

Воробьева Валентина Анатольевна
учитель русского языка и литературы
МБОУ «Липовская средняя школа
имени героя Советского Союза И.Т.Гришина»

Использование игровых технологий
на уроках русского языка и развития речи
(выступление на заседании МО учителей русского языка и литературы)

В настоящее время в связи с переходом на ФГОС второго поколения особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, олимпиады, чемпионаты. Это говорит о том, что принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствиям социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, то есть применяемой педагогической технологии. Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Именно их я использую на уроках русского языка.

Цель игровых технологий – приобрести конкретные навыки, закрепить их на уровне моторики, перевести знания в опыт.

Задача – сделать процесс обучения занимательным, создать у детей ситуацию успеха, переживание радости познания, облегчить преодоление трудностей в усвоении большого и сложного учебного материала.

Я систематически совершенствую и углубляю знания по теории и методике преподаваемого мной предмета, обновляю методическую литературу, стараюсь использовать новые технологии в своей работе.

К теме «Использование игровых технологий на уроках русского языка» я обратилась в связи с тем, что столкнулась со снижением интереса к моему предмету. Пересмотрев ряд технологий, я остановилась на игровых технологиях, потому что они способствуют развитию познавательной активности на уроках.

По определению, игра – это вид деятельности, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. (толковый словарь С.И. Ожегова)

По теории развития познавательного интереса Т.И. Щукиной и теории активизации учебной деятельности школьников Т.И. Шамовой педагогическая игра обладает существенными признаками – четко

поставленной целью обучения, соответствующим ей педагогическим результатом и характеризуется учебно-познавательной направленностью.

Игровые технологии используются для решения следующих задач:

- активизация познавательного интереса;
- развитие коммуникативности;
- создание условий для творческого самовыражения;
- развитие памяти, внимания, мышления, воображения;
- конструктивное общение в составе социальной группы;
- создание позитивного психологического климата в коллективе.

Игровые технологии – самые древние технологии в мире. Это способ передачи знаний, мудрости, житейского опыта новому поколению.

Игра требует от участников сообразительности, внимания, учит выдержке, настойчивости, развивает у них воображение, любознательность, вырабатывает умение быстро ориентироваться, находить правильные решения, создает ситуацию азарта, поиска, вызывает стремление помочь своей команде.

Данная технология интересна мне самой, и это побуждает меня придумывать больше интересных и разнообразных игр при изучении конкретных разделов лингвистики.

По форме использования на уроке и содержанию игры делятся на настольные, дидактические, подвижные, деловые, интеллектуальные.

1. Настольные игры: ребусы, кроссворды, чайнворды и т.д. Особенность настольной игры – наличие игрового правила, в котором внутренне заключена игровая задача.

2. Дидактические игры являются важным средством активизации познавательной деятельности школьников, развития их самостоятельности и мышления. Они имеют некоторые особенности. В них нельзя играть слишком медленно или слишком быстро. Это снижает интерес к игре. Разновидности этих игр: словесная дидактическая игра, сопровождаемая передачей мяча от учителя к обучающемуся, различные формы диктантов (например, музыкальный), различные виды письма.

3. Подвижные игры: со стихотворением, сюжетные игры с личным участием детей.

4. Деловые игры развивают у детей фантазию, основанную на приобретенных знаниях, учат рассуждать, доказывать, сравнивать.

5. Интеллектуальные игры, к ним относятся загадки, шарады, метаграммы, анаграммы, рассказы-загадки.

Игры можно классифицировать по-разному. Я расскажу о том, какие игры применяю в работе, используя классификацию игр, основанную на тематическом принципе: игры распределены по разделам лингвистики. Это фонетические игры, лексико-фразеологические, игры по морфемике и словообразованию, синтаксические. Такую классификацию предлагает Л.В. Петрановская.

Хочу поделиться с вами, каким образом обучаю детей тонкостям родного языка, а тем самым развиваю интерес и любовь к предмету.

При изучении «Фонетики» с целью различения твердых и мягких согласных звуков можно использовать интересную игру «Соберем букет».

Соберите в букет цветы, в которых есть хотя бы один мягкий звук. (*Цикорий, гладиолус, гвоздика, роза, ромашка, сирень, ландыш, астра, нарцисс, настурция, шиповник, колокольчик, лютик*)

Несколько шуточных вопросов потребуют знания алфавита. У учащихся вырабатывается умение различать звук и букву.

- Из названий каких двух букв можно приготовить пищу? («К» и «Ш»)

- Названия каких двух букв составляют целую эпоху? («Р» и «А»)

- В каких словах по СТО согласных? (*СТОл, СТОн, СТОй, СТОп*)

- Какое слово состоит из семи одинаковых букв? (*семья*)

- Есть в реке и в озере, а в воде нет; есть в огурце и арбузе, а в дыне нет. Что это? («Р»)

- Во время грозы мы наблюдаем молнию и гром. А что вы слышите между ними? («И»)

Такие игры учат мыслить, сопоставлять, развивают языковое чутье, фонематический слух.

