«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ»

Педагогические игры имеют следующую классификацию:

I. По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;
II.По характеру педагогического процесса:
1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
2. познавательные, воспитательные, развивающие;
3. репродуктивные, продуктивные, творческие;
4. коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.;
III. По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;
IV. По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.

Урок с дидактической игрой.

Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры.

Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний.

Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением.

Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся.

Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключатся в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы.

Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.

2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.

3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Выделяют

1. Игры - упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.
2. Игры- путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.
3. Игры - соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.
4. Урок - деловая игра.
5. Урок – ролевая игра.

Виды дидактических игр:

- Фонетические игры.
- Лексико-фразеологические игры.
- Игры по морфемике и словообразованию.
- Морфологические игры.
- Синтаксические игры.

Подобным образом подбираются игры, помогающие осваивать орфографию, пунктуацию.

Определение характера игры на уроке русского языка необходимо для того, чтобы поставить перед учеником дидактическую цель, а также проанализировать, достигнута ли эта цель в результате проведения игры.

Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом его этапе – от проверки задания по самоподготовке до выполнения контрольной работы и обобщения.

ПРИМЕРЫ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО ФОНЕТИКЕ И ГРАФИКЕ

« Загадки».

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).

ПРИМЕРЫ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПО МОРФОЛОГИИ

«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)**

«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

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).

«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.

Синтаксические задачи.
Синтаксис и пунктуация рядышком идут,
Держатся за руки, песенки поют.
Словно две подружки не разлей -вода
И об этом помнить нужно вам, друзья!

Расставить слова так, чтобы получилось предложение, объяснить знаки препинания.
Заблудились слова в беспорядке,
Потеряли места в суете,
Так давайте же, ребята, поможем,
Им в нелегкой и грустной судьбе
1.дерево, хвойных, семейства, сосна.
2. ставьте, кресла, сумки, не, товарищи, на.

“**Кто больше!”.**
(Составить словосочетание из предложения, указать тип связи - подчинительный и сочинительный).
Маленький пушистый котенок гулял по крыше и громко мяукал.
- маленький котенок,
- пушистый котенок,
- гулял по крыше,
- громко мяукал,
- гулял и мяукал.

«Составь слово»
Составить слово из карточек, указать лексическое значение этих слов. (Карточки могут остаться лишние). Карточки находятся в воздушных шарах. Шар необходимо лопнуть так, чтобы задания не разлетелись , не потерялись!
ПРИ- , - ИТЬ , - ГОТОВ - , О- , -ЕТЬ - , -БЕЖ - , - УТ ;
РАС - , - ПИС - , К , А , У , -ЛИС - , - ИТЬ - .

1. Игра "Переводчик"

I. Кто быстрее заменит все слова в предложении (кроме служебных) синонимами?
1) Доктор прописал пациенту инъекции. 2) Разъяренная вьюга замела тропинки. 3) Шофер вновь стал внимательно всматриваться во мрак.4) Караульный спрятался от ливня под кровлей здания.
II. Кто найдет иноязычные слова и заменит их русскими? 1) При проверке было выявлено немало дефектов. 2) Он пишет мемуары. 3) Ваши аргументы убедительны. 4) Все работали с энтузиазмом. 5) Мы гордимся нашим голкипером. 6) В газете появилась информация о футбольном матче. 7) В сплаве обнаружено мизерное количество меди.
III. Кто сумеет найти старославянские (по происхождению) слова и заменить их русскими:
1) Горят румянцем свежие ланиты. 2) Старец нахмурил чело. 3) Построен град великий над Невой.

2. Игра "Следствие ведут знатоки"

Студентам предлагается угадать, о какой профессии идет речь и доказать справедливость своей точки зрения. Игра обычно проводится при изучении темы "Профессиональная лексика".
1) Он показал мне свои акварели и натюрморты. Впечатление от натюрмортов - это яркий, пестрый ковер красок, переливающихся и искрящихся всеми цветами палитры.
2) Лешему он [Римский-Корсаков] придумал два лейтмотива. Один поручил струнным инструментам. Второй играют четыре валторны и тарелки. Сурово и уныло звучит лейтмотив Деда Мороза. Тембр деревянных духовых инструментов передает ощущение зимней скованности природы.
3) - Фамилия? Истомин Валерий Сергеевич.
- Что с ним?
- Инфильтрат в левом легком под ключицей.
- А сколько граммов стрептомицина вы уже вкололи этому юноше?
- Пятьдесят два. Роман Борисович.
- Назначьте его на консультацию к Зацепиной. (По В. Владимирову).

3. "Найди слово по его приметам"

Это глагол: его синоним - промчался.
Я шел зимою вдоль болота
В галошах, в шляпе и в очках.
Вдруг по реке пронесся кто-то
На металлических крючках.
(Д.Хармс).

