**Выступление на педсовете**

 **«Применение игровых технологий на уроках русского языка, с целью пробуждения интереса к изучаемому предмету».**

Ученик – это не сосуд, который надо заполнить,

А факел, который надо зажечь.

 Сократ

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению предметов. Занимательность условного мира игры делает положительной, эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации. А эмоциональность игрового действия активизирует познавательную деятельность.

На протяжении нескольких лет работы в начальных классах я наблюдала, что занятия русским языком не всегда вызывают у учащихся интерес. Некоторые дети считают его скучным предметом. Нежелание заниматься русским языком порождает неграмотность. Я задумалась над тем, как пробудить интерес к занятиям, как повысить грамотность письма. Перечитала много литературы, проанализировала свои уроки и пришла к выводу, что пробудить интерес к русскому языку можно, если систематически накапливать и отбирать увлекательный материал, способный привлечь внимание каждого ученика.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ Я ИСПОЛЬЗОВАЛА НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА
.

 **«Выбери три слова»** (Ее можно использовать на закрепление любых темах по русскому языку)
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.

Дети берут по очереди 3 карточки. Выигрывает тот, у кого первого окажутся 3 слова с одинаковой орфограммой.

### Игровой прием «найди «лишнее слово»

### Цель: развивать умение выделять в словах общий признак, развитие внимания, закрепление правописаний непроверяемых гласных.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| МАК | РОМАШКА | РОЗА | ЛУК |
| КОШКА | СОБАКА | ВОРОБЕЙ | КОРОВА |
| БЕРЕЗА | ДУБ | МАЛИНА | ОСИНА |
| КОРОВА | ЛИСА | ВОЛК | МЕДВЕДЬ |

***Задания:*** Подчеркни « лишнее» слово. Какие орфограммы встретились в этих словах?

**Детям очень нравятся такие задания, как:**

* Заменить словосочетания одним словом:
	+ - промежуток времени в 60 минут,
	+ - военнослужащий, стоящий на посту,
	+ - ребенок, любящий сладкое,
	+ - очень смешной фильм.
* Распредели слова на две группы.
	+ Найди родственные слова. Выдели корень.
* Закончи предложения:

У Ромы и Жоры есть ………….
Однажды они пошли ………….
Вдруг из кустов……………..
Потом ребята долго вспоминали как……..

* Составь рассказ по опорным словам:
	+ зима, снежок, морозец, деревья, холод, снегири.

Ценность таких игр заключается в том, что на их материале можно отрабатывать также скорость чтения, слоговой состав слова, развивать орфографическую зоркость и многое другое.

Важная роль занимательных дидактических игр состоит еще и в том, что они способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность, создает положительный эмоциональный настой в ходе урока.

Ребенок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную.

**Дидактическая игра: Кто быстрее соберет вещи.**

Цель игры: дифференциация шипящих звуков: ж,ш,ч,щ; активизировать внимание и мыслительную деятельность учащихся.

Оборудование: карточки с изображением предметов с шипящими звуками ж,ш,ч,щ; «чемоданчики» с соответствующими звуками – 4 шт.
Правила игры: Один из участников выходит к доске, выбирает любую карточку «предмет» и помещает ее в соответствующий «чемоданчик». Остальные учащиеся контролируют правильность выбора. Участвовать в игре могут все дети по очереди.

**Дидактическая игра: Кто быстрее, кто точнее.**

Цель: Закрепить навык определения на слух слов с шипящими ж,ш,ч,щ и умение вычленять эти звуки.
Ведущий делит доску на 4 части, в каждой пишет шипящие согласные ж,ш,ч,щ. К доске вызывается 4 ученика, которые встают так, чтобы у каждого была четверть доски. Ведущий называет слова, начинающиеся с какой-нибудь из перечисленных букв. Один из учеников, стоящих у доски, у которого записана эта буква, записывает слово в свою графу. Затем остальные ученики поочередно называют придуманные на эти буквы слова. Стоящие у доски ученики, записывают каждый свое слово. Игра идет в быстром темпе. Дети контролируют запись на доске. В случае ошибки игра останавливается и исправляется неточность.

