**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

**НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В 5-х КЛАССАХ**

**В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС**

**Аннотация:** В данной статье рассматривается одна из инновационных технологий обучения – игровая технология, способствующая формированию общих компетенций на уроках русского языка, воспитанию любви к слову и речевой культуре. Приводятся примеры дидактических материалов по данной технологии для работы с учениками 5-го класса.

**Ключевые слова:**  игра, игровые технологии, образовательный процесс, творчество, познавательные способности.

Игра – это огромное светлое окно,

через которое в духовный мир ребёнка

вливается живительный поток представлений,

понятий об окружающем мире.

Игра – это искра, зажигающая огонёк

пытливости и любознательности.

В. А.Сухомлинский.

Основными направлениями и целями оценочной деятельности в соответствии с требованиями Стандарта является оценка образовательных достижений обучающихся. Как достичь высоких результатов в образовательном процессе? Как повысить эффективность урока? Как сделать так, чтобы на уроке было интересно всем ученикам, чтобы каждый ребёнок был вовлечён в учебный процесс. На помощь учителю приходит замечательное средство – игра.

**Актуальность использования игровых технологий.**

Игровые технологии формируют:

- коммуникативные УУД (умение слышать, слушать, понимать партнёра, выполнять согласованно совместные дела, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга, уметь договориться, правильно выражать свои мысли);

- познавательные УУД (сравнивать, искать решения, находить закономерности);

- личностные УУД (фантазировать, проявлять интерес к окружающему миру, к себе, ориентировать на моральные нормы );

- регулятивные УДД (планировать, оценивать правильность выполнения действий).

Игра побуждает учеников к учебной деятельности. В её структуру входит целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов.

Игровые технологии я использую в основном в 5-х классах. Это связано с тем, что пятый класс – переходный этап в жизни детей: из начальной школы – в среднюю школу, в мир новых учителей, новой программы, новых предметов. Задача учителя в это время сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а способствовала возникновению интереса к учению. Мне как учителю русского языка и литературы приходится решать такую задачу почти каждый день. Для меня важно сделать ежедневные встречи с фонетикой, морфологией, синтаксисом не скучными и обыденными, а радостными и интересными. Вот здесь на помощь приходят уроки – игры, уроки – путешествия в страну Русского Языка. Разумно и уместно используя подобного рода уроки наряду с традиционными формами, я увлекаю детей и тем самым создаю почву для лучшего восприятия большого и сложного материала.

Использование игровых технологий на уроках русского языка помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что, несомненно, способствуют развитию познавательного интереса к русскому языку как к учебному предмету. Немаловажно так и то, что игра на уроках русского языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Она несёт в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации.

**Основная часть.**

Игры можно классифицировать по-разному. Сегодня я вам расскажу о том, какие игры применяю в работе, используя классификацию игр, основанную на тематическом принципе: игры распределены по разделам лингвистики. Это фонетические игры, лексико-фразеологические, игры по словообразованию, синтаксические.

При изучении раздела **«Фонетика»** в 5 классе использую элементы игры, что очень нравится ребятам и способствует лучшему запоминанию изучаемого материала, т.к. количество часов ограничено. Вот пример фонетической игры.

**Игра «Салат».** В огороде выросли следующие овощи: морковь, капуста, репа, редька, укроп, картофель, огурцы, помидоры, свекла, лук, петрушка, салат, горох, перец, чеснок. Хозяйка для приготовления салата взяла следующие овощи: 1 - в слове 2 слога, 7букв, 6звуков (морковь); 2 - в слове 2 слога, ударение падает на первый слог, 2 согласных звука мягких (перец); 3 - в слове 1слог, все согласные звуки твердые (лук); 4 - в слове 4 слога (помидоры).

В результате дети получают предложение. *Для приготовления салата хозяйка взяла помидоры, морковь, перец, лук.*

**Игра «Новоселье».** Звери и птицы построили многоэтажный дом. Когда же стали заселяться, то начались споры, кому, где жить. И тогда решили: те животные, чьи названия состоят из одного слога, пусть живут на первом этаже, чьи названия из двух слогов – на втором этаже и т. д .

Учитель называет животное, дети отвечают, на каком этаже будет жить то или иное животное. Примеры животных: *ласка, еж, барсук, енот, куница, лось, лиса, заяц, хорь, бобр, косуля, волк, росомаха, рысь, медведь, горностай.*

Раздел **«Лексика»**  очень благоприятен для внедрения и использования игровой технологии.

**Игра «Загадки. Веселые омонимы».** Мы с ребятами с удовольствием  их отгадываем:

**1.** Право, я прическа – чудо! Заплести меня не худо. На лугу с шипеньем острым управляюсь с сенокосом. В воду я вдаюсь полоской – узкой, серенькой и плоской. (*Коса*).

