


Игровые технологии на уроках русского языка

**учитель русского языка и литературы
МБОУ ИМРКС «СОШ №11»
Спецова Маргарита Геннадьевна**

**Игра — высшая форма
исследования.**

Альберт Эйнштейн

Игровые технологии используются для решения следующих задач:

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

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- Как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- Как технологии внеклассной работы.

Педагогические игры имеют следующую классификацию:

- По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;
- По характеру педагогического процесса:
 - 1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
 - 2. познавательные, воспитательные, развивающие;
 - 3. репродуктивные, продуктивные, творческие;
 - 4. коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.;
- По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;

Игры

- **Дидактические**

- **Словесные игры**

- **Путешествия**

- Учебно-ролевые

- (сюжетно-ролевые)

- **Урок – деловая игра**

- **дискуссии**

- **КВН**

- **викторины**

- **Пресс-конференции**

Классификация дидактических игр: (классификация основана на тематическом принципе: игры распределяются по разделам)

1. Фонетические и орфоэпические игры
2. Лексико-фразеологические игры
3. Игры по морфемике и словообразованию
4. Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм.
Синтаксические игры. Морфологические игры и др.

Подберите фразеологизмы, в которых упоминаются изображения животных

Назови фразеологизм, изображённый на картинке





1. За двумя зайцами...; Трусливый, как заяц.
2. Ползет, как черепаха.
3. Медведь на ухо наступил; Медвежья услуга.
4. Топают, как слон.

Назови фразеологизм, изображённый на картинке

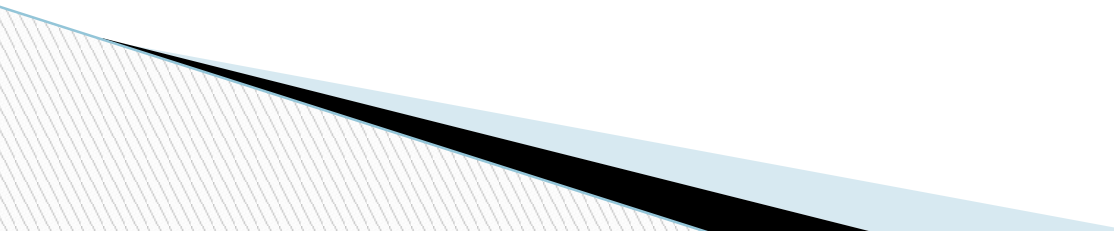


1. Как кошка с собакой (в постоянной ссоре)

2. Спустя рукава (небрежно, кое-как)

3. Как курица лапой (небрежный почерк)

4. Море по колено (ничего не страшно)



Кто-то подшутил над вами и рассыпал на отдельные слова 5 фразеологических единиц. Собери их

1. Как Макар свистит на языке ветер вертится в карманах куда в рукавицах канул телят в воду не гонял ежовых.

2. Расхлёбывать следы глядя в пятки баклуши на ночь заметать душа уходит бить кашу.

1.Куда Макар телят не гонял; в ежовых рукавицах; вертится на языке; свистит ветер в карманах; канул в воду.

2.Расхлёбывать кашу; бить баклуши; замечать следы; на ночь глядя; душа уходит в пятки.

Найди фразеологизм

1) чёрный муравей

2) белая ворона

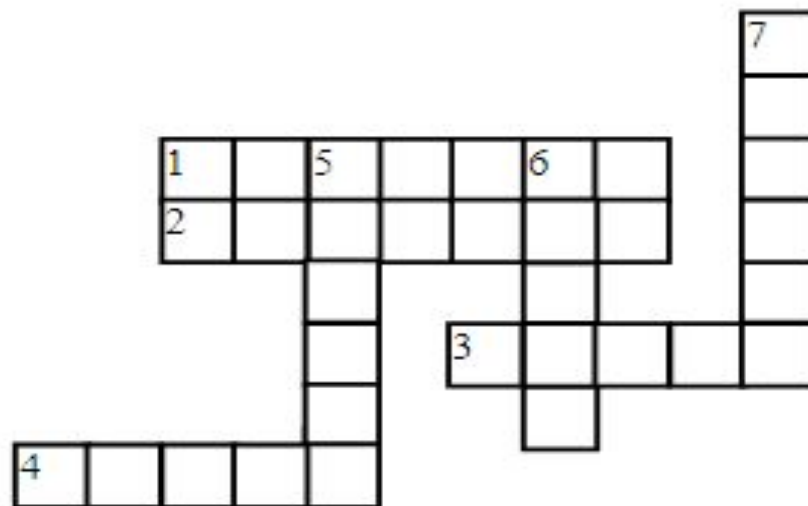
3) белый заяц

4) рыжий лев

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).

