

«Применение игровых технологий на уроках русского языка и литературы »

Учитель русского языка и литературы

Ринчинова Дулма Дугаржаповна

МОУ СОШ с. Поселья

Мои размышления



« Учитель - это постоянный поиск,
романтика, это никакого покоя и застоя

- ▶ Дети такие разные и чем-то одинаковые: спокойные и непоседы, неугомонные и серьёзные, вдумчивые и пытливые «почемучки». И к каждому нужен свой подход, свой ключик. Только тогда откроется душа этого маленького человека.
- ▶ Чтобы провести урок и сообщить ученикам даже самое малое и простое, учитель должен много знать, всю жизнь учиться, искать, отвергать ненужное, снова находить. Работать над собой, не бояться нововведений и участия в профессиональных конкурсах, использовать новые технологии в преподавании.
- ▶ Итак, мастер-класс «Применение игровых технологий на уроках русского языка и литературы»

Цели и задачи мастер-класса

► Цель:

1. Презентация опыта работы по применению игровых технологий на уроках русского языка и литературы

► Задачи:

1. Показать использование игровых форм и методов на уроках.

► Этапы мастер-класса:

- презентация (Проект «Игровые технологии»)

- показ видеороликов (Фрагменты уроков с использованием элементов игровых технологий»)

► Практическая работа с участниками

- рефлексия

Теоретическая часть.

- ▶ **Игровая технология** - это группа методов и приёмов в форме различных игр, что активизирует учебную деятельность.
- ▶ **Цель** игровых технологий - приобрести конкретные навыки, закрепить их на уровне моторики, перевести знания в опыт.
- ▶ Игровые технологии используются для решения следующих задач:
 - ▶ - активизация познавательного интереса;
 - ▶ - развитие коммуникабельности;
 - ▶ - создание условий для творческого самовыражения;
 - ▶ - развитие памяти, внимания, мышления, воображения;
 - ▶ - конструктивное общение в составе социальной группы;
 - ▶ - создание позитивного психологического климата в коллективе.
 - ▶

Игра - пространство "внутренней социализации" ребенка, средство усвоения социальных установок (Лев Семенович Выготский).

- ▶ При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:
- ▶ 1) соответствие игры учебно- воспитательным целям урока;
2) доступность для учащихся данного возраста;
3) умеренность в использовании игр на уроках.
- ▶ Педагогическая игра обладает существенными признаками:
- ▶ - четко поставленная цель обучения и воспитания;
- ▶ - вовлечение всех учащихся класса;
- ▶ - управление ходом игры;
- ▶ - сочетание индивидуальной и коллективной работы;
- ▶ - подведение итогов и оценивание;
- ▶ - повышение познавательной мотивации учащихся.

- ▶ Опыт показывает, что игровые технологии помогают учащимся раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Попадая в ситуации реальной жизни, ситуации успеха, создаваемые игровыми технологиями, учащиеся лучше усваивают любой сложности материал
- ▶ Данная технология интересна мне самой, и это побуждает меня придумывать и выискивать из разных источников больше интересных и разнообразных игр при изучении всех тем русского языка.
- ▶ Исходя из моих наблюдений, я поняла, что на уроках с использованием игры ученики работают более активно.
- ▶ Пятый класс – переходный этап в жизни детей: из начальной в среднюю. И важно сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению.

Какие виды дидактических игр я использую?:

- ▶ 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.

Фонетические и орфоэпические

«Соберем букет».

- ▶ **Цель:** различение твердых и мягких согласных.
- ▶ Соберите в букет цветы, в которых есть хотя бы один мягкий звук.
- ▶ (Цикорий, гладиолус, гвоздика, роза, ромашка, сирень, ландыш, астра, нарцисс, настурция, шиповник, колокольчик, лютик).

«Пригласи на обед»

- ▶ **Задача:** Озвучить меню обеда, на который вы хотите пригласить своего друга. В меню должны оказаться тефтели, щавель, пирожки с творогом, сливовый или грушевый компот и т.д. (другие слова, традиционно вызывающие трудности в произношении).