**2.** Я сборник карт. От ударения зависит два моих значения. Захочешь – превращусь в название блестящей, шелковистой ткани я. (*Атлас*).

**3.** Я травянистое растение с цветком различного цвета, но переставьте ударение, и превращаюсь я в конфету. (*Ирис*).

Таким образом, у учащихся в игровой форме формируется умение определять лексическое значение омонимов.

Мы с ребятами сочиняем загадки, а также рисуем, тем более что в первой четверти мы прошли тему **«Загадки»,** познакомились с их признаками и языком. Ребятам очень понравилась эта тема, т.к. загадки помогают развивать образное и логическое мышление, умение выделять существенные признаки и сравнивать, тренируют быстроту и гибкость ума, сообразительность, способность находить оригинальные решения и отражать их в творческих работах.

Предлагаю детям  самостоятельно составить загадки о каких-либо известных предметах (школа, пенал и др.). Например:

*1. Кто сюда войдет, тот ум приобретет. (Школа.)*

*2. На столе я лежу, ручки сторожу. (Пенал.)*

При изучении темы **«Фразеологические обороты»** мы с ребятами не только играем, но и рисуем фразеологизмы. Здесь уж фантазия ребят раскрывается в полной мере. Вот одна из дидактических игр.

**Игра «Собери фразеологизм».** Кто-то рассыпал шесть фразеологических единиц. Соберите их за одну минуту. Кто быстрее и сообразительнее?

Не товарищ, у него язык, семь пятниц, из огня, как в воду, телят не гонял, гусь свинье, без костей, на неделе, да в полымя, канул, куда Макар.

*( Ответ:  Куда Макар телят не гонял. Гусь свинье не товарищ. У него язык без костей. Семь пятниц на неделе. Из огня да в полымя. Как в воду канул. ).*

**Игра «Закончить предложение фразеологизмами».**

1.Он долго не мог дать ответ…..(*тянул кота за хвост)*

2.Мальчик смотрел на изображение, как*…..(баран на новые ворота)*

3.Товарищ не говорил правды, всех нас….. *(водил за нос)*

4.Юноша с детства приучен к труду, он не будет….. (*сидеть на шее*) у родителей.

5.Верят в мои успехи люди, но есть и такие…..(*вставляет палки в колеса)*

6.Однажды в гостях я поставил себя в неловкое положение, иначе говоря…..(*сел в калошу*)

7.Близнецы были похожи..... *(две капли воды*).

8.Пишет неаккуратно и неразборчиво, как…..(*курица лапой*).

9.Главная  задача школьника – учиться, запомните это*…..(зарубить на носу)*

В результате подобной работы обогащается речь учащихся, расширяется их  кругозор.

Следующая **игра** **«Замени фразеологизм одним словом»(наречием или глаголом):**

*Рукой подать. (Близко). В час по чайной ложке. (Медленно). Морочить голову. (Обманывать). Во весь дух. (Быстро). Склонять по падежам. (Ругать). Засучив рукава. (Хорошо работать). Спустя рукава. (Работать плохо). Прикусить язык. (Замолчать).*

Эта дидактическая игра помогает нам с ребятами не только усвоить данную тему, но и повторить глаголы и наречия. А я перед игрой обязательно задам вопросы для повторения этих частей речи.

С удовольствием ребята откликнулись на **игру «Посчитай-ка!»** Сколько фразеологизмов со словом «нога» в этом тексте?

*Когда-то я был с ним на короткой ноге. Но однажды он (с левой ноги встал, что ли?) полез ко мне драться. Я со всех ног домой! Еле ноги унес! Зато теперь к нему ни ногой. Ноги моей больше у него не будет!*

1. *На короткой ноге*– в близких, дружеских отношениях.
2. *Встать с левой ноги*– быть в плохом настроении.
3. *Со всех ног*– очень быстро, стремительно (бежать).
4. *Уносить ноги*– спасаться бегством, удирать от опасности.
5. *Ни ногой*– совсем не ходит, не ездит куда-либо, не бывает у кого-либо.
6. *Ноги не будет*– кто-либо никогда не приедет, перестанет посещать кого-либо, бывать где-либо. Обычно как угроза, запрещение.

При изучении темы **«Устаревшие слова»** мы с ребятами играем в  «**Переводчика».**Суть игры такова: необходимо перевести на понятный язык устаревшие слова.

Показать на репродукции картины с изображением человека в полный рост указанные части тела и предметы:

Око - (глаз). Зеница - (глаз, зрачок). Чело - (лоб). Рамо - (плечо, множественное число - рамена). Выя - (шея). Длань - (ладонь). Чрево - (живот). Шуйца - (левая рука). Перст - (палец). Десница - (правая рука). Перси - (грудь). Чресла - (поясница, бедро). Вежды - (веки). Ланиты - (щёки). Уста - (губы). Пясть - (ладонь с пальцами).

