*Томашевич Е.Г., учитель русского языка*

*и литературы высшей категории*

*Новосёлковский ясли-сад – средняя школа*

*Ошмянский район*

*Гродненская область*

**Использование элементов игровых технологий**

**на уроках русского языка и литературы**

Игра — высшая форма исследования  
Альберт Эйнштейн

Сегодня трудно заставить детей учиться: принуждать нечем, обещать в награду за образованность тоже, в общем, нечего. И вот, отчасти из гуманных соображений, отчасти из-за невозможности заставлять, на своих уроках русского языка и литературы я часто использую игровые моменты с целью активизировать внимание учащихся, привлечь их к восприятию нового материала, вспомнить изученное.

Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние. Возможно, именно поэтому дидактическая и интеллектуальная игра остается самым действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей детей.

Игра приоткрывает ребенку 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.

Форма игры не позволит принуждать, читать нотации и требовать зубрежки. В игре незаметно, сами собой, исчезнут стены, разделяющие сейчас учителя и самих учеников, родится новая атмосфера и новые отношения. Игра сама учит детей и взрослых, в ней рождается живая реальность свободного обучения, творческого, радостного, эффективного.

Использование игровых технологий на уроках русского языка и литературы помогает мне снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального сознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к русскому языку и литературе как к учебному предмету.

Немаловажно также и то, что игра на уроках способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Она несет в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремленность, умение находить решение в нестандартной ситуации.

Иногда такие игры входили в историю. Так в Петербурге в 1815 году было образовано литературное общество «Арзамас». Члены этого литературного общества называли друг друга веселыми прозвищами. Жуковский назывался Светланой, Д.Блудов – будущий министр внутренних дел, звался Кассандрой, поэт Пушкин носил имя Вот, а потом, когда ему присвоили звание старосты – Вот – я – вас.

Это была увлекательная игра. В ней утверждалось новое литературное направление и остроумно развенчивалось старое. Каждый, вступая в общество, произносил «надгробную речь» об одном из литературных противников, а Жуковский вел протоколы заседания в веселых стихах.

В структуре учебного процесса выделяются 4 элемента-этапа игрового урока.

1.Ориентировочный этап. Сначала я представляю изучаемую тему, напоминаю основные понятия. Далее даю обзор общего хода игры.

2.Подготовка к проведению игры. Я излагаю сценарий игры, останавливаюсь на задачах, обсуждаю с учениками игровые процедуры, предлагаю критерии оценок, показываю примерный тип решений в ходе игры.

3.Проведение игры. Организую, проведение игры, фиксирую игровые действия, слежу за подсчетом очков.

4.Обсуждение игры. Провожу обсуждение игры, в ходе которого даются характеристики «событий» игры и их восприятия участниками, корректируются критерии оценок, высказываются мнения о результативности игры, пожелания – либо повторить игру на другом материале, либо отказаться от проведения игры в будущем.

Чаще всего классификация дидактических игр по русскому языку основана на тематическом принципе: игры распределяются по разделам лингвистики; при этом есть игры, помогающие отработать коммуникативный аспект.

**1.Фонетические игры:** фонемное различение слов ***(«Убери одну фонему»,******«Замени фонему», метаграммы*** (например, с «г» - ее на винт накрутят, с «л» - конечно, лает, с «м» - одежда, но не греет, с «з» - от волка убегает. /гайка – лайка – майка - зайка/), ***анаграммы*** (Слева на право – на ногах стоит. Справа налево – без ног бежит. /кот – ток/); оглушение и озвончение согласных ***(«Найди пару»,*** например, тужить – /тушить/, задевать - /затевать/, жалость - /шалость/); различение твердых и мягких согласных ( ***«Найди пару»,*** например, брат - /брать/, угол - /уголь/, ел - /ель/; ***«Третий лишний»*,** например, забор – чаща – осень /забор/) и т.д.

Такие игры я чаще использую на уроках в 5 классе при изучении темы «Фонетика», как при изучении нового материала, так и при повторении ранее изученного.

