Педагогический проект на тему "Игровые технологии на уроках русского языка"

**Пояснительная записка**  
На современном этапе главной задачей государственной образовательной политики является создание условий для достижения нового качества образования в соответствии с перспективными потребностями современной жизни, обеспечение доступности образования для всех детей.  
Глубокие перемены, происходящие в современном образовании, выдвигают в качестве приоритетной проблему использования новых технологий обучения и воспитания. У учителя есть возможность выбрать методы и технологии обучения, которые, по их мнению, наиболее оптимальны для построения и конструирования учебного процесса.  
Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние. Возможно, именно поэтому дидактическая игра остаётся очень действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей детей. Игра приоткрывает ребёнку незнакомые грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у школьников интереса к учебному предмету, значит, процесс обучения становится более эффективным. Целью обращения к игровым технологиям на уроке русского языка является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне методики, перевод знаний в опыт.  
Игровые технологии я использую в основном в 5-6-ых классах. Это связано с тем, что пятый класс - переходный этап в жизни детей: из начальной школы - в среднюю. Задача учителей в это время - сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению. Мне как учителю русского языка и литературы приходится решать такую задачу почти каждый день. Программа предусматривает 6 часов (как и в 6-ом классе) русского языка в неделю. Обилие новых тем и орфограмм. Для меня важно сделать почти 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, учитель увлекает детей и тем самым создаёт почву для лучшего восприятия большого и сложного материала.  
Я убедилась, что на таких уроках ученики работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить. После каждого подобного урока я слышу от детей фразу:« Давайте ещё поиграем», что свидетельствует об успешности урока.  
Использовать игровые технологии можно не только в 5-6-ых классах, но и на любой ступени обучения. Конечно же, в старших классах подготовка такого урока потребует от учителя больших затрат времени. Но это оправдается, когда учитель увидит, с каким азартом работают дети.   
**Целью** моей работы является изучение дидактических возможностей использования игровых технологий на уроках русского языка в 5-6 классах.  
**Задачи**:  
1. Раскрыть особенности педагогических игр.  
2. Показать возможную методику организации уроков с   
использованием игровых технологий.  
**Актуальность работы** состоит в том, что в настоящее время во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.  
**Часть I. Теоретическая  
Игровые технологии на уроках русского языка**  
Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:  
-В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;  
-Как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;  
-В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);  
-Как технологии внеклассной работы.  
Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.  
В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.  
Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.  
Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:   
- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;   
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;   
- учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;   
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.  
Педагогические игры имеют следующую классификацию:  
1) По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;  
2) По характеру педагогического процесса:  
- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;  
- познавательные, воспитательные, развивающие;  
- репродуктивные, продуктивные, творческие;  
- коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.;  
3)\_По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и   
т. д.;  
4) По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.  
**Урок с дидактической игрой.**  
Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.  
Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры.  
Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний.  
Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением.  
Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся.  
Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключатся в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы.  
Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др.  
Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены.  
Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.  
Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации дидактических игр.  
1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.  
2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.  
3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.  
Выделяют следующие виды дидактических игр.  
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.  
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.  
Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:  
1) ролевые игры на уроке;   
2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);  
3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);  
4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);  
5) различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.).  
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 с учётом специфики материала 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.  
**ПРИМЕРЫ ИГР**  
**«Орфографическое лото».**  
Заготавливаются карточки со словами, в которых пропущены буквы в слабых позициях: о, а, и, е, я. Нужный набор букв раздается участникам игры. Каждое слово имеет свой номер. Ведущий вынимает номера и оглашает их. Участники игры закрывают буквами пропущенные места. Побеждает тот, кто первый правильно закроет все пропуски.  
*Примеры карточек.*  
к\_рпич  
б\_тарея  
г\_рань  
г\_рох б\_тон  
в\_трина  
г\_рбарий

г\_рчица  
**Лексико-фразеологические игры**  
**«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.  
**«Угадай-ка»**  
Объяснить, о ком говорят: «стреляный воробей», «гусь лапчатый», «собаку съел».  
«Собери пословицу»  
1. Восстановить пословицы, обе части которых соединены неверно, заново расставить знаки препинания.  
1) Ремесло не коромысло: - не научиш(?)ся.  
2) Хорош(?) садовник - собереш(?) хлеба на грош(?).  
3) Не помучиш(?)ся, не посееш(?) - не взойдут.  
4) Не удобриш(?) рож(?) - плеч(?) не оттянет.  
5) Бобы не грибы, хорош(?) и крыжовник.  
Ключ: правильно - 1 + 4; 2 + 5; 3 + 1; 4 + 2; 5 + 3.  
**Акростих**  
Задача: К данному слову подобрать фразеологизмы, начинающиеся с определенной буквы.  
К Кануть в лету  
О Обетованная земля  
С Сорвать маску  
М Мозолить глаза  
О От доски до доски  
С Сбросить иго  
**Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм.**  
**«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.  
Как проходит игра? 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.  
**«Третий лишний»**  
Необходимо найти слово, не соответствующее определенному правилу, части речи, смыслу и т. д.  
Например:  
• лимонный, карманный, соломенный (лишнее - соломенный);   
• горяч, могуч, плач (лишнее - плач, так как существительное);   
• революция, циркуль, нация (лишнее - циркуль).  
**Игра «Я работаю волшебником»**  
Игра не только пробуждает интерес к работе, но и формирует умение применять полученные знания в новых ситуациях. Например, превратить имена нарицательные в собственные.  
Птица орел (город Орел), цветок роза (девочка Роза), плодородная земля (планета Земля), вкусный изюм (город Изюм).

