**Слайд 1: «Игровые технологии»**

***Цели, задачи и теоретико-методологические основы игровой технологии. Сущность игровой технологии, ее компоненты. Организация игровых технологий***

*Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.*

***В.А. Сухомлинский***

Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес у детей? На помощь учителю приходит замечательное средство – игра.

**Слайд 2: Сущность игровой технологии**

«Учебная (дидактическая) игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков. Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности».

**Слайд 3:** В настоящее время в игровой технологии выделяются следующие компоненты:

• мотивационный;

• ориентационно-целевой;

• содержательно-операционный;

• ценностно-волевой;

• оценочный.

***Мотивационный компонент***связан с отношением ученика к содержанию и процессу деятельности, включает его мотивы, интересы и потребности в игре. Мотивация, которая обеспечивает активность в игре и связь с другими видами деятельности, закладывается в процесс игры.

***Ориентационно-целевой компонент***связан с тем, что ученик воспринимает цели учебно-познавательной деятельности, нравственные установки, ценности, которые, став лично значимыми, становятся регуляторами игрового поведения учащихся.

***Содержательно-операционный компонент*** предполагает, что ученики владеют учебным материалом и способностью опираться на имеющиеся знания и способы деятельности.

При выполнении любого умственного действия человек опирается на определенную систему ориентиров (П.Я. Гальперин, Н.Ф. Талызина). Ориентировочная основа действий (ООД) может быть дана в виде алгоритма, эвристической схемы, которые, как показывает учительский опыт, легко усваиваются и используются в работе. Пример: в играх-путешествиях алгоритм действий для капитана, штурмана и др.

***Ценностно-волевой компонент*** обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает внимание, эмоциональные переживания.

***Оценочный компонент*** игры обеспечивает сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, а также самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности.

Все рассмотренные компоненты игры определяют технологическую структуру игры.

Выделенные компоненты игровой технологии включают ряд структурных элементов.

**Слайд 4:**

***Компоненты игровой технологии
во взаимосвязи со структурными элементами игры***

|  |  |
| --- | --- |
| **Компонент игровой технологии** | **Структурные элементы игры** |
| Мотивационный | Установочный момент, игровая ситуация |
| Ориентационно-целевой | Задачи игры |
| Содержательно-операционный | Правила игры, игровое действие |
| Ценностно-волевой | Игровое состояние |
| Оценочный | Результат игры |

**Слайд 5: Разновидности игр. Основные цели и задачи игр на уроках**

Среди многообразия игр, которые используются в работе с детьми в школе, различают: **учебно-ролевые (сюжетно-ролевые) и дидактические игры.**

Отличительной особенностью ролевых игр является то, что ученики вместе с учителем становятся исполнителями определенных ролей. Ролевые игры развивают фантазию, воображение и речь, имеют большое значение в нравственном воспитании.

Дидактические игры специально создаются педагогами в учебно-воспитательных целях, являются познавательными и развивающими. В школьной практике широко используются словесные игры, уроки-путешествия, КВН, уроки-викторины и т.д.

**Слайд 6:** Во время игры решаются определенные задачи:

1) победить в конкурсе, осуществить поиск, выступить в какой-либо роли. Перед учениками не ставится прямая цель – овладеть определенными знаниями, умениями;

2) добровольный характер игры диктует добровольное подчинение всех участников игровым правилам;

3) игра должна заинтриговать (удивить, поразить воображение и, может быть, поставить в тупик). Поэтому в ней должны участвовать все («слабым» ученикам надо дать возможность поверить в себя);

4) игра должна обеспечивать более высокую, по сравнению с обычными формами урока, обучающую, развивающую и воспитательную результативность.

**Слайд 7:** Рассмотрим примеры различных игр, которые можно использовать на уроке русского языка.

**Слайд 8: *Игра «Справочное бюро» (лексический переулок)***

Используя толковый словарь, выбери

слово, соответствующе лексическому

значению – ***составная часть чего***

***либо:***

***а) колорит в) комфорт***

***б) компонент г) компромисс***

**Слайд 9: *Игра «От каждой буквы – столбик - слово» (Проспект Морфология)***

На доске написано одно и то же слово столько раз, сколько команд будет участвовать в игре. Представители команд по очереди подходят к доске и пишут по вертикали слова, начинающиеся с букв, составляющих написанное слово и являющихся ***существительными 2*** ***склонения мужского рода* Слайд 10.**

**Слайд 11*: Дерево чудес (шоссе синтаксиса и пунктуации)***

Расставьте слова так, чтобы получилось предложение, объясните знаки препинания, укажите грамматическую основу предложения.

