Выступление Прониной Т.С. « Игровые технологии на уроках русского языка» март 2016 год

“Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.”

      В.А. Сухомлинский.

Мы живем и работаем в условиях глобальных изменений, связанных с модернизацией образования.

Обучающегося нужно учить познавать, думать, анализировать.

Одна из основных причин того, что учащиеся средней школы теряют интерес к русскому языку, предпочитая ему историю, математику и физику, заключается на мой взгляд, в том, что мы, учителя русского языка, не всегда ярко и убедительно показываем учащимся богатство русского языка, его способность выражать самые различные мысли и чувства, все тоны и оттенки, все переходы звуков от самых твердых до самых нежных и мягких, не все делаем для того, чтобы ученики дивились «драгоценности нашего языка».   
**Каковы же пути, позволяющие воспитывать у учащихся любовь к русскому языку как к предмету?**

Таких путей много, но одним из них, является применение элементов занимательности на уроках русского языка при изучении различных тем, а также разнообразные формы ведения уроков. Особенно это важно в начале изучения курса в 5-9 классах. Если учащиеся поймут всю важность задачи, поставленной перед ними, и полюбят предмет, то успех почти обеспечен.

Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес у детей? На помощь учителю приходит замечательное средство — игра.

**Игра**– явление многогранное, ее можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. Столь же много оттенков появляется с игрой в педагогическом руководстве воспитательным процессом.

Игра- это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой деятельности игра выполняет следующие функции:

* развлекательную - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес;
* коммуникативную - освоить виды общения между людьми;
* самореализующую - выразить в игре свой умственный и практический потенциал;
* игротерапевтическую - уметь преодолевать трудности, возникающие в различных видах жизнедеятельности;
* диагностическую - самосознание в игре, «на что способен»;
* коррекционную - что необходимо изменить, чтобы достичь успеха;
* социализиционную - включение в систему общественных межличностных отношений; усвоение нормы человеческих отношений.

  В отличие от игр педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.

В условиях вариативного образования подрастающего поколения возникают разнообразные педагогические системы, следовательно, и самые различные модели обучения и воспитания учащихся. В различных типах школ используются собственные подходы к организации учебно-воспитательного процесса, в том числе и новые оригинальные технологии обучения и воспитания школьников. В педагогике и психологии встречаются различные понятия: "технология", "педагогическая технология", "образовательная технология", "технология обучения", "технология воспитания", "технология развития личности", "технология педагогического воздействия", "технология творческой деятельности" и др.

          Под игровой технологией Л.А. Байкова понимает "определенную последовательность операций, действий, направленных на достижение учебно-воспитательных целей". Она же дает следующее определение образовательных игр — "это активные методы, используемые в учебно-воспитательном процессе с целью достижения педагогических целей".  Выделяют несколько функций образовательных игр: обучающая — развитие общеучебных умений и навыков, развивающая — развитие различных психических функций, воспитывающая — развитие качеств личности, общей культуры.

  Рассматривая содержательный аспект обучения с использованием игровой технологии, можно указать следующие педагогические возможности :

        а) повышение у учащихся интереса к учебным занятиям в целом;

        б) рост познавательной активности школьников в процессе обучения;

        в) приобретение участниками игры навыков принятия ответственных решений в разнообразных сложных жизненных ситуациях, которые моделируются в процессе проводимой игры;

        г) улучшение отношений между участниками игры и их педагогами;

        д) повышение самооценки участников игры, так как у них появляется возможность от слов перейти в конкретное дело и проверить свои способности;

        е) изменение отношения к окружающей действительности, снятие страха перед неизвестностью.

                В подростковом возрасте у школьника четко обозначен игровой дефицит (при стремлении участвовать в игре ребенок в школе не находит возможностей для удовлетворения этого стремления). Поэтому, давая ему возможность участвовать в серии ролевых и деловых игр, учитель делает его своим союзником. Следовательно, изменяется мотивация участия подростка в том, что происходит во время занятий.

        В старших классах учащиеся рассматривают игру как возможность проверить свои силы и готовность к реальной жизни взрослого человека.

Игровая технология позволяет приобретать навыки уверенного поведения в сложной обстановке, вырабатывает точность и внимание при выполнении конкретных обязанностей, приучает быстрее осознать и анализировать результаты своей деятельности.

        Таким образом, игру и игровую технологию следует рассматривать как самостоятельную педагогическую ценность, видеть в ней эффективную школу жизни и максимально использовать ее педагогические возможности.

