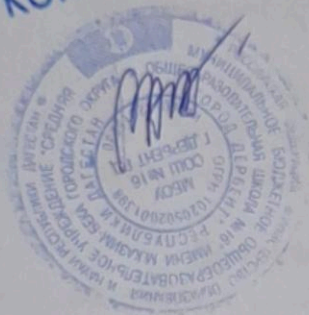


МБОУ "СОШ № 16" ИМЕНИ М.КАЗИМ-БЕКА ГОРОДСКОГО ОКРУГА "ГОРОД ДЕРБЕНТ"

РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН

КОПИЯ ВЕРНА



Доклад

На тему:

**«Использование ролевых игр на уроках
русского языка и литературы»**

Подготовила:

учитель русского языка и литературы

Тагиева С. М.

В школьной практике используются разные средства, позволяющие активизировать мыслительную деятельность учащихся, пробудить у них интерес к русскому языку. Одно из них – разного рода педагогические игры.

На занятиях по русскому языку игра может быть использована как эффективное средство активизации учебного процесса.

Само слово игра не является строго научным понятием, в методике этот вид работы определяется по разному. Чаще всего выделяют два основных типа игр: учебные, или дидактические, и деловые.

Деловая игра – это имитация реальной деятельности в искусственно созданных условиях, в результате чего осуществляется развитие творческих способностей, взаимопомощь и взаимообучение, совершенствование качества знаний при комплексном их применении. Таким образом, ее задача – обучение, а следовательно, деловую игру тоже можно считать учебной.

Учебная игра- это активная самостоятельная деятельность, направленная на усвоение конкретных знаний, умений и навыков и их применение на практике.

Учебные игры различаются целями, формой проведения, временем использования на уроке. По форме проведения выделяют фронтальные, групповые, индивидуальные, с использованием наглядности и без нее, результативные и ролевые.

Применительно к преподаванию русского языка в зависимости от используемого программного материала игры можно подразделить на фонетические, лексические, грамматические, разговорные.

В методической литературе выделяется несколько типов игр.

1. Имитативные, или подражательные, игры, где имитация – это простое подражание произношению учителем звуков, слогов или слов. Основным приемом для закрепления произношения в ходе таких игр является чтение и заучивание скороговорок, пословиц, отрывков из стихотворений:

Волки рыщут, пишу ищут.

Ташу, не доташу, боюсь, что выпущу.

1. 2. Игры, предусматривающие выделение звука или буквы (замену в слове звука или буквы, называние слово с определенным звуком, буквой в начале, в середине и в конце.)

Метаграммы (из –загаданного слова, заменяя одну букву другой надо получить новое).

С глухим согласным мы его читаем,

Со звонким – в нем мы обитаем.

(том-дом)

Анаграммы (путем перестановки букв в слове нужно образовать новые слова):

Я по полену бью, звеня,

Дровами на зиму снабжаю.

Когда с конца прочтут меня,

Я недовольство выражаю.

(топор-ропот)

К этому типу игр примыкают разного рода кроссворды: «Лестница», «Перекресток» и другие.

Любую из названных форм работы можно проводить как соревнование между отдельными учениками или группами учащихся, например, между рядами. При этом игры чаще всего проводятся под девизом «Кто быстрее», «Кто лучше», «Кто больше?»

1. 3. Игры со слогами.

«Восстанови слово» Учитель записывает слово, в котором пропущен первый или последний слог (... - ро – на; до - ...), а ученики должны подобрать как можно больше слов с этим слогом.

По продолжительности и месту в учебном процессе выделяют 3 типа игр:

1. I. Игра – миниатюра /2-5 минут/. к этому виду относятся большинство описанных выше игр.
2. II. Игра – эпизод /5-15 минут/ отличается не только своей продолжительностью, но и тем, что требует специальной подготовки.

Основная ее функция – закрепление и активация изученного материала или приобретение новых знаний.

1. III. Игра – урок /30-40 минут/ используется для обобщения и систематизации знаний по пройденной теме, для проверки знаний, умений и навыков учащихся. Это могут быть занятия типа КВН, викторина ЧТО? Где? Когда?, путешествия в страну знаний другие.

Наше путешествие началось с железнодорожной станции Поиск: наш поезд отправляется в страну знаний. В здании «справочное бюро», и «диспетчерская служба», и «билетные кассы». А ученические столы и стулья это «вагоны». Сами учащиеся – «пассажиры», «кассиры», и «диспетчеры», и «проводники» и другие.

По пути следования в каждый вагон входит проводник-ведущий и предлагает пассажирам игровые задания. Побеждает тот, кто быстрее и лучше их выполнит.

