

**МОУ «Лицей №5»**

# **Игровые технологии на уроках русского языка и литературы**

**Новикова Ольга Михайловна**



**2023**

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 и литературы является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне методики, перевод знаний в опыт.

### **История опыта.**

Л.С.Выготский еще в 20-х годах прошлого столетия обратил внимание на изменение содержания и динамики детской игры. Одна из глав книги Л.С.Выготского «Педагогическая психология» содержит исследование педагогического значения игры. Он пишет: «Игра является естественной формой труда ребёнка, присущей ему формой деятельности, подготовлением к будущей жизни».

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д.Ушинский, П.П.Блонский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин, в зарубежной — З.Фрейд, Ж.Пиаже и другие. В отечественной педагогике система дидактических игр была создана в 60-е гг. в связи с разработкой теории сенсорного воспитания. Ее авторами являются известные педагоги и психологи: Л. А. Венгер, А. П. Усова, В.Н.Аванесова и др.. В последнее время поиски ученых (З. М. Богуславская, О. М. Дьяченко, Н.Е.Веракса, Е.О.Смирнова и др.) идут в направлении создания серии игр для полноценного развития детского интеллекта, которые характеризуются гибкостью, инициативностью мыслительных процессов, переносом сформированных умственных действий на новое содержание. В таких играх часто нет фиксированных правил, напротив, дети ставят перед необходимостью выбора способов решения задачи. Авторы чаще называют предлагаемые игры развивающими.

В основе игровой деятельности лежит развивающее обучение, которое способствует включению механизмов развития личности обучающихся и наиболее полной реализации их внутренних интеллектуальных и творческих способностей.

Использование игровых технологий на уроках русского языка и литературы 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 и литературы способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Она несёт в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации.

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.

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.

Педагогические игры имеют следующую классификацию:

- По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;
- По характеру педагогического процесса:
  1. обучающие, тренировочные, контролирующие 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.

### **Требования к подбору игр следующие:**

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.
3. Игры должны базироваться на определенном 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 игрупражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

Такие игры я часто использую на уроках литературы, часто при этом создаю мультимедийные презентации с анимированными фигурами. Так, например, мною созданы тесты, викторины по темам: Салтыков-Щедрин (7 класс), М. Ю. Лермонтов «Песня про купца Калашникова» (7 класс), Былины (7 класс). Викторина по былинам предваряет и завершает урок и организует повторение. Она включает мини-кроссворды на знание теории литературы, вопросы викторины с выбором ответа на знание текста былин. Практически любой урок литературы я стараюсь завершить игровой тестовой или викториной проверкой знаний, полученных на уроке.

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.

Такие уроки-путешествия созданы мною по темам: «В поисках золотого руна» (по мифам об аргонавтах), «Путешествие по календарю», «Путём Одиссея». Работу на уроке организует мультимедийная презентация, которая предлагает «маршрут» с преодолением воображаемых препятствий. При этом проверяется знание текста, умение пересказывать, отвечать на проблемные вопросы, сопоставлять.

3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Множество таких уроков я провожу в 5-6 классах, в которых игровой момент должен быть наиболее реализован в связи с возрастными особенностями учащихся и в связи с тем, что игра являлась основной формой усвоения материала в начальной школе. Такие соревнования проводятся по темам: «Русская народная сказка», «Сказки А. С. Пушкина», «Басни», «Сказки Андерсена», «В стране речевого этикета», «В гостях у азбуки» и другие. На таких уроках ребята не только соревнуются, но и инсценируют сказки, басни, что развивает творческий потенциал учащихся.

### **Примеры игр по русскому языку**

1. *Игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм*

Обучение русскому языку подразумевает не только освоение норм письменной речи, но и норм произношения. Вот почему целесообразно на каждом уроке находить возможность для отработки произносительных норм. Это может быть минутка-разминка «Говорите по-русски правильно». В каких формах можно предложить задания детям? Вот лишь некоторые из возможных вариантов, которые могут подсказать учителю, как разнообразить задания.

#### «Составь текст и озвучь его»

Учащимся предлагается набор слов, которые могут представлять какие-то трудности в

произношении. Слова записаны на доске. Задача учащихся - за 2-3 минуты составить связный текст (используя данные слова) и прочитать его, соблюдая орфоэпические нормы. Учитель может назначить экспертов, которые должны внимательно прослушать текст и сделать вывод о соблюдении произносительных норм. (Оценку в этом случае получают сразу двое учащихся.)