**Дидактическая игра: Будь внимателен.**Цель: активизировать память, внимание, словарный запас, опираясь на знание правил.
Из предложенных стихотворений выписать с сочетаниями жи, ши:
1. Жили в хижине чижи,
Мыши, ежики, стрижи,
В гости к ним идут моржи
И жирафы и ужи.
2. Жилет, животное , живот,
Жирафы, живопись, живет,
Шиповник, шины, камыши,
Машины и карандаши,
Кружить, служить, дружить и жить,
Спешить, смешить,
Шипеть и шить.
Все сочетания ЖИ и ШИ
Только с буквой И пиши!

**Дидактическая игра: Словознайкин, дай ответ.**Цель: определить уровень развития детей, развивать память, мышление , речь.
Детям предлагается за определенное время вспомнить и записать как можно больше пословиц и поговорок, загадок и четверостиший, в которых встречаются слова и заданное правило – «Правописание слов с сочетаниями жи,ши». Например:
Пословицы и поговорки:
Жизнь дана на добрые дела.
Шила в мешке не утаишь.
Поспешишь –людей насмешишь.
Жизнь прожить- не поле перейти.
Дружба как стекло, разобьешь – не склеишь.
Загадки:
Два березовых коня Он высокий и пятнистый
Через лес несут меня. С длинно, длинной шеей,
Кони эти рыжие, А питается он листьями,
А зовут их…)лыжами). Листьями деревьев(жираф)
Четверостишье:
Шила шубку – сшила юбку,
Шила шапку – сшила тапку!
Хорошая швея Наташа!

**Дидактическая игра: Одним словом.**Цель: активизировать словарный запас детей, развивать умение обобщать словосочетания в одно понятие.
Учащимся предлагается заменить сочетания слов и предложения одним словом, имеющим слоги ча, ща, чу.щу.
1. Обрубок дерева - …(чурбан).
2. Шестьдесят минут-…(час).
3. Густой частый лес- …(чаща).
4. Хищная рыба с острыми зубами - …(щука).
5. Из чего делают тяжелые сковородки -… (чугун).
6. Прикрывать глаза от солнца - … (щуриться).
7. Сосуд с ручкой и носиком для кипячения воды или заваривания чая - …(чайник) и

**Дидактическая игра: Все наоборот.**Цель: закрепить написание слов с сочетанием –чн-, активизировать внимание, мыслительную деятельность детей.
Учитель предлагает детям заменить предложенные им словосочетания типа существительное + существительное на другое так, чтобы одно из слов включало в свой состав сочетание –чн-.
Игрушка для елки-…(елочная игрушка)
Герой сказки- … (сказочный герой)
Сок яблока-… (яблочный сок)
Суп из молока -…(молочный суп)
Варенье из клубники-… (клубничное варенье)
Каша из гречки-… (гречневая каша)
Вода из речки-… (речная вода)
Скважина в замке -…(замочная скважина)
Мука из пшеницы -… (пшеничная мука) и т.п.

**Дидактическая игра: Замени букву.**Цель: активизировать умственную деятельность учащихся, развивать орфографическую и фонетическую зоркость, внимательность, логическое мышление.
Детям предлагается исходное слово с орфограммой, они изменяют в нем последовательно либо один, либо два звука, сохраняя при этом сочетание –чк-, и получают новые слова. Выигрывает тот, кто составит наибольшее количество слов.

дочка ручка

бочка речка

ночка свечка

кочка печка

точка почка

тучка дочка

тачка ночка

**Дидактическая игра: Назови один предмет.**Цель: отработка способов проверки безударных гласных.
Учитель говорит слово, обозначающее много одинаковых предметов, а ученики называют один такой предмет и объясняют какую гласную надо писать в корне слова. За правильный ответ ряд получает очко. Победитель выявляется по количеству очков.
Примерный материал: слова: врачи, глаза, грачи, сады, тазы, шары, бока, дожди, дворы, кроты, моря, ножи, плоды, поля, рога и т.д.