Часть 2. Практическая.

**Фрагменты уроков с использованием игровых технологий**  
**Урок русского языка в 5 классе**  
**Тема: Чередование гласных О-А в корнях лаг – лож.  
Вид урока: урок освоения новых знаний.**  
В качестве разминки использую грамматическую зарядку в середине урока.  
Грамматическая зарядка  
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.  
• Радостное предпол…жение  
• Распол…житься у костра.  
**«В гостях у лингвистической сказки».**  
Учитель. Придумайте продолжение сказки о похождениях двух братьев Лаг и Лож.  
1) Лингвистическая сказка о корнях ЛАГ-ЛОЖ  
За тридевять земель, в Царстве русского языка, жила-была гордая и красивая царица Грамматика. Прислуживали ей два брата -лаг- и -лож-. И она никак не могла их отличить: уж очень они были похожи друг на друга, особенно в окружении других слуг: гласных и согласных. Много ли, мало ли прошло времени, скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается, но не выдержала Царица, кликнула клич по всему Царству русского языка: «Кто научит меня различать моих верных слуг — братьев -лаг- и -лож-, того награжу по-царски».  
  
Дети с удовольствием придумывают продолжение сказки, помня об особенностях сказки, композиции, чудесных помощниках, сказочном числе «три» и т.д.  
**Лингвистический футбол**  
От каждой команды 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).  
  
1. Расположение лагеря 1. Прилагать усилия  
2. Слагать песни 2. Отложить празднование  
3. Предложить кофе 3. Возлагать надежды  
4. Сложить вещи 4. Предложить блины  
5. Излагать мысли вслух 5. Расположиться у костра   
  
**Загадки по теме «о-а в корнях лаг-лож»**  
Задание: выписать слова на данную орфограмму, выделить корень. Подчеркнуть буквы о-а.  
1) Безрукий, безногий старик через реку мост проложил. (Мороз, лед на реке)   
2) В избе-губа, на губе - труба, я лучинку зажег, положил на порог, зашумело в избе, загудело в трубе. (печь)  
3) Длинной шеей поверчу, груз тяжелый захвачу, где прикажут положу - человеку я служу. (подъемный кран)  
4) Вложу, сложу, за море пущу, и там заговорит. (письмо)  
5) Весёлое стихотворение:  
На опушке в избушке  
Расположились старушки.  
У каждой старушки лукошко,  
В каждом лукошке расположилась кошка.  
Кошки в лукошках  
Шьют старушкам сапожки.  
  
**УРОК РУССКОГО ЯЗЫКА В 5 КЛАССЕ  
ТЕМА: БУКВЫ И – Ы ПОСЛЕ Ц**  
Тип урока: урок изучения и первичного закрепления новых знаний  
1) Чтобы лучше запомнить эти слова-исключения, записываем в тетрадь предложение:  
«Цыган встал на цыпочки и сказал цыплёнку: «Цыц!»   
2) А ещё я предлагаю ребятам короткий стишок на новую орфограмму «Ы-И после Ц».  
В существительных на –ЦИЯ  
Мы всегда напишем –ИЯ.  
И под корнем, посмотри,  
Тоже пишем букву И.  
А в концовке –ЦЫН,\_ЦЫЙ, -ЦЫ  
Пишем только букву Ы!  
  
