**Статья на тему :**

**«Игровые технологии на уроках русского языка»**

**Выполнила**

**Азизова Динара Айсовна**

**учитель начальных классов**

**ГБОУ СОШ села Выселки**

**2022**

Игровые педагогические технологии – это обширная группа методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, выступающих как средство активации учебной деятельности. Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, они позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на аудиторных занятиях, но и во время изучения русского языка в повседневной жизни.

Вовлечение в игру обучающихся во время учебного процесса делает монотонную деятельность по усвоению учебного материала, запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации эмоционально окрашенной, активизирует все психические процессы и функции обучающихся, развивает их творческие и мыслительные способности. Кроме того, игра способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый студентами материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

В игре обучающийся с большим интересом выполняет то, что за ее пределами ему кажется очень трудным и неинтересным.

В.А. Сухомлинский писал, что «Ребенок по своей природе – пытливый исследователь, открыватель мира. Так пусть перед ним открывается чудесный мир в живых красках, ярких и трепетных звуках, в сказке и игре, в собственном творчестве, в стремлении делать добро людям. Через сказку, фантазию, игру, через неповторимое детское творчество – верная дорога к сердцу ребенка».

На всем протяжении истории развития человечества игра существовала, развивалась и приобретала различные качества и особый культурный смысл. Многие исследователи игры связывают ее происхождение с религиозной культурой, например, народные и праздничные игры, сохранившиеся в духовной жизни людей, возникшие из языческих религиозных обрядов.

Игры долгое время являлись инструментом воздействия на ход исторических событий в обществе и природе, посредником между людьми и божествами.

Религия как часть культуры народа хранила и передавала по наследству духовно богатые игры, празднества, связанные с природой, бытом, народным Многие игры рождены религиозной культурой, культовыми традициями далекого прошлого. Религия действительно важный источник появления игр.

Феномен игры изучают представители разных наук и профессий - этнографы, культурологи, философы, психологи, педагоги и др. Однако ни однозначного определения, ни единой общепризнанной классификации игр пока нет. Наверное, дело в том, что игра необычайно многогранна.

Анализ психолого-педагогической литературы позволяют выделить следующие виды педагогических игр:

1) Игра - упражнение

Такие игры проводятся как на уроке, так и во внеурочной учебной работе. Они занимают обычно 10-15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей обучающихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки.

2) Игра - путешествие

Данные игры можно проводить как непосредственно на уроке, так и в процессе внеклассных занятий. Они служат в основном целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала. Активизация обучающихся в играх-путешествиях выражается в устных рассказах, вопросах, ответах, в их личных переживаниях и суждениях.

3) Сюжетная (ролевая) играотличается от игр-упражнений и игр-путешествий тем, что инсценируются условия воображаемой ситуации, а обучающиеся играют определённые роли.

4) Игра-соревнование может включать в себя все вышеназванные виды дидактических игр или их отдельные элементы. Для проведения этого вида игры ребята делятся на группы, команды, между которыми идёт соревнование. Существенной особенностью игры-соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают ведущее место в основных игровых действиях, а сотрудничество, как правило, определяется конкретными обстоятельствами и задачами. Такая игра позволяет преподавателю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но и весьма сложные вопросы учебной программы. В этом её основная педагогическая ценность и преимущество перед другими видами дидактических игр.

В реальной практике обучения все виды игр могут выступать и как самостоятельные, и как взаимно дополняющие друг друга. Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала, возрастом обучающихся и другими педагогическими факторами.

Игровые технологии особенно полезны на этапе закрепления материала, рефлексии. Ведь, как правило, повторять то, что уже знакомо, менее интересно, чем узнавать новое. Не случайно игры, которые помогают запомнить учебный материал, глубже разобраться в нем и крепко его усвоить, составляют большую часть дидактических игр.

Сделать вывод на уроке может и преподаватель. Но если он сделает это вместе с учениками, то у них создается «иллюзия самостоятельности». С их помощью игр можно оптимизировать закрепление, запоминание, обобщение знаний, организовать контроль их усвоения, решить задачу закрепления знаний по определённой теме.