Лексико-фразеологические

«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.
 - «Переводчик»
- ▶ **Суть игры:** необходимо перевести на понятный язык устаревшие слова.
 - ▶ Око - (глаз).
 - ▶ Чело - (лоб).
Выя - (шея).
 - ▶ Длань - (ладонь).
 - ▶ Чрево - (живот).
 - ▶ Перст - (палец).
 - ▶ Десница - (правая рука).

Игры по морфемике и словообразованию

- ▶ В качестве разминки в середине урока.

Задание:

Если в корне “а” - хлопаем в ладоши, если в корне “о” - встаем.

- Прил...гать усилия.
- Сл...жить вещи.
- Отл...жить празднование.
- Возл...гать надежды.
- Предл...жить блины.
- Безотл...гательное дело.
- «Чьё гнездо больше?»

- ▶ **Цель:** развитие навыка словообразования.

В командах выбирается капитан. Устанавливаются песочные часы (или секундомер). Каждая команда получает конверт с корнем слова. Задача – за определённое время составить гнездо однокоренных слов, определяя способ словообразования. О результатах докладывает капитан.

- ▶ Обычно даю корни с чередованием 1) –раст-/ращ-/рос-; 2)-лаг-/лож-; 3)-кас-/кос-; 4)-тир-/тер- и др..
- ▶ Побеждает команда, уложившаяся в срок и давшая максимальный список слов.

Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм.

«Футбол»

От каждой команды (ряда) приглашается по одному ученику к доске – он «встаёт на ворота». Команда-противник имеет в своём арсенале 5 слов на нужную орфограмму, они «забивают» вратарю пять мячей-слов. Сколько «голов» отбил вратарь, такую оценку и получил (слова или словосочетания каждая команда может придумать сама).

«Орфографический марафон»

- ▶ Используется для закрепления определённых орфографических правил. Участники соревнуются в написании текста на любую тему. Непременным условием является употребление в сочиняемом тексте 8 слов на изучаемое орфографическое правило. Игра может проводиться как соревнование команд.



Синтаксические игры.

«Серпантин»

- ▶ Учитель предлагает фразу. **Задача** каждого следующего игрока – продолжить ее в пределах одного предложения. Проигрывает тот, кто не может продолжить фразу.
- ▶ Например:
- ▶ 1-й - Я читаю **книгу**.
- ▶ 2-й - Я читаю **интересную книгу**.
- ▶ 3-й - Я читаю **интересную книгу по вечерам**.
- ▶ 4-й - Я читаю **интересную книгу по вечерам каждый день**.
- ▶ 5-й - Я читаю **интересную книгу по вечерам каждый день, потому что это мое любимое занятие**.

Морфологические игры

«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. Например, изучается тема «Спряжение глагола». Учитель бросает ученику мяч, называет какой-либо глагол. Ученик ловит мяч, называет спряжение глагола и воз вращает мяч учителю. Ответивший на вопрос правильно может сесть на место, тот, кто не справился с заданием, продолжает стоять и пытается исправить свое положение.
--- «Пинг - понг»
- ▶ Используется для закрепления знаний о частях речи. Обучает правильному употреблению их в речи.
- ▶ Условия игры: Учитель называет часть речи - учащиеся приводят примеры. За каждый правильный пример ученик получает один балл, за неверный ответ балл вычитается. (список игр можно продолжить, я выбрала наиболее используемые)





