

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР И ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ
РУССКОМУ ЯЗЫКУ: РОЛЕВЫЕ ИГРЫ,
КРОССВОРДЫ И ГОЛОВОЛОМКИ**

Вохидова Зебинисо Нуриддиновна

Учитель русского языка и литературы

СОШ №19 Сурхандарьинской области Денауского района

Адрес: Республика Узбекистан

zebo8108@gmail.com

Аннотация: Русский язык и литература являются необходимыми предметами для любого ученика. Но, к тому же, эти предметы можно назвать сложными для восприятия. На уроках русского языка и литературы приходится много размышлять, думать, сопоставлять, а также усиленно вкладывать свои знания и умения. В данной статье рассматриваются использование игр и игровых приемов в процессе обучения русскому языку: ролевые игры, кроссворды и головоломки.

Ключевые слова: ролевые игры, кроссворды, головоломки, личное местоимение, развитие памяти, внимания, мышления, воображения, дидактической игры.

Сегодня 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.

Игры - упражнения близки к обычным упражнениям. Материалом для них служат не развлекательные шарады и загадки, а обычные учебные упражнения, только преподносимые особым образом. Обычно дети получают задания довольно трудные и скучные, но необходимые для закрепления знаний по грамматике, для выработки прочных орфографических навыков. И здесь игровая форма работы помогает им преодолеть

трудности.

Великий учёный Альберт Эйнштейн сказал: «Игра — высшая форма исследования». По теории развития познавательного интереса Т.И. Щукиной и теории активизации учебной деятельности школьников Т.И. Шамовой педагогическая игра обладает существенными признаками – четко поставленной целью обучения, соответствующим ей педагогическим результатом и характеризуется учебно-познавательной направленностью.

Игровые технологии используются для решения следующих задач:

- активизация познавательного интереса;
- развитие коммуникабельности;
- создание условий для творческого самовыражения;
- развитие памяти, внимания, мышления, воображения;
- конструктивное общение в составе социальной группы;
- создание позитивного психологического климата в коллективе.

Игра требует от участников сообразительности, внимания, учит выдержке, настойчивости, развивает у них воображение, любознательность, вырабатывает умение быстро ориентироваться, находить правильные решения, создает ситуацию азарта, поиска, вызывает стремление помочь своей команде. Данная технология интересна мне самой, и это побуждает меня придумывать больше интересных и разнообразных игр при изучении конкретных разделов лингвистики.

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.

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.

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 игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины (см. приложение).

Пример чайнворда на тему «Местоимение»

Почти все слова в этом чайнворде – местоимения. Отгадайте, какие это слова.

1. Личное местоимение 3-го лица мужского рода. (*Он.*)

2. Личное местоимение 1-го лица множественного числа в дательном падеже. (*Нам.*)

3. Назовите часть речи, которая употребляется вместо имени существительного, прилагательного или числительного. (*Местоимение.*)

4. Личное местоимение 3-го лица единственного числа мужского рода родительного падежа. (*Его.*)

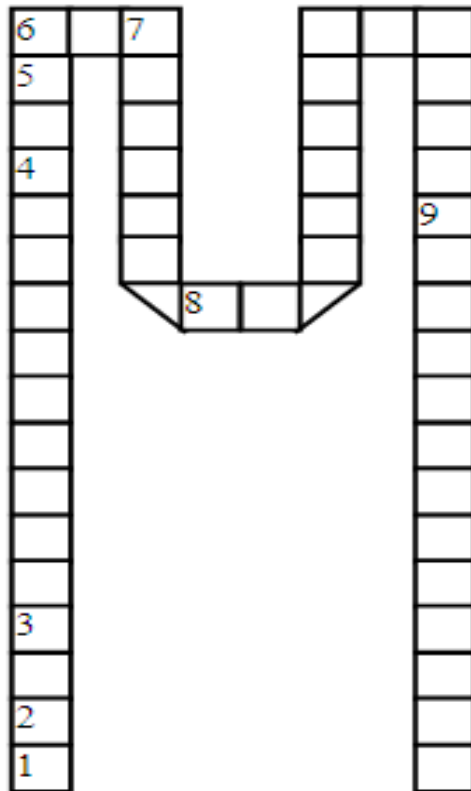
5. Местоимение, которое изменяется по родам. (*Он.*)

6. Личное местоимение 1-го лица множественного числа родительного падежа. (*Нас.*)

7. Указательное местоимение с количественным значением. (*Столько.*)

8. Название разряда местоимений, сходных с вопросительным в дательном падеже единственного числа мужского рода. (*Относительному.*)

9. Название разряда местоимений, к которому относится местоимение «тот» в творительном падеже множественного числа. (*Указательные.*)



«Запятые, не теряйтесь!»

Дан текст без запятых. Решить пунктуационные задачи.

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

«Стихотворный бой»

Такую игру можно провести на уроке литературы, когда пройдена тема лирики, и класс уже освоил несколько произведений поэзии того или иного поэта. Правила игры просты: команды друг другу по очереди рассказывают по стихотворению, проиграла та команда, чей участник не смог вспомнить стихотворные строки.

«Эстафета восторга» Хорошо подходит при изучении глагола. 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. Вместо глаголов

можно подставить существительные или прилагательные.

Список использованной литературы

1. Граник Г.Г. Секреты орфографии. М.: Просвещение, 1994.
2. Иванова В.А. Тайны слова: занимательная грамматика. Волгоград, 1961.
3. Игровые технологии на уроках русского языка. Авт.-сост. В.Н.Пташкина. Волгоград, 2011.
4. Занимательная стилистика. Авт.-сост. И.Б. Голуб, Д. Э. Розенталь. Москва, 1988 г.
5. Материалы сайта *proshkolu.ru*
6. Материалы сайта *1 september.ru*