***Коммуникативно-фонетические игры:*** на опознавание, различение, характеристику и воспроизведение тембра голоса; на выбор адекватной громкости; на развитие силы голоса; на отработку правильной мелодики, умения ставить логическое ударение, выдерживать паузу, соблюдать темп речи, чувствовать ритм.

**2.Лексико-фразеологические игры** помогают привить интерес к слову, научить правильно произносить его; игры-загадки используются на уроках для проверки глубины и прочности знаний по материалу большого объема и как средство развития сотрудничества школьников. С их помощью ученики закрепляют и углубляют знания литературоведческих понятий, развивается память и мышление. Игра приучает учащихся трудиться, развивает воображение, сообразительность, смекалку. Так, зная, на какую тему будет проходить игра, учащиеся сами обращаются к учебнику, повторяют необходимый материал. К играм такого вида можно отнести: ***ребусы, шарады и кроссворды;*** кроссворды – нужно подобрать слово, которое дает не только ответ на поставленный вопрос, но и точно умещается в отведенные для него клетки, сканворды, чайнворды) при изучении темы «Лексика. Лексическое значение слова», 5 класс; системные отношения в лексике ***(«Третий лишний», «Ассоциации», «Игры с мячом»*** при изучении тем «Синонимы», «Антонимы» 5 класс).

Игры на развитие навыков устной монологической и диалогической речи, расширение словарного запаса ( ***«Ищи свою половину»***, например,

1.Век живи – не воин.

2. Один в поле – век учись.

***«Кто догадливее?»*** при изучении темы «Фразеологизмы» 5 класс, например, замените фразеологические обороты словами-синонимами: рукой подать - /близко/, кожа да кости - /худой/, повесить нос - /грустить/; и мн.др.)

**3. Игры по морфемике и словообразованию.** Игры, развивающие умение делить слово на морфемы и выявлять способы словообразования ***(«От одного корня», «Слова по схеме»***). Так на уроке в 6 классе по теме «Словообразование» можно использовать такие игры: образовать слово, используя морфемы других слов ( прибежать – приставка; школьник – корень; каменный – суффикс; красивый – окончание = пришкольный).

Подобным образом подбираются игры, помогающие осваивать орфографию, морфологию, синтаксис (игра ***«Ассоциации»***, так например, при изучении темы «Гласные в приставках пре- и при-». К доске выходит ученик, вытягивает карточку с написанным словом, в котором есть приставка пре- или при-, и пытается без единого звука это слово показать. Остальные должны угадать что это за слово). Игра ***«Кто быстрее?»*** при изучении слов с чередующимися гласными в корне. Игра ***«Собери предложение»*** может использоваться как синтаксическая пятиминутка на любом уроке и при изучении любой темы.

Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом его этапе – от проверки домашнего задания до выполнения контрольной работы и обобщения.

Так на уроке русского языка и литературы могут быть проведены:

**Сюжетные (ролевые) игры:**

- игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке ***(«Найди орфограмму», «Произведи один из видов разбора»*** и т.д.) в процессе обучения в 5-9 классах;

- использование игры на определенном этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного).

**Игры – соревнования:**

- различные виды внеклассной работы по русскому языку и литературе (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели. Так в рамках проведения недели русского языка и литературы мною были проведены: ***«Лингвистическая игра»*** для 6 класса, ***«Калейдоскоп числительных»*** для учащихся 7 класса, ***«Ты и твое имя»*** для учащихся 6 класса.

- игра-викторина (главная задача – активно повторить пройденный на уроке материал). Так например, викторина в 5 классе ***«Мир сказок»***, викторина по произведению Н.В.Гоголя «Ночь перед Рождествома» в 6 классе и др.

- ***игры – аукционы*** (развивается зрительная память, речь, логическое мышление, сознательное усвоение учебного материала).

- элементы состязательности содержатся и в КВНах, где учащиеся получают широкую возможность самореализоваться в процессе игрового действия (учащиеся приобретают навыки социального взаимодействия, коллективной направленности). Например, мною был проведен ***литературный КВН*** по басням И.А.Крылова в 6 классе.