1. I. Игра «подбери антоним»

веселый – начало-

1. 2. Игра «одним словом» (одним словом заменить развернутое описание).
2. 3. Потом диспетчер объявляет станцию «Рыбаки». Пассажиры выходят из вагонов и собираются вокруг аквариума, из которого удочкой надо выудить рыбку. На каждой из них загадка.
3. 4. Следующая станция «Сказки» (здесь ученики получают карточки с отрывками из сказки, название которой должны вспомнить)
4. 5. Станция «Шутка». Путешественники отвечают на шутливые вопросы.

(Что находится между берегом и рекой?)

1. 6. Станция «Песенная». Конкурс на лучшее исполнение веселой песни.
2. 7. В конце поезд прибывает в страну знаний. Его величество знание встречает путешественников и предлагает последнее задание.

Применяя игры в обучении, преподаватель получает возможность обучать технике принятия решений, развивать навыки взаимодействия с другими людьми, владения ролевым поведением, вырабатывать умение активно слушать вести, спор, отстаивать свое мнение, т.е. повышать эффективность общения.

Я на уроках пользуюсь такими пособиями: «Воспитание у учащихся интереса к изучению русского языка» М.П.Подгаецкая, «Занимательная грамматика» Р.Б.Нуртазина, «занимательно о русском языке» В.А.Иванова, З.А.Потиха, Д.Э.Розенталь, «Путешествие в слово» Э.А.Вартамян.

И накопила довольно много игровых заданий, некоторые можно практиковать на уроках по разным программным темам.

Игры по теме «Составь слова».

1. 1. Образуйте слова по схемам

-П

1. 2. Из живых игр «Для проведения морфемного разбора» между играющими определялись «роли» приставок, корней суффиксов, окончаний. Ведущий называет слово для разбора, например распределение. Морфемы или «Части слова» должны стать на свои места в слове. Для проверки они называют себя. Успех игры зависит от удачного подбора слов.
2. 3. Шарады? Какое это слово?

Начало слова – приставка со значением приближение, присоединение.

Корень из прилагательного гористый. Суффикс употребляется с существительным или кратким прилагательным. (Пригорок)

Игры по теме «Части речи»

1. 1. Какое это местоимение?

И. са...

Р. самого

Д. самому

В. самого

Т. самим

П. о самом

Два ученика вошли в класс и увидели на доске остатки склонения одного местоимения. Ребята заспорили. Один утверждал, что здесь даны косвенные падежи определенного местоимения сам, а другой настаивал на том, что на доске даны косвенные падежи местоимения самый.

Кто из них прав?

1. 2. Диалог: Какая часть речи задумано?

Вопрос 1: Служебная или самостоятельная?

Ответ: Самостоятельная

Вопрос 2: имя или глагол?

Ответ: ни то, ни другое

Вопрос 3: Местоимение?

Ответ: нет

Решение: Наречие

При закреплении родовых окончаний имен прилагательных провожу игру «Молчанка», в ходе которой дети не только повторяют грамматический материал и контролируют одноклассников, но и отдыхают, так как в классе стоит тишина: молчат все – и учитель, и класс, и отвечающий. Согласно условию игры надо написать на доске словосочетание, используя иллюстрации. Вызываю учащихся по одному. Каждый получает по 2-3 цветные иллюстрации. Вызванный ученик записывает на доске словосочетания, например, кленовый лист, березовая почка. Если словосочетание написано без ошибок, класс делает два хлопка, и ученик продолжает работу. Если же допущены ошибки, класс молчит. Это стимулирует пишущего, он старается исправить свои ошибки, и опять раздаются долгие хлопки. Затем записанные словосочетания произносятся во множественном числе.

Наши ученики – дети ослабленные, и им трудно быть сосредоточенными весь урок, они быстро утомляются. Чтобы сохранить интерес к учебной деятельности, к материалу. Мне приходится использовать игровые моменты. Так дети, не думая о том, что они учатся, все вместе тренируются в произношении, усваивают грамматические формы, сочетаемость слов.

Стоп. Путешествие прекращается.

По очереди читаем свои списки и вычеркиваем повторяющиеся города. Выигрывает тот, у кого в списке остается наибольшее число городов.

В средних классах очень полезна игра «лого». Проводить можно на разном материале, отработывая навыки правописания либо закрепляя и расширяя знания и сочетаемости русских слов, их синонимических связей.

Полезно использовать на уроках загадки, стихотворения, скороговорки, пословицы. Они помогают развивать речь учащихся и одновременно отрабатывать навыки произношения.

Игра «Телефонистки».

Две группы играющих рассаживаются параллельными рядами на стульях. Руководитель игры по секрету (на ухо) сообщает какую –нибудь скороговорку или трудные для произношения словосочетания.

По сигналу «Начали» первый передает услышанное второму, второй – третьему и т.д.

Последний, получив телефонограмму, должен громко и ясно произнести услышанное. выигрывает та команда, которая быстрее передаст скороговорку, не исказив содержания.