*Пример.* Даны слова: километр, помощник, шинель, свитер, средство, инструмент, шофёр, шофёров, щавель, украинский, термос, начал. (Слова содержатся в словарики «Произносите правильно», под ред. А.Ю. Купаловой «Русский язык.. Практика. 5-й класс».)

### «Пригласи на обед»

*Задача:* Озвучить меню обеда, на который вы хотите пригласить своего друга (коллегу, знакомого). В меню, конечно, должны оказаться тефтели, щавель, пирожки с творогом, сливовый или грушевый компот и т.д. (другие слова, традиционно вызывающие трудности в произношении).

### 2. 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.

### «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.

2. Восстановить пословицы, части которых соединены неверно. Раскрыть скобки.

- 1) Бояться (не)счастья - в лес (не)ходить.
- 2) (Не)другу поверить - словам твоим никогда веры (не)будет.
- 3) Волков бояться - друга обмануть.
- 4) (Не)плюй в колодец - стыдно (не)учиться.
- 5) Раз скажешь (не)правду - и счастья (не)видать.
- 6) (Не)стыдно (не)знать - пригодится воды напиться.

*Ключ:* правильно - 1 + 5; 2 + 3; 3 + 1; 4 + 6; 5 + 2; 6 + 4.

3. Восстановить пословицы, части которых соединены неправильно. Указать, какие предложения получились: сложносочиненные или простые с однородными членами.

- 1) Семь раз отмерь, а реч(?) короткая.
- 2) Без грамоты хоть плач(?) а корень свеж(?).
- 3) Веревка хороша длинная, а один раз отрезж(?). 4) Стар дуб, а с грамотой хоть вскач(?).

Ключ: правильно- 1 +3;2 + 4;3 + 1;4 + 2.

### 3. 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 возвращает 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).

#### "Выбери три слова» (Ее можно использовать на закрепление любых тем по русскому языку)

Цель: Проследить за формированием орфографического навыка с учетом этапа работы над орфографией.

Подбор слов зависит от изучаемых или пройденных тем.

На 9 карточках записаны девять слов:

1-й набор: рыбка, вьюга, чулок, дубки, варенье, чучело, ручьи, чум, гриб.

2-й набор: подъезд, склад, ворона, град, съемка, клад, ворота, подъем, воробей.

Двое берут по очереди карточки, выигрывает тот, у кого первого окажутся три слова, имеющие одинаковую орфограмму.

I	рыбка	вьюга	чулок	II	подъезд	склад	ворона
	дубки	варенье	чучело		съемка	град	ворота
	гриб	ручьи	чум		подъем	клад	воробей

#### Игра « Шифровальщики»

Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смысло-различительной функции звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

Ход: Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой - отгадчика.

Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

жЫИЛ                      аНСКИ                      КЬОИНК

---

ЛЫЖИ                      сАНКИ                      КОнЬКИ

Отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать из каждой группы лишнее слово.

Например:

1. Аалтрек, лажок, раукжк, зоонкв (тарелка, ложка, кружка, звонок)
2. Оарз, страа, енкл, роамкша ( роза, астра, клен, ромашка)

### 3. Планаат, здзеав, отрбиа, сген ( планета, звезда, орбита, снег)

#### Игра « Почтальон»

Цель: Закрепить знания учащихся по подбору проверочного слова, расширить словарный запас, развивать фонематический слух, профилактика дисграфии.

Ход: Почтальон раздает группе детей (по 4-5 чел.) приглашения. Дети определяют, куда их пригласили.

огород	парк	море	школа	столовая	зоопарк
гря-ки	доро-ки	пло-цы	кни-ки	хле-цы	кле-ка
кали-ка	бере-ки	фла-ки	обло-ки	пиро-ки	марты-ка
реди-ка	ду-ки	ло-ки	тетра-ка	сли-ки	тра-ка
морко-ка	ли-ки	остро-ки	промока-ка	голу-цы	реше-ка

Задания:

1. Объяснить орфограммы, подбирая проверочные слова.
2. Составить предложения, используя данные слова.

#### Игра « Клички»

Цель: формирование процесса словоизменения и словообразования, закрепление фонетического и грамматического разбора слов, правописание собственных имен.

Ход: Образуйте клички животных от следующих слов:

ШАР, СТРЕЛА, ОРЕЛ, РЫЖИЙ, ЗВЕЗДА Составить предложения.

ШАРИК, СТРЕЛКА, ОРЛИК, РЫЖИК, ЗВЕЗДОЧКА

Выделить ту часть слова, которой вы воспользовались при составлении кличек (суффикс, окончание).

#### Найди ошибку

Цель: развитие умения выделять в речи слова, обозначающие предметы.

Ход игры. Учитель называет ряд слов, существительных, и допускает одну "ошибку". Ученик должен определить, какое слово лишнее в ряду слов, и доказать почему. Правильно выполнивший задание получает фишку. Выигрывает тот, у кого больше фишек.

Примерный материал.

1. Дом, кукла, море, вышла, ученик.

2. Замок, тяжело, петух, тарелка, вишня. 3.

Парта, солнце, железный, дверь, моряк.

#### *4. Кроссворды, чайнворды, ребусы на уроках русского языка*

Этот вид заданий по-прежнему достаточно часто используется на уроках русского языка. Оживить опрос и активизировать работу учащихся на уроках русского языка мне помогают творческие формы проверки усвоения фактического материала - это кроссворды.

Кроссворд может быть предложен учителем классу в начале урока с целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока. Кроссворд, предложенный в конце урока, может стать своеобразным подведением итогов работы на уроке. Незаменимы кроссворды, чайнворды и другие головоломки в тех случаях, когда детям нужно дать своеобразную минутку отдыха: переключение

внимания, возможность посмотреть на языковые явления под другим углом зрения - хорошая возможность поддержать умственную активность учащихся на уроке.

Кроме этого, кроссворды могут стать формой контроля на каком-либо этапе обучения. В этом случае он может быть не только предложен учащимся в готовом виде, но также и сами учащиеся могут составить кроссворд по изучаемой (изученной) теме. Так, например, ребята составляют кроссворды по теме «Лексика», «Загадки», «Сказки», «Былины», часто при этом учатся создавать презентации и создают такие кроссворды, которые потом учитель может использовать в дальнейшем на уроках. Кроссворды не оставляют равнодушными школьников любого возраста. Педагогически оправданным является использование таких кроссвордов, как составленные на базе основного программного материала с зашифрованными понятиями и терминами. В кроссвордах могут быть зашифрованы слова на какое-либо правило, изученное детьми и отрабатываемое на уроке повторения. Работа с кроссвордом не потребует от учителя каких-то особых усилий. Объяснив однажды учащимся, как их нужно решать, вы будете постепенно предоставлять ребятам всё большую самостоятельность, и результаты не заставят долго ждать: ребята очень быстро увлекаются этим занятием, появляется элемент соревновательности, и, как следствие, ребята начинают составлять свои собственные кроссворды и предлагают их для решения на уроке. Также на уроках я использую лексические диктанты, когда учитель читает определение, а учащиеся отгадывают зашифрованное слово. Это особенно актуально в эпоху итоговой аттестации, ориентированной на выполнение тестовых заданий.

### **Дидактическая игра**

Это методический приём, состоящий в сочетании учебной деятельности школьников и условной игровой ситуации. Ученик формирует умения в процессе игры. Учебная деятельность при этом является основной. Игра не должна её превышать.

Цели игры, определённые в педагогике и психологии:

- усвоение знаний
- интеллектуальное и нравственное развитие личности
- формирование познавательного интереса обучающихся

Действия учителя:

1. Составляет план
2. отбирает учебный материал
3. продумывает обучающие цели
4. планирует свою деятельность и деятельность учащихся

По содержанию дидактические игры делятся на:

1. Деловые
2. Ролевые
3. Основанные на соревновании

### **Урок - деловая игра**

*Деловая игра* - воспроизводящая или моделирующая ситуацию. Например, я проводила заседание редколлегии по публикации повести Н. В. Гоголя "Сорочинская ярмарка". На уроке ребята были



разделены на группы: художники, литературоведы, критики, журналисты. Каждая группа занималась своим делом, но все должны были доказать, что это произведение высокохудожественное и его просто необходимо публиковать. Художники рисовали иллюстрации и обложки, обосновывали свой выбор, литературоведы, например, наблюдали за языком произведения, критики отбирали критический материал, зачитывали фрагменты критических статей.

### **Урок – ролевая игра.**

*Ролевая игра* - предполагаемая ситуация, имитирующая условную ситуацию. Например, когда учитель обращается к ученику как к герою художественного произведения: к Чацкому, Чичикову, Печорину, - а учащийся должен отвечать психологически мотивированно и языком, приближенным к эпохе. Конечно, это очень сложно не только для учащегося, но и для учителя. Это надо буквально "влезть" в образ. Такое по силам только "продвинутым" ребятам.