- ***игры-путешествия*** (требуют поиска различных путей решения, развивают воображение, актуализируют познавательную активность учащихся и протекают в непринужденной обстановке общения друг с другом, в которой проявляется взаимопомощь и дружеская поддержка; могут быть и заочные путешествия. Так, например, заочное путешествие по пушкинским места при изучении творчества А.С.Пушкина в 5 классе);

- ***игры- соревнования*** (учитывается самостоятельность, четкость и оперативность выполнения задания, учащиеся приобретают опыт общения, сотрудничества).

**Интеллектуальные игры,** направленные на:

- поднятие престижа знаний, способствование интеллектуальному развитию личности;

- формирование приемов умственных действий (анализ, синтез, сравнение, классификация, аналогия);

- развитие образного и логического мышления;

- развитие вариативности мышления, творческих способностей, воображения и конструктивных умений;

- развитие речи (умение обосновывать свои убеждения);

- формирование умений обдумывать и планировать действия, осуществлять решения.

Интеллектуальная игра направлена на развитие в детях познавательных интересов, тесно связывается с учебным процессом. Формирование интереса к учению – важное средство повышения качества обучения. Интеллектуальная игра вызывает у детей живой интерес к процессу познания, активизирует их деятельность и помогает легче усвоить учебный материал.

Коллективный командный дух, желание одержать победу очень часто преображает робких детей и дает им возможность показать себя неожиданной стороны, раскрыть дремлющие способности.

Так в процессе подготовки у ребенка появляется повышенная учебная мотивация.

Итак, следует подчеркнуть, что игра имеет огромное значение в решении основных задач, стоящих перед уроками русского языка, развивает у учащихся интерес к предмету. Можно сделать следующие выводы:

- игра есть разумная и целесообразная, планомерная, социально – координированная, подчиненная известным правилам система. Игра является естественной формой труда ребенка, присущей ему формой деятельности, приготовлением к будущей жизни;

- игра позволяет не заставлять ребенка учиться, а вовлекать в совместную деятельность с учителем;

- игра помогает ребенку по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению интереса, а следовательно, делает процесс обучения более эффективным;

- неся в себе огромный эмоциональный разряд, игра позволяет решать не только обще учебные задачи, но и воспитывать в ребенке инициативу, настойчивость, умение находить правильное решение в нестандартной ситуации;

- коллективный командный дух, желание одержать победу, позволяет каждому ребенку раскрыть себя, а иногда показать себя с неожиданной стороны.

Опираясь на интерес, проявляемый детьми к урокам русского языка, учитель успешно решает вопросы воспитания обучающихся, а также добивается лучших результатов обучения за более короткое время. Под интересом в методическом плане мы понимаем такое эмоциональное отношение учащихся к предмету, которое вызывает у детей желание познать изучаемое, и стимулирует увлечение этим предметом.

Внешне это отношение выражается в пытливости, в любознательности учащихся, в их внимании и активности на уроке.

Рассмотрим примеры различных игр, которые можно использовать на уроке русского языка.

Начнем с **учебно-ролевой игры,** которая не только создает творческую атмосферу в классе, но и способствует развитию мышления детей, их коммуникативных способностей и умений использовать полученные теоретические знания на практике. Рассмотрим на примере фрагмента урока в 6 классе

**Тема:** ГЛАСНЫЕ В ПРИСТАВКАХ **ПРЕ-** И **ПРИ-**

**6 класс**

## Цели и задачи:

1. Познакомить учащихся со значением приставок **пре-** и **при-,** изучить особенности их написания.
2. Развивать исследовательские навыки, способствовать становлению нравственных качеств, сплочению коллектива, укреплению дружеских отношений в классе.

## Методы и приемы:

* слово учителя;
* выразительное чтение;
* задания исследовательского характера.

**Оборудование**: телеграмма, рисунок с изображением друзей **Пре-** и **При-**, плакат-схема о правописании приставок **пре-** и **при-,** листы со словами для проведения эстафеты, памятка.

