

Элементы игровой деятельности на каждом уроке

ИГРА – ЭТО ОГРОМНОЕ СВЕТЛОЕ ОКНО, ЧЕРЕЗ КОТОРОЕ В ДУХОВНЫЙ МИР РЕБЕНКА
ВЛИВАЕТСЯ ЖИВИТЕЛЬНЫЙ ПОТОК ПРЕДСТАВЛЕНИЙ, ПОНЯТИЙ ОБ ОКРУЖАЮЩЕМ МИРЕ.
ИГРА – ЭТО ИСКРА, ЗАЖИГАЮЩАЯ ОГОНЕК ПЫТЛИВОСТИ И ЛЮБОЗНАТЕЛЬНОСТИ.

СУХОМЛИНСКИЙ

В.А.

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 технологии урока (занятия) или его **фрагмента** (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- ▶ – как **технология внеклассной работы** (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

Реализация игровых приемов 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 ее средства,
- ▶ в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- ▶ успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

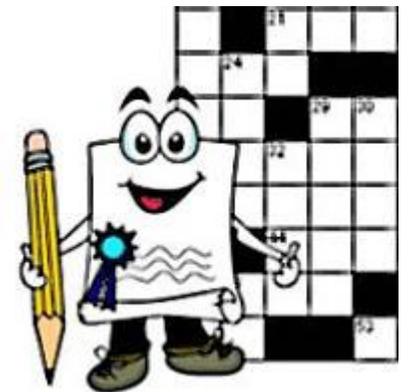
1-й этап. Проверка домашнего задания.

▶ **Лингвистический футбол**

- ▶ Ученик приглашается к доске - «встает на ворота», класс учащихся всегда имеет в своем «арсенале» сформулированные вопросы. Ребятам разрешается «забить» вратарю пять «мячей» -вопросов. Сколько «голов» отбил вратарь, такую оценку и получил.

▶ **Тематический кроссворд**

- ▶ Многие ребята увлекаются разгадыванием кроссвордов, проявляя при этом завидное упорство. Чтобы интересно проверить домашнее задание, учителю необходимо составить кроссворд по соответствующей теме и предложить его учащимся. Особенно дети любят интерактивные кроссворды, которые можно разгадывать всем классом.
- ▶ Разгадать кроссворд заполнив пустые клетки
- ▶ Сформулировать вопросы к словам заполненного кроссворда.
- ▶ Заполняя кроссворд, определить, какое ключевое слово выделено, и объяснить его значение



«Видимо-невидимо» (Букатов В.М.)

Доска делится на три части (каждому ряду по столбику). Ученики каждого ряда «цепочкой по одному» записывают, например, существительные, которые имеют форму только единственного или множественного числа (варианты тем: словарные слова, слова с орфограммами в корнях и суффиксах и т.д.).

Потом каждый ряд выбирает судей. Они оценивают грамотность колонок двух других рядов. Ставят оценки (цветными мелками, у каждого ряда свой цвет).

В результате двигательной активности и проверку домашнего задания, и закрепление пройденного удаётся провести собранно, сжато и эффективно.

«Волшебная палочка» (Букатов В.М.)

Тема домашнего задания «Падежные окончания существительных».

Эстафету с «волшебной палочкой» начинает учитель. Произносится словосочетание, в котором есть существительное. Чтобы получить палочку нужно определить падежную форму существительного и объяснить выбор гласной в его падежном окончании.

Получивший «волшебную палочку» выбирает новое словосочетание и того, кому передать эстафету, если тот даст правильный ответ.

Неожиданные вопросы

Задача учителя сформулировать вопрос по-иному, нежели в учебнике после параграфа. Если ученик добросовестно подготовился к уроку, затруднений с ответом у него не возникнет, а определенное разнообразие в процесс проверки будет внесено.