**Дидактическая игра: Пол-минутки для шутки.**Цель: закрепить правописание заглавной буквы в кличках животных.
Оборудование: на доске записаны названия тех животных, которые встречаются в стихотворении Ю.Черных: собака, курица, корова, кошка, лошадь.
Учитель просит детей внимательно послушать стихотворение и сказать, что в нем не так. Правильный ответ поощряется игровым жетоном. Одни дети дописывают на доске к названиям животных- клички, а остальные выполняют эту работу в тетради.
Жили- были дед, да баба
С маленькою внучкою.
Кошку рыжую свою
Называли Жучкою,
А Хохлатой они
Звали жеребенка,
А еще у них была
Курица Буренка,
Собачонка Мурка,
А еще два козла,-
Сивка и Бурка.

**Дидактическая игра: Составь слово.**Цель: активизировать словарь учащихся, развивать умение подбирать слова.
Оборудование: карточки с буквами русского алфавита.
Играть могут 2-6 человек. Каждый из играющих берет одну карточку и кладет ее в середину круга буквой вверх. Когда это сделано, участники стараются из положенных в круг букв собрать какое-то слово. Например, открыты карточки с буквами А,Л,С,М,Ь,О. Из них можно составить слово: моль, сало, лом, и т.д. Тот, кто первый назовет подходящее слово, забирает себе все нужные для этого составления буквы и кладет перед собой составленное слово так, чтобы всем было видно. Выигрывает тот, кто к концу игры составит как можно больше слов.

**Дидактическая игра: Найди ошибку.**Цель: развивать умение выделять в речи слова, обозначающие предмет.
Учитель называет ряд слов, обозначающих названия предметов и допускает одну «ошибку». Ученики должны определить, какое слово лишнее и почему. Правильно выполнивший задание, получает фишку. Выигрывает тот, у кого больше фишек.
Примерный материал:
1.Кукла, дом, море, вышла, ученик.
2.Карта, солнце, железный, дверь, моряк.
3.Девочка, мел, больше, карандаш, жаба.
4.Замок, тяжело, петух, тарелка, вишня.
5.Бежит, книга, окно, ворота, слон и т.п.

**Дидактическая игра: Найди пару.**Цель: развивать умение правильно соотносить название предмета и действия.
Оборудование: у каждого ученика на парте карточка, на которой в один столбик записаны слова: метель, гром, солнце, молния, ветер, дождь, снег, облака, туман, мороз, а в другой столбик слова- действия: капает, плывут, падает, стелется, плывет, метет, гремит, печет, сверкает, дует, трещит.
Ученики к каждому слову, обозначающему название явления, подбирают слово, обозначающее действие предмета, отмечая стрелкой. Выигрывает тот, кто первый составит пары слов.

**Дидактические задания и упражнения.**Цель: закрепить знания детей по теме «Разделительный мягкий знак», развивать память, мышление.
1. Назовите сначала слова, в которых надо писать букву Ь в конце, а потом- в середине.
2. Найдите слова с разделительным мягким знаком. Подчеркните их: пью, шью, бью, семья, кольцо, копье, пони, платье, пальто, воробей, сошьет и т.д.
3. Выпишите слова с разделительным Ь:
Целый день лежит тюлень,
И лежать ему не лень.
Жаль, тюленье прилежание
Не пример для подражания.
(Б. Заходер)
Вот бы тебе, заяц, да лисьи зубы!
Вот бы тебе серый, да волчьи ноги!
Вот тебе, косой, да рысьи когти!
-Э-э, что мне клыки да когти?
Душа – то у меня все равно заячья.
4.Шарады.
Я с Л смягченным – под землей С твердым Л я на стене
Бываю каменным и бурым. (книги, например, на мне),
А с твердым – в комнате любой, Но как только Л смягчите,
В геометрической фигуре. Сразу в танец превратите.
(Уголь-угол) (Полька-полка).
Без М – в лесу мне красоваться;
С М – суда меня боятся.
(Ель-мель).