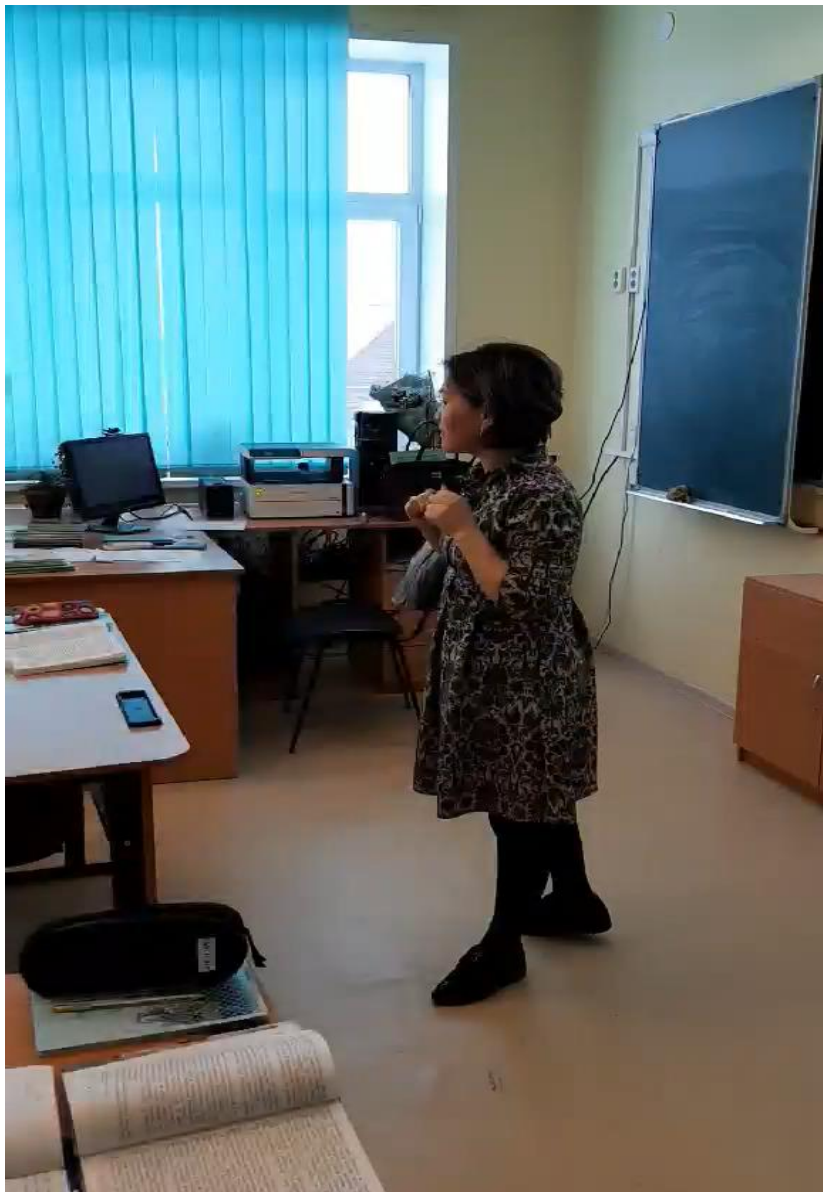
Уроки....уроки...

«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. Например, изучается тема «Части речи». Учитель бросает ученику мяч, называет какое-либо слово. Ученик ловит мяч, называет часть речи 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.



- **«Пословицы - перевертыши»**
Замените каждое слово антонимом
- и вы узнаете русскую пословицу.
*Украденной кобыле глядят в
затылок. - (Дареному коню в зубы
не глядят).*
*Мужик на сани - коню тяжелее. -
(Баба с возу - кобыле легче).*
*Иной страус чужую пустыню
ругает. - (Всяк кулик свое болото
хвалит).*
*Жара велика, нет прыгать
разрешает. - (Мороз невелик, да
стоять не велит.)*



«Найди слово»

Используется на этапе закрепления
темы.

Задание: найти слова ,
соответствующие содержанию
текста.

Практическая игра «Замени фразеологизмом».

- ▶ Сильно краснеть
- ▶ Крепко спать
- ▶ Быстро бежать
- ▶ Промокнуть
- ▶ Хорошо знать
- ▶ Громко кричать
- ▶ Метко
- ▶ Неожиданно
- ▶ Тесно
- ▶ Темно
- ▶ Опытный
- ▶ Молчать
- ▶ Хвалить
- ▶ Обманывать
- ▶ Бить
- ▶ Исчезать
- ▶ Очень мало

Рефлексия

- ▶ Таким образом, если игра не ради игры, а осмысленный учителем методический прием обучения грамотности, если, играя, дети обогащают себя знаниями, совершенствуют навыки и умения, преодолевая игровые трудности, - это не потерянное время, а как писал В.А. Сухомлинский
- ▶ «Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».
- ▶ Я желаю, чтобы любой урок давался вам без сучка, без задоринки, чтобы вы всегда чувствовали себя в своей тарелке, а дети ловили каждое ваше слово и все были на седьмом небе от счастья!