3) Тематическое задание на физкультминутку: потянуться, если в слове после буквы Ц пишем букву И, подпрыгнуть, если в слове после буквы Ц пишем Ы.   
Слова для работы: ЦИНГА, КУЦЫЙ, ОВЦЫ, АКАЦИЯ, ЦЫПЛЯТА, ЦИРКУЛЬ, СЕКЦИЯ, ЦЫГАН, ПАНЦИРЬ, ЦИРК, У ЯЩЕРИЦЫ, ЦИКЛ.  
4) **Игра «Соберём полянку цветов»**  
Ребята, вы любите цветы? Сейчас мы будем сажать цветы. На улице снег лежит, а у нас в классе будет так красиво! Но сажать цветы будем не все, а только те, в которых есть ЦИ-. Я заранее готовлю карточки со множеством цветов, среди которых и цветы на нужную нам орфограмму.  
• Ребята образуют две группы, выбирают и сажают цветы на ватмане(можно использовать двусторонний скотч) Кто быстрее.  
Нарциссы Астры  
Гиацинты Гладиолусы  
Глициния Лилии   
Цикламены Георгины  
Настурция Хризантемы  
Годеция Сирень  
Циния Тюльпан  
5) **А вот сценку «Буквы поссорились»** мы придумали с ребятами 6 класса вместе. Готовим заранее костюмы, короны с буквами Ы, И, Ц.(Авторский материал)  
Буква Ц. Шла как-то буква Ц и шептала что-то.  
Была задумчива Ц отчего-то.  
Была рассеянна и невесела.   
Учитель. Почему?  
Буква Ц. Поругались Ы и И вчера. (выбегают буквы Ы и И, дерутся).  
Переполох в 5 классе Еланской школы,  
Ищут место буквам в слове,  
Ну, кто знает, укажи  
Место буквам Ы и И!!!  
Кто ответ мне сможет дать, я тому поставлю «5»!  
Учитель. Ребята, давайте попробуем укажем буквам Ы и И их место, чтобы они больше не ругались! Но только разделимся опять на команды, и каждая команда придумает уговоры (правила) доставшейся букве Ы или И, можно в стихотворной форме.   
На одном из уроков получились вот такие забавные «стишки-уговоры» буквам.  
1 команда. Не ругайся, Буква Ц!  
Встань-ка, Ы, сейчас в конце.  
В суффиксах и окончаниях будешь ты стоять,  
И не смей оттуда у-бе-гать!!!  
А ещё будешь стоять в словах-исключениях,  
Мы же обещаем знать их все без исключения:  
Цыц, цыган, цыплёнок, цыц, цыпочки и цыкнуть,  
К новой орфограмме попробуем привыкнуть!  
2 команда. Букву И попросим мы быть в словах на –ция,  
В корне слова тоже стой. Как ты тут красива!  
Не обижайся, Буква И, что исключения ушли!  
(Буквы мирятся)  
6) Загадки.  
Задание: разгадайте и впишите ответ в звездочки на партах (звёздочки заранее приготовлены), пояснить нужную орфограмму.  
1. Пятерка братьев неразлучна. Им вместе никогда не скучно. Они работают пером, пилою, ложкой, топором. (пальцы)  
2. Он циркач такой лихой, чертит круг одной ногой, а другой проткнул бумагу, уцепился и – ни шагу.(циркуль)  
3. Летом — в огороде,   
Свежие зелёные,   
А зимою — в бочке,   
Жёлтые, солёные.   
Отгадайте, молодцы,   
Как зовут нас?...   
Огурцы  
4. Проживают в трудной книжке  
Хитроумные братишки.  
Десять их, но братья эти  
Сосчитают все на свете. (цифры)  
5. Я чрезвычайно хитрое пальто. Меня не сможет расстегнуть, увы, никто. (Панцирь черепахи)   
6. Явился в жёлтой шубке:  
— Прощайте, две скорлупки! (цыплёнок)  
**Заключение.**  
Дидактические игры при правильном их использовании, грамотном включении в учебный процесс могут стать эффективным средством активизации деятельности учащихся на уроках русского языка. «Игры помогают не только проявлять способности, но и совершенствовать их», - писал К. Д. Ушинский. Как же развить и совершенствовать детские способности на уроках такого непростого школьного предмета, как русский язык?  
Игровые формы могут быть использованы как элемент уро¬ка, они легко подбираются по тематическому принципу для каж¬дого раздела школьного курса. Игры могут стать удобной фор¬мой актуализации знаний (в начале урока или перед началом изучения повой темы); «разминки», необходимой по ходу урока; контроля в конце учебного занятия. В игровой форме может пройти и целый урок (учителя не придерживаются какой-то оп¬ределенной классификации и называют свои уроки по-разному: уроки-конференции, аукционы, диспуты, путешествия, КВНы, экзамены и т. д.). Однако, по сути, все это можно назвать уро¬ком в форме игры.  
  
**Список использованной литературы.**  
1. Пташкина В.Н., Виноградова К.Е., Игровые технологии на уроках русского языка. 5 – 9 классы. Волгоград: Учитель, 2009.  
2. Шкатова Л.А. Подумай и ответь: Занимательные задачи по русскому зыку: Кн. для учащихся 5 – 7 кл. М.: Просвещение, 1989.  
3. Булгакова И.В. Нестандартные уроки русского языка. 5 – 7 классы. Ростов н/Д: «Феникс», 2002.  
4. Граник Г.Г., Бондаренко С.М., Концевая Л.А. Секреты орфографии: Кн. для учащихся 5 – 7 кл. М.: Просвещение, 1991.  
5. Финтисова О.А. Уроки русского языка в 5 классе. Поурочные планы (по программе М.М. Разумовской). Волгоград: Учитель, 2004.  
6. Богданова Г.А. Уроки русского языка в 6 классе. М.: Просвещение, 2003.