## ХОД УРОКА

**Примечание.** Для проведения урока учителю потребуется помощь двух старшеклассников, которые будут играть роли приятелей **Пре-** и **При-**.

**Учитель.** Сегодня утром пришло смс-сообщение. Только вот незадача: видно, с ним что-то случилось в дороге, и некоторые буквы куда-то подевались. Все же давайте попробуем прочитать текст и восстановить потерянные буквы.

Учитель демонстрирует текст на доске (слайде), учащиеся читают ее.

*Пр\_бываем в Минск на поезде, пр\_ходящем ровно в 8.00 на пр\_городный вокзал. В 9.30, если не возникнут непр\_двиденные обстоятельства, будем в школе и сможем пр\_ступить к работе. С пламенным пр\_ветом приставки* ***Пре-*** *и* ***При-.***

**Учитель.** Который час? (Смотрит на часы). С минуты на минуту должны появиться наши гости.

Они, видно, узнали, что сегодня мы как раз собирались поговорить о правописании приставок **пре-** и **при-**, и, наверное, решили помочь.

*Стук в дверь, входят Пре- и При-.*

**Пре-.** Здравствуйте, ребята!

**При-.** Приветствуем вас всех!

**Учитель.** Здравствуйте, друзья. Мы получили ваше сообщение и ждали вас с нетерпением. Проходите, располагайтесь, где вам удобно.

*Пре- и При- проходят в класс и садятся на свободные места за партами вместе с учениками, желательно за передние парты. Пока усаживаются, ведут разговор.*

**Пре-.** Мы узнали, что вы как раз собираетесь поговорить о правописании приставок **пре-** и **при-.**

**При-.** Да, поэтому поспешили к вам, чтобы помочь. Ведь кому понравится, если его не просто не знают, а еще и неправильно пишут.

**Пре-.** Поэтому мы решили познакомиться с вами лично.

**Учитель.** Это вы хорошо придумали. Для начала давайте познакомимся. Я начну, а вы (*обращается к приставкам*) продолжите. Во время объяснения учитель свободно перемещается по классу. Пре- и При- могут произносить свои слова с места либо тоже свободно перемещаться по классу, привлекая к себе внимание.

**Учитель.** Прекрасная погода, приятели мои, два неразлучных друга –

Приставки Пре- и При- пришли гулять на площадь,

Где вместе до зари прекрасно отдыхали приставки Пре- и При-.

**При-.** Пре- – парень неспокойный. И презабавный Пре-,

**Пре-.** А При- – приятель скромный, Придворный паж, поэт.

**При-.** Коль на пути преграда, не унывает Пре-,

Преодолеет сразу. Где Пре- – всегда успех.

**Пре-.** А При- спешить не будет,

И, глазки чуть прикрыв, прицелится, присядет,

Приставит стул и – прыг.

**При-.** Пре- чуть преувеличит.

**Пре-.** При- приуменьшить рад.

**При-.** Пре- прерывает песню.

**Пре-.** При- припевает в лад.

## Учитель. Такие вот ребята. Различные они,

## Приятели, два друга: приставки Пре- и При-.

**Учитель.** Можно считать, что первое знакомство состоялось. Вы заметили, ребята, какие разные наши гости? И у каждого – своя работа. Давайте посмотрим, что об этом сказано в учебнике?

Если приставка обозначает присоединение, приближение, близость или неполное действие, то в ней пишется буква **и** (это приставка **при-**).

Если приставка близка по значению к слову **очень** или к приставке **пере-,** то в ней пишется буква **е** (это приставка **пре-**).

**Учитель.** Посмотрите на доску. (Показывает плакат (слайд), где схематично изображено правило написания приставок **пре-** и **при-.**) Давайте дополним этот плакат вашими примерами.

*Ребята называют слова, поясняя правописание приставок. Работают со словарем. Запоминают правописание слов, где* ***пре-*** *и* ***при-*** *не являются приставками, а составляют часть корня:* ***привет, пример, природа, причина*** *и т.д.*

**Пре-** *(тянет руку).* А можно мы поиграем с ребятами? У нас с При- есть для них интересная игра. Мы видим, что они хорошо поняли тему.

