

МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 11» г. Сергиев Посад Московской области



Чистов М.С., учитель русского языка и литературы, без кв. категории

План-конспект выступления

Тема «Игровые технологии на уроках русского языка»

2020-2021 уч. год

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.

В.А. Сухомлинский

Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес у детей? На помощь учителю приходит замечательное средство — игра.

Сущность игровой технологии.

«Учебная (дидактическая) игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков. Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности».

В настоящее время в игровой технологии выделяются следующие компоненты:

мотивационный;

- ориентационно-целевой;
- содержательно-операционный;
- ценностно-волевой;
- оценочный.

Мотивационный компонент связан с отношением ученика к содержанию и процессу деятельности, включает его мотивы, интересы и потребности в игре. Мотивация, которая обