

**Муниципальное общеобразовательное учреждение лицей**

## **МЕТОДИЧЕСКАЯ РАБОТА**

# **Игровые технологии в обучении русскому языку**

Выполнила:  
учитель русского языка и литературы  
Николаева Ирина Альбертовна

2017г.

## ***Содержание***

1. Введение.  
Роль игры в развитии у учащихся интереса к предмету.
2. Основная часть
  - 2.1 Сущность игровой технологии.
  - 2.2 Компоненты игровой технологии:
    1. Мотивационный;
    2. Ориентационно-целевой;
    3. Содержательно-операционный;
    4. Ценностно-волевой;
    5. Оценочный.
  - 2.3. Компоненты игровой технологии во взаимосвязи со структурными элементами игры
  - 2.4. Разновидности игр. Основные цели и задачи игр на уроках русского языка
3. Заключение.
4. Практическая часть. Конспекты уроков:
5. Список литературы

### ***Введение***

*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*

В настоящее время особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады. Это говорит о том, что принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

## Основная часть

### 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.

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 ма-

териалом 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.

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

Обычно в простых играх (кроссворды, лото) все структурные элементы игры очень тесно связаны между собой, и их трудно отделить друг от друга.

Начало любой игры – это прежде всего эмоциональная **установка на игру**, на восприятие

игровых задач, когда активизируется мыслительная деятельность и воображение ребенка. Установка на игру обычно создается в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов. Например: *«Давайте представим себе, что наша фольклорная экспедиция оказалась в Архангельской области...»*.

Установочный элемент игры позволяет ввести ребят **в игровую ситуацию**. Нередко учителю стоит произнести *«Представьте, что...»*, как они начинают входить в игру. Игровая ситуация может разыгрываться в вымышленном пространстве (сказочный лес, незнакомый район города, акватория океана и т.д.), очерченном географической картой, историческим временем, поставленной проблемой. В игровой ситуации участвует определенное количество учеников (группа, класс), которые выполняют определенные действия. Следующим структурным элементом игры являются **игровые задачи**, которые соединяются с **учебными задачами**, выступающими в замаскированном, неявном виде. Благодаря учебным задачам осуществляется непреднамеренное обучение школьников. Игровая задача заинтересовывает школьников (*Реши кроссворд, найди ошибку...*), но если игровой задачи нет, то игра превращается в обычное задание или упражнение. Для соединения дидактических (учебных) и игровых задач необходимы правила игры. Они организуют поведение играющих, обеспечивают игрокам равные условия, выступают регулятором игрового действия.

Какие **игровые правила** следует выработать в процессе подготовки к игре? Во-первых, *правило действия в воображаемой ситуации*: ты – «филолог», ты – «учитель», ты – «поэт».

**Правила игры** должны соответствовать «профессиональной деятельности» участника игры и быть направлены на выполнение действий в определенной последовательности. Действия «специалиста» должны усложняться по мере изучения тем и разделов курса русского языка.

Наряду с правилами действия в воображаемой ситуации необходимо разработать правила межличностных отношений. Без введения этих правил игра будет неуправляемой, а учебные цели не удастся реализовать. Правила взаимоотношений играющих друг с другом выполняют воспитатель-

ную роль, направляют игру по заданному руслу.

Примеры правил: закончил свою работу – помоги товарищу; будь доброжелательным; внимательно выслушивай мнение товарища и т.д. В играх-соревнованиях для регулирования поведения часто вводятся штрафные очки.

Игровые правила реализуются в **игровых действиях**. Психологи выделяют внешние действия (слушать, чертить схему, решать задачу) и умственные (сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать). Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра. Но, если не сформированы определенные умения, лучше не проводить игру.

Игровые действия должны быть мотивированы, должны постепенно усложняться и соответствовать числу учащихся. Во время игры у ребенка возникает определенное **игровое состояние** – важный элемент игры. Игровое состояние, включающее наличие переживания, активизацию воображения участников, эмоциональное отношение к действительности, поддерживается проблемностью ситуации, элементами соревновательности и занимательности, используемыми аксессуарами, присутствием юмора и элементов дискуссии, свободной творческой атмосферой, ситуацией выбора.