Знаете ли вы пословицы?



1. Слово – ..., а молчание – золото. (*Серебро.*)
2. Авось да как-нибудь до добра не ...(*доведут*).
3. Доброе ... и кошке приятно. (*Слово.*)
4. Делу ..., потехе – час. (*Время.*)
5. Где тонко, там и ... (*рвется*).
6. Копейка ... бережет. (*Рубль.*)
7. Один с сошкой, а ... с ложкой. (*Семеро.*)

Эстафета восторга

Хорошо подходит при изучении глагола. Используя данные глаголы, обозначающие чувства (любить, радоваться, восхищаться, восторгаться, наслаждаться, обожать), составьте словосочетания или предложения.

Третий лишний

Необходимо найти слово, не соответствующее определенному правилу, части речи, смыслу и т. д.

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

Показать на портрете



Око - (глаз). Зеница - (глаз, зрачок).
Чело - (лоб). Рамо — (плечо,
множественное число -рамена).
Выя - (шея). Длань - (ладонь).
Чрево - (живот). Шуйца - (левая рука).
Перст - (палец). Десница - (правая
рука).
Перси - (грудь). Чресла - (поясница,
бедро).
Вежды - (веки). Челюсть - (лицо,
образовано от чело + уста).
Ланиты — (щёки). Рыло — (то же, что
лицо).
Уста - (губы). Пясть - (ладонь с
пальцами).

Подбираем паронимы к словам

- Драматический - ... (драматичный).
- Дружеский - ... (дружелюбный).
- Существо - ... (сущность).
- Единственный - ... (единый).
- Злой - ... (злостный).
- Искусно - ... (искусственно).
- Подпись - ... (ропись).
- Заглавный - ... (главный).
- Наследие - ... (наследство).
- Гнездовье - ... (гнездо).
- Безответный - ... (безответственный).
- Пустошь - ... (пустырь).

Подберите синонимы

1. Надежда 2. Оплот. 3. Изумительный. 4. Лаконичный. 5. Колоссальный. 6. Любезность. 7. Неотъемлемый. 8. Лживый. 9. Грациозный. 10. Факультативный. 11. Краткий. 12. Обыватель. 13. исполинский. 14. Необязательный. 15. Упование. 16. Неотделимый. 17. Изящный. 18. Мещанин. 19. Цитадель. 20. Комплимент. 21. Спокойный. 22. Мистический. 23. Восхитительный. 24. Сиять. 25. Альманах. 26. Блестеть. 27. Невозмутимый. 28. Неискренний. 29. Сборник. 30. Сверхъестественный.

1 - 15, 2 - 19, 3 - 23, 4 - 11, 5 - 13, 6 - 20, 7 - 16, 8 - 28. 9 - 17. 10 - 14, 12 - 18, 21 - 27, 22 - 30, 24 - 26, 25 - 29.

Умный редактор

Исправить предложения, заменив в одном из придаточных союзное слово *который* союзными словами *где, откуда, когда*. Исправленные предложения записать, расставляя знаки препинания.

Образец. *Город, в котором я родился, славится заводом, который выпускает автомобили.* - *Город, где я родился...*

1. Дом в котором поселились строители был окружен тайгой в которой было много дичи.
2. Год в который я переселился в был богат такими событиями которые (не) возможно забыть.
3. Поезд на котором ехал Глеб прибыл на станцию в час который все еще спали.
4. Завод на который направили молодого инженера выпускает продукцию которая очень нужна сельскому хозяйству.
5. Страна из которой приехали студенты нуждается в специалистах которых выпускает наш институт.

- Объяснить и исправить ошибки в построении предложений. Предложения записать в исправленном виде.

1. Коля стоял во дворе, который был огорожен забором и ждал брата.
2. Ольга подошла к тому повороту, на котором скамья, с которой она любила смотреть на море.
3. На подоконнике лежало несколько игрушек, которые принадлежали малышу, который сейчас был в детском саду.
4. Около балкона сидела собачка, которая надеялась получить косточки, которые приносили ей ребята.
5. Сосед по купе помог Ане донести чемодан, в котором был тяжелый мешочек с камешками, которые набрала на морском берегу.
6. В саду было много яблок, которые очень любил мальчик, который каждое лето приезжал к бабушке, которая работала в этом колхозе садоводом,
7. Пассажиры заполнили трамвай, который шел к заводу, на котором через начиналась смена.

Игровые технологии занимают важное место в учебно - воспитательном процессе и выполняют ряд других функций:

- 1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
 - 2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
 - 3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников;
 - 4) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием.
- 