**Слайд 12.**

**Слайд 13: *Творческая игра «Я работаю поэтом»***

Учитель, играя, учит рифмовать слова (кот- крот, гость - гвоздь),а затем дает два рифмующихся слова (снеговика - уголька, носа - эскимоса) и предлагает интересно, оригинально, остроумно подобрать недостающие слова. Разобрать некоторые слова по составу.

*Слепили мы снеговика.
Морковка вместо носа.
Глаза его из уголька
И как у эскимоса.*

**Слайд 14: *Игры - соревнования "Бей ответом, как мячом, прямо в цель", "Футбол"***

В этих играх используются задания по морфемному анализу и конструкции слов. Класс делится на 3 команды. Побеждает та команда, которая быстро и правильно выполнит задание. В игре используется мяч. Итог – количество голов.

**Слайд 15: *Отгадывание сказки - загадки "Большая родня".***

Жил-был корень, обычный, не очень сложный, но очень древний. За долгую жизнь обзавелся он большой семьей. Тут и существительные: *стройка, строитель, строительство, строение* и прилагательные: *строительный, строевой,* и глаголы :*строить, строиться.* Видятся родные и близкие нечасто, письма писать некогда, вот и решил наш старец собрать всю свою большую родню. Разослал пригласительные открытки. Первыми откликнулись братья – глаголы *строить и строиться* с семействами. Не заставили себя ждать долго и остальные. Явились. Выстроились. Все как на подбор, любят дело делать, у каждого для того своя приставка имеется: у кого *вы,* у кого *до,* есть и *за,* *на, от, по, од, при.* Порадовался гостеприимный хозяин, возгордился: "Молодцы, родственники, вон какую богатую коллекцию приставок собрали! «Глаголы деловые, энергичные. И сегодня работают, и в прошедшем потрудились они на славу, и о будущем не забывают. Существительные от них не отстают - спешат в гости к деду. У них и приставок много, и суффиксами они не бедны.

**Слайд 16: *Задания:***

**1. Попробуйте записать этих многочисленных родственников.**

**2. Как же зовут старца -прародителя, от которого все они произошли?**

**Слайд 17*: Интеллектуальная игра-викторина В стране «Русский язык»***

На уроке ребята посетили города *Морфология*, *Лексика*, *Загадки и пословицы*. Перед поездкой учитель задавал им шуточные вопросы:

1) В каких словах по сто согласных? *(Сто-к, сто-л, сто-н.)*

2) Что стоит посередине *земли*? *(Буква* ***м****)*

3) Кто говорит на всех языках? *(Эхо)* и др.

В городе *Морфология* пятиклассники получили задания:

• образуйте множественное число существительных *кот, плот, беда, сметана* (Какие слова не образуют форму мн. ч.?);

• продолжите высказывание: *Основа предложения – это… ; Значимая часть слова, стоящая после корня, – это…*

**Слайд 18:** *В городе Загадки и пословицы задержались подольше, так как пятиклассникам очень понравилось загадывать загадки и вспоминать пословицы. Например:*

*1) Ум хорошо, а …(два лучше).*

*2) Знай больше, а говори …(меньше).*

*3) Не зная броду, …(не суйся в воду).*

*4) Бежит свинка, железная спинка, льняной хвостик. Что это?*

*5) Ты за ней, а она от тебя, ты от нее, а она за тобой и т.д.*

**Слайд 19: *Конкурс «Ералаш»***

*На доске стихотворение. Первые слова каждой строчки написаны слева, а продолжение – справа на отдельных полосках. Полоски эти перепутаны, в результате чего получается бессмыслица.*

*Задача играющих – разложить полоски правильно, чтобы каждая оказалась на своем месте.*

**Слайд 20.**

*(****Ответ:*** *правильный порядок – 3, 4, 1, 2, 6, 5, 8, 7, 12, 11, 10, 9, 14, 13.)*

**Слайд 21: Деловая игра «Корректор»**

Такую игру можно провести, например, после изучения темы «Местоимение» в 6-м классе. Рассмотрим некоторые задания.

Учащимся объясняется значение слова *корректор* и предлагается «поработать» корректором классной газеты.

***Задание 1.*** Найдите ошибки в письме одной девочки (из стихотворения болгарского поэта И.Босева) и исправьте их, а затем определите, какие орфограммы не усвоила девочка.

**Жалоба**

Дядя прашу тебя, памаги
Твоей племяннице оле,
А то не будет ее ноги
В этой пративной школе.
Мне вчера за дектант на слова
Учитель паставил два,
А сам сказал, что маю работу
Даже не смок прачитать.
Попраси его дядя исправить двойку
И паставить мне пять.

**Слайд 22**:

1. Найдите слова, которые проверяются изменением формы слова.

2. Найдите слова, которые проверяются с помощью словаря.

3. Найдите слова, которые проверяются с помощью других правил.

**Слайд 23: *Задание 2.*** Верным помощником корректора является словарь. С помощью словаря проверьте написание следующих слов: *ф\_ст\_валь, пара\_ели, д\_фицит, д\_тектив, р\_клама, ко\_ерческий*.

**Слайд 24: *Задание 3.*** Орфографическая дуэль. Словарный диктант с взаимопроверкой (в парах).

*Никому не преодолеть, ничего не возьмешь, не о чем расспрашивать, нечего рассказывать, кое-что необъяснимое, рассердиться кое на кого, чьи-то недостатки, какая-то речонка, ни перед кем не пресмыкаться, подрастали со мной, кто-нибудь не местный, а иногородний.*

**Слайд 25*: Задание 4.***

Светло и ярко солнце светит,
Но загрустил Ошибкин Петя,
Глядит мечтательно в тетрадь:
– Вот если б получить мне «пять».

Проверьте работу Ошибкина, помогите ему получить пятерку.

1. В слове *«дуб»* три звука [д], [у], [бэ].

2. *(На) желтых листьях* – прилагательное, н.ф. – *желтый,* относительное, употреблено в р.п., мн.ч., м.р.

**Слайд 26: *Задание 5.*** Отредактируйте сочинение Ошибкина Пети.

Я учавствовал в соревновании. Я шел под пятым номером. На повороте я и Петров вырвались вперед. Вдруг Петров упал. Он подвергнул ногу. «Кто-нибудь придут ему на помощь», – подумал я и побежал еще сильнее. Митя Смирнов помог Петрову добраться до школы. Там Петрову оказали первую помощь.

**Слайд 27: Игра «Переводчик»**

**Тема:** «Имена существительные общего рода».

**Форма работы:** учитель дает толкование слова, а ученики называют (отгадывают) его. За каждое правильно записанное слово ученик получает очко и за удачный пример (литературный или собственный) – еще очко. Например:

1) Драчун, зачинщик ссор и драк *(забияка, задира).*

*Мы везем с собой кота, чижика, собаку. Петьку-забияку*…(С. Михалков).

2) Тот, кто первым вмешивается в разговор или дело, чтобы выслужиться перед кем-нибудь *(выскочка).*

3) Тот, кто любит сласти *(лакомка, сластена).*

4) Необразованный, малосведущий человек *(невежда).*

*Невежды судят точно так: в чем толку не поймут, то все у них пустяк* (И. Крылов).

В настоящее время существует большое количество игр, кроме рассмотренных в статье, которые учитель может использовать на уроке русского языка в процессе работы по игровой технологии (игры-путешествия; лингвистические кроссворды; лингвистическое лото; подвижные игры, например, с мячом; компьютерные игры и т.д.). Главное, что должен помнить педагог: управляя ходом игры, нужно держать в поле зрения всех учеников класса. Результативность игрового урока всегда зависит от соблюдения всех условий игры и грамотной последовательности ее этапов.

**Слайд 28: Игра в слова**

«Загадка – это не просто забава, не просто игра, она помогает с самых малых лет развивать у человека логическое и нестандартное мышление, остроту ума, сообразительность, догадливость, умение рассуждать и доказывать, она учит видеть прекрасное, открывает поэтическую сторону в самых, казалось бы, прозаических вещах, предметах и явлениях». [3]

Для игры в слова на уроке русского языка можно использовать шарады, анаграммы, метаграммы, логогри'фы, омо'графы, омонимы и предложить такое задание: «Прочитайте (послушайте) описание загаданного слова и назовите его».

**Слайд 29: Шарада** – это загадка, составленная в стихах, в ней задуманное слово распадается на несколько отдельных частей, причем каждое из них представляет собой самостоятельное слово, как правило, односложное. Например: «кит+ель», «мышь+як» и т.д.

**Анаграмма** – это слово или словосочетание, образованное от перестановки слогов и букв (например: *липа – пила, актер – терка*), а также при чтении справа налево (например: *колесо – оселок, кот – ток*), в результате чего составляется другое слово.

**Слайд 30: Метаграмма** – это слово, образованное в результате замены одной буквы так, чтобы получилось новое слово (например, из слова *липа,* заменив ***п*** на ***с****,* получаем другое слово – *лиса,* *сазан – фазан, цапля – капля, карта – парта* и т.п.).

**Логогриф** – загадка, для решения которой надо отыскать загаданное слово и образовать от него новое слово путем прибавления или убавления одной буквы или слога, например: *пест – перст, мир – мираж, Вера – Венера.*

**Слайд 31: Омограф** – слово, совпадающее с другим по написанию, но разное по значению. Для разгадывания необходимо правильно перенести ударение с одного слога на другой, например: *проволо'чка – про'волочка, и'рис – ири'с.*

**Омоним** – слово, совпадающее с другим по звучанию и написанию, но по значению не имеющее с ним ничего общего (например: *мир*1 – Вселенная, *мир*2 – земля, *мир3* – среда, *мир*4 – согласие, покой и др.; *свет*1 – энергия, *свет2* – сияние, *свет3* – общество, *свет4* – блик и др.

**Слайд 32*: Помогите ученику найти к записанным ниже словам проверочные, которые спрятались в вагонах трамвайчика***

**Слайд 33: *Игра «Кто быстрее?»***

1. ***Придумайте и запишите слова с приставками при-, пре-, выделите приставки и корни слов.***
2. ***Слова находящиеся в корзине, распределите по соответствующим колонками***

**Слайд 34.**

**Слайд 35: *Однажды Николай увидел на воде спасательный круг с буквами в круге зашифровано 8 слов на правописание корней –плав-, -мак-, -скак-/-скоч-. Помогите Николаю прочитать эти слова.***

**Слайд 36: *Разгадайте кроссворд, составленный из слов с уменьшительно-ласкательными суффиксами –ек-/-ик-***

По горизонтали: 1. Тот, кто служит в армии. 2. Металлическое приспособление для запирания и отпирания замка. 3. Металлический или пластмассовый предмет для закрепления деталей. 4. Природное явление. 5. Зверек с длинными ушами и коротким хвостиком. 6. Предмет из плотной ткани для переноски овощей и фруктов. 7. Невысокий шкаф с выдвижными ящиками (обычно для белья)

По вертикали: 1. Сборник слов в определенном порядке, иногда с пояснениями, переводом и т.д. 2. Предмет из ткани, кожи для хранения денег. 3. Клок, прядь торчащих волос, обычно на макушке головы. 8. Деревце с крупными красивыми листьями. 9. Детеныш птицы. 10. Строительный материал из глины. 11. Часть плоскости, ограниченная окружностью, а также сама окружность. 12. Пакетик из бумаги для пересылки писем и ценных бумаг.

**Слайд 37:** ***Разгадайте кроссворд, подбирая к указанным ниже словам и словосочетаниям синонимы с НЕ.***

По горизонтали: 1. Отсутствие знаний, некультурность. 2. Мало опыта. 3. Враг. 4. Промах, невезение. 5. Плохая погода. 6. Незнание, неосведомленность. 7. Изъян, дефект.

По вертикали: 1. Профан, полузнайка. 2. Болезнь. 3. Беспорядок. 4. Угловатость, нескладность. 5. Горе.

**Слайд 38: *Помогите футболистам (с помощью стрелочек) забить мячи в нужные ворота.***