Игровой урок хоть и кажется простым, для педагога таким не является. Требуется серьёзная предварительная подготовка, продуманность, умение сориентироваться при проведении проблем в ходе игрового урока.

      Развитие интереса – это сложный процесс, включающий интеллектуальные, эмоциональные и волевые элементы в определённом сочетании и взаимосвязи. Поэтому нестандартные уроки включают в себя не только различные формы, но все типы, методы, приёмы, технологии. Можноиспользовать различные формы нетрадиционных уроков. Это уроки-соревнования (конкурсы, викторины, КВН и т.д.), уроки, напоминающие публичные формы общения или имитирующие деятельность учреждений и организаций (пресс-конференция, устный журнал, ученый совет, конструкторское бюро и т.д.), уроки, основанные на фантазии (урок-сказка), и уроки-путешествия (заочная экскурсия, прогулки в прошлое и т.д.).

Использование игровых технологий на уроках русского языка помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к русскому языку как к учебному предмету. Немаловажно также и то, что игра на уроках русского языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Она несёт в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации.

Следует отметить, что дидактические игры давно заняли прочное место в практике проведения уроков русского языка. Но время не стоит на месте. Современная жизнь предъявляет всё более высокие требования к ученику как личности. Значит, необходимо перевести дидактическую игру на качественно новый уровень, сделать её творческой.

**Игровые формы на уроке русского языка**.   
  
**А. Игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм**.

Обучение русскому языку подразумевает не только освоение письменной речи, но и норм произношения. Вот почему целесообразно на каждом уроке находить возможность для отработки произносительных норм.

Это может быть **минутка-разминка**под общим названием **«Говорите по-русски правильно».**

* **«Составь текст и озвучь его»**

Учащимся предлагается набор слов, которые могут представлять какие-то трудности в произношении. Слова записаны на доске. Задача учащихся - за 2-3 минуты составить связный текст (используя данные слова) и прочитать его, соблюдая орфоэпические нормы. Учитель может назначить экспертов, которые должны внимательно прослушать текст и сделать вывод о соблюдении произносительных норм. (Оценку в этом случае получают сразу двое учащихся.)

**Пример.** Даны слова: километр, помощник, шинель, свитер, средство, инструмент, шофёр, шофёров, щавель, украинский, термос, начал.

**Вариант текста, составленного из предложенных слов.**

Помощ[шн]ник шофёра снял телефонную трубку:

- Ты чего звонишь?

- На десятом километре трассы случилось происшествие. Из всех бригад шоферов мы находимся ближе всех. Собирайся в рейс. Помощ[шн]ник шофера положил трубку и начал сборы. Он взял средство от комаров, пучок щавеля, налил в те[тэ]рмос украинский борщ, приготовленный женой, надел свите[тэ]р, шине[и'э]ль, захватил ящик с инструментами и поспешил в гараж.

* **«Пригласи на обед».**   
  Задача: озвучить меню обеда, на который вы хотите пригласить своего друга (коллегу, знакомого»). В меню, конечно, должны оказаться тефтели, щавель, пирожки с творогом, сливовый или грушевый компот и т.д.(другие слова, традиционно вызывающие трудности в произношении).
* **«В эфире - новости»**

Данный тип заданий предполагает составление текста со словами, представляющими определенные трудности произношения. Тематика текста: события, происходящие в мире (стране, области). Подобное задание позволяет не только отработать произносительные нормы, по и стимулировать интерес учащихся к событиям, происходящим в мире, азначит, обеспечивают расширение кругозора. Как показывает опыт, систематическое применение подобного задания превращает школьников в зрителей новостных программ.

Вариантом данного задания может стать **«Конкурс дикторов»**.

Задача участника - прочитать предложенный текст, обращая внимание на выделенный текст. «В Государственной Думе ведутся дебаты о путях выполне­ния поручений Президента. Намерение углубить социальные реформы, начатые несколько лет назад, конечно, оцениваются в обществе позитивно. Приведённые данные о процентах роста благосостояния граждан России вызвали ряд сомнений и претензий. Однако общая тенденция, прослеживающаяся в реформах, должна облегчить обсуждение спорных вопросов.

Было подготовлено ходатайство о том, чтобы средства, положенные регионам в рамках реформы социальной сферы, отправлялись на места по облегчённому варианту. За грамотное их использование руководителей регионов предполагалось премировать. Для мониторинга и контроля должна быть создана группа надзора. Предполагается, что она будет сформирована в период с 3-й декады текущего месяца до конца квартала. Дебаты прошли без инцидентов».

