«Дидактическая игра

на этапе закрепления и повторения знаний

на уроках русского языка»

**1 Игра как вид деятельности.**

По определению, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

- коммуникативную: освоение диалектики общения;

-самореализации в игре как полигоне человеческой практике;

- игро - терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

-диагностическую: выявления отклонений от нормативного поведения, самопознания в процессе игры;

- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;;

- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

-социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты ( по С.А. Шмакову):

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желания ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;

- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности;

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция;

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность её развития.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а так же анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается её добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности , удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

д) сюжет (содержание – область действительности).

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим, люди использовали с древности. 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 более обширной технологии;

- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения);

- как технологии внеклассной работы.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

- учебная деятельность подчиняется правилам игры;

- учебный материал используется в качестве её средства;

- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

**2. Словесные игры**

Важнейшая задача, которая состоит перед учителем словесности, - помочь школьникам полюбить слово, открыть его красоту, получать радость от чтения.

Этой цели могут послужить многообразные развлекательные словесные игры, которые должны найти место на уроках. Игра не просто развлечение, а особый способ постижения сложных языковых явлений, способ обучения речи. Игра эффективна, ведь играют не потому, что надо, а потому что интересно. Во всем мире творческие игры используются в качестве чрезвычайно действенного приема обучения.

Игру можно использовать при изучении любой темы, стоит только внести в урок элемент соревновательности или предложить участникам войти в какую-то роль.

Если сложный вопрос решается путем диалога сторонников разных точек зрения, если ребята выступают в роли журналистов, актеров, писателей, исследователей, если стоит вопрос: кто быстрее – это уже игра. И она часто продуктивнее других форм работы, а время, отведенное на неё на уроке, употреблено подчас наиболее целесообразно.

Одни игры проводятся как викторины, в которых соревнуются отдельные учащиеся, и работа здесь похожа на фронтальную беседу, только стремительную и веселую. Другие игры требуют групповой работы.

В игре всегда происходит соревнование, что и отличает игру от других видов деятельности. А значит, есть победители и побежденные. Но цель учебной игры – не выявление победителя, а приобретение знаний и умений каждым участником.

Как преодолеть противоречие между неизбежным в игре делением на победителей и побежденных и задачей активизации работы каждого ученика?

Решение проблемы находится творческими усилиями учителя, которому каждый раз приходится думать: 1) как подобрать игры; 2) каким образом их проводить; 3) как оценивать результаты работы учащихся.

Прежде всего важно очень понимать, что главное в учебной игре – не победа в борьбе, а общая радость участия в ней, радость открытия, совершенного с помощью игры. Нельзя превращать игру в погоню за баллами и делить учеников на талантливых и «серых». Чтобы не допустить этого, учитель подберет в занятии игры, требующие разных способностей: не только быстроты реакции, но и широты эрудиции, хорошей памяти, эмоциональной чуткости, точности слова. Тогда кто-то окажется победителем в одном соревновании, кто-то в другом и не будет полностью проигравших.

Важно, чтобы команды были поставлены в равное положение. Оценка результатов может даваться в баллах, а чтобы баллы не отождествлялись со школьной оценкой, пусть их будет 10 или 12.

Есть и другие способы оценки: набрать наибольшее количество фишек, устанавливать предел времени. Награждать победителей можно забавными призами, «почетными званиями», записью наиболее интересных игровых сочинений в журнал творческих работ класса.

Итак, игра на уроке – не цель, а средство активизации познавательной деятельности и развитие творческих способностей учащихся. И от того как учитель организует игры, зависит в значительной степени успех обучения школьников.

**3 Богатство языка в играх.**

Приведу игры, направленные на выявление богатств, заключенных в слове. Они служат обогащению словаря учащихся, обучению грамоте, активизации творческой и речевой деятельности. Их можно использовать на уроках русского языка в темах: Морфемика, Орфография, Лексикология, Морфология, Синтаксис, Словообразование, Фразеология.

**Ребусы**

Ребусы интересны тем, что помогают всмотреться в слова, увидеть в них нечто новое, неожиданное, что доставляет радость открытия. Особенно интересно школьникам самим составить ребус и загадать его друзьям. Чему дети учатся при этом? Если в ребус превратить термин, означающий изучаемое понятие, это слово накрепко запомнится. Если создать ребус из слова с трудной орфограммой, слово будет писаться без ошибок. Чтобы ребусы могли создавать не только умеющие рисовать, но и все ребята, можно облегчить задачу: предметы можно не рисовать, а писать слово, их называющее, с запятыми перед ним и после него, указывающим количество отнятых букв. Но слово должно быть существительным, называющим предмет, который можно изобразить. Искусство: ‘лиса – куст’ – ствол’, равнина: рак’ – в – нимб’’ – НА.

Такие ребусы дети могут составлять со словарными словами.

В виде ребуса можно представить чуть ли не любое высказывание: пословицу, загадку, цитату из произведения, афоризм.

Вот пример: Красна девица сидит в темнице, коса на улице.

Краб’ – с над Е а И – царь’’ – сито’’ – ДИТ в Т – ‘ремни – ц – ‘щека’ – оса на У – лицо’ – Е.

Ребусы можно отгадывать индивидуально или организовывать эстафету, когда участники двух команд по очереди подходят к доске и разгадывают свой ребус – кто быстрее? Или листки с одинаковыми ребусами даются группам школьников с заданиями решить ребус и отгадать заключенную в нем загадку – кто быстрее? Пусть учащиеся сами составят ребусы на словарные слова, на правописание приставок, чередование гласных в корне и др. Составление ребусов может быть домашним заданием в КВН на школьном вечере.

**Шарады**

Шарады – это особые загадки. Они немного похожи на ребусы, только в них даются не рисунки, а синонимы или описательные выражения значений тех слов, которые возникают при разделении загаданного слова на части.

Для составления шарады надо найти слово, части которого представляют собой другие самостоятельные слова, например: ЧЕЛО – ВЕК.

В отличие от ребусов, в этих словах не должно быть лишних букв. Сначала определяется значение частей с помощью синонимов или описательных выражений, а затем значение целого.

*Первое – лоб.*

*Второе - сто лет.*

*Целое - разумное существо.*

А при отгадывании шарады работа идет в обратном направлении: находим синоним слова *лоб-чело,* синоним сто лет – век. Значению «разумное существо» соответствует слово человек.

Самое интересное не фронтальное загадывание готовых шарад, а их составление. Для этого заранее предлагается команда найти в словаре слова, которые можно разделить на значимые части.

Возможны стихотворные шарады, но не хуже и прозаические. Например, выбрано слово я – сень. Из него может получиться такая шарада:

*Первое – местоимение,*

*Второе – прохлада,*

*Целое – дерево.*

Приведем несколько слов, из которых легко составить шарады: балалайка, больница, бормотать, борода, булавка, виноград, домино, иволга, колбаса, капуста, кулак, осина, панорама, повесть, портной, посуда и др.

**Логогриф**

Логогриф – это более сложный вид шарады. Слово делится на части, слоги, буквы, которые могут произвольно комбинироваться друг с другом. Вот пример логогрифа на слово *муха*

*Всегда из четырех частей я составляюсь*

*И кровию людей, как хищный зверь, питаюсь.*

*Когда ж ты голову отнимешь у меня,*

*Питаю я тебя, янтарностью маня.*

*А если ты разделишь пополам,*

*Вторую часть мою я в смех тебе отдам.*

*Когда же только хвост один ты мой возьмешь,*

*То в азбуках и даже здесь меня найдешь.*

МУХА – УХА – ХА – А

Пусть ребята попробуют составить логогрифы на слова: вода(ода, да, а), квас(вас, ас), клад(лад, ад), комар(ком, омар, ар).

**Кроссворд**

Это популярная сейчас игра может быть с пользой применена на уроке. Обычный кроссворд требует понимания значений многих слов, для чего приходится обращаться к толковым словарям, и это помогает школьникам расширить свой словарный запас. А если предложить ребятам самим составить кроссворд, работа по-настоящему становится творческой.

**Слова из слова**

Эта игра нацелена на обогащение словарного запаса школьников. Её можно проводить как аукцион. Ведущий предлагает какое- либо слово. Ребята по очереди называют составленные из его букв новые слова. Например: *перегородка – город, род, дорога, река, гора и т.д.*

Игру можно усложнить заданием: сочинить из новых слов связный текст – какая команда сделает это интереснее.

**Анаграммы**

Анаграммы – слова, состоящие из одних и тех же букв, но в разном порядке: *схема – смеха, коршун – шнурок, колос – сокол.*

Игра обогащает словарный запас, развивает чувство слова, учит творчеству.

Можно не просто назвать слово, а превратить оба слова в загадку.

Например: *богатая дама может мгновенно превратиться в подневольное существо, если переставить буквы в слове (барыня – рабыня).*

**Метаграммы**

Метаграммы – это слова, отличающиеся друг от друга одной или несколькими буквами. Буква может прибавляться или убавляться в начале, середине или конце слова: *галка – галька,* заменяться другой: *зайка – байка.*

Можно составить лесенку: каждое новое слово на одну букву длиннее предыдущего: *о – он – сон – слон – салон…*

С помощью метаграммы можно составит цепочки слов. Например: превратить кота во льва: *кот – лот – лов – лев.*

**Бестолковый словарь**

В этой забавной игре значение слова определяется не по правилам, а на основе многозначности, созвучие части слова с другим словом, на ложном объяснении происхождения слова.

*Речушка – небольшой доклад.*

*Напасть – намордник.*

*Подорожник – повышение цен.*

*Выдающаяся личность – невеста.*

Школьники найдут в настоящем толковом словаре слова, которые можно включить в бестолковый словарь.

**Отгадай слово**

Надо отгадать слово, в котором указано количество букв, одна – две буквы и определено значение по возможности остроумно

*- - - - - - - - - а – то, чего на белом свете вообще нет (фантастика).*

Игру можно проводить как викторину, в которой каждый отвечает самостоятельно, или по типу КВН.

**Палиндромы**

Палиндромы – слова, которые читаются слева направо и наоборот: *боб, дед, око.*

Возможны палиндромы-предложения: *Дорог тот город.*

Иногда палиндромы создавали писатели, поэты.

*Я иду с мечом судия (Г. Р. Державин).*

*А роза упала на лапу Азора (А.А. Фет).*

Разновидность палиндромов – слова, которые при чтении справа налево имеют другое значение: *топор – ропот, нос – сон, ворон – норов*.

**Четвертый лишний**

В этой игре надо догадаться, какой признак имеется в 3-х словах или высказываниях, а отсутствует в 4-м. Эта игра может использоваться при изучении многих языковых явлений. Например:1.*тереть,звенеть,лететь,терпеть.*

*2.дать дорогу, дать слово, дать книгу, дать совет.*

Тема: Лексика

**Омонимы и многозначные слова**

Можно поиграть разными значениями слов: не везёт (нет удачи – не перемещает предмет), верно (преданно – вероятно), дорогой (любимый – имеющий высокую цену), наступил(о времени: праздник – на что-то), лицо (физиономия – человек), перевести(с одного языка на другой – истратить), напасть(беда, неприятность – броситься).

С омонимами можно составить загадки, «хитрые вопросы», шутки.

Например:

*- Какими нотами нельзя записать музыку? (дипломатическими)*

*- Когда лошадь покупают, какая она бывает? (мокрая)*

*- Почему собака ходит на четырёх ногах, а человек на двух? (по земле)*

Примеры омонимов: баба, бабка, балка, банк, блок, бокс, бор, бум, бык, мири т. д.

**Игра «Паутина слов»**

Эта игра помогает детям реально представить семантические связи слов, что способствует усвоению новой лексики.

Задание: соедините слова нужной линией

- - - слова с противоположным значением

----- слова, близкие по значению

*Бессердечность доброта*

*Жестокость отзывчивость*

*Равнодушие сердечность*

*Чуткость*

**Игра «Аналогии»**

Задание: подобрать по аналогии походящее по смыслу слово

1. *Не дать игрушку – жадность*

*Подарить игрушку – щедрость*

1. *Друг – верность*

*Предатель – неверность, измена.*

1. *Говорить правду – правдивость*

*Лгать – лживость.*

**Игра «Переводчик»**

1. Кто быстрее заменит все слова в предложении синонимами:
2. *Доктор прописал пациенты инъекции.*
3. *Разъяренная вьюга замела тропинки.*
4. *Шофёр вновь стал внимательно всматриваться во мрак.*
5. Кто найдет иноязычные слова и заменит их русскими:
6. *При проверке было выявлено немало дефектов.*
7. *Он пишет мемуары.*
8. *Все работали с энтузиазмом.*

**Игра «Следствие ведут знатоки»**

Школьникам предлагается угадать, о какой профессии идёт речь и доказать справедливость своей точки зрения.

Например:

*Он показал мне свои акварели и натюрморты. Впечатление от натюрмортов – это яркий, пёстрый ковёр красок, переливающихся и искрящихся всеми цветами палитры*.

**Игра «Соколиный глаз»**

Задание: найди в тексте все прилагательные и т. д.

**Игра «Аукцион»**

Побеждает в соревновании тот, кто назвал последнее слово. Игру можно проводить при изучении частей речи, синонимов. Нужно назвать слова по одной из тем:1)одежда, обувь;2)оружие;3)средства передвижения и т.д.

**Игра «Корректор»**

Найди ошибки в словах, в выборе слова.

Тема « Фразеология»

**«Одним словом»**

Зарубить на носу – запомнить

Гонять лодыря – бездельничать

Намылить шею –

Развесить уши –

**«Глаголы наши – фразеологизмы ваши»**

Гневаться – метать громы и молнии

Исчезнуть –

Медлить –

**«О ком так говорят ?»**

Стреляный воробей –

Белая ворона –

Гусь лапчатый – и т.д.

**«Кто быстрее?»**

Ведущий записывает слова по вертикали. Участникам игры предлагается подобрать к каждой букве по фразеологизму.

Например:

*Г – гонять лодыря*

*О – от доски до доски*

*Р – развесить уши*

*А – Америку открыть*

Тема «Имя прилагательное»

**«Замени синонимами»**

Замените прилагательное в словосочетании подходящим по смыслу синонимом.

