

# Игровые технологии на уроках русского языка как средство развития познавательной активности у школьников

## Введение.

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. Именно их я использую на уроках русского языка.

Девиз моей педагогической деятельности: «Учение без принуждения». Задача - сделать процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Я систематически совершенствую и углубляю знания по теории и методике преподаваемого мной предмета, обновляю методическую литературу, стараюсь использовать новые технологии в своей работе.

Тема самообразования, взятая мной в этом учебном году, звучит так: «Дидактические игры как средство активизации учебного процесса». К данной теме я обратилась в связи с тем, что столкнулась со снижением интереса к моему предмету. Пересмотрев ряд технологий, я остановилась на игровых технологиях, потому что они способствуют развитию познавательной активности на уроках.

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, в мир новых учителей, новой программы, новых предметов. 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 7 часов (как и в 6-ом классе) русского языка в неделю (больше, чем отводится на другие дисциплины), 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, а для этого они должны иметь хорошие знания (ученики это понимают и стараются лучше подготовиться к уроку). 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 оправдывается, когда учитель увидит, с каким азартом работают дети.

**Цель** моей работы обобщить опыт по внедрению игровых технологий в учебный процесс, показать эффективность метода.

### **Задачи:**

1. Раскрыть особенности педагогических игр;
2. Показать возможную методику организации уроков с использованием игровых технологий;
3. Определить, какое место игровые технологии занимают в учебно-воспитательном процессе;

**Гипотеза:** Игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.

### **Технология опыта.**

Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека. Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество.

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:

По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;

По характеру педагогического процесса:

1. обучающие, тренировочные, контролируемые и обобщающие;
2. познавательные, воспитательные, развивающие;
3. репродуктивные, продуктивные, творческие;
4. коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.;

По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;

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 заключается 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 определённые требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознаётся 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.

Требования к подбору игр следующие.

1. Игры должны соответствовать определённым учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учётом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.
3. Игры должны базироваться на определённом дидактическом материале и методике его применения.

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.

### **Урок – деловая игра.**

Деловые игры делятся на производственные, организационно – деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.

Отличие учебных деловых игр заключается в следующем:

- § Моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
  - § Поэтапное развитие игры, в результате чаще выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
  - § Наличие конфликтных ситуаций;
  - § Обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
  - § Использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
  - § Контроль игрового времени;
  - § Элементы состязательности;
  - § Правила, системы оценок хода и результатов игры.
- Методика разработки деловых игр.

Этапы:

- Ø Обоснование требований к проведению игры;
  - Ø Составление плана её разработки;
  - Ø Написание сценария, включая правила и рекомендации по организации игры;
  - Ø Отбор необходимой информации средств обучения, создающих игровую обстановку
  - Ø Уточнение целей проведения игры, составление руководства для ведущего, инструкций для игроков, дополнительный подбор и оформление дидактических материалов;
  - Ø Разработка способов оценки результатов игры в целом и её участников в отдельности.
- Возможные варианты структуры деловой игры на уроке:
- Ø Знакомство с реальной ситуацией;
  - Ø Построение её имитационной модели;
  - Ø Постановка главных задач группам, уточнение их роли в игре;
  - Ø Создание игровой проблемной ситуации;
  - Ø Вычленение необходимого для решения проблемы теоретического материала;
  - Ø Разрешение проблемы;
  - Ø Обсуждение и проверка полученных результатов;
  - Ø Коррекция;
  - Ø Реализация принятого решения;
  - Ø Анализ итогов работы;
  - Ø Оценка результатов работы.

### **Урок – ролевая игра.**

В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.

Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;
- Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;
- Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс-конференции, уроки – суды и т.д.

Этапы разработки и проведения ролевых игр:

Подготовительный;

Игровой

Заключительный

Анализ результатов.

Этап подготовки. Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснования поставленной задачи, плана деловой игры, общего описания процедуры игры, содержания ситуации и характеристик действующих лиц. Далее идёт ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения – процесс игры. Здесь осуществляется групповая работа над заданием, межгрупповая дискуссия (выступления групп, защита результатов). С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять её ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

На заключительном этапе вырабатываются решения по проблемам, заслушиваются сообщения экспертной группы, выбираются наиболее удачные решения.

