

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа № 7 города Похвистнево городского округа  
Похвистнево Самарской области**

# **Использование игровых технологий на уроках русского языка в 5 классе**

**Андреева Д.С., учитель русского  
языка и литературы  
ГБОУ СОШ № 7 города Похвистнево**

# Актуальность

Актуальность игры в настоящее время повышается из-за переизбытка современного мира информацией. Телевидение, видео, компьютерные сети в последнее время дают учащимся большой объем информации. Задача современной школы - научить ребят самостоятельно оценивать и отбирать полученную информацию. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

**Дидактическая игра — это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш.**

# Игровые технологии формируют:

- коммуникативные УУД;
- познавательные УУД;
- личностные УУД;
- регулятивные УУД.

Игра побуждает учеников к учебной деятельности.

В её **структуру** входит:

- целеполагание
- планирование
- реализация цели
- анализ результатов

# Раздел фонетика

## Игра «Салат»



**Цель:** закрепление навыков звуко-буквенного анализа слов (количество слогов, букв, звуков, твердость/мягкость согласных).

**Оборудование:** классная доска, мел, ручка, тетрадь.

**Содержание:** Дети получают список всех овощей, выросших в огороде. Ведущий по очереди предъявляет 4 характеристики.

Задача детей – по каждой характеристике определить, какой овощ был взят для салата, и записать его название.

В конце игры составляется итоговое предложение: "Для приготовления салата хозяйка взяла помидоры, морковь, перец, лук." (Дети могут сами сформулировать это предложение, собрав все найденные овощи)

# Раздел лексика

## Игра «Загадки.

### Веселые омонимы»



**Цель:** закрепление знаний об омонимах через отгадывание загадок.

**Оборудование:** карточки с загадками.

**Содержание:** Учитель сообщает, что сегодня дети будут отгадывать "веселые" загадки про слова, которые звучат одинаково, но означают разное.

Зачитывается первая загадка: "Право, я прическа – чудо! Заплести меня не худо. На лугу с шипеньем острым управляюсь с сенокосом. В воду я вдаюсь полоской – узкой, серенькой и плоской." Дети отгадывают слово (Коса) и объясняют его разные значения, которые были заложены в загадке (прическа и инструмент для сенокоса/рыбацкая снасть). Записанное слово и его значения фиксируются.

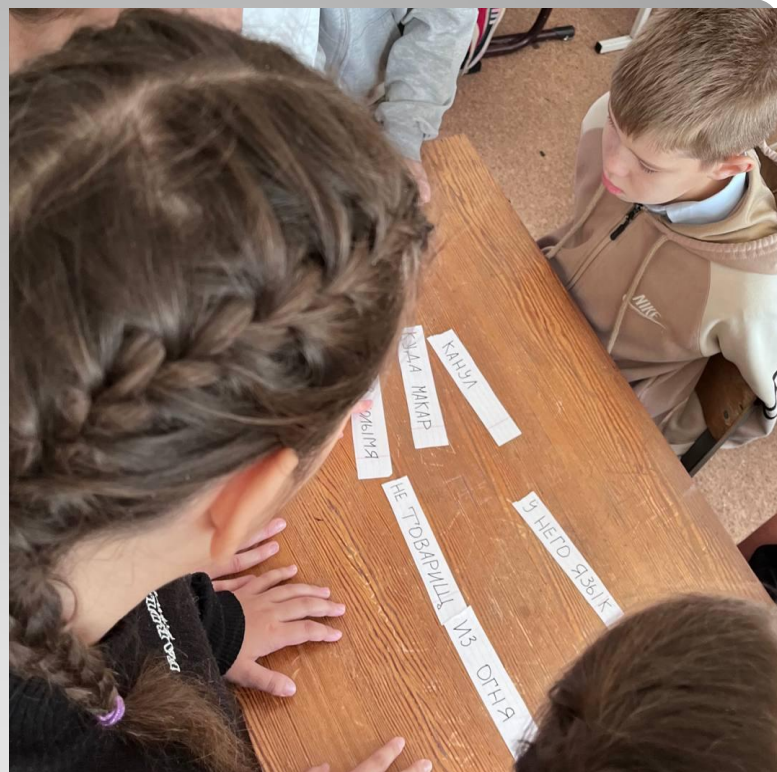
# Раздел фразеология

## Игра «Собери фразеологизм»

**Цель:** развитие умения  
восстанавливать полный состав  
фразеологизма из разрозненных частей.

**Оборудование:** карточки.

**Содержание:** карточки с отдельными частями (словами или короткими словосочетаниями) шести фразеологизмов, которые были "рассыпаны" (например, "не товарищ", "у него язык", "семь пятниц", "из огня", "как в воду", "телят не гонял", "гусь свинье", "без костей", "на неделе", "да в полымя", "канул", "куда Макар").





# Раздел словообразование

## Игра «Веселая семейка»

**Цель:** закрепление знаний о составе слова, повторение понятия "приставка" как морфемы

**Оборудование:** классная доска, мел.

**Содержание:** Учитель объявляет, что сегодня они соберут "веселые семейки" слов. Каждое слово в семейке будет иметь один и тот же корень, но будет отличаться приставкой.

На доске выписывается слово, например, "говорить". Учащиеся по очереди предлагают приставки, которые можно добавить к слову "говорить", чтобы получилось новое слово. Ведущий помогает, если нужно, или показывает карточки с приставками.



**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 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.

**Спасибо за внимание!**