К числу популярных игр можно отнести викторины и разные варианты конкурсов –викторин, построенных по принципу известных телевизионных игр «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Поле чудес». Такая игра может занимать целое занятие, которые называют уроком –викториной или уроком –конкурсом.

Подобного рода уроки предполагают обязательно наличие команд, жюри и болельщиков, быстрый темп и динамичность, что требует от участников конкурса серьезной предварительной подготовки.

Игровые формы на уроках русского языка

«Игра для ребенка – естественная потребность», – утверждал В.Н. Сорока-Росинский, руководитель школы им. Достоевского в Ленинграде 1930-х годов. Думаю, что с этим высказыванием трудно не согласиться. Дидактические достоинства игровой методики обучения очевидны. Во время игры дети действуют свободно, раскованно, не боятся ошибки. Их интересует не результат, а сам процесс игры. Участие в игре снижает психологическое напряжение, испытываемое ребенком в процессе учебной деятельности. В игре школьник ощущает равноправие с другими участниками игры, в том числе с учителем. Ученик получает право на свое мнение, оригинальное, даже парадоксальное решение, отстаивание своей точки зрения. Таким образом в игре реализуется один из главных принципов педагогики сотрудничества.

Игра – это форма познания мира. Благодаря активной и раскрепощенной мыслительной и речевой деятельности у ребенка вырабатываются такие качества личности, как самостоятельность

мышления и творческая инициатива. Общение в диалогической игре максимально приближено к реальным, естественным речевым ситуациям, а это способствует формированию навыков спонтанной устной речи.

«Соедините Духовность и Игру, а проще – учебу и интерес, вот и выход на все проблемы и из всех проблем, какие давно и мучительно волнуют школу», – писал известнейший педагог Е.Н. Ильин. Попробуем соединить изучение русского языка с лингвистическими играми, дабы решить хотя бы часть проблем, беспокоящих учителей-словесников. В отличие от детской игры, для учебной игры очень важен результат. Но ожидаемый результат и решаемые дидактические задачи не должны быть очевидны ученикам. Пусть для них игра остается игрой, приятной паузой во время урока, способом переключиться на другой вид деятельности. А учитель, устанавливая правила игры, будет оценивать не только процесс, но и результат, сравнивая его с ожидаемым.

I

Наиболее распространенная и простая форма игры – это **игра со словом**. Такие игры решают, как правило, предметные задачи: развитие орфографической зоркости, расширение словарного запаса, закрепление грамматических категорий. Эти игры занимают 5–7 минут и могут проводиться в любое время урока. Если их использовать в качестве «речевой разминки», то с них можно начинать практически каждый урок.

Очень популярной остается у ребят всех возрастов игра на **составление слов из букв, входящих в данное слово**. В качестве исходного обычно выбирается орфографически трудное слово: *предприниматель, корреспонденция, коммуникация, растительность, приманивание, превосходство* и т.п. За одну минуту надо составить из букв, входящих в конкретное слово, как можно больше существительных в начальной форме.

(Иногда целесообразно предложить другое задание. Например, из слова *предприниматель* можно составить более 30 глаголов в форме инфинитива.) Можно предложить дополнительное задание: обозначить в образованных словах орфограммы или морфемы.

Во время проверки ученики по очереди называют составленные слова. Побеждает тот, кто последним называет слово, при этом надо быть очень внимательным, так как ученик, повторивший уже названное слово, выбывает из игры. Можно поощрять за составление наиболее длинных слов.

Заметим, что даже короткие слова дают интересные варианты. Так, семиклассники из слова *винегрет* составили почти 20 слов (*ветер, тигр, нерв, негр, тир, гнев, венгр, винт, веер, тире, трение, рвение, ринг, ген, ре, ер, тени, регент, неврит*).

Эта игра помогает запомнить облик слова, развивает внимание к написанию слов, что в конечном итоге способствует развитию орфографической зоркости.

Похоже проводится игра «**Кто больше?**». Учащимся надо подобрать как можно больше определений к существительному (*яблоко, мяч, голос, глаза, работа* и т.п.). Ко многим существительным можно подобрать десятки (!) определений. (См.: Горбачевич К.С. Словарь эпитетов русского языка. СПб., 2001.) Школьники обычно называют 20–30 слов. Побеждает тот, кто последним предложит определение. Повторяться нельзя, что быстро уменьшает количество играющих до 4–5 самых внимательных учеников.

По этому же принципу можно предлагать другие задания. Например, назвать действия одушевленного предмета (*ворона летает, прыгает, каркает, клюет, дерется* и т.п.), назвать предметы, обладающие этим признаком (*горячий – чай, металл, сердце* и т.п.). Подобные игры не только расширяют лексический запас, активизируют память, тренируют быстроту реакции, но и способствуют освоению такой нормы языка, как лексическая сочетаемость. Некоторые задания могут предварять подготовку к сочинению.