Этап анализа, обобщения и обсуждения результатов игры. Выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на установление связи игры с содержанием учебного предмета.

В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку.

Помимо всего вышперечисленного игры на уроке можно применять с целью преодоления познавательного эгоцентризма и расширения познавательных и коммуникативных способностей учащихся. В этом случае игры должны быть групповыми. Рассмотрим некоторые из игр, наиболее подходящих для групповой работы учащихся.

1. "Разброс мнений".

"Разброс мнений" представляет собой организованное поочередное высказывание участниками групповой деятельности суждений по определенной проблеме или теме.

Методической особенностью такого группового дела служит многочисленный набор карточек с недописанными фразами по материалу урока. Их прочтение и произнесение вслух побуждает на ответное высказывание. Начатое должно быть закончено, поэтому тот, кто получил карточку, имеет уже готовое начало своего короткого выступления по предложенной теме. Начальная фраза дает направление мысли, помогает школьнику в первый момент разговора.

Трудность подготовительной работы для педагога заключается в том, чтобы сформулировать начальные предложения проблемно, узнаваемо и лаконично. Число карточек равняется числу участников дискуссии. На карточке написаны первые слова, с которых начинается высказывание. Для успешной работы требуется создание атмосферы заинтересованности и взаимной поддержки. Мнения принимаются обоснованные. Данный вид работы оптимально проводить при освоении новой темы, чтобы актуализировать опыт житейский и предметный самих учащихся. Ответы строятся по принципу высказывания гипотезы и ее аргумента. Желательно подбирать темы, предусматривающие сосуществование различных подходов. В итоге можно суммировать полученные ответы и подвести к

2.

*"Вытащи**вопрос"*.

Данная формы работы обращена к проблеме постановки вопросов. Учителям необходимо объяснить ученикам, что в современном мире информация меняется с высокой скоростью, находиться в курсе дел можно только в том случае, если умеешь формулировать проблемы и задавать нужные вопросы. Данный вид работы может быть элементом урока, например, при освоении и закреплении материала.

Начать занятие можно с вопроса : " Знаете ли вы кого -нибудь, кто задает интересные вопросы? Можете ли привести пример интересного вопроса по нашему предмету? А теперь задайте скучный вопрос. Кем бы вы хотели стать: человеком, который умеет задавать хорошие вопросы, или же человеком, который умеет выдавать хорошие ответы?"

Предлагаю вам игру, в которой вы сможете придумать интересные вопросы по нашему предмету. Мы запишем эти вопросы на корточках, сложим их и перемешаем. Потом вы по - очереди будете вытаскивать вопрос и постараетесь ответить на него. После ответа выскажите свое мнение о том, интересен ли был вопрос и чем именно".  
 После занятия стоит проанализировать его с помощью вопросов:  
 -какие вопросы ученикам понравились,  
 -какой ответ показался более удачным,  
 -какие вопросы были трудными,  
 -доставило ли ученикам удовольствие придумывать вопросы.  
 Наиболее эффективно проведение данного вида работы с учащимися 6-8 классов.

3.

*"Правила**игры"*.

Данный вид работы позволяет учащимся занять определенную позицию по отношению к школьным правилам. Они могут рассказать о новых правилах, по которым им хотелось бы жить в школе.

Работа начинается в период знакомства с классом с вопроса: "Предположим, в школе ученики будут управлять наряду со взрослыми, разумно выдвигать и выполнять определенные требования. Какие правила ввел бы каждый из вас? Запишите список своих правил. Посоветайтесь парами, предложите три правила организации урока и поведения на уроке, которые устраивают вас обоих".

После оглашения правил всеми парами, стоит провести анализ:

- какое из собственных правил учеников кажется им особенно важным?
- какое правило, предложенное другой парой, понравилось?
- с каким из школьных правил ученики поспорили бы?
- кого бы ученики хотели видеть лидером класса?
- извиняются ли ученики, когда они нарушают правила?
- каковы наиболее важные правила класса?
- с какого класса, по мнению учеников, они могли бы участвовать в обсуждении правил школьной жизни поддерживать их соблюдение?