Такие игры, я считаю, обогащают словарный запас, воспитывают стремление к самосовершенствованию.

При изучении раздела **«Словообразование»**я тоже использую элементы игровой технологии. Объясняя тему «Однокоренные слова», я предлагаю ребятам поиграть в **«Веселую семейку»,** т.е. образовать и записать, как можно больше однокоренных слов к глаголам  *говорить, лететь, бежать, играть*с помощью приставок.

При работе с составом слова, я предлагаю учащимся игровой элемент, где они не только собирают слова «по кирпичикам», но и повторяем с ними морфемы.

**Игра «Собери слово»**

**1**. *Корень тот же, что и в слове СКАЗКА. Суффикс тот же, что и в слове ИЗВОЗЧИК. Приставка та же, что и в слове РАСХОД.*

***2****.Корень мой находится в ЦЕНЕ.* *В ОЧЕРКЕ найди приставку мне. Суффикс мой в ТЕТРАДКЕ вы встречали. Вся же в дневнике я и в журнале.*

При подготовке ребят к олимпиадам в одном из заданий я нашла достаточно интересный игровой момент **«Узнай часть речи в одинаковых словах*»,*** который использую при изучении различных частей речи:

*1) Посадила мама в****печь****пироги с капустой****печь****.* *2) Снежное****покрывало покрывало****все поле.* *3) Ведро дало****течь,****и вода стала****течь.*** *4)Я****ожёг****палец и получил****ожог****.*

При изучении темы **«Словосочетание и предложение»** использовала  **игру «Серпантин одной фразы»,**где отрабатывалось умение пользоваться распространенными предложениями, умение строить сложные предложения. Предлагаю фразу. Задача каждого следующего игрока – продолжить ее в пределах одного предложения. Проигрывает тот, кто не может продолжить фразу.

Например:

1-й ученик -  Я пишу стихи.

2-й ученик - Я пишу веселые стихи.

3-й ученик - Я пишу стихи по вечерам.

4-й ученик - Я пишу веселые стихи по вечерам каждый день.

5-й ученик - Я пишу веселые стихи по вечерам каждый день, потому что это мое любимое занятие.

Достаточно интересным игровым элементом является **«Завершение рассказа».** Детям предлагается начало какого-либо рассказа. Например: *«Стоял ясный солнечный день. Ребята играли во дворе.* *Вдруг ...».*

Необходимо придумать продолжение и окончание рассказа. Время работы - 10 мин.

Рассказ можно оценить по следующим критериям:  законченность рассказа,  яркость и оригинальность образов, необычность поворота и сюжета, неожиданность концовки.

**Заключение. Преимущества игровых технологий.**

Применение игровых технологий в обучении делает процесс познания наиболее доступным и увлекательным, а усвоение знаний более качественным и прочным.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1) правильно организованная игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников;

4) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится, как можно быстрее и успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить. Известный российский педагог С.Шацкий считал, что «серость жизни вызывает у детей нечто вроде настоящего заболевания».

«Игра – едва ли не единственный вид деятельности, направленный на развитие не отдельных способностей (к искусству или технике), а способности к творчеству в целом». (О.Газман )

Эти общие положения становятся особенно актуальными в настоящее время, ибо явно выражен заказ общества на так называемую креативную личность, т.е. личность гибкую, открытую, с развитой способностью к творчеству в любых сферах.

**Список литературы:**

1. Арсирий А.Т. Занимательные материалы по русскому языку: кн. для учащихся /под ред. Л.П.Крысина. – М.: Просвещение, 1995.
2. Горбич О.И. Современные педагогические технологии обучения русскому языку в школе // Русский язык. – 2009. - № 23.
3. Граник Г.Г. Секреты орфографии. М.: Просвещение, 1994.
4. Иванова В.А. Тайны слова: занимательная грамматика. Волгоград, 1961.
5. Игровые технологии на уроках русского языка. Авт.-сост. В.Н.Пташкина, Волгоград, 2011.
6. Казбек-Калиева М.М. Школьные олимпиады. Русский язык. 5-9 классы. – М.: Айрис-пресс, 2004.
7. Московский интеллектуальный марафон: сб. заданий. – М.: Интеллект-Центр, 2002.
8. Организация внеклассной работы по русскому языку: пособие для учителя. – М.: Владос, 1999.
9. Петрановская Л.В. Игры на уроках русского языка – М.: Мирос-Маик, «Наука-Интерпериодика», 2000.