**18 мая 2020 статья Яблоковой Юлии Борисовны (из опыта работы)**

**Использование игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе.**

Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребенка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребенка. Игры, применяемые на уроках русского языка, многогранны и разнообразны. Их классификация может быть различна. Можно выделить следующие основные группы.

• По форме использования на уроке и содержанию игры делятся на настольные, дидактические, подвижные, деловые, интеллектуальные.

1. Настольные игры: ребусы, кроссворды, чайнворды и т.д. Особенность настольной игры – наличие игрового правила, в котором внутренне заключена игровая задача.
2. Дидактические игры являются важным средством активизации познавательной деятельности школьников, развития их самостоятельности и мышления. Они имеют некоторые особенности. В них нельзя играть слишком медленно или слишком быстро. Это снижает интерес к игре. Разновидности этих игр: словесная дидактическая игра, сопровождаемая передачей мяча от учителя к обучающемуся, различные формы диктантов ( например, музыкальный), различные виды письма.
3. Подвижные игры : со стихотворением, сюжетные игры с личным участием детей и т.д.
4. Деловые игры развивают у детей фантазию, основанную на приобретенных знаниях, учат рассуждать, доказывать, сравнивать.
5. Интеллектуальные игры, классическими примерами которых являются шашки и шахматы, вызывают у ребят большой интерес. К ним относятся загадки, шарады, метаграммы, анаграммы, логорифы, рассказы-загадки.

Игры и игровые задания- упражнения можно классифицировать по школьным разделам языкознания. Занимательный игровой материал учитель сможет применить в ходе изучения ведущих разделов школьного языкознания, таких как: «Фонетика», «Морфология», «Лексикология», «Синтаксис».

 К разделам «Фонетика» и «Графика».

Расшифруйте анаграммы. Если какое- либо слово от перестановки в нем букв образует другое слово, имеющее иной смысл, то эти слова называют анаграммами ( греч.«ана»- пере, «грамма»- буква): «липа»- «пила». Условие: Участники игры, разделившись на команды, могут загадывать друг другу анаграммы, назначая или штрафы проигравшим, или очки выигравшим. Командный, состязательный элемент игры усилит осваиваемую школьниками словесно - игровую ситуацию. Задание: Придумайте новые слова, состоящие из этих же букв в другом порядке: атлас (салат), акт (так), адрес (среда), рад (дар), армия (Мария, мир), автор (товар, отвар, вор), образ ( бор, роза, раб), слово ( волос, вол ), чувство ( ус, вот). Методические цели и задачи: - Развивать находчивость, смекалку, логику у учащихся; - развитие речи учащихся; - сплочение коллектива; развитие коллективизма у учащихся; - воспитания у учащихся чувства языка.
2. К разделам «Лексикология и фразеология» . Собери фразеологизм. Собери пословицу. Угадай слово по его описанию.
3. К разделу «Морфология». Эстафета восторга ( к теме «Глаголы и их роль в нашей речи» ) Задание: Используя данные глаголы , обозначающие чувства (любить, радоваться, восхищаться, восторгаться, наслаждаться, обожать), составьте словосочетания или предложения. Условие: Для выполнения этого игрового задания школьники делятся на две команды и рассаживаются по рядам друг за другом. Ведущий дает членам команд, сидящим первыми, карточки с записанными на них глаголами чувства. Выполнив задания, члены команд передают карточки сидящим сзади. Побеждает та команда, которая быстрее и правильнее (выразительнее) составит словосочетания и предложения. Методические цели и задачи: - дети знакомятся с глаголами, выражающими чувства; знакомятся с синонимами, синонимическим рядом; учатся различать оттенки синонимов; обогащение словарного запаса учащихся; развитие речи учащихся; развитие чувства коллективизма у учащихся; воспитание у учащихся чувства языка.
4. К разделу «Синтаксис». Угадай подлежащее! ( к теме «Главные члены предложения. Подлежащее». ) Задание: Ведущий предлагает загадки, в которых даны сказуемые, но нет подлежащего. Дети отгадывают каждую загадку и вставляют отгадку- слово- подлежащее- в текст загадки. 1.Весной веселит, летом холодит, осенью питает, зимой согревает. ( Дерево ) 2.По земле ходит, неба не видит, ничего не болит, а все стонет. ( Свинья ) 3.Крыльями машет, а улететь не может. ( Ветряная мельница ) Условие: Дети должны соблюдать очередность, не выкрикивать, т.к. ответ не будет засчитан. Методические цели и задачи: знакомство учащихся с главными членами предложения; знакомство с подлежащим; развитие у учащихся смекалки, находчивости; - воспитание у учащихся чувства языка

• Игры можно классифицировать в зависимости от того, на каком этапе урока они могут использоваться.

Как бы не классифицировались игры, их значение в развитии обучающихся велико. Игру можно считать выполнившей свои функции на уроке в том случае, если она обеспечивает :
1. Не только освоение ребенком конкретных учебных умений, но и воспитание у школьников умения учиться;
2. Осознание школьником своих занятий в классе не как игры в школу, а как учение .
Применение игровых технологий помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к русскому языку как к учебному предмету. Немаловажно также и то, что игра на уроках русского языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Она несет в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремленность, умение находить решение в нестандартной ситуации и, конечно, позволяет детям чувствовать себя детьми.
Систематическое включение занимательного материала в уроки позволяет не только обогатить учебно-воспитательный процесс, но и заставляет детей по-другому взглянуть на предмет. Это взгляд любознательной, ищущей, пытливой личности.

Список литературы
1. Амонашвили Ш.А. «Здравствуйте, дети!»: Пособие для учит. - 2-е
изд., М.: «Просвещение».
2. П.М. Баев /Играем на уроках русского языка, М.
3. З. В. Дощицына. Готовность ребенка к школьному обучению и адаптация в школе / Оценка степени готовности детей к обучению в школе в условиях разноуровневой дифференциации. М.;
4. Игра как средство обучения младших школьников: Метод.пособие. Новокузнецк: изд. НПК.
5. Е. И. Коновалова / Нестандартные уроки. М.; Дрофа.
6. Карпова Е.В. Дидактические игры в начальной школе: Попул.пособие для родит. и педагогов. - Ярославль «Академия развития»
7. Коменский А.Я. Великая дидактика. Прилож. к ж. «Начальная школа»,1975, с.108
8. Макаренко А.С. Собр. соч. в 7 томах. - М., изд. АПНРСФСР, 1983, т.4
9. Ушинский К.Д. Собр. соч. в 11 т. - М.-Л., 1948-1952, т.5
10. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 1978