*Учитель дает согласие.*

**При-.** У нас специально для вас заготовлены два листочка со словами. Играть будем по вариантам. Первый вариант – это команда Пре-, а второй вариант – это моя команда, приставки При-. Игра чем-то напоминает эстафету. На листе перепутались слова с приставками Пре- и При-. **Пре-.** Мало того, они так перепутались, что даже потеряли нужные буквы. Ваша задача – расставить буквы по своим местам.

**При-.** Каждая команда в списке слов должна найти свое слово и вписать в него нужную букву (**и** или **е**). Если это команда приставки Пре-, то все ее участники отыскивают слова с этой приставкой. Команда При- ищет соответственно слова с приставкой **при-.**

**Пре-.** Затем лист передается следующему игроку. Побеждает команда, которая быстрее и правильнее выполнит задание. Задания считаются выполненными, когда листы окажутся у нас в руках. Все ли понятно?

*Начинается эстафета.**«Приставки» следят за выполнением задания, но не подсказывают, а лишь помогают передать лист с одного ряда на другой.*

*Состязание заканчивается, определяется победившая команда игроков.*

**Учитель.** Мне эта игра напомнила о вашей телеграмме. Быть может, и оттуда буквы неспроста исчезли? Мне кажется, теперь ребята достаточно знают и смогут самостоятельно восстановить текст телеграммы. Перепишите телеграмму к себе в тетрадь, впишите недостающие буквы и объясните свой выбор.

*Учащиеся выполняют задание, Пре- и При- помогают ученикам, у которых возникают какие-либо проблемы, проверяют правильность выполнения задания.*

**При-.** Молодцы, вот теперь мы видим, что вы отлично усвоили тему. А нам пора!

**Пре-.** Напоследок мы бы хотели подарить вам такую необычную памятку:

## *Памятка*

Преодолеть преграду, не преступить закон,

В прекрасную погоду прервать прескверный сон,

Предобро улыбнуться, путь преградить тебе,

Здесь мы везде напишем приставку…

**Все вместе:** ПРЕ-.

## При-. С приставкой при- приблизим, приклеим и пришьем.

Чуть выше приподнимем и что-то привнесем.

Немного приуменьшим, совсем чуть-чуть приврем,

Расставим по порядку и сядем отдохнем.

*Ребята прощаются с приставками, записывают домашнее задание.*

Теперь рассмотрим примеры **дидактических игр** на уроках русского языка.

***ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА-ВИКТОРИНА***

***5* класс**

**Тема: В СТРАНЕ «РУССКИЙ ЯЗЫК»**

На уроке ребята посетили города Морфология, Лексика, Загадки и Пословицы. Перед поездкой учитель задавал им шуточные вопросы:

1. В каких словах по сто согласных? (Сто-к, сто-л, сто-н.)
2. Что стоит посередине земли? (Буква **м**)
3. Кто говорит на всех языках? (Эхо) и др.

В городе Морфология пятиклассники получили задания:

* образуйте множественное число существительных кот, плот, беда, сметана (Какие слова не образуют форму мн. ч.?);
* продолжите высказывание: Основа предложения – это… ; Значимая часть слова, стоящая после корня, – это…

В городе Загадки и пословицы задержались подольше, так как пятиклассникам очень понравилось загадывать загадки и вспоминать пословицы.

Например:

1. Ум хорошо, а …(два лучше).
2. Знай больше, а говори …(меньше).
3. Не зная броду, …(не суйся в воду).
4. Бежит свинка, железная спинка, льняной хвостик. Что это?
5. Ты за ней, а она от тебя, ты от нее, а она за тобой и т.д.

**Конкурс «Ералаш»**

На доске стихотворение. Первые слова каждой строчки написаны слева, а продолжение – справа на отдельных полосках. Полоски эти перепутаны, в результате чего получается бессмыслица. Задача играющих – разложить полоски правильно, чтобы каждая оказалась на своем месте.