▶ **«Эхо».**

- ▶ Цель игры: усвоение классификации согласных.
- ▶ Дети становятся в два ряда (поворачиваются) лицом друг к другу. Один ученик громко произносит звонкий согласный. Другой, как эхо, вторит ему потише, называя парный глухой. Если назван звонкий непарный согласный, ведущий указывает на это – ученик выбывает из игры. Побеждают те ученики, которые в паре правильно назвали согласные.

▶ **«Найдите слог с нужной гласной».**

- ▶ Цель: отработка правописания словарных слов с безударными гласными.
- ▶ Ход игры.
- ▶ Словарные слова, в которых буквы О или А в одинаковых первых слогах находятся в слабой позиции, нарезаются на части, например: **ка-бина, ка-бинет, ка-лендарь; ко-рона, ко-ленкор, ко-мар, ко-либри; ма-гнолия, ма-карены, ма-лина – мо-льберт, мо-рковь, мо-тоцикл.** Каждому игроку выдаются разрезанные части слов (5–10 слов).
- ▶ Задание: кто быстрее и правильнее «соберет» эти слова и выложит их на парте.

«Найди друзей и родственников слова»

- ▶ Например, слово **доброта**
- ▶ «Друзья» слова - слова, также имеющие суффикс отвлечённого значения –от-:
чистота, красота, теплота.
- ▶ - Выделяем части (морфемный разбор);
- ▶ - Находим «родственников» - подбираем однокоренные слова:

Существительные

добряк

доброжелательность

добрососедство

одобрение

Прилагательные

добродушный

доброкачественный

добросовестный

Добрый

Глаголы

добреть

одобрить



- **Игра «Дуэль».** Например, один ученик называет слово, другой должен быстро назвать антоним.

Деловые взаимоотношения в тёплой дружеской атмосфере (М. Ганькина. Грамматическая аптечка: Неотложная помощь в правописании)

Ученик берет чистый лист и книжку – лучше ту, которую в данный момент читает. Из книжки выбирает на свой вкус кусочек текста – полстранички. И, переписывая эти полстранички на свой тетрадный лист, сооружает «дырявый текст».

Условия:

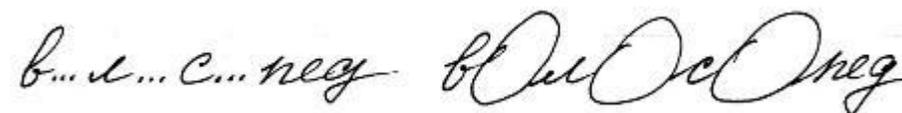
Во-первых, не меньше одной дырки в слове (односложные слова и очевидные случаи не в счет).

Во-вторых, текст должен быть написан разборчиво. Аккуратность – это уважение к читателю твоей тетрадки.

В-третьих, дырки должны быть достаточно вместительны – ведь их же штопать кому-то предстоит.

В-четвертых, пропуск знаков препинания приветствуется в любом количестве.

И, наконец, *в-пятых*: книжка, из которой “дырявили” текст, прилагается.



в... и... с... не... в... о... о... о...

Чаще всего эта работа – кусок домашнего задания. Урок начинается с того, что ученики обмениваются своими дырявыми текстами с соседом по парте (или с соседом сзади, или с соседом спереди – на выбор).

Быстро, за три–пять минут, ученик должен заштопать соседские дырки карандашом.

Общий сигнал – и обратный обмен.

Тетрадь возвращается к владельцу. Теперь учащиеся, сверяясь с исходным текстом, проверяют написанное. На это отводится ещё три–пять минут. Ученики оценивают удобство дырок и их качество.

На уроках штопку дырок можно устраивать и в конце урока. Можно эти штопки проводить между командами – чтобы еще и еще раз провоцировать детей на деловые разговоры-договоры и тем самым уменьшать вероятность ошибки. Общий сигнал – и команды по часовой стрелке меняются местами для взаимной проверки... Можно подобную работу задать на дом.

Учитель может сам подбирать тексты, насыщенные орфограммами, изученными в разделе учебника.

Использовать подобное задание на уроках повторения.