Обязательным структурным элементом игры является ее **результат**. Результат может быть наглядным (выиграл, отгадал, выполнил); менее заметным (получил удовольствие, заинтересовался вопросом) и отсроченным (создал свой вариант игры спустя какое-то время). Различают результат для учителя (игра продемонстрировала умения, уровень усвоения знаний

и норм поведения) и результат для учеников (игра пробудила интерес к проблеме, принесла моральное удовлетворение).

Важна коллективная оценка игры, которая стимулирует учащихся. При этом можно вносить коррективы в игру, отметить положительные моменты, подчеркнуть успехи слабых учеников, закончить игру на эмоциональном подъеме.

Характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями

участников, их интересами. Ученики 5–7-х классов увлекаются играми, в которых нужно раскрыть тайну или сделать открытие, поэтому в игровые ситуации следует закладывать элементы романтики, совместного поиска, совместной творческой работы.

Ребята подросткового возраста стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются словарными играми, состязаниями. Для них организуются игры, сюжеты которых взяты из исторических и приключенческих книг. Особый интерес в этом возрасте вызывают компьютерные игры.

Для старшеклассников характерна ориентация на свою будущую роль в обществе. Их интересуют социальные явления. В этом возрасте развивается личностная рефлексия. Для учеников 10–11-х

классов характерны потребность в диалоге, поиск решения проблемы не только с целью найти исти-

ну, но и самоутвердиться. Старшеклассников привлекают и разнообразные словесные игры: кроссворды, сканворды, шарады, развивающие память, логическое мышление (Найди ошибку в тексте, реши задачу), а также игры-состязания (Клуб знатоков, КВН), ролевые игры, требующие активной речевой деятельности (пресс-конференция, презентация, брифинг), их также привлекают роли, имеющие высокий общественный статус (министр, дипломат, академик). Особенностью игровой технологии для старшеклассников является ориентация на групповой характер игр, а также вовлечение в игру посторонних лиц в качестве зрителей, слушателей, экспертов. Об этих возрастных особенностях учитель помнит при организации игр. Значение игровой технологии состоит в том, что она создает особый тип взаимоотношений между учителем и учеником – партнерские.

### **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.

### **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.

## ***Заключение***

Итак, следует подчеркнуть, что игра имеет огромное значение в решении основных задач, стоящих перед уроками русского языка, развивает у учащихся интерес к предмету. Опираясь на интерес, проявляемый детьми к урокам русского языка, учитель успешно решает вопросы воспитания обучающихся, а также добивается лучших результатов обучения за более короткое время. Под интересом в методическом плане мы понимаем такое эмоциональное отношение учащихся к предмету, которое вызывает у детей желание познать изучаемое, и

стимулирует увлечение этим предметом. Внешне это отношение выражается в пытливости, в любознательности учащихся, в их внимании и активности на уроке.

## ***Практическая часть***

Рассмотрим примеры различных игр, которые можно использовать на уроке русского языка.

### **ПРИМЕР 1**

Начнем с **учебно-ролевой игры**, которая не только создает творческую атмосферу в классе, но и способствует развитию мышления детей, их коммуникативных способностей и умений использовать полученные теоретические знания на практике.

### **Тема: ГЛАСНЫЕ В ПРИСТАВКАХ ПРЕ- И ПРИ-**

#### **Цели и задачи:**

1. Познакомить учащихся со значением приставок **пре-** и **при-**, изучить особенности их написания.
2. Развивать исследовательские навыки, способствовать становлению нравственных качеств, сплочению коллектива, укреплению дружеских отношений в классе.

#### **Методы и приемы:**

- слово учителя;
- выразительное чтение;
- задания исследовательского характера.

**Оборудование:** телеграмма, рисунок с изображением друзей **Пре-** и **При-**, плакат-схема о правописании приставок **пре-** и **при-**, листы со словами для проведения эстафеты, памятка.