**Дидактическая игра: Заполни квадрат.**Цель: активизировать словарь учащихся, развивать умение писать слова с мягким знаком на конце слова.
Оборудование: прямоугольники, поделенные на клетки по количеству букв в слове. В начале каждой строчки – картинка.
Каждый ряд получает карточку и выбирает представителя. По сигналу, сидящие, на передних партах, вписывают одно слово в клетки верхней строки и передают карточку сзади сидящим ученикам и т.д.
Заполненная карточка возвращается представителю своего ряда, который исправляет ошибки, проверяет и передает учителю. Очки начисляются за каждое верно записанное слово по одному очку, за безошибочную работу представителя – 2 очка, за выполнение работы первыми дети получают еще одно очко.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Сюжетно-ролевые игры носят, преимущественно, коллективный характер. Основные компоненты ролевой игры – тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль.
Усваивая разные понятия на уроках, учащиеся становятся «участниками» событий, представляют себя специалистами разных профессий. Ролевую игру можно готовить заранее, можно проводить с одним учеником, с группой учащихся или со всем классом.
I. Урок-путешествие.

II. Театрализованные уроки.

III. Бытовые, общественные и отражающие профессиональный труд людей игры (в семью, в профессии, в школу и т.д.)

Задача учителя – научить каждого ребёнка самостоятельно учиться, сформировать у него потребность активно относится к учебному процессу. Одно из средств, которое окажет реальную помощь ученикам – игра.

Сделать серьезное занятие для ребенка занимательным
– вот задача первоначального обучения.
*К.Д.Ушинский.*

Важнейшими развивающими способами являются деятельность и общение. Учителю очень важно развить в ребенке его природную потребность к самостоятельной деятельности и общению. В школе ведущей деятельностью является учебная. Но школа только тогда будет интересна ребенку, когда учитель сохранит для него радости, которые обучающийся имел до школы. На современном этапе главной задачей государственной образовательной политики является создание условий для достижения нового качества образования в соответствии с потребностями современной жизни, обеспечение доступности образования для всех детей.
В настоящее время у учителя есть возможность выбрать методы и технологии обучения, которые, по его мнению, наиболее оптимальны для построения и конструирования учебного процесса.

Достаточный опыт работы с детьми девиантного поведения, знание психологии таких обучающихся помогает определить главные задачи, стоящие передо мной, учителем русского языка и литературы: повышение учебной мотивации, развитие познавательного интереса к русскому языку, расширение кругозора и, наряду с этим, воспитание личностных качеств детей.
Работая в специальной общеобразовательной школе открытого типа с детьми, испытывающими затруднения в получении знаний, с детьми девиантного поведения, с детьми из неблагополучных семей, наблюдая за жизнью и поведением своих обучающихся, приходится чаще задумываться о том, что доставило бы им радость, которую они не видят в семьях. Одним из средств сохранения и получения радости во время серьезного и нелегкого учебного процесса является игра.
Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребенка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребенка.
[Игровые технологии](http://www.uchportal.ru/load/31-1-0-7420) в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние.

Проблема занимательности берет свое начало с Я.А.Коменского. Он не вводил этого понятия, но писал, что образование должно возбуждать «интерес к знанию и охоту к учению».
Сегодня теоретики и практики оценили уникальные возможности игры в роли активного участника как учебного, так и воспитательного процесса.
Возникнув из необходимости реализации занимательности в обучении, игра на уроке привлекла внимание психологов, дидактов и методистов. К настоящему времени она получила серьезное психологическое обоснование и дидактическое подтверждение. Разработано большое количество учебных игр. Уделено им внимание и в методике преподавания русского языка. Игры, применяемые на уроках русского языка, многогранны и разнообразны. Их классификация может быть различна. Можно выделить следующие основные группы.

• 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 и т.д.
4. Деловые игры развивают у детей фантазию, основанную на приобретенных знаниях, учат рассуждать, доказывать, сравнивать.
5. Интеллектуальные игры, классическими примерами которых являются шашки и шахматы, вызывают у ребят большой интерес. К ним относятся загадки, шарады, метаграммы, анаграммы, логорифы, рассказы-загадки.*

• Игры и игровые задания- упражнения можно классифицировать по школьным разделам языкознания. Занимательный игровой материал учитель сможет применить в ходе изучения ведущих разделов школьного языкознания, таких как: «Фонетика», «Морфология», «Лексикология», «Синтаксис».