Работа по составлению правил может проходить только в малой группе. То есть, чтобы поработать над правилами, нужно воспользоваться делением класса на группы и встретиться с каждой из них.

4. *"Незавершенность"*.

Недостатком любого курса обучения является то, что часть материала может быть плохо

усвоенной. Как этот недостаток обернуть в позитивное качество? Попробуем провести эксперимент. У каждого ученика открыт учебник. За ограниченное время, полистав его, нужно освоить заданную информацию. А потом посмотреть, что осталось за пределами освоения.

Итак, Вы как учитель определяете, какой раздел учебника сейчас необходимо изучить (время- 10 минут). Обозначьте начало работы (по команде). Когда время пройдет, всем закрыть учебник. Ученикам требуется сформулировать несколько вопросов: что оказалось непонятным в тексте и записать их. Выбирается ведущий, который собирает все записки с вопросами и анализирует, какой из них показался наиболее интересным и полным. Пока ведущий выбирает интересный вопрос, предлагаете каждому полистать учебник и постараться найти ответ. Ведущий зачитывает вопросы, которые выбрал и просит ответить на них.

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.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

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.

## **Приложение №1.**

### **Урок – игра « Путешествие по стране Русский Язык». 5 класс.**

Тема урока: «Повторение темы «Лексика».

#### Цели:

- систематизировать знания по теме «Лексика»;
- развивать логическое и образное мышление учащихся;
- воспитывать бережное отношение к родному языку.

Оборудование: карта города, красочно оформленная, кроссворд, записи на доске, лото антонимов.

Учитель: ребята, сегодня ваши знания, смекалка и находчивость помогут нам совершить путешествие в страну Русского Языка.

Как вы знаете, в каждой стране есть главный город. Как он называется? (Столица.) В нашей сказочной стране тоже есть столица – город Лексика. Именно в нём нам предстоит побывать. Давайте вспомним, что нам известно о словах, о лексике.

Вопросы:

- ✓ Что такое лексика?
- ✓ Какие слова называются однозначными, а какие многозначными?
- ✓ Что такое антонимы?
- ✓ Что такое синонимы?
- ✓ Что такое омонимы?
- ✓ В каком значении употреблены слова золотой, железный, свинцовый в словосочетаниях *золотые руки, железная воля, свинцовые слёзы*?

Пока вы отвечали на эти вопросы, дорога привела нас в город Лексика. Но попасть туда сразу нельзя: он надёжно охраняется. У ворот стражники – однозначные и многозначные слова. Они дают нам несколько слов. Вы должны записать как можно больше словосочетаний с различными значениями этих слов, причём значения не должны повторяться. (На доске записаны слова: мягкий, острый, свежий. Ученики составляют словосочетания, например, мягкий диван, мягкий характер, мягкое наказание.)

Вы успешно справились с заданием и нас пропустили в город. Здесь живут слова. Вот перед нами площадь Омонимов. Здесь записаны загадки. Давайте попробуем их отгадать.

1. Право, я причёска - чудо!  
Заплести меня не худо.  
И на лугу с шипеньем острым  
Управляюсь с сенокосом. (Коса)
2. Я и шуба длинная до пят,  
И в фигурном катанье меня всякий увидеть рад. (Тулуп)
3. Я и приправа хорошая к столу  
И в цель могу пустить певучую стрелу. (Лук)

С площади Омонимов мы поворачиваем налево. Здесь видим надпись «Переулок Синонимов». Ребята, а зачем нам нужны синонимы?(ответы) Действительно, синонимы помогают нам избежать повтора слов и делают речь более точной и выразительной. Давайте попробуем это доказать. Перед вами предложения. Внесите в них необходимые исправления и запишите в тетради.

*Жёлтый лист оторвался от ветки. Лист медленно упал на землю.*

*Катя играла в мяч. Мяч укатился за калитку.*

Молодцы, и с этим заданием вы успешно справились. Но мы не можем найти выход, для этого нам нужно разгадать кроссворд.

Нужно записать синонимы к словам:

Торопиться – (спешить),

Учить – (изучать),

Бежать – (нестись),

Осилить – (одолеть),

Известие – (новость),

Удивить – (изумить),

Фантазировать – (мечтать).

На доске получается следующая запись.