### **ХОД УРОКА**

**Примечание.** Для проведения урока учителю потребуется помощь двух старшеклассников, которые будут играть роли приятелей **Пре-** и **При-**.

**Учитель.** Сегодня утром на имя нашего класса пришла телеграмма. Только вот незадача: видно, с ней что-то случилось в дороге, и некоторые буквы куда-то подевались. Все же давайте попробуем прочитать ее и восстановить потерянные буквы.

Учитель переписывает телеграмму на доску, учащиеся читают ее.

*Пр\_бываем в Волгоград на поезде, пр\_ходящем ровно в 8.00 на пр\_городный вокзал.*

*В 9.30, если не возникнут непр\_двиденные обстоятельства, будем в школе и сможем пр\_ступит к работе. С пламенным пр\_ветом приставки **Пре-** и **При-**.*

**Учитель.** Который час? (Смотрит на часы). С минуты на минуту должны появиться наши гости.

Они, видно, узнали, что сегодня мы как раз собирались поговорить о правописании приставок

**пре-** и **при-**, и, наверное, решили помочь.

*Стук в дверь, входят Пре- и При-*.

**Пре-** Здравствуйте, ребята!

**При-** Приветствуем вас всех!

**Учитель.** Здравствуйте, друзья. Мы получили вашу телеграмму и ждали вас с нетерпением. Проходите, располагайтесь, где вам удобно.

*Пре- и При- проходят в класс и садятся на свободные места за партами вместе с учениками, желательно за передние парты. Пока усаж-ваются, ведут разговор.*

**Пре-** Мы узнали, что вы как раз собираетесь поговорить о правописании приставок **пре-** и **при-**. **При-** Да, поэтому поспешили к вам, чтобы помочь. Ведь кому понравится, если его не просто не знают, а еще и неправильно пишут.

**Пре-** Поэтому мы решили познакомиться с вами лично.

**Учитель.** Это вы хорошо придумали. Для начала давайте познакомимся. Я начну, а вы (*обращается к приставкам*) продолжите. Во время объяснения учитель свободно

перемещается по классу. Пре- и При- могут произносить свои слова с места либо тоже свободно перемещаться по классу, привлекая к себе внимание.

**Учитель.**

Прекрасная погода,  
Приятели мои,  
Два неразлучных друга –  
Приставки Пре- и При- –  
Пришли гулять на площадь,  
Где вместе до зари  
Прекрасно отдыхали  
Приставки Пре- и При-.

**При-.** Пре- – парень беспокойный.

И презабавный Пре-,

**Пре-.** А При- – приятель скромный,

Придворный паж, поэт.

**При-.** Коль на пути преграда,

Не унывает Пре-,

Преодолеет сразу.

Где Пре- – всегда успех.

**Пре-.** А При- спешить не будет,

И, глазки чуть прикрыв,

Прицелится, присядет,

Приставит стул и – прыг.

**При-.** Пре- чуть преувеличит.

**Пре-.** При- приуменьшит рад.

**При-.** Пре- прерывает песню.

**Пре-.** При- припевает в лад.

**Учитель.**

Такие вот ребята.

Различные они,

Приятели, два друга:

Приставки Пре- и При-.

**Учитель.** Можно считать, что первое знакомство состоялось. Вы заметили, ребята, какие разные наши гости? И у каждого – своя работа. Давайте посмотрим, что об этом сказано в учебнике?

Если приставка обозначает присоединение, приближение, близость или неполное действие, то в ней пишется буква **и** (это приставка **при-**).

Если приставка близка по значению к слову **очень** или к приставке **пере-**, то в ней пишется буква **е** (это приставка **пре-**).

**Учитель.** Посмотрите на доску. (Показывает плакат, где схематично изображено правило написания приставок **пре-** и **при-**.) Давайте дополним этот плакат вашими примерами.