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.

Такие уроки я достаточно часто провожу. Про путешествия я уже выше говорила. Дискуссии провожу по темам: «Умён ли Чацкий?», «Можно ли оправдать князя Игоря?», «Швабрин – мелодраматический злодей или трагический герой?» Работа на уроке строится по простой модели: накануне учащиеся делятся на две группы: защитники и обвинители. Дома, получив предварительные вопросы, они подбирают аргументы в защиту своей позиции. На уроке учитель строит работу, опираясь на вопросы, данные учащимся на дом. Труднее всего подросткам, учащихся в 8-9 классах, убедить, что не бывает однозначных людей и ситуаций, что в каждом человеке и его поступках можно найти как положительное, так и отрицательное.

По русскому языку я проводила диспут-клуб «Я русский бы выучил...», посвящённый проблемам современного русского языка: огрублению, иноязычным заимствованиям, сленгу. Ребята выполняли роли учёных, социологов, журналистов, экспертов, каждый собирал материал по своей теме и представлял его. Это было очень интересное и плодотворное мероприятие, на котором учащиеся представляли и свои практико-ориентированные проекты.

Урок-суд мы проводили в содружестве с учителем истории Киргановой Т. М. на тему «Суд истории над князем Игорем Новгород-Северским». Ребята выполняли роли судьи, прокурора, адвоката, князя Игоря, дружинника, историка, автора «Слова», хана Кончака, Ярославны, князя Всеволода. Каждый, получив задание, дома составлял свою речь, стилизуя её в соответствии с языком того времени. Получился очень яркий, необычный, интересный урок, в ходе которого ребята не только закрепили полученный по истории и литературе материал, но и исследовали интересные вопросы, которые не входят в школьную программу, развивали свой творческий потенциал.

*Этапы разработки и проведения ролевых игр:*

- Подготовительный;

- Игровой
- Заключительный
- Анализ результатов.

### **Игра - соревнование**

*Игра-соревнование (викторины)* О них было сказано выше. Их мы часто используем в работе, и они не требуют больших временных затрат, тем более что в интернете полно презентаций игрового плана. Польза игры в том, что учащиеся вновь обращаются к тексту. Минус - многие ребята остаются пассивными на уроке, ведь отвечают наиболее подготовленные учащиеся. Поэтому надо построить работу так, чтобы каждый отвечал за какой-то этап игры, организовать командную игру.

### **Внеклассные мероприятия**

Нельзя пройти вниманием мимо внеклассных мероприятий в форме спектаклей, литературномзыкальных композиций, ведь что это, как не игра? Мной были проведены такие внеклассные мероприятия: «Божья дудка» (о С. Есенине), Салон Зинаиды Волконской, спектакль о жизни и творчестве М. Ю. Лермонтова, Литературный бал, литературно-музыкальная композиция о любви в жизни и творчестве А. Блока. Как правило, в этих мероприятиях участвуют учащиеся 9-11 классов. Все они авторские, составленные мной по воспоминаниям современников. Такие вечера помогают ребятам раскрыть себя, свои актёрские способности, расширить сведения о биографиях писателей и поэтов. Это всегда большие праздники, к которым мы готовимся не один месяц. Ребята рисуют декорации, подбирают костюмы, работают над выразительным чтением, подбирают музыкальное сопровождение, часто самостоятельно исполняя музыкальные произведения. Так, на Салоне З. Волконской ребята исполняли романсы на стихи Пушкина, учились танцевать вальс. Всё это приближает литературу к жизни, помогает понять, что за лицами из учебника скрываются живые люди, эпоха.

К сожалению, с новой формой аттестации не осталось времени на создание таких праздников, но я надеюсь, что всё-таки в будущем мы вспомним такие замечательные формы работы.

### **Источники**

1. <http://festival.1september.ru/articles/572501/> - Игровые технологии на уроках русского языка как один из способов активизации познавательной деятельности обучающихся 5–9-х классов . Ерошкина М. В.
2. <http://pokrov8.siteedit.ru/page68> - Игровые технологии на уроках русского языка как средство развития познавательной активности у школьников. Савенко Н.В., учитель русского языка и литературы
3. <http://urengoj1.siteedit.ru/page112> - Игровые технологии на уроках русского языка и литературы. Сергеева Е. А.