1. К разделам «Фонетика» и «Графика». Расшифруйте анаграммы. Если какое- либо слово от перестановки в нем букв образует другое слово, имеющее иной смысл, то эти слова называют анаграммами ( греч. «ана»- пере, «грамма»- буква): «липа»- «пила». Условие: Участники игры, разделившись на команды, могут загадывать друг другу анаграммы, назначая или штрафы проигравшим, или очки выигравшим. Командный, состязательный элемент игры усилит осваиваемую школьниками словесно - игровую ситуацию. Задание: Придумайте новые слова, состоящие из этих же букв в другом порядке: атлас (салат), акт (так), адрес (среда), рад (дар), армия (Мария, мир), автор (товар, отвар, вор), образ ( бор, роза, раб), слово ( волос, вол ), чувство ( ус, вот). Методические цели и задачи: - Развивать находчивость, смекалку, логику у учащихся; - развитие речи учащихся; - сплочение коллектива; развитие коллективизма у учащихся; - воспитания у учащихся чувства языка.
2. К разделам «Лексикология и фразеология» . Собери фразеологизм. Собери пословицу. Угадай слово по его описанию.
3. К разделу «Морфология». Эстафета восторга ( к теме «Глаголы и их роль в нашей речи» ) Задание: Используя данные глаголы , обозначающие чувства (любить, радоваться, восхищаться, восторгаться, наслаждаться, обожать), составьте словосочетания или предложения. Условие: Для выполнения этого игрового задания школьники делятся на две команды и рассаживаются по рядам друг за другом. Ведущий дает членам команд, сидящим первыми, карточки с записанными на них глаголами чувства. Выполнив задания, члены команд передают карточки сидящим сзади. Побеждает та команда, которая быстрее и правильнее (выразительнее) составит словосочетания и предложения. Методические цели и задачи: - дети знакомятся с глаголами, выражающими чувства; знакомятся с синонимами, синонимическим рядом; учатся различать оттенки синонимов; обогащение словарного запаса учащихся; развитие речи учащихся; развитие чувства коллективизма у учащихся; воспитание у учащихся чувства языка.
4. К разделу «Синтаксис». Угадай подлежащее! ( к теме «Главные члены предложения. Подлежащее». ) Задание: Ведущий предлагает загадки, в которых даны сказуемые, но нет подлежащего. Дети отгадывают каждую загадку и вставляют отгадку- слово- подлежащее- в текст загадки. 1.Весной веселит, летом холодит, осенью питает, зимой согревает. ( Дерево ) 2.По земле ходит, неба не видит, ничего не болит, а все стонет. ( Свинья ) 3.Крыльями машет, а улететь не может. ( Ветряная мельница ) Условие: Дети должны соблюдать очередность, не выкрикивать, т.к. ответ не будет засчитан. Методические цели и задачи: знакомство учащихся с главными членами предложения; знакомство с подлежащим; развитие у учащихся смекалки, находчивости; - воспитание у учащихся чувства языка

• Игры можно классифицировать в зависимости от того, на каком этапе урока они могут использоваться.

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
1. Не только освоение ребенком конкретных учебных умений, но и воспитание у школьников умения учиться;
2. 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.

Список литературы
1. Амонашвили Ш.А. «Здравствуйте, дети!»: Пособие для учит. - 2-е
изд., М.: «Просвещение», 1988
2. П.М. Баев /Играем на уроках русского языка, М., 1989
3. З. В. Дощицына. Готовность ребенка к школьному обучению и адаптация в школе / Оценка степени готовности детей к обучению в школе в условиях разноуровневой дифференциации. М.; 1994
4. Игра как средство обучения младших школьников: Метод. пособие. Новокузнецк: изд. НПК, 1998
5. Е. И. Коновалова / Нестандартные уроки. М.; Дрофа, 2002
6. Карпова Е.В. Дидактические игры в начальной школе: Попул.пособие для родит. и педагогов. - Ярославль «Академия развития», 1997
7. Коменский А.Я. Великая дидактика. Прилож. к ж. «Начальная школа»,1975, с.108
8. Макаренко А.С. Собр. соч. в 7 томах. - М., изд. АПНРСФСР, 1983, т.4
9. Ушинский К.Д. Собр. соч. в 11 т. - М.-Л., 1948-1952, т.5
10. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 1978