

Титаренко Инга Георгиевна, МБОУ СОШ  
№18

учитель русского языка и литературы

Игровые технологии на  
уроках русского языка

# Создание условий продуктивного запоминания

- \* Результативность учебной деятельности зависит от уровня сформированности памяти. Особая роль принадлежит запоминанию.
- \* Каждая учебная дисциплина определяет свою специфику используемых приемов запоминания.
- \* Приемов, обеспечивающих успех на уроке и условий для продуктивного запоминания много.

# Наиболее продуктивный способ лингвистической памяти на уроках русского языка образный:

- \* 1. Рисунок вместо зубрежки;
- \* 2. Игра как средство развития лингвистической памяти;
- \* 3. Мнемотехника – целенаправленное запоминание без усилий;
- \* 4. Опора – помощник быстрого усвоения теории.

\* Наибольший эффект можно получить при комплексном использовании традиционных методик с образными средствами обучения, позволяющими активизировать познавательную деятельность учащихся и развивать лингвистическую память. Этому способствуют дидактические виды работ и упражнения на уроках русского языка:

- \* - диктанты, включая выборочный, свободный, творческий и др.;
- \* - индивидуальные карточки с картинками;
- \* - таблицы, алгоритмы;
- \* - скороговорки;

- \* - дидактические кроссворды;
- \* - дидактические ребусы;
- \* - дидактические сказки;
- \* - игровые упражнения на развитие эмоциональной памяти.
- \* Практика показывает, что все эти упражнения положительно влияют на запоминание.
- \* Игровые технологии способствуют продуктивному запоминанию. Дидактическая игра остается действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей.

# 1. Игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм

## «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, щавель, украинский, термос, начало. (Слова содержатся в словарики «Произносите правильно», под ред. А.Ю. Купаловой «Русский язык.. Практика. 5-й класс».)*

## «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).

## 2. Лексико-фразеологические игры

### «Собери фразеологизм»

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

Ответы:

- Куда Макар телят не гонял.
- Как в воду канул.
- Ветер свистит в карманах.
- На языке вертится.
- В ежовых рукавицах.



## «Собери пословицу»

1. Восстановить пословицы, обе части которых соединены неверно, заново расставить знаки препинания.
  - 1) Ремесло не коромысло: - не научиш(?)ся.
  - 2) Хорош(?) садовник – собереш(?) хлеба на грош(?).
  - 3) Не помучиш(?)ся, не посееш(?) – не взойдут.
  - 4) Не удобриш(?) рож(?) – плеч(?) не оттянет.
  - 5) Бобы не грибы, хорош(?) и крыжовник.

*Ключ:* правильно – 1 + 4; 2 + 5; 3 + 1; 4 + 2; 5 + 3.

2. Восстановить пословицы, части которых соединены неверно. Раскрыть скобки.
- 1) Боятся не(счастья) – в лес не(ходить).
  - 2) (Не)другу поверить – словам твоим никогда веры не(будет).
  - 3) Волков бояться – друга обмануть.
  - 4) (Не)плюй в колодец – стыдно (не)учиться.
  - 5) Раз скажешь (не) правду – и счастья (не)видать.
  - 6) (Не)стыдно (не)знать – пригодится воды напиться.

*Ключ: правильно – 1 + 5; 2 + 3; 3 + 1; 4 + 6; 5 + 2; 6 + 4.*

3. Восстановить пословицы, части которых соединены неправильно. Указать, какие предложения получились: сложносочиненные или простые с однородными членами.

- 1) Семь раз отмерь, а реч(?) короткая.
- 2) Без грамоты хоть плач(?) а корень свеж(?).
- 3) Веревка хороша длинная, а один раз отреж(?).
- 4) Стар дуб, а с грамотой хоть вскач(?).

*Ключ:* правильно – 1 + 3; 2 + 4; 3 + 1; 4 + 2.

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 возвращает мяч учителю. Ответивший на вопрос правильно может сесть на место, тот, кто не справился с заданием, продолжает стоять и пытается исправить свое положение.

# «Третий лишний»

- \* Необходимо найти слово, не соответствующее определенному правилу, части речи, смыслу и т.д.  
Например:
- \* Лимонный, карманный, соломенный(лишнее-соломенный)
- \* Горяч, могуч, плач(лишнее – плач, так как это существительное)
- \* Революция, циркуль, нация (лишнее – циркуль)

# «Выбери три слова»

- \* (ее можно использовать на закрепление любых тем по русскому языку)
- \* Цель: проследить за формированием орфографического навыка с учетом этапа работы над орфографией.
- \* Подбор слов зависит от изучаемых или пройденных тем.
- \* На 9 карточках записаны девять слов:
- \* 1-й набор: рыбка, вьюга, чулок, дубки, варенье, чучело, ручьи, чум, гриб.
- \* 2-й набор: подъезд, склад, ворона, град, съемка, клад, ворота, подъем, воробей.

# «Выбери три слова»

- \* Двое берут по очереди карточки , выигрывает тот, у кого первого окажутся три слова, имеющие одинаковую орфограмму.

	Рыбка	Вьюга	Чулоч		Подъезд	Склад	Воронка
I	Дубки	Варенье	Чучело	II	Съемка	Град	Ворота
	Гриб	Ручьи	Чум		Подъем	Клад	Воробой

# Игра «Шифровальщики»

- \* Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смысло-различительной функции звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.
- \* Ход: Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой – отгадчика.
- \* Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут пробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

Жыил	Ански	Кьоинк
Лыжи	Санки	Коньки



# Игра «Шифровальщики»

- \* Отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать из каждой группы лишнее слово.  
Например:
- \* 1. Аалтрек, лажок, раукжк, зоонкв (тарелка, ложка, кружка, звонок)
- \* 2. Оарз, страа, енкл, роамкша (роза, астра, клен, ромашка)
- \* 3. Плнаеат, здзеав, отрбиа, сген (планета, звездаЮ орбита, снег)

# Игра «Почтальон»

- \* Цель: Закрепить знания учащихся по подбору проверочного слова, расширить словарный запас, развить фонематический слух, профилактика дисграфии.
- \* Ход: Почтальон раздает группе детей( по 4-5 чел.) приглашения. Дети определяют, куда их пригласили.

Огород	Парк	Море	Школа	Столовая	Зоопарк
Гря-ки	Доро-ки	Пло-цы	Кни-ки	Хле-цы	Кле-ка
Кали-ка	Бере-ки	Фла-ки	Обло-ки	Пиро-ки	Марты-ка
Реди-ка	Ду-ки	Ло-ки	Тетра-ка	Сли-ки	Тра-ка
Морко-ка	Ли-ки	Остро-ки	Промока-ка	Голу-цы	Реше-ка

Задания:

1. Объяснить орфограммы, подбирая проверочные слова.
2. Составить предложения. Используя данные слова

# Игра «Клички»

- \* Цель: Формирование процесса словоизменения и словообразования, закрепление фонетического и грамматического разбора слов, правописание имен.
- \* Ход: Образуйте клички животных от следующих слов:
- \* **Шар, стрела, орел, рыжий, звезда.**
- \* Составить предложения.
- \* **Шарик, Стрелка, Орлик, Рыжик, Звездочка.**
- \* Выделить ту часть слова. Которой вы воспользовались при составлении кличек (суффикс, окончание).