**Б. Лексико-фразеологические игры.**

\* «Собери **фразеологизм»** .

**Расхлебывать следы глядя в пятки баклуши наночьзаметать душа уходит бить кашу**

**Заметать следы** – «уничтожать улики»

**Душа уходит в пятки** у кого – «кто-либо испытывает сильный страх, потрясение, вызванное внезапным испугом, неожиданной неприятностью»

**Расхлебывать кашу – «**распутывать сложное, хлопотное или неприятное дело»

**Бить баклуши –** «предаваться безделью, лени, совсем ничего не делать»

**На ночь глядя**– «поздно вечером, в позднее время»

\* **«Угадай-ка».**

 Учащимся даются загадки-шутки: по предложенным фразеологизмам необходимо  догадаться, о чем идет речь?

1. Его вешают, приходя в уныние; его задирают; его всюду суют (нос)

2. Не цветы, а вянут; не ладоши, а ими хлопают; не белье, а их развешивают

( уши)

3. Он в голове у легкомысленного человека; его советуют искать в поле;

на него бросают слова и деньги (ветер)

4. Его можно проглотить; за него тянут; на нем вертится то, что

вот-вот вспомнишь; его держат за зубами, чтобы не сказать лишнего (язык)

5. Ее толкут в ступе и носят решетом те, кто занимается бесполезным делом; ее набирают в рот, не желая говорить; в нее прячут концы нечестные

люди; иногда они выходят из нее сухим (вода)

* Подбери синонимы.   
  **«Найди пару»**

     Ученикам предлагаются полярные характеристики значений фразеологических оборотов, а также двенадцать фразеологизмов, спроектированных на экране в хаотичном порядке. Все предложенные фразеологизмы ученики должны сгруппировать по парам.

Характеристики значений:

Сходство – различие

Начало – конец

Множество – меньшинство

Согласие – ссора

Молодость – старость

Правда – обман

Фразеологизмы:

Как сельдей в бочке, в один голос, на закате лет, как две капли воды, раскрывать глаза, встречать в штыки, как небо и земля, первые шаги, в самом соку, оставить с носом, кот наплакал, дышать на ладан.

Ответы:

Сходство – различие: как две капли воды - как небо и земля

Начало – конец: первые шаги - дышать на ладан

Множество – меньшинство: как сельдей в бочке - кот наплакал

Согласие – ссора: в один голос - встречать в штыки

Молодость – старость: в самом соку - дышать на ладан

Правда – обман: раскрывать глаза - оставить с носом

**В. Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм.**

* **«Мягкая посадка»**

При отработке какой-либо орфограммы или темы эта игра; пробуждает интерес, активизирует весь класс учащихся. Дети не знают, к кому полетит мяч и какое слово (какой вопрос) прозвучит.

Как проходит игра? Например, изучается тема «Спряжение глагола». Учитель бросает ученику мяч, называет какой-либо глагол. Ученик ловит мяч, называет спряжение глагола и воз вращает мяч учителю.

**«Третий лишний»**

Например:

• лимонный, карманный, соломенный (лишнее - соломенный);   
• горяч, могуч, плач (лишнее - плач, так как существительное);   
• революция, циркуль, нация (лишнее - циркуль).

* **Игра «Я работаю волшебником»**

Игра не только пробуждает интерес к работе, но и формирует умение применять полученные знания в новых ситуациях. Например, превратить имена нарицательные в собственные.

Птица орел (город Орел), цветок роза (девочка Роза), плодородная земля (планета Земля), вкусный изюм (город Изюм).

* **Игра «Помоги Пете Ошибкину» Почтальон Печкин**

Например:

1) В слове вьюга Петя Ошибкин написал твердый знак, так объяснив выбор орфограммы: после приставки в- перед гласной ю, с которой начинается корень юг, пишется твердый знак. Согласны ли вы с Петей?

2) В слове соленый Петя написал гласную а. «Проверочное слово - сало», -объяснил он. Правильно ли это?

3) Не был Петя Ошибкин написал слитно. «Это слово, - сказал он, - можно заменить синонимом без не - отсутствовал». Почему он неправ?

4) Ненавидел к тетради Пети написано раздельно. «Не с глаголами пишется раздельно», - заявил Ошибкин.

5) Шепот Петя написал с буквой о. «После шипящих под ударением пишется о», - объяснил он. Прав ли Петя?