«**Определи слово**»

Эту игру можно проводить в начале урока. Ученик загадывает слово и указывает его отличительные признаки (побеждает тот, кто первым его отгадает). Желательно загадывать слова-термины или слова, имеющие интересные морфемные или морфологические признаки. Задание-загадку лучше готовить дома, тогда на уроке можно успеть отгадать 2–3 слова. Например, ученик загадал слово *склонение* и называет такие признаки: корень тот же, что в слове *уклониться*, приставка та же, что в слове *сделать*, суффикс тот же, что в слове *обращение*, окончание существительного им. п., ср. р., ед. ч., а целое – грамматический термин.

Это задание требует умения быстро членить слово на морфемы и составлять из морфем слова, побуждает к самостоятельному поиску интересных слов. Эту игру можно проводить и среди команд на внеклассных занятиях по предмету.

II

Теперь рассмотрим группу игр, **направленных на развитие** в первую очередь **творческих способностей**. Такие игры можно проводить на уроках развития речи.

Ассоциации

Учитель называет слово, а ученики по очереди продолжают ряд слов, называя свои ассоциации к последнему названному слову. Игра проходит в быстром темпе. Можно разделить учеников на 2 группы по 10–15 человек и каждой группе предложить свое слово (в противном случае через 15–20 слов теряется всякая связь с исходным словом). Названные слова можно записать на доске, после чего предложить составить текст, используя все записанные слова, и самостоятельно его озаглавить. Критериями оценивания наряду с общепринятыми будут оригинальность текста, уместное использование всех слов, точность заглавия. Победителей выбирают сами ученики. Можно выбрать жюри, а можно предложить голосовать всему классу. И в том, и в другом случае дети обычно демонстрируют непредвзятость, принципиальность, строгость в оценивании. А у учителя всегда остается право дополнительно поощрять интересные работы.



Можно использовать для работы только первое и последнее названное слово – составить с ними предложение. Как правило, они почти не связаны друг с другом по смыслу, но вариант включения двух любых слов в одно предложение всегда находится.

Творческая разминка

Учитель называет 2–3 слова, ученики составляют предложение. Чем необычнее слова, тем лучше. Учитель может не бояться любых сочетаний, т.к. у него есть маленький «секрет». Можно ли составить хорошее предложение из слов *Мадонна, колонна, ванна*? Конечно! Вот оно: *Учитель написал на доске слова: Мадонна, колонна, ванна – и попросил обозначить орфограмму.* Безусловно, этот прием не используешь дважды, но в самой трудной ситуации он обязательно поможет.

Загадки

Задание потруднее связано с придумыванием загадок, отгадками которых будут названные учителем слова. Это могут быть слова-исключения, например, *брошюра, жюри, парашют* или *росток, ростовщик, равнина, пловец* и т.д. Предлагать необходимо несколько слов, тогда сохраняется элемент отгадывания. Не обязательно требовать стихотворную форму, хотя поощрять ее, конечно же, надо. Загадки лучше придумывать прямо на уроке, а не дома, чтобы развивать самостоятельность мышления, исключить заимствования. При этих условиях возможно конкурсное оценивание.

Следует обращать особое внимание на использование в загадках сравнений, метафор, эпитетов и других изобразительных средств языка. Наиболее

удачные загадки можно проанализировать. Все это способствует развитию воображения, осознанному выбору образных средств языка, закрепляет полученные знания об изобразительно-выразительных средствах языка, а также помогает запомнить определенную группу слов, работа над которой проводилась на уроке. Не будем забывать, что образное представление о явлении – лучший способ его запомнить.

Ролевые игры

В чем специфика ролевой игры? Во-первых, выбирается и характеризуется речевая ситуация, в рамках которой будет проходить игра; во-вторых, определяются роли для участников игры; в-третьих, определяются цели для каждого участника игры и коллектива в целом; наконец, сохраняется соревновательный характер действия.



Ролевая игра – современный метод обучения умению общаться. Он активно применяется на уроках иностранного языка, риторики. Ролевые игры помогают выработать свою линию речевого поведения, совершенствовать приемы речевого взаимодействия с партнерами, формируют быстроту реакции, способствуют освоению речевых моделей. На уроках русского языка ко всем названным особенностям добавляется задача постижения знаний по предмету.

Не секрет, что овладение нормами современного литературного языка – одна из сложнейших задач преподавания. Только обязательное и активное включение языковых единиц в речь обеспечивает запоминание и автоматическое их использование. Следовательно, хорошо бы создавать такие речевые ситуации на уроке, чтобы возникала необходимость многократно проговаривать изучаемые слова.