Злой кабан сидел на ветке 1 Пароход томился в клетке 2 Соловей точил клыки 3 Дикобраз давал гудки 4 Кошка физику учила 5 Маша хвостик свой ловила 6 Буратино шил штаны 7 А портняжка ел блины 8 Еж накрыт к обеду был 9 Чиж усами шевелил 10 Рак летал под облаками 11Стол гонялся за мышами 12 Чайник прыгал во дворе 13Мальчик булькал на костре 14

(**Ответ:** правильный порядок – 3, 4, 1, 2, 6, 5, 8, 7, 12, 11, 10, 9, 14, 13.)

В последние годы в обучении русскому языку широко применяются тесты. Они позволяют за короткое время узнать подготовленность класса, определить общий уровень знаний. Поэтому в конце урока учащимся предлагаются **тестовые задания.**

1. Выберите правильный ответ. В, на, из, являются: а) союзами; б) местоимениями; в) предлогами;

г) частицами.

1. Выберите правильный ответ. Глаголы:

а) употребляются в форме только одного лица; б) изменяются по двум лицам; в) изменяются по трем лицам; г) не изменяются по лицам.

1. В тот год осенняя погода

**Стояла** долго на дворе,

Зимы ждала, ждала природа.

Снег выпал только в январе…

А.С. Пушкин

Выберите правильный ответ. Глагол **стояла** имеет в стихотворении:

а) форму прошедшего времени;

б) форму настоящего времени;

в) форму будущего времени;

г) неопределенную форму.

1. Выберите правильный ответ. Существительное **площадь** в предложении Ребята пришли на площадь стоит:

а) в именительном падеже;

б) в родительном падеже;

в) в винительном падеже;

г) в творительном падеже.

1. Найдите ошибку:

а) билет; б) вагон; в) кондуктор; г) пасажир.

1. Выберите правильный вариант ответа. В глаголе **попросила:**

а) по- – приставка, -прос- – корень, -ил – суф- фикс, -а – окончание;

б) поп- – приставка, -рос- – корень, -ил- – суф- фикс, -а – окончание;

в) по- – приставка, -прос- – корень, -и- – суф- фикс, -л- – суффикс, -а – окончание;

г) поп- – приставка, -рос- – корень, -и- – суф- фикс, -л- – суффикс, -а – окончание.

В преподавании русского языка полезна работа с **лингвистическими сказками (или лингвистическими миниатюрами).** С помощью сказки лингвистические понятия, орфографические и пунктуационные правила легко запоминаются – трудный учебный материал дается в занимательной форме.

«Герои» орфографических или пунктуационных правил одушевляются, действуют в соответствии со своим характером и темпераментом. Сначала дети слушают авторские сказки или сказки учителя, а потом пробуют сочинять сами.

Вот одна из сказок.

УДАРЕНИЕ

Собрались однажды слова на совет, стали говорить, какие они все полезные и значимые. Но забыли слова пригласить на свой совет Ударение. И оно очень обиделось. Когда слова стали выступать, вдруг выскочило откуда-то ударение и закричало: «Что вы без меня значите? Если захочу, возьму и изменю значение у части из вас». Слова, конечно, не поверили. Вышел вперед Замок и сказал: «Я тебя не боюсь, я такой сильный и тяжелый, что справлюсь с каким- то Ударением. Ведь Ударение – это же просто черточка на письме». Ударение рассердилось и вдруг перепрыгнуло с последнего слога на первый, и исчез Замок, а перед взором других слов предстал За мок. Слова зашумели. Тогда вышли вперед Белки и сказали: «Мы самые главные компоненты живого организма, и уж с нами-то Ударение ничего не сделает». Ударение хитро улыбнулось и передвинулось на другой слог: все увидели, что перед ними живые, грациозные Белки. Слова стали возмущаться, стыдить Ударение, а оно продолжало доказывать свою значимость. Запрыгало Ударение по словам, и вот уже вместо А тласа получился Атла с, вместо Ка пель – Капе ль, вместо слова Доро га – Дорога. И ещё сколько таких слов облюбовало на своем пути Ударение. В словах Голова, Борода, Рука при их изменении по падежам и числам юркое ударение с окончаний перескочило на основу. Видят слова, что дело плохо – не обойтись им без Ударения. Отвели ему одно из почетных мест на своем собрании и с тех пор стали относиться к Ударению с большим уважением и осторожностью.