*Ребята называют слова, поясняя правописание приставок. Работают со словарем. Запоминают правописание слов, где **пре-** и **при-** не являются приставками, а составляют часть корня: **при- вет, пример, природа, причина** и т.д.*

**Пре-** (*тянет руку*). А можно мы поиграем с ребятами? У нас с При- есть для них интересная игра. Мы видим, что они хорошо поняли тему. (*Учитель дает согласие.*)

**При-.** У нас специально для вас заготовлены два листочка со словами. Играть будем по вариантам. Первый вариант – это команда Пре-, а второй вариант – это моя команда, приставки При-. Игра чем-то напоминает эстафету. На листе перепутались слова с приставками Пре- и При-. **Пре-**. Мало того, они так перепутались, что даже потеряли нужные буквы. Ваша задача – расставить буквы по своим местам.

**При-.** Каждая команда в списке слов должна найти свое слово и вписать в него нужную букву (**и** или **е**). Если это команда приставки Пре-, то все ее участники отыскивают слова с этой приставкой. Команда При- ищет соответственно слова с приставкой **при-.** **Пре-.** Затем лист передается следующему игроку. Побеждает команда, которая быстрее и правильнее выполнит задание. Задания считаются выполненными, когда листы окажутся у нас в руках. Все ли понятно?

**Начинается эстафета.** «Приставки» следят за выполнением задания, но не подсказывают, а лишь помогают передать лист с одного ряда на другой.

Состязание заканчивается, определяется победившая команда игроков.

**Учитель.** Мне эта игра напомнила о вашей телеграмме. Быть может, и оттуда буквы неспроста исчезли? Мне кажется, теперь ребята достаточно знают и смогут самостоятельно восстановить текст телеграммы. Перепишите телеграмму к себе в тетрадь, впишите недостающие буквы и объясните свой выбор.

*Учащиеся выполняют задание, Пре- и При- помогают ученикам, у которых возникают какие-либо проблемы, проверяют правильность выполнения задания.*

**При-.** Молодцы, вот теперь мы видим, что вы отлично усвоили тему. А нам пора!

**Пре-.** Напоследок мы бы хотели подарить вам такую необычную памятку:

#### **Памятка**

Преодолеть преграду,  
Не преступить закон,  
В прекрасную погоду  
Прервать прескверный сон,  
Предобро улыбнуться,  
Путь преградить тебе,  
Здесь мы везде напишем  
Приставку...

**Все вместе:** ПРЕ-.

#### **При-.**

С приставкой При- приблизим,  
Приклеим и пришьем.  
Чуть выше приподнимем  
И что-то привнесем.  
Немного приуменьшим,  
Совсем чуть-чуть приврем,  
Расставим по порядку  
И сядем отдохнем.  
Прощая с приставками, записывают домашнее задание.

Теперь рассмотрим примеры **дидактических игр** на уроках русского языка.

#### **ПРИМЕР 2**

### **ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА-ВИКТОРИНА**

#### **5-й класс**

#### **Тема: 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...

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.

### 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.

Злой кабан сидел на ветке 1

Пароход томился в клетке 2

Соловей точил клыки 3

Дикобраз давал гудки 4

Кошка физику учила 5

Маша хвостик свой ловила 6

Буратино шил штаны 7

А портняжка ел блины 8

Еж накрыт к обеду был 9

Чиж усами шевелил 10

Рак летал под облаками 11

Стол гонялся за мышами 12

Чайник прыгал во дворе 13

Мальчик булькал на костре 14

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

В последние годы в обучении русскому языку широко применяются тесты. Они позволяют за короткое время узнать подготовленность класса, определить общий уровень знаний. Поэтому в конце

урока учащимся предлагаются **тестовые задания**.

1. Выберите правильный ответ. В, на, из, у являются:

- а) союзами;
- б) местоимениями;
- в) предлогами;
- г) частицами.

2. Выберите правильный ответ. Глаголы:

- а) употребляются в форме только одного лица;
- б) изменяются по двум лицам;
- в) изменяются по трем лицам;
- г) не изменяются по лицам.

3. В тот год осенняя погода

Стояла долго на дворе,  
Зимы ждала, ждала природа.  
Снег выпал только в январе...