Например:

*Высокий человек (рослый), высокий дом (многоэтажный), высокий урожай (богатый), высокий голос (тонкий), высокая культура (развитая), высокие гости (почётные).*

**«На одну букву»**

Подберите как можно больше прилагательных, которые начинаются на одну букву.

**«Прямое переносное»**

К данному прилагательному нужно подобрать два таких имени существительных, чтобы с первым из них имело прямое значение, а со *вторым – переносное.*

*Тяжёлый (камень, характер), горячая (вода, голова), тесная -, острый - ,сладкий - , твёрдый - ,золотые - , свежий - , больной -* .

**«Кто быстрее?»**

За определённое время нужно подобрать как можно больше прилагательных к данным словам.

Например:

*Трава: зелёная, молодая, нежная и т. д.*

*Дождь: звонкий, осенний, мелкий и т.д.*

**«Знаешь ли ты сказки?»**

Подберите прилагательные-эпитеты к именам существительным, которые часто встречаются в сказках.

Например:

*Молодец (добрый), девица (красная), солнце (ясное), ночь (лунная), конь (вороной), лес (дремучий), вода (живая).*

**«Составь портрет»**

Составьте портрет знакомого человека, используя различные прилагательные.

*Лицо: бледное, узкое, смуглое.*

*Глаза:*

*Лоб:*

*Нос:*

*Волосы: и т. д.*

**«Игра – шутка»**

Учитель называет прилагательное, а дети образуют от него существительное хором.

*Новый – новость*

*Сосновый - сосна*

Изучить раздел «Морфология» помогут «весёлые учебники» Татьяны Рик серии «Здесь живут части речи». Они называются : «Здравствуй, Имя Существительное», «Доброе утро, Имя Прилагательное», «Здравствуй, дядюшка Глагол».

С героями этих учебников ребята могут путешествовать по стране Речь, знакомясь с различными частями речи. В этих книгах очень много занимательных заданий, игр, стихов и сказок. Учебники красочно иллюстрированы. Они помогают с лёгкостью и интересом освоить морфологию.

В процессе творчества должны удовлетворятся познавательные и коммуникативные запросы учащихся, находить выход фантазия, воображение, стремление познать себя в окружающем мире.

Поэтому на уроках развития речи тоже предлагаю игровые ситуации:

- Попробуйте, ребята, представить, что вы – растение, рыбка, животное, снежинка, метель, сугроб.

- Нарисуйте себя и то, что вас может окружать, среду своего обитания.

- Опишите, что вы видите, ощущаете, переживания, ощущения, мысли?

- Каковы взаимоотношения с окружающим миром? Что вы можете рассказать о себе и окружающем мире?

Результаты работ получаются интересными.

На уроке развития речи «Описание природы» составляем «словесное тело».

*С сугроб, сыплет, сверкает, серебристый*

*Н необыкновенный, нежный, небо*

*Е ель, ездить, естественно*

*Г густой, голубой, гулять, грёз.*

Для внеклассной работы по русскому языку очень хороша книга Н. К Винокуровой «Пять тысяч игр и головоломок для школьников». В ней собраны увлекательные игры, головоломки, кроссворды, ребусы, шарады. Эта книга представляет оригинальную систему работы по развитию творческих способностей личности, позволит успешно решать задачи развитие внимания, памяти, воображения, пробудит интерес к самому процессу познания.

Литература:

1. Р. И. Альбеткова. Словесные игры. Приложение к газете «1 сентября». Русский язык №24, июнь 2000г.
2. Л. Ю. Антипина. Работа с грамматическим лото. Журнал «начальная школа» №2, 2002г.
3. А. Т Арсирий. Материалы по занимательной грамматике русского языка.
4. М. В Безносикова. Как сказка помогает усвоению частей слова. Журнал «Начальная школа» №5, 1999г.
5. Н. К Винокурова. 5000 игр и головоломок для школьников. М.: 1999г.
6. Е. В Воробьева. «Детское слово творчества и языковая игра». Журнал «Начальная школа» №9, 2001г.
7. Ю.В Гурин. «Учимся играя». Журнал «Начальная школа» №12, 2005г.
8. А. А Лопшакова. «Нестандартные приемы закрепления изученного на уроках русского языка». Журнал «Начальная школа» №4, 2002г.
9. Н. А Мулдуянова. Урок соревнование по русскому языку в 3м классе. Журнал «Начальная школа» №2, 2002г.
10. Татьяна Рик. «веселые учебники»: «Здравствуйте, Имя Существительное», «Доброе утро, Имя Прилагательное», «Здравствуй, дядюшка Глагол» М.: РНО»Самовар», 1997г.
11. Г. К Селевко. Современные образовательные технологии. М.: «Народное образование».