Тана вон^н в кан-
кату скор^нми ма-
не^нскими ша^н-
ками и под^нми^н
к лоб^нке, кото-
рая пер^нстала
играть, у^нвид^н
е^ню.
Удобство дырок 4 Тенька-
Качество дырок 5 Олга

«Орфографическое лото».

«Обучая – учусь», «Задание для соседа».

- ▶ Заготавливаются карточки со словами, в которых пропущены буквы в слабых позициях: о, а, и, е, я. Нужный набор букв раздается участникам игры. Каждое слово имеет свой номер. Ведущий вынимает номера и оглашает их. Участники игры закрывают буквами пропущенные места. Побеждает тот, кто первый правильно закроет все пропуски.

- ▶ Примеры карточек.

- ▶ к_рпич
- ▶ б_тарей
- ▶ г_рань
- ▶ г_рох
- ▶ б_тон
- ▶ в_трина
- ▶ г_рбарий
- ▶ г_рчица



- ▶ Учащиеся по тексту, предложенному учителем, или выбранному по учебнику готовят задания для своих одноклассников. Ответы к заданиям записывают в тетрадь. Затем происходит обмен заданиями, решение и проверка. Эффективность игры состоит в том, что происходит актуализация знаний, умений навыков. Каждый ученик получает 2 оценки: за задание и решение.

2-й этап. Объяснение нового материала.

- ▶ **Грамматические сказки** о частях речи, используемые на уроках при изучении морфологии, помогают понять грамматические и морфологические особенности той или другой части речи.
- ▶ Послушав сказку, ученики определяют, что обозначает числительное, на какие вопросы отвечает. Учащиеся сами находят ответ, а не получают его в готовом виде. У ребят появляется интерес к изучению части речи. Грамматическая сказка является школой мысли для ребёнка.
- ▶ Числительные счет любят! Не сразу человек научился считать и создал имя числительное. Из всех частей речи эта – самая молодая. А хотите послушать, как впервые было выдвинуто Числительное другими частями речи?
- ▶ К сожалению, мы попали к концу их разговора.
- ▶ - Кто за это предложение, прошу поднять руку, - сказал Председатель.
- ▶ - Существительное, подсчитайте количество голосов.
- ▶ Кто-то крикнул: «Много!», и Существительное подхватило: - Много! - Вы же не считали! Или вы не хотите считать? - Товарищ Председатель, - вступился Глагол.
- ▶ Существительное не умеет считать по порядку, у него есть единственное число, обозначающее один предмет, и множественное со значением неопределенного множества. - Но кто же тогда подсчитает нам голоса? – расстроился председатель. - Числительное!!! – хором выдохнул зал. Вот оказывается, какая важная часть речи — это Числительное.

Игры со словами.

«Отсроченная отгадка».

- ▶ Вот как, например, вводится сложное понятие фонемы.
- ▶ Возьмем слово СОМ и поиграем с ним.
- ▶ Давайте попробуем «наперегонки» заменить в нем первый звук. Сколько вы сможете придумать слов? Запишите слова.



- ▶ В начале урока учитель даёт загадку (удивительный факт), отгадка к которой (ключик для понимания) будет открыта на уроке при работе над новым материалом. Загадку (удивительный факт) можно дать в конце урока, чтобы начать с неё следующее занятие.
- ▶ «Может ли приставка оказаться в середине слова?»
- ▶ При изучении темы «Фонетика» можно предложить ребятам вот такую метаграмму:
- ▶ Как инструмент, меня ты ценишь
- ▶ В искусной плотничьей руке,
- ▶ Но если Д на Б заменишь, -
- ▶ Во мне утонешь, как в реке.

«Пересечение тем»

- ▶ Ученики подбирают (или придумывают) свои примеры, вопросы, связывающие последний материал с любой ранее изученной темой.
- ▶ Повторение предыдущего материала происходит без отрыва от сегодняшнего, к тому же такое пересечение позволяет каждый раз посмотреть на свои знания немного под другим углом зрения.
- ▶ Привлечение и повторение старых знаний при освоении нового материала может принимать форму сравнения, сопоставления или противопоставления («Не с разными частями речи»)



«Морфемный аукцион».