<b>с</b>	<i>п</i>	<i>е</i>	<i>ш</i>	<i>и</i>	<i>т</i>	<i>ь</i>
<b>н</b>	<i>з</i>	<i>у</i>	<i>ч</i>	<i>а</i>	<i>т</i>	<i>ь</i>
<b>н</b>	<i>е</i>	<i>с</i>	<i>т</i>	<i>и</i>	<i>с</i>	<i>ь</i>
<b>о</b>	<i>д</i>	<i>о</i>	<i>л</i>	<i>е</i>	<i>т</i>	<i>ь</i>
<b>н</b>	<i>о</i>	<i>в</i>	<i>о</i>	<i>с</i>	<i>т</i>	<i>ь</i>
<b>и</b>	<i>з</i>	<i>у</i>	<i>м</i>	<i>и</i>	<i>т</i>	<i>ь</i>
<b>м</b>	<i>е</i>	<i>ч</i>	<i>т</i>	<i>а</i>	<i>т</i>	<i>ь</i>



Теперь мы можем продолжить путешествие. Мы пришли на проспект Антонимов. Смотрите, нам предлагают сыграть в лото.

*(Для лото вырезаются карточки по количеству учеников. Карточки расчерчиваются на 6 клеточек. В каждую клетку записывается слово, у которого есть антоним. Затем по количеству клеток, которые вычерчиваются на картах лото, готовятся карточки (размером с клетку лото каждая). На каждой из карточек записываются антонимы к словам. Всё нумеруется.*

*Карты лото раздаются ученикам, а карточки перемешиваются. Учитель, поднимая карточку, называет слово. Играющий ищет антоним к этому слову на своей карточке. Победителем окажется тот, кто быстрее других закроет карточками все клетки данной карты. Ему предоставляется право потребовать от всех учащихся составления словосочетаний с теми словами - антонимами, которые оказались ещё не включенными в игру.)*

Слова для записи на картах лото.

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 1) Беда      | 21)Бесславиe |
| 2) Бездарный | 22) Ближний  |
| 3) Белый     | 23) Больше   |
| 4) Будущее   | 24)Красавец  |
| 5) Вверх     | 25)Мало      |
| 6) Вечером   | 26)Неправда  |
| 7) Внешний   | 27)Обвинять  |
| 8) Война     | 28)Отвергать |
| 9) Вперёд    | 29) Первый   |
| 10) Вражда   | 30)Плохой    |
| 11) Встреча  | 31)Подъём    |
| 12) Глупец   | 32)Правда    |
| 13) Горький  | 33)Противник |
| 14) Грубость | 34)Радость   |
| 15) Грязь    | 35) Свет     |
| 16) Да       | 36)Сильный   |
| 17) Дёшево   | 37)Гишина    |
| 18) Жестокий | 38) Умный    |
| 19)Здоровый  | 39)Лучше     |
| 20)Истина    | 40) Хороший  |

Слова для записи на карточках.

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1) Удача       | 21) Мягкий     |
| 2) Талантливый | 22) Нездоровый |
| 3) Чёрный      | 23)Ложь        |
| 4) Прошлое     | 24) Урод       |
| 5) Дальний     | 25)Хуже        |
| 6) Меньше      | 26)Много       |
| 7) Прошлое     | 27)Правда      |
| 8) Вниз        | 28)Оправдывать |
| 9) Утром       | 29)Соглашаться |
| 10) Внутренний | 30)Последний   |
| 11) Мир        | 31)Хороший     |
| 12) Назад      | 32)Спуск       |
| 13) Дружба     | 33)Сторонник   |
| 14) Разлука    | 34)Горе        |
| 15) Мудрец     | 35)Тьма        |
| 16) Сладкий    | 36) Слабый     |
| 17) Нежность   | 37)Шум         |
| 18) Чистота    | 38) Глупый     |
| 19) Нет        | 39) Плохой     |
| 20) Дорого     | 40)Слава       |

Вот мы оказались в парке. Вам предлагают ответить на несколько шуточных вопросов.