А.С. Пушкин

Выберите правильный ответ. Глагол **стояла** имеет в стихотворении:

- а) форму прошедшего времени;
- б) форму настоящего времени;
- в) форму будущего времени;
- г) неопределенную форму.

4. Выберите правильный ответ. Существительное **площадь** в предложении Ребята пришли на площадь стоит:

- а) в именительном падеже;
- б) в родительном падеже;
- в) в винительном падеже;
- г) в творительном падеже.

5. Найдите ошибку:

- а) билет;
- б) вагон;
- в) кондуктор;
- г) пассажир.

6. Выберите правильный вариант ответа. В глаголе **попросила**:

- а) по- – приставка, -прос- – корень, -ил- – суффикс, -а – окончание;
- б) поп- – приставка, -рос- – корень, -ил- – суффикс, -а – окончание;
- в) по- – приставка, -прос- – корень, -и- – суффикс, -л- – суффикс, -а – окончание;
- г) поп- – приставка, -рос- – корень, -и- – суффикс, -л- – суффикс, -а – окончание.

### ПРИМЕР 3

В преподавании русского языка полезна работа с лингвистическими сказками (или лингвистическими миниатюрами). С помощью сказки лингвистические понятия, орфографические и пунктуационные правила легко запоминаются – трудный учебный материал дается в занимательной форме.

«Герои» орфографических или пунктуационных правил одушевляются, действуют в соответствии со своим характером и темпераментом. Сначала дети слушают авторские сказки или сказки учителя, а потом пробуют сочинять сами.

Вот одна из сказок.

### УДАРЕНИЕ

Собрались однажды слова на совет, стали говорить, какие они все полезные и значимые. Но забыли слова пригласить на свой совет Ударение. И оно очень обиделось. Когда слова стали выступать, вдруг выскочило откуда-то ударение и закричало: «Что вы без меня значите? Если захочу, возьму и изменю значение у части из вас». Слова, конечно, не поверили. Вышел вперед Замók и сказал: «Я тебя не боюсь, я такой сильный и тяжелый, что справлюсь с каким-то Ударением. Ведь Ударение – это же просто черточка на письме». Ударение рассердилось и вдруг перепрыгнуло с последнего слога на первый, и исчез Замók, а перед взором других слов предстал Зáмок. Слова зашумели. Тогда вышли вперед Белкí и сказали: «Мы самые главные компоненты живого организма, и уж с нами-то Ударение ничего не сделает». Ударение хитро улыбнулось и передвинулось на другой слог: все увидели, что перед ними

живые, грациозные Бёлки. Слова стали возмущаться, стыдить Ударение, а оно продолжало доказывать свою значимость. Запрыгало Ударение по словам, и вот уже вместо А́тласа получился Атлáс, вместо Кáпель – Капéль, вместо слова Дорóга – Дорогá. И сколько еще таких слов облюбовало на своем пути Ударение. В словах Голова, Борода, Рука при их изменении по падежам и числам юркое ударение с окончаний перескочило на основу. Видят слова, что дело плохо – не обойтись им без Ударения. Отвели ему одно из почетных мест на своем собрании и с тех пор стали относиться к Ударению с большим уважением и осторожностью.

(И.М. Подгаецкая)

### **Задания**

1. Какими примерами из текста сказки вы проиллюстрируете следующие свойства русского ударения:

- Разноместность ударения позволяет использовать его как различительное средство.
- Русское ударение имеет и другую особенность – подвижность. 2. Как называются пары слов, в которых с помощью ударения изменяется значение? Дополните свой ответ примерами.

### **ПРИМЕР 4**

#### **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».

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

**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.

Три части слова находи подряд:

Когда ликуешь, говоришь «я рад»,

За этим словом назови союз,

А третьей частью будет слово «ус».

Бывает он у старика, есть у кота,

Его ты обнаружишь у кита.

А целое должно на ум прийти,

Когда окружность циркулем

Захочешь провести.

*(радиус)*

**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.

Они в конструкциях встречаются

Мостов и каменных ворот.