- ▶ Класс делится на три команды, каждая из которых получает свою морфему.
- ▶ Задача каждой группы заключается в том, чтобы составить и назвать как можно больше слов, обладающих одной и той же морфемой.



«Микрофон»

- ▶ Учащимся предлагается высказать свою точку зрения по поставленному вопросу или проблеме.
- ▶ По классу пускают предмет, имитирующий микрофон.
- ▶ Каждый, получивший микрофон обязан кратко, чётко и лаконично изложить свою мысль и сделать вывод.

«Мозговой штурм»

- ▶ **Алгоритм проведения:**
- ▶ **Задать участникам определенную тему или вопрос для обсуждения.**
- ▶ **Предложить высказать свои мысли по этому поводу.**
- ▶ **Записывать все прозвучавшие высказывания (принимать их все без возражений). Допускаются уточнения высказываний, если они кажутся вам неясными (в любом случае записывайте идею так, как она прозвучала из уст участника).**
- ▶ **Когда все идеи и суждения высказаны, нужно повторить, какое было дано задание, и перечислить все, что записано вами со слов участников.**
- ▶ **Завершить работу, спросив участников, какие, по их мнению, выводы можно сделать из получившихся результатов и как это может быть связано с темой урока.**
- ▶
- ▶ **После завершения «мозговой штурм» (который не должен занимать много времени, в среднем 4-5 минут), необходимо обсудить все варианты ответов, выбрать главные и второстепенные.**
- ▶ **«Мозговой штурм» является эффективным методом при необходимости:**
- ▶ **обсуждения спорных вопросов;**
- ▶ **стимулирования неуверенных обучаемых для принятия участия в обсуждении;**
- ▶ **сбора большого количества идей в течение короткого периода времени;**
- ▶ **выяснения информированности или подготовленности аудитории.**
- ▶
- ▶ **Можно разделить детей на две группы. Одна группа: "Генераторы идей", другая группа: "Проницательные аналитики" или "Эксперты".**



3–4-й этапы. Закрепление, повторение, обобщение.

- ▶ При закреплении и повторении материала, когда исчезает элемент новизны, особенно полезны технологии, поддерживающие интерес.
- ▶ На уроке русского языка могут быть проведены: 1) сюжетные (ролевые) игры; 2) игры-соревнования; 3) интеллектуальные игры.
- ▶ Ролевые игры представляют собой ряд проблемных задач, основная цель которых – прийти к согласию, наладить взаимодействие с партнерами. В таких играх обязательно формируются социально-ролевые отношения участников.
- ▶ К играм-соревнованиям относятся эстафеты, игры на командное или индивидуальное первенство, игры по типу телевизионных. В таких играх главной движущей силой является «спортивный» интерес, а дидактическая цель ставится (и достигается) подспудно.
- ▶ Интеллектуальные игры являются основной составляющей при работе со старшеклассниками в курсе риторики.

«Чье гнездо больше?»

- ▶ Закрепляя тему «Основные способы образования слов в русском языке» (6-й класс), можно использовать словообразовательную игру «Чье гнездо больше?».
- ▶ Класс разбивается на несколько команд, в каждой выбирается капитан.
- ▶ Учитель устанавливает песочные часы (или засекает время по секундомеру). Каждая команда получает конверт с корнем слова. Задача команды – за определенное время составить гнездо однокоренных слов, определяя при этом способ словообразования. О результатах работы докладывает капитан. Побеждает та команда, которая уложилась в срок и дала максимальный список слов, входящих в словообразовательное гнездо.



«Соколиный глаз»

- ▶ Задание: найди в тексте все прилагательные, существительные, орфограммы и т. д.