4. Игра "Соколиный глаз"

1) Кто найдет в тексте больше устаревших слов?
Снился Святославу смутный сон
В стольном граде в тереме высоком.
И, собрав бояр, поведал он,
Что узрел во мраке вещим оком.
(Н. Рыленков).
2) Кто больше всех найдет в тексте слов, использованных в переносном значении?
Хороший Ветер.
Я проснулся поутру.
Пляшет Солнце на ветру.
Веселятся все поля без меня.
И резвятся тополя без меня.
И смеется вся земля,
И шмели снуют, звеня.
Все на свете без меня, без меня!
И я тогда вскочил,
Башмаки скорей схватил.
Мне Ветер, Ветер, Ветер
Сказал, куда идти.
И мой хороший Ветер
Играл со мной в пути.
(Э. Мошковская).

5. Игра "Аукцион"

Так же, как и при проведении настоящего аукциона, побеждает в соревновании тот, кто назвал последнее слово. Если, например, задание состояло в подборе синонимов к слову горячий (чай), то победителем оказывается тот, кто заканчивает перечисление синонимов, назовет последний из них. Игру можно проводить при изучении синонимов; например, предлагаются задания подобрать синонимы к словам передвигаться, сказал, большой (дом), мужество, спор, смеяться, тоска, плохой (человек) и др.

При работе над устаревшими словами можно предложить студентам назвать устаревшие слова по одной из предложенных тем: 1) одежда, обувь, 2) оружие, 3) средства передвижения, 4) мебель, 5) слова, ушедшие "в отставку" после революции. И др.
Работая над неологизмами, дети могут соревноваться в подборе неологизмов, рожденных 1) в годы гражданской войны, 2) в эпоху освоения космоса, 3) отражающих достижения науки и техники и др.
Закреплению темы "Профессиональная лексика" поможет задание подобрать профессиональные слова, используемые людьми разных профессий (строитель, библиотекарь, лингвист, историк, спортсмен, геолог).

6. Игра "Перевертыш"

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) .

7. 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?
Студентам 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.

8. Игра "Корректор"

1. Найди ошибку в выборе слова. 1) После теплых атмосферных осадков на листьях сверкали яркие капли. 2) В конструкции есть отрицательные и положительные дефекты. 3) Из передовой бригады он перешел в отсталую. 4) В центре города построен памятник герою.

2. Кто быстрее и точнее отредактирует заметки?
1) В первой четверти работа нашего класса шла плохо. Дисциплина в нашем классе тоже была плохая. Особенно плохо ведут себя на уроках рисования.
2) Сегодня на уроке биологии учитель говорил нам о Мичурине. Он много говорил о его жизни, а потом стал говорить о созданных ученым гибридах.

3. Исправьте ошибки в толковом словаре Пети Ошибкина.
1) Западня-квартира с окнами на запад. 2) Гривенник - юноша с модной гривой. 3) Маховик - регулировщик на перекрестке. 4) Застрельщик - браконьер.

4. Найди лишнее слово.
1) Петя ушиб колено ноги. 2) Робинзоны ослабли от недоедания пищи. 3) Собрание будет в декабре месяце. 4) Многие города были превращены в руины и развалины. 5) Путь кораблю преградил ледяной айсберг. 6) Он написал свою автобиографию.

9. Игра "Бумеранг"

Эта игра воспитывает у детей внимание и быстроту реакции: ученику необходимо быстро извлечь из памяти нужное слово и "возвратить" его учителю.

1. Найди синоним.
Простой человек (бесхитростный), простая задача (легкая), простая истина (прописная); беспокойный человек (неугомонный). беспокойный взгляд (тревожный);
крепкая дружба (надежная), крепкая подошва (прочная).

2. Найди антоним.
Близкий берег (далекий), близкий человек (чужой); веселая комедия (скучная), веселое настроение (грустное); глубокий колодец (мелкий), глубокие знания (поверхностные); мелкая рыба (крупная), мелкая река (глубокая).

3. Замени прилагательное таким словом, чтоб оно не только называло признак, но и давало яркое, образное представление о предмете.

Березка высокая (кудрявая, стройная, тоненькая и т.д.); трава зеленая (бархатная, молодая, нежная, ласковая, молчаливая и др.); вьюга февральская (злая, дикая, сердитая, разбушевавшаяся, бешеная и др.); туча грозовая (зловещая, хмурая, громыхающая и др.); русский язык (богатый, могучий, яркий, образный и др.); сорока пестрая (болтливая, суетливая, бойкая, хитрая и др.); осина тонкая (трепетная, дрожащая, огненная, лепечущая и др.).

10. Игра "Шеренга"

Расставь синонимы в порядке возрастания признака.
Свирепый, жесткий, лютый, безжалостный, бессердечный", злой (враг).
Оскорбительный, обидный, резкий, грубый, бестактный (поступок).