Для закрепления грамматических понятий, знаний о нормах литературного словоупотребления, о стилистических характеристиках русской лексики, о ключевых словах русской культуры по мнению Н. Г. Яковлевой , целесообразно использовать сканворды и кроссворды, логогрифы , шарады, игры «Конструктор», «Мягкая посадка», «Цепочка», «Кто больше?», « Лингвистический футбол» и т. д.

Игра «Правда.Ложь»

Игра на развитие критического мышления. Можно использовать данную игру на этапе закрепления или обобщения материала. Педагог задает вопрос, а обучающиеся отвечают «да» или «нет».

1. Верно ли, что в слове «трава» в корне следует писать букву А? (Да, проверочное слово травка).

2. Верно ли, что в корнях – кас -, -кос- пишется буква А , если после корня следует суффикс А ? (Да, например, касаться, но коснуться).

3. Верно ли, что в слове разыскивать после приставки следует писать букву И? (Нет, после всех русских приставок, кроме сверх- и меж - пишется Ы. Исключение -взимать)

4. Верно ли, что одно из значений приставки при - неполнота действия? (Да, например, приоткрыть, прилечь) и т. д.

Игра «Собери пословицы»

На уроке по теме «Фразеология» раздаются карточки с пословицами, в которых перепутаны части: первая часть от одной пословицы, вторая — от другой. Необходимо «собрать» пословицы, объединив первую и вторую части. Обучающиеся восстанавливают пословицы и чи­тают их вслух. Затем отвечают на вопросы: какова основная идея каждой из пословиц? Есть ли в получившемся списке близкие по смыслу пословицы? Какие именно? Игра актуальна на этапе мотивирования учеников, построения нового знания.

Например:

Любишь кататься — провожают по уму.

Без труда — гуляй смело.

Встречают по одёжке — в том и совесть.

Сделал дело —: глаз не выклюет.

В ком есть стыд — люби и саночки возить.

Ворон ворону — кулаками не машут.

Сделав худо — сам в неё попадёшь.

После драки — не выловишь рыбку из пруда.

Игра «Найди подвох»

Цель игры: обогатить словарный запас, научить замечать и исправлять речевые ошибки, понимать значение слов, развить слуховое внимание. Ведущий медленно читает предложения, в каждом из которых одно из слов специально заменено словом, похожим по звучанию, но совершенно неподходящим по значению.

Задача участников игры- заметить и исправить ошибки. Можно использовать на этапе мотивации учебной деятельности, закрепления или применения полученных знаний.

Дидактические игры

«Отгадай-ка»

1.Какое русское слово состоит из 3-х слогов и указывает на 33 буквы? (Азбука)

2.Черные, кривые, от рожденья все немые, а как встанут в ряд, сразу вдруг заговорят? (Буквы )

3.Земля белая, а птицы на ней черные? (Бумага и буквы )

4.Буквы значки, как бойцы на парад,

В строгом порядке построены в ряд,

Каждый в условленном месте стоит

И называется….. (Алфавит)

«Кто быстрее?».

1. Чем оканчиваются день и ночь ? ( Ь )

2. Что стоит посредине земли? ( М )

3.Чем кончается лето и начинается осень ? ( О )

4. Может ли быть в слове 100 одинаковых букв? ( Сто-л, сто-г, сто-п, сто-к )

«Кто больше?»

1.Составить слова по 1 большому слову: предпринимательство.

2. Кто больше прочитает слов по часовой стрелке и против часовой стрелки.

( око , лес, лесок, сок, сокол, кол, колесо, село, осел).

«Пароль - задание».

Ученики входят в класс на урок только после ответа на пароль – задание. Пароль придумывают сами дети. Он составляется по изученному материалу, объем которого объявляется заранее.

Например, часовые предлагают входящим такие задания:

· назови все падежи

· назови падежные вопросы

· приведи пример существительных I, II, III склонений

«Будь внимательным!»