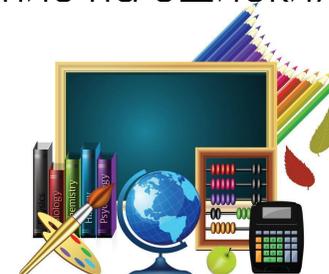


«Аукцион»

- ▶ Побеждает в соревновании тот, кто назвал последнее слово. Игру можно проводить при изучении частей речи, синонимов. Нужно назвать слова по одной из тем: 1) одежда, обувь; 2) посуда; 3) средства передвижения и т.д.
- ▶ Варианты: «Кто точнее?», «Кто правильнее?», «Кто больше?», «Кто образнее?»

«Компетентность».

- ▶ Участники:
- ▶ **конкуренты** - две команды учащихся;
- ▶ **наниматели** - группа учеников, определяющих победителя. Победителя как бы нанимают на работу.
- ▶ **арбитр** - обычно эту роль выполняет учитель, решающий спорные вопросы. Во время игры:
- ▶ Эту игру лучше проводить после изучения разделов русского языка. Учитель задаёт тему. Команды придумывают друг для друга по 5 заданий по этой теме
- ▶ Например, команды должны приготовить:
- ▶ по 2 репродуктивных вопроса,
- ▶ по 1 творческому вопросу,
- ▶ по 2 задания.
- ▶ Команды поочередно дают друг другу задания.
- ▶ Соперник его выполняет.
- ▶ Если соперник не справляется, задающая вопрос команда сама должна ответить на него.
- ▶ Одновременно с этим фирма наниматель оценивает, например, по 5-ти балльной системе каждое задание и по 10-ти балльной системе каждый ответ.
- ▶ Наниматели совещаются и принимают решение - кто принят на работу, кто - нет.
- ▶ Пока наниматели совещаются, учитель делает краткий «разбор полёта», обращает внимание на ошибки, делает выводы.



«Эстафета восторга».

- ▶ Используя данные глаголы чувства, составьте словосочетания или предложения:
- ▶ Для выполнения задания учащиеся делятся на две команды. Ведущий дает членам команд, сидящим первыми, карточки с записанными на них глаголами чувства. Выполнив задание, члены команд пересылают их сидящим сзади. Выигрывает та команда, которая быстрее и правильнее составит словосочетания или предложения.

Глаголы	Словосочетания	Предложения
Любить		
Нравиться		
Восхищаться		
Восторгаться		
Изумляться		
Обожать		
Благотворить		
Благоговеть		

«Карусель»