Следующая группа игр – это лексические игры.

При изучении омонимов, детям нравится отгадывать загадки.

Право, я прическа – чудо.

Заплести меня не худо.

И на лугу с шипеньем острым

Управляюсь с сенокосом. (*коса*)

Я и шуба длинная до пят,

И в фигурном катанье меня

Всякий увидит рад. (*тулуп*)

Я и приправа хорошая к столу

И в цель могу пустить певучую стрелу. (*лук*)

Таким образом, у ребят в игровой форме формируется умение определять лексическое значение омонимов.

Игра «Собери фразеологизмы»

Кто-то подшутил над вами и рассыпал на отдельные слова шесть фразеологических единиц. Соберите их за одну минуту.

Куда Макар телят не гонял.

Гусь свинье не товарищ.

У него язык без костей.

Семь пятниц на неделе.

Из огня да в полымя.

Как в воду канул.

В результате подобной работы речь учащихся обогащается, расширяется кругозор.

«Перевертыши», или «Шифровальщики» (строчки из стихотворений, названия сказок, книг)

Ваша Маша тихо смеется.- Наша Таня громко плачет.

Ты ненавидишь мою коровку. – Я люблю свою лошадку.

Король под фасолью. – Принцесса на горошине.

Падающий деревянный генерал.- Стойкий оловянный солдатик.

Пес без босоножек.- Кот в сапогах.

Великолепный индюк. – Гадкий утенок.

Квадратик. – Колобок.

Синяя бейсболка. – Красная шапочка.

Солнечный принц.- Снежная королева.

«Угадай-ка» (игра с подсказками)

Живет в море.... Бывает на эстраде... Видна в ночном небе... (звезда).

Был такой композитор... Растет на дереве.... Выпал из тетради... (лист)

Ее можно брать... У всех она своя... Самая большая у Эвереста ... (высота)

Бывает толстый и тонкий... Бывает научный и детский... Есть такой...

«Крокодил» (журнал).

Такие игры обогащают словарный запас, воспитывают стремление к самосовершенствованию.

При изучении «Морфемики» и « Словообразования» детям нравится игра « Ромашка»

Образуйте и запишите однокоренные слова, прибавляя к ним приставки.

Игра «Третий лишний»

Найдите лишнее слово, обоснуйте свой выбор.

Желток, железо, желтый

Носильщик, нос, носатый

Часовщик, часть, час

Печурка, печать, печка

Циркуль, цирк, циркач.

Ребята любят шарады «Составь слово».

Корень тот же, что и в слове СКАЗКА,

Суффикс тот же, что и в слове ИЗВОЗЧИК,

Приставка та же, что и в слове РАСХОД.

Корень мой находится в ЦЕНЕ.

В ОЧЕРКЕ найди приставку мне.

Суффикс мой в ТЕТРАДКЕ вы встречали,

Вся же в дневнике я и в журнале.

В СПИСКЕ вы мой обнаружите корень,

Суффикс в СОБРАНИИ встретите вскоре,

В слове РАССКАЗ вы приставку найдете,

В целом – по мне на уроки пойдете.

В результате подобных заданий у учащихся формируется умение определять состав слова, выделять нужные морфемы, различать однокоренные слова, лучше усваиваются способы образования слов.

Как бы не классифицировались игры, их значение в развитии обучающихся велико. Игру можно считать выполнившей свои функции на уроке в том случае, если она обеспечивает не только освоение ребенком конкретных учебных умений, но и воспитание у школьников умения учиться; осознание школьником своих занятий в классе не как игры в школу, а как учение.

Применение игровых технологий 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 несет в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремленность, умение находить решение в нестандартной ситуации и, конечно, позволяет детям чувствовать себя детьми. Систематическое включение занимательного материала в уроки позволяет не только обогатить учебно-воспитательный процесс, но и заставляет детей по-другому взглянуть на предмет. Это взгляд любознательной, ищущей, пытливой личности.

Игровые технологии я использую в основном в 6 – 8 классах. Моя задача, как учителя русского языка, сделать так, чтобы, подбор дифференцированных игр и упражнений способствовал возникновению интереса к учению. Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом его этапе и как самостоятельное учебное занятие: уроки-игры, уроки-соревнования.

Я убедилась, что на таких уроках ученики работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением.

Анализируя срезовые работы за учебный год, в целом видно, что качество знаний увеличилось в 6 и 8 классах. В 9 классе показатели стабильные, успеваемость держится на уровне 100%. Повышение показателей можно объяснить тем, что на уроках уделялось достаточно времени для повторения изученного ранее материала, повышалась учебная мотивация у учащихся через применение дифференцированных заданий и использование игровых технологий.