**Задания**

1. Какими примерами из текста сказки вы проиллюстрируете следующие свойства русского ударения:

* + Разноместность ударения позволяет использовать его как различительное средство.

• Русское ударение имеет и другую особенность – подвижность.

2. Как называются пары слов, в которых с помощью ударения изменяется значение? Дополните свой ответ примерами.

**Игра в слова**

«Загадка – это не просто забава, не просто игра, она помогает с самых малых лет развивать у человека логическое и нестандартное мышление, остроту ума, сообразительность, догадливость, умение рассуждать и доказывать, она учит видеть прекрасное, открывает поэтическую сторону в самых, казалось бы, прозаических вещах, предметах и явлениях».

Для игры в слова на уроке русского языка можно использовать шарады, анаграммы, метаграммы, логогрифы, омографы, омонимы и предложить такое задание «Прочитайте (послушайте) описание загаданного слова и назовите его».

**Шарада** – это загадка, составленная в стихах, в ней задуманное слово распадается на несколько отдельных частей, причем каждое из них представляет собой самостоятельное слово, как правило, односложное. Например: «кит+ель», «мышь+як» и т.д.

Три части слова находи подряд:

Когда ликуешь, говоришь «я рад»,

За этим словом назови союз,

А третьей частью будет слово «ус».

Бывает он у старика, есть у кота,

Его ты обнаружишь у кита.

А целое должно на ум прийти,

Когда окружность циркулем

Захочешь провести. *(Радиус)*

**Анаграмма** – это слово или словосочетание, образованное от перестановки слогов и букв (например: липа – пила, актер – терка), а также при чтении справа налево (например: колесо

– оселок, кот – ток), в результате чего составляется другое слово.

Они в конструкциях встречаются

Мостов и каменных ворот.

В продукт питанья превращаются

При чтении наоборот. *(Арки – икра)*

Голова моя высоко поднялася над землей.

Если буквы переставишь,

Я для зверя – дом родной. *(Крона – норка)*

**Метаграмма** – это слово, образованное в результате замены одной буквы так, чтобы получилось новое слово (например, из слова липа, заменив **п** на **с**, получаем другое слово – лиса, сазан – фазан, цап-ля – капля, карта – парта и т.п.).

С буквой «З» – оно блестит,

В сейфах банковских лежит.

С буквой «Б» – гнилое место,

Там земля, как будто тесто. (*Золото – болото*)

С «Г» – ее на винт накрутят,

С «Л» – конечно, лает,

С «М» – одежда, но не греет,

С «З» – от волка убегает. *(Гайка – лайка – майка – зайка)*

**Логогриф** – загадка, для решения которой надо отыскать загаданное слово и образовать от него новое слово путем прибавления или убавления одной буквы или слога, например: пест – перст, мир – мираж, Вера – Венера.

Его откроешь – и вода из него польется.

Добавишь «Э» – и тогда в кинотеатре он найдется. (*Кран – экран*)

Несет с трудом меня старик.

Но если «Ю» прибавишь – вмиг

К нему придет на помощь тот, кто без труда меня несет. *(Ноша – юноша)*

**Омограф** – слово, совпадающее с другим по написанию, но разное по значению. Для разгадывания необходимо правильно перенести ударение с одного слога на другой, например: проволочка – проволочка, ирис – ирис.

Взгляни на это слово: в нем всего два слога.

Ударный слог последний – инструмент волшебный

В церкви стоит, музыка летит под самый потолок.

Ударный первый слог – это почка, селезенка,

Сердце, легкое, печенка. (*Орган – орган*)

Мы для пильщика – подставка,

Мы для кучера – сиденье,

Но попробуй-ка поставь-ка нам другое ударенье, –

Осторожней будешь с нами: забодаем мы рогами. *(Козлы – козлы)*

**Омоним** – слово, совпадающее с другим по звучанию и написанию, но по значению не имеющее с ним ничего общего (например: мир1 – Вселенная, мир2 – земля, мир3 – среда, мир4 – согласие, покой и др.; свет1 – энергия, свет2 – сияние, свет3 – общество, свет4 – блик и др.