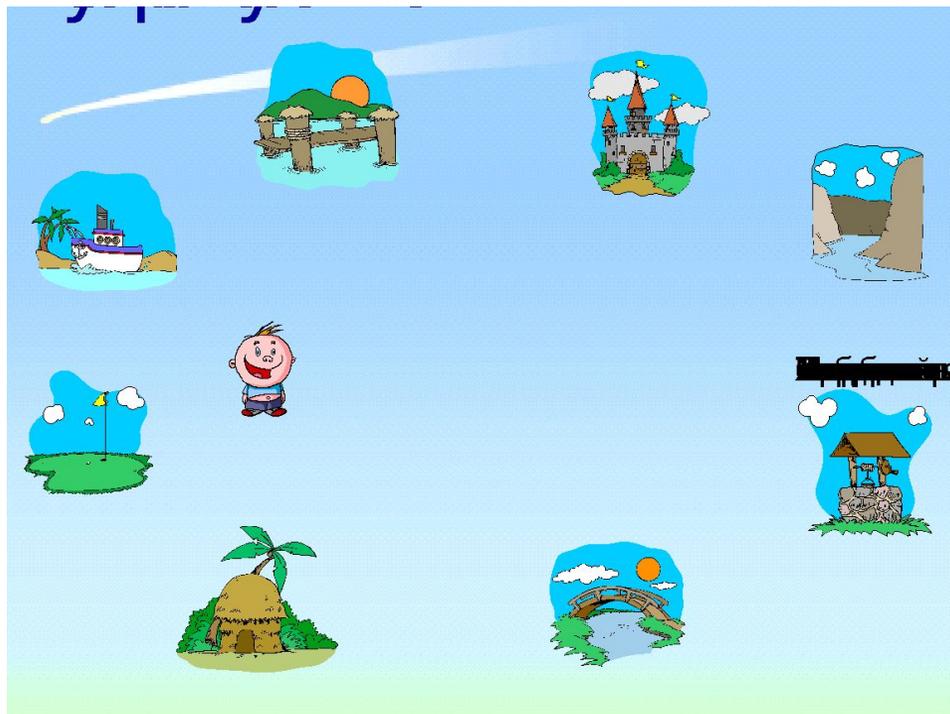


- ▶ Цели и задачи, реализуемые через данный прием:
- ▶ 1. Формирование и развитие внимания и орфографической зоркости.
- ▶ 2. Развитие речи через фантазию, воображение, расширение и активизацию словарного запаса учащихся.
- ▶ 3. Формирование и развитие умения работать в группе, нести ответственность за себя, других.
- ▶ 4. Развитие самооценки и оценки других через коллективную творческую работу.
- ▶ Преимущества:
- ▶ Единый принцип работы и ограниченное количество вариаций заданий.
- ▶ Детям эта работа всегда очень интересна, т.к. отчасти, несет элемент неизвестности, неожиданности, сюрприза или даже подвоха от предыдущей группы.
- ▶ Дети никогда не знают с каким языковым материалом им придется работать.
- ▶ Подобная работа содержит огромный развивающий потенциал, т.к. иногда учащимся приходится искать и устанавливать связь между, казалось бы, не связывающимися словами и выражениями. Работа может включать от 3-4 до 10-12 этапов. Работа может быть прекращена, если исчерпан лимит времени и продолжена (или закончена совсем) на следующем уроке.
- ▶ Учитель ведет дискуссию, отстаивать свою точку зрения.



- ▶ Класс разбит на 4-5 групп по 3-4 человека.
- ▶ У каждой группы ручка и лист бумаги (ручки могут быть цветными или хорошие тонкие фломастеры, что придает работам яркость, развивает оформительские навыки)
- ▶ Учитель предлагает задание:
- ▶ За 2 минуты запишите как можно больше существительных (глаголов, прилагательных, словарных слов) с орфограммой безударной гласной в корне (приставке, окончании) или любой другой орфограммой
- ▶ - По сигналу «стоп» дети перестают писать, откладывают ручки.
- ▶ -По сигналу «передали» - листы передаются по часовой стрелке следующей группе.
- ▶ В группе, получившей листок с записанными словами, проверяют (анализируют) запись (записи). Если есть вопросы или замечания, то представитель группы выходит к доске, чтобы озвучить свои вопросы и исправления. (К доске могут выйти 1,2,3... человека, т.е. у кого есть вопросы по оформлению, правильной-неправильной записи или подборе слов).
- ▶ Учитель даёт второе задание. Например: допишите по слову (по прилагательному, существительному, глаголу), чтоб получилось словосочетание.
- ▶ Повторяется пункт 1.
- ▶ Учитель даёт третье задание. Например, с одними из словосочетаний составьте и запишите предложение (предложения)
- ▶ Повторяется пункт 1.
- ▶ Попробуйте найти в предложении грамматическую основу.
- ▶ Повторяется пункт 1.
- ▶ Допишите еще 1,2 предложения, которые будут связаны с предыдущим (предыдущими) по смыслу.
- ▶ Повторяется пункт 1.
- ▶ Перечитайте все. Проверьте все. Поставьте общую оценку.
- ▶ Задания на первых этапах работы даёт учитель, а потом придумывать и давать задания могут ведущие из детей, а учитель только в случае необходимости корректирует или направляет их в нужное русло.

Игра-путешествие



Спасибо за
внимание!