6) Расчистил Петя написал с буквой з. Он рассуждал так: «Приставки, оканчивающиеся на согласный звук, на письме не изменяются». Прав ли он?

7) Цыган Петя написал с и. «В конце слова после ц пишется и, я точно помню», - сказал Петя. Почему он неправ?

8) «Горечь пишется без мягкого знака, так как это слово второго склонения мужского рода», - услышали ребята на уроке, когда отвечал Ошибкин. Как его поправить?

9) Вырастили у Ошибкина написано с буквой о, рядом стоит проверочное слово -рослый. А как надо?

* **Игра «По щучьему велению»**

Игра помогает учащимся ориентироваться в системе изученных орфограмм, четко формулировать наименования орфограмм. Суть работы заключается в том, что учащиеся по очереди высказывают пожелание, указывая, какую орфограмму хотели они видеть в тетрадях своих товарищей. Остальные ученики называют и записывают слова с указанной орфограммой.

Например: «По щучьему велению, по моему хотенью, назовите мне слова с орфограммой –тся-, -тъся- в глаголах» и др.

* Оживить урок, повысить его познавательное значение, привить любовь к языку можно при помощи использования в учебной работе произведений устного народного творчества: пословиц, поговорок, сказок, загадок. Загадки - распространенная и любимая детьми форма народного творчества. Отгадывание загадок не только развлечение, но и проверка сообразительности. Загадка развивает ум, смекалку, будит мысль. Отгадывание загадок вырабатывает у ребенка умение сравнивать предметы и явления природы. Использовать загадки можно при проверке и закреплении изученного материала, а также при объяснении и самостоятельной работе.

Например, при изучении темы "Сложные имена существительные" можно использовать загадки для словарных диктантов.

Чудо-дворник перед нами

Загребущими руками

За одну минуту сгреб

Преогромнейший сугроб.

"Это снегоочиститель".

Есть у нас в квартире робот,

У него огромный хобот.

Любит робот чистоту

И гудит, как лайнер "ТУ".

"Пылесос".

Черная речка под землей

Сотни километров течет

. "Нефтепровод".

Также очень нравится ученикам игра «Собери загадку». Использовать ее можно, например, при изучении темы «Одушевленные и неодушевленные имена существительные».

Зашел дом вя зеленый  
Нем в недолго и пробыл

Дом оказался этот

Другом в быстро городе (Вагон)

Нет у берлоги косого

Неему норанужна

Враговот ноги спасают

От а кора голода (Заяц)  
  
**Г. Фонетика**

* **Кто быстрее?**  
  Какой ряд быстрее найдет в приведенных словах звонкие (глухие) согласные?  
  **Чудеса, кастрюля, ящик, вермишель, картина**
* **Слово в словах**

Сколько слов спряталось в слове «половодье»? Определите звуковой состав слов.

**Д. Кроссворды, чайнворды, ребусы**.

Кроссворд может быть предложен учителем классу в начале урока с целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока.

Кроссворд, предложенный в конце урока, может стать своеобразным подведением итогов работы на уроке.

Незаменимы кроссворды, чайнворды и другие головоломки в тех случаях, когда детям нужно дать своеобразную минутку отдыха: переключение внимания, возможность посмотреть на языковые явления под другим углом зрения – хорошая возможность поддержать умственную активность учащихся на уроке. Кроме того, кроссворды могут стать формой контроля на каком-либо этапе обучения. В этом случае он может быть не только предложен учащимся в готовом виде, но также и сами учащиеся могут составить кроссворд по изучаемой (изученной) теме.

Это такие головоломки и кроссворды, как «Знаете ли вы пословицы»; «Слова на шипящий согласный звук»; «Словесные тесты»; «Раз - рас» …

**Заключение**

Игровые технологии, я считаю, являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересным и увлекательным не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению русского языка. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребёнка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Подводя итоги можно сказать, что уроки с использованием игровых технологий:

 - способствуют яркому эмоциональному восприятию учебного материала;

- развивают творческие способности школьников и учителя;

- воспитывают веру ученика в собственные силы;

- учат школьника радоваться общению с педагогом и товарищами;

 - формируют внимание и стремление к самостоятельной деятельности;

- заставляют взрослого и детей импровизировать;

 - активизируют самостоятельную деятельность учащихся;

 - учат школьников отстаивать свою точку зрения;

 - создают психологический комфорт в классе;

 - вызывают интерес у всех школьников.