В продукт питания превращаются

При чтении наоборот.

*(арки – икра)*

Голова моя высоко  
Поднялася над землей.  
Если буквы переставишь,  
Я для зверя – дом родной.  
*(крона – норка)*

**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, цап-ля – капля, карта – парта и т.п.).

С буквой «З» – оно блестит,  
В сейфах банковских лежит.  
С буквой «Б» – гнилое место,  
Там земля, как будто тесто.  
*(золото – болото)*  
С «Г» – ее на винт накрутят,  
С «Л» – конечно, лает,  
С «М» – одежда, но не греет,  
С «З» – от волка убегает.  
*(гайка – лайка – майка – зайка)*

**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.

Его откроешь – и вода  
Из него польется.  
Добавишь «Э» – и тогда  
В кинотеатре он найдется.  
*(кран – экран)*  
Несет с трудом меня старик.  
Но если «Ю» прибавишь – вмиг  
К нему придет на помощь тот,  
Кто без труда меня несет.  
*(ноша – юноша)*

**Омограф** – слово, совпадающее с другим по написанию, но разное по значению. Для разгадывания необходимо правильно перенести ударение с одного слога на другой, например: проволóчка – прово́лочка, ирис – ири́с.

Взгляни на это слово:  
В нем всего два слога.  
Ударный слог последний –  
Инструмент волшебный  
В церкви стоит,  
Музыка летит  
Под самый потолок.  
Ударный первый слог –  
Это почка, селезенка,

Сердце, легкое, печенка.  
(орга□н – о□рган)  
Мы для пильщика – подставка,  
Мы для кучера – сиденье,  
Но попробуй-ка поставь-ка  
Нам другое ударенье, –  
Осторожней будешь с нами:  
Забодаем мы рогами.  
(ко□злы – козлы□)

**Омоним** – слово, совпадающее с другим по звучанию и написанию, но по значению не имеющее с ним ничего общего (например: мир1 – Вселенная, мир2 – земля, мир3 – среда, мир4 – согласие, покой и др.; свет1 – энергия, свет2 – сияние, свет3 – общество, свет4 – блик и др.

Встречаюсь в тетради,  
Встречаюсь в плетне.  
(кол)

ПРИМЕР 5

### 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 пращу 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.

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.

**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.

**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.

### 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.

**Задание 5.** Отредактируйте сочинение Ошибкина Пети.

Я участвовал 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.

#### ПРИМЕР 6

##### **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 возьмем с собой кота, чижику, собаку. Петьку-забияку... (С. Михалков).

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

3) Тот, кто любит сласти (лакомка, сладена).

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.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Дмитриева Т.В. Игра как средство повышения интереса учащихся к урокам русского языка и литературы. Йошкар-Ола: Редакция журнала «Марий Эл учитель»: Приложение к журналу, 2001. 32 с.

2. Жулий Т.Б., Теплицкая О.Н. Сказки и были... Лингвистические миниатюры. Луганск: ООО «Альманах», 1995. 120 с.

3. Загадки-шарадки. И не только... Занимательные материалы по русскому языку на уроках и внеклассных занятиях / авт.-сост. М.П. Филипченко. Волгоград: Учитель, 2008. 110 с.

4. Загрекова Л.В. Теория и технология обучения. Учебн. пособие для студентов пед. вузов / Загрекова Л.В., Николина В.В. М.: Высш. школа, 2004. 157 с.

5. Кулинич Г.С. Географические игры в обучении и воспитании школьников: В помощь учителю географии / Г.С. Кулинич, В.В. Николина. Отв. за вып. И.В. Берельковский. Горький: Горьк. Гос. пед. ин-т им. М.Горького, 1990. 84 с.

6. Русский язык. Литература. 5–11-е классы: уроки-путешествия, ролевые игры, тематические тесты, викторины / авт.-сост. Е.М. Мордас. Волгоград: Учитель, 2009. 83 с.

7. Сухомлинский В.А. Избранные педагогические сочинения в 3-х томах. М.: Педагогика, 1979.