- Какую строчку нельзя прочесть? (швейную)
- Какая земля не старится? (Новая)
- Какой болезнью никто на земле не болеет? (морской)
- Когда зрячий человек бывает слепым? (когда он неграмотный)
- Каким гребнем голову не расчешешь? (петушиным)
- Какой год продолжается всего один день? (Новый)
- Из какого крана нельзя напиться? (подъёмного)
- В каких лесах не водится дичь? (в строительных)
- Какую воду и в решете можно носить? (лёд)

Вот и кончилось наше путешествие в страну Русского Языка. Понравилось ли вам оно? Хотелось бы вам совершить ещё подобное путешествие? Что больше всего вам понравилось? Были ли трудности? С чем они связаны?  
Подведение итогов урока, выставление оценок.

## Приложение №2.

**Урок – конкурс по теме “Имя прилагательное”. 6 класс.**  
( Повторительно – обобщающий урок в форме деловой игры)

**Цель урока:**

- 1) совершенствование орфографических и пунктуационных навыков, повторение орфограмм, изученных в теме “Имя прилагательное”; повторение знаков препинания в простом и сложном предложениях;
- 2) повторение теоретических понятий по теме и известных сведений по синтаксису и пунктуации;
- 3) воспитание интереса к урокам русского языка;
- 4) формирование и закрепление навыков внутригрупповой коммуникации с акцентом на позитивную мотивацию поведения.

Предварительная подготовка к уроку такова. За две недели до урока учащимся было дано задание:

разбиться на группы (команды) (по интересам, личной симпатии, классной дружбе, по желанию и т.д.) по 3 человека (так как класс маленький, получилось 2 команды) и выбрать в каждой команде капитана, который будет руководить предварительной подготовкой (кто будет рисовать схемы, таблицы; кто – учит правила, кто – подыскивать примеры и т.д.);

подготовиться к конкурсам

- а) “Нарисуй схему, таблицу”;
- б) “Загадки”;
- в) “Пунктуация”;
- г) “Кто красивее” (распространить предложения прилагательными, чтобы получился текст) ;
- д) “Орфография”.

Все условия конкурса обговариваются заранее.

### Оборудование и оформление урока.

*Сдвигаются парты, члены команд садятся вместе, на парте каждой команды порядковый номер (№ 1, № 2 – красиво оформленные), подготовленная к работе доска; подготовленные таблицы, схемы (на ватмане, красочно оформленные), листы с загадками. Выбирается жюри (так как учеников мало, достаточно одного человека. Можно пригласить кого-нибудь из учителей.)*

Каждый конкурс оценивается по 5-ти бальной системе, побеждает команда, набравшая наибольшее кол-во баллов в сумме.

Победители награждаются медалью с надписью “Лучшему знатоку русского языка”.

### **Ход урока-конкурса.**

## Объявляется 1-й конкурс. “Нарисуй таблицу, схему”

Предоставляется таблица (или схема) и предлагается дать ей название, т.е. сказать, о какой орфограмме идёт речь, назвать вид орфограммы, рассказать правило, привести как можно больше примеров на это правило.

Первая команда даёт задание второй, вторая – первой.

Задание (1-я команда даёт задание 2-й)

Есть краткая форма                      суффикс

Буквы к, ч, ц                              -к-

В остальных случаях    -ск-

Участники команды № 2 отвечают, что это таблица называется «Написание суффиксов -к- и -ск- в прилагательных», рассказывают правило, приводят примеры.

**-ян-**                      **-онн**                      **н +н**

**-ан-**                      **-енн-**

**-ин-**

Участники команды № 2 отвечают, что это таблица называется «Одна и две буквы н в суффиксах прилагательных», рассказывают правило, приводят примеры.

Задание даёт 2-я команда 1-й.

Команда № 1 отвечает, что эта схема к орфограмме “Буквы О – Е после шипящих и Ц окончаниях и суффиксах прилагательных”. Рассказывают правило, приводят примеры.

### Не пишется

Слитно

Не употребляется без не-

Можно заменить синонимом без не-

Раздельно

Есть противопоставление с союзом а;

Есть слова далеко не, вовсе не и др.

Команда № 1 отвечает, что эта схема к орфограмме «Не с прилагательными». Рассказывают правило, приводят примеры.

Жюри подводит итог по 1-ому конкурсу.