Встречаюсь в тетради, встречаюсь в плетне. (*Кол*)

**Деловая игра «Корректор»**

Такую игру можно провести, например, после изучения темы «Местоимение». Рассмотрим некоторые задания.

Учащимся объясняется значение слова корректор и предлагается «поработать» корректором классной газеты.

**Задание 1.** Найдите ошибки в письме одной девочки (из стихотворения болгарского поэта И.Босева) и исправьте их, а затем определите, какие орфограммы не усвоила девочка.

**Жалоба**

Дядя прашу тебя, памаги Твоей племяннице оле,

А то не будет ее ноги в этой пративной школе.

Мне вчера за дектант на слова учитель паставил два,

А сам сказал, что маю работу даже не смок прачитать.

Попраси его дядя исправить двойку и паставить мне пять.

1. Найдите слова, которые проверяются изменением формы слова.
2. Найдите слова, которые проверяются с помощью словаря.
3. Найдите слова, которые проверяются с помощью других правил.

**Задание 2.** Верным помощником корректора является словарь. С помощью словаря проверьте написание следующих слов: ф\_ст\_валь, пара\_ели, д\_фицит, д\_тектив, р\_клама, ко\_ерческий.

**Задание 3. Орфографическая дуэль**. Словарный диктант с взаимопроверкой (в парах):

Никому не преодолеть, ничего не возьмешь, не о чем расспрашивать, нечего рассказывать, кое-что необъяснимое, рассердиться кое на кого, чьи-то недостатки, какая-то речонка, ни перед кем не пресмыкаться, подрастали со мной, кто- нибудь не местный, а иногородний.

**Задание 4**. Проверьте работу Ошибкина, помогите ему получить «десятку».

Светло и ярко солнце светит,

Но загрустил Ошибкин Петя,

Глядит мечтательно в тетрадь:

– Вот если б получить мне «десять».

1. В слове «дуб» три звука [д], [у], [бэ].
2. (На) жёлтых листьях – прилагательное, н.ф. – желтый, относительное, употреблено в р.п., мн.ч., м.р.

**Задание 5.** Отредактируйте сочинение Ошибкина Пети.

Я учавствовал в соревновании. Я шёл под пятым номером. На повороте я и Петров вырвались вперёд. Вдруг Петров упал. Он подвергнул ногу. «Кто-нибудь придут ему на помощь», – подумал я и побежал ещё сильнее. Митя Смирнов помог Петрову добраться до школы. Там Петрову оказали первую помощь.

## Игра «Переводчик»

**Тема «Имена существительные общего рода».**

**Форма работы:** учитель даёт толкование слова, а ученики называют (отгадывают) его. За каждое правильно записанное слово ученик получает очко и за удачный пример (литературный или собственный) – ещё очко. Например:

1. Драчун, зачинщик ссор и драк (забияка, задира). Мы везем с собой кота, чижика, собаку. Петьку-забияку…(С. Михалков).
2. Тот, кто первым вмешивается в разговор или дело, чтобы выслужиться перед кем-нибудь (выскочка).
3. Тот, кто любит сласти (лакомка, сластена).
4. Необразованный, малосведущий человек (невежда). «Невежды судят точно так: в чем толку не поймут, то все у них пустяк». (И. Крылов).

В настоящее время существует большое количество игр, кроме рассмотренных в статье, которые учитель может использовать на уроке русского языка в процессе работы по игровой технологии (игры-путешествия; лингвистические кроссворды; лингвистическое лото; подвижные игры, например, с мячом; компьютерные игры и т.д.). Главное, что должен помнить педагог: управляя ходом игры, нужно держать в поле зрения всех учеников класса. Результативность игрового урока всегда зависит от соблюдения всех условий игры и грамотной последовательности ее этапов.

**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*