Образуйте:

а) множественное число - от единственного:

дуга – дуги, рука – руки, мука - … , человек - … ;

б) единственное число - от множественного:

певцы – певец, венцы – венец, щипцы - … , пони - … ;

в) женский род – от мужского:

повар - повариха, портной – портниха, храбрец –…

« Загадки».

Отгадать, о какой части речи говорится в стихах, и рассказать о ней.

1.Есть у меня шестерка слуг,

Проворных, удалых,

И все, что вижу я вокруг, -

Все знаю я от них.

Они по зову моему

Являются в нужде.

Зовут их Как и Почему,

Кто, Что, Когда и Где. (Наречие ).

2.Мы самые главные,

Мы самые умные,

Мы называем предметы, людей

И отвечаем на вопросы простых падежей! (Существительное).

3. Определяю я предметы,

Они со мной весьма приметны.

Я украшаю вашу речь,

Меня вам надо знать, беречь! (Прилагательное )

4.Прошедшее время -

То, что прошло:

“Вчера мы писали,”

“Солнце ушло”

Настоящее время –

Проходящее теперь:

“Мою окно”,

“Закрываю дверь”.

А в будущем:

“Я полечу на ракете,

Хочу побывать

На далекой планете”. (Глагол )

“Четвертый лишний”

1. Существительное, наречие, сказуемое, предлог.

2.Частица , предлог, наречие, союз.

« Лингвистические задачи».

Определить часть речи у данных слов и распределить их на группы по определенному признаку.

1. Парты, занятия, урок, полет, походы, огурец.

2. Книга, тетрадь, портфель, перо, пенал, знание.

Сочетания жи-ши, ча-ща, чу-щу

По вертикали:

1. Малые зверюшки, розовые ушки, серенькие шубки, остренькие зубки, глазки черненькие, хвосты тоненькие, сидят в норке, грызут корки.

4. Черные змейки, желтые шейки ползут, извиваются, мышками питаются.

6. Черный, пузатый, дружит с ухватом. В печке был, нам картошку варил.

7. Белая звездочка с неба упала, мне на ладошку легла и пропала.

8. Нос – как хобот у слона, на спине – рука одна. Мы с плиты его снимаем, угощает всех он чаем.

По горизонтали:

1. Что за чудо-бегуны одинаковой длины? По снегам к березке тянут две полоски.

2. Без ног, а стоит, огород сторожит, рукавами машет, с ветром пляшет.

5. До чего ж она легка, легче крыльев мотылька. Бросишь – вновь вернется, дунешь – унесется.

Примеры дидактических игр по орфографии

«Орфографическое лото».

На карточках написаны слова на трудные орфограммы. Выбирается ведущий, он называет номер фишки (например, №22). Ученик, которому выпал этот номер, выходит к доске, пишет слово и объясняет орфограмму.

«Лингвистические задачи». Найти и исправить ошибки в предложениях, аргументировать свой ответ.

“Сова жила в великом замке “Каштаны”. Да, это был не дом, а настоящий замок. На двери замка был и звонок с кнопкой, и колокольчик со шнурком. Под звонком и колокольчиком были прибиты объявления, написанные

Кристофером Робином”. Но правильно ли Кристофер Робин написал эти объявления, исправьте ошибки, если они есть.

1. Прашу ножать если незапускают.

2. Прошу падергать ниаткрывают.

«Кто быстрее».

1. В названии какого дня недели есть удвоенная согласная? (Суббота).

2. Имена девочек состоят из 2-х букв А и удвоенных согласных. Как их зовут? (Алла, Анна).

3. Всегда маленькие.

Сказала Й сестре родной :

- Вот ты, сестра, соседка,

Бываешь часто прописной,

А я- ужасно редко.

- Ну, редко – это не беда,

Иные буквы- никогда!

И много их ?

-Да целых три:

Сестра и с ней 2 брата

Зовут их так……

- Не говори………

Скажите вы , ребята ! ( \_ъ и \_ь , \_ы ).

- Нашумела, нагремела,

Все промыла и ушла.

И сады, и огороды

Всей округи полила. (Гроза ).

- Между веток новый дом,

Нету двери в доме том,

Только круглое окошко-

Не пролезет даже кошка. (Скворечник ).

- Лежит веревка,

Шипит, плутовка

Брать ее опасно-

Укусит. Ясно? (Змея ).

- В лесу темно,

Все спят давно.

Одна птица не спит

На суку сидит,

Мышей сторожит. (Сова ).

«Игра-эстафета»

С последней парты передается по рядам листочек с примерами на такое-то правило (например, разделительные ъ и ь).

Выигрывает тот, кто: 1) быстрее вручит учителю листок и 2) с меньшим количеством ошибок в записанных словах.

Игра «Наоборот»1) Замени в словосочетании главное слово так, чтобы зависимое слово стало употребляться в переносном значении.

Железный гвоздь, румяная девочка, глухая собака, кудрявый малыш, спящая красавица, сладкий пирог, колючий еж, золотые часы, черная шаль, бархатная штора, стальная балка.

2) Замени в предложении подлежащее так, чтобы глагол-сказуемое приобрел переносное значение.

Загорелась дача. Гаснет свеча. Собака воет. Цыган пляшет. Девочки шепчутся. Малыш улыбается. Птица поет. Дети играют. Отец спит. И др.

3) Замени в словосочетании зависимое слово так, чтобы главное слово в первом и втором словосочетаниях стали омонимами.

Гибкий лук, водопроводный кран, трамвайный парк, вкусные лисички, хлебный ток, ржавый ключ, барабанная дробь, электрический разряд, песчаная коса.

4) Замени в каждой паре слов синоним - антонимом, а антоним - синонимом.

Грусть, тоска (радость). Мрак, темнота (свет). Близко, рядом (далеко). Храбрец, смельчак (трус). Похвала, порицание (одобрение). Жара, холод (зной). Ложь, вымысел (правда). Работать, трудиться (бездельничать) .

Игра «Эрудит».

Эта игра не только активизирует мыслительную деятельность, но и содействует расширению кругозора учащихся.

1. Угадай слово по толкованию его лексического значения.

1) Сосуд особого устройства, предохраняющий помещенный в него продукт от остывания или нагревания. (Термос.) 2) Начальный момент спортивного состязания по преодолению какого-либо расстояния на скорость. (Старт.) 3) Городская наземная электрическая железная дорога. (Трамвай.) 4) Красная строка, отступ в начале строки. (Абзац.) 5) Устройство, которое обеспечивает дыхание человека под водой. (Акваланг.) 6) Тот, кто любит свое отечество, предан своему народу. Родине. (Патриот.) 7) Дословная выдержка из какого-либо текста. (Цитата.)

2. Объясни разницу в значении слов:

адресат - адресант, дипломат - дипломант, описка - отписка, сытый - сытный, поступок - проступок, опечатка - отпечаток, поглотить - проглотить.

3. К словам, которые устарели и не употребляются в современном русском языке, подбери родственные слова, активно используемые в наши дни.

Персты (наперсток, перчатки), шелом (ошеломить), кика - головной убор (кичиться), коло - круг, окружность (около, кольцо, кольчуга, околица, колесо), чаять - ожидать (нечаянный), тщание - старание (тщательный).

4. Кто даст самую точную и самую полную информацию о слове?

Школьникам могут быть предложены такие, например, слова: труд, друг, смелость, Родина, мир, знание, скромность и др. Кроме сведений по лексическому разбору, учащимся предлагается привести примеры пословиц, афоризмов, цитат из известных им стихотворений, в составе которых имелось бы данное слово.

Использование современных образовательных технологий обеспечивает гибкость образовательного процесса, повышает познавательный интерес учащихся, способствует коррекции их недостатков развития, творческой активности. Благодаря внедрению в образовательный процесс современных игровых технологий обучения дети имеют больший шанс приобрести необходимые умения и навыки для дальнейшей жизни и успешной адаптации в обществе, повысить уровень мотивации к обучению.