## Конкурс № 2 “Загадки”

Отрабатывается навык правильного написания прилагательных. Задание в этом конкурсе заключалось в том, что каждая команда должна была найти или придумать 3 загадки, используя в тексте изученные орфограммы по теме “Имя прилагательное”. Каждой команде предлагаются загадки, правильно написанные и красиво оформленные на большом листе бумаги.

Задание предусматривало:

Загадку отгадать, рассказать, на какое правило загадка, объяснить написанное в тексте.

Загадки, найденные учениками:

Комочек пуха, дли...ое ухо, прыгает ловко, любит морковку. (Заяц.) Маленький мужичок – костя...ая шубка. (Орех.) В деревя\_ой рубашке ч\_рная душа. (Карандаш.) (1 команда)

(Не)грамотен, а весь век пишет. (Карандаш.) Золотое яблочко по серебря\_ому блюдечку катится. (Месяц на небе.) Коровка деревя\_ая, рожки олова\_ые. (Ухват.) (2 команда)

## Конкурс № 3 «Пунктуация».

Задание, придуманное 1-ой командой.

Расставить знаки препинания, подчеркнуть грамматические основы.

1) Но Пацюк взглянул и снова начал хлебать галушки.

- 2) При сём слове он сотворил крест и чёрт сделался тих.
- 3) Чёрт всплеснул руками и начал от радости галопировать на шее кузнеца.
- 4) Оксана смутилась когда до неё дошли такие вести.
- 5) Восхищённый кузнец тихо поцеловал её и лицо её пуще загорелось.

Задание, придуманное 2-ой командой.

Расставить знаки препинания, подчеркнуть грамматические основы.

- 1) В сенях встретила его Егоровна и с плачем обняла своего воспитанника.
- 2) Он узнал Кирилу Петровича и ужасное смятение изобразилось на лице его.
- 3) Но тут кровля с треском рухнула и вопли утихли.
- 4) Медведь приблизился Дефорж вынул из кармана маленький пистолет вложил его в ухо голодному зверю и выстрелил.
- 5) Он чувствовал сквозь сон что кто-то тихонько дёргал его за ворот рубашки.

#### Конкурс №4

Задание заключалось в следующем. Каждой команде предлагается карточка, на которой записаны предложения без прилагательных. Нужно было дополнить предложения прилагательными, делая их более выразительными и красивыми. Затем один представитель от каждой команды зачитывал полученный текст.

1 вариант. Мы идём. Встаёт солнце. Искрится озеро. Стоят сосны. Луч не пробьётся. Тишь и глушь.

2 вариант. Стоит избушка. Живёт охотник. Он разбирается в повадках.

#### Конкурс №5

Каждая команда получает карточку с тремя заданиями. Каждый участник команды по очереди выходит к доске, объясняет выполненное задание.

Задание для первой команды.

1. Вставить пропущенные буквы.

Реч...вой, морж...вый, свинц...вый, ситц...вый, плюш...вый, камыш...вый, глянец...вый, песч...вый.

2. Вставить пропущенные буквы.

Утре...ий, песча...ый, цели...ый, тума...ый, оловя...ый, серебря...ый, экскурсио...ый, лебеди...ый.

3. Раскрыть скобки, написать слитно или раздельно.

(Не)красивый поступок, (не)ряшливый вид, (не)широкая, а узкая дорога; гора отнюдь (не)велика; (не)высокий кустарник.

Задание для второй команды.

1. Вставить пропущенные буквы.

Скольз...ий, сибир...ий, близ...ий, свет...ий, город...ой, молодец...ий, горняк...ий, матрос...ий.

2. Вставить пропущенные буквы.

Карти...ая, деревья...ый, ветре...ый, соловьи...ый, серебря...ый, стари...ый, багря...ый, дли...ый.

3. Раскрыть скобки, написать слитно или через дефис.

Бледно(лиловый), древне(русский), русско(немецкий), меде(плавильный), фабрично(заводской), тёмно(зелёный), лево(бережный).

**Итоги конкурса:** Учитель выясняет у учащихся, понравился ли им урок, что больше всего понравилось, а что вызвало затруднения.

Жюри подсчитывает баллы, определяется команда победителей. Вместе с детьми называем лучших знатоков русского языка по теме "Имя прилагательное".

А впереди у нас много разных тем. И я говорю детям, что у них у всех есть возможность в будущем стать обладателями медали “Лучшему знатоку русского языка”.

### Приложение №3.

#### «Путешествие к Синтаксисграду». (Урок – игра для учащихся 5-ого класса).

##### Цели:

- обобщить знания по синтаксису и пунктуации;
- отработать навык постановки знаков препинания в простом и сложном предложении;
- развивать интерес учащихся к предмету.

Тип урока – обобщение материала.

Оборудование: указатели станций, карточки с заданиями, маршрутные листы, диплом для награждения.

##### Ход игры.

Здравствуйте, ребята. Сегодня мы совершим путешествие к Синтаксисграду. На пути у нас четыре станции. На каждой станции вы будете получать задание, которое нужно будет выполнить. За каждое задание вы получите оценку, которую занесёте в свой маршрутный лист. Тот, кто первым выполнит все задания, получив при этом лучшие оценки, и попадёт в Синтаксисград, получит диплом победителя. Желаю вам удачи, в путь!

1. Станция «Теоретическая». (Ученики вытягивают карточки с вопросами. Даётся две минуты на подготовку. Каждый ученик отвечает, другие могут дополнять. Выставляются оценки в маршрутный лист).

1) Что изучается в синтаксисе? Какие члены предложения составляют его грамматическую основу?

2) На какие группы делятся предложения по цели высказывания, интонации и наличию второстепенных членов?

3) Чем сложное предложение отличается от простого? На какие две группы делятся сложные предложения по способу соединения?

4) Какие члены предложения называются однородными? Когда между однородными членами запятая не ставится?

5) Что такое обращение? Выделяется ли обращение запятыми?

6) Что такое прямая речь? Рассказать о знаках препинания при прямой речи.

2. Станция «Подумай-ка». (Каждый ученик получает карточку, на которой записаны предложения. Школьники должны найти предложения, в которых допущены пунктуационные ошибки, и выписать их номера.)

1) Слушай, рябина что лес говорит. 2) Вода с гор потекла, и весну принесла. 3) Ученье в счастье украшает и в несчастье утешает. 4) Отвяжись, худая жизнь, привяжись хорошая. 5) Человека узнаёшь, когда с ним пуд соли съешь. 6) Море утихло и только изредка глухо вздыхало. 7) Хороший паренёк спросил капитан.

3. Станция «Сообразительная».

Задание: выясните, какая ошибка, приводящая к искажению смысла, допущена при расстановке знаков препинания в каждом нижеуказанном случае.

**А. Анатомическо-арифметический парадокс.**

Пальцев у него двадцать пять: на каждой руке десять, на ногах всего двадцать.

**Б. Рогатый скот?!**

В нашем колхозе много рогатого скота: лошадей, свиней.

**В. Охотники и рябчики.**

Рябчики говорят: охотники любят дремать на деревьях.

**Г. Солнце бляло?!**

Когда солнце село с блянием и ревом, прошло стадо.

**Д. Скамейка ждала подругу?**

Ольга сидела на скамейке, которая находилась в сквере и ждала подругу.

**Е. Кто же пришел?**

– Все ли здесь?  
– Нет. Здесь только Ваня, Миша, Маша, Коля, Костя, Дима, Настя, еще не пришли.

4. Станция «Практическая». (Ученики должны сделать синтаксический разбор одного простого и одного сложного предложения. Знаки препинания в предложениях не расставлены.)

Варианты предложений: Солнце поднялось, и окрестность озарилась светом. Исчезают последние клочки снега. Капля по листку щёлкнет, и сорвётся лист. На берегу стоит бобровая хатка. Взошло солнце, и ожил кустик. Звонко журчит в ручье вода. Солнце скрылось за горизонт, и наступила ночь. Печально кричали ночные птицы. Листва сомкнулась, и потемнел лес. На улице подул лёгкий ветерок. Лёгкий снежок лёг на землю. Небо заволкло тучами, и началась гроза.

Учитель подводит итоги игры, награждает победителя. Все ученики получают оценки.

Маршрутные листы и диплом выглядели так:

ФИО	Станция «Теоретическая».	Станция «Подумай-ка».	Станция «Сообразительная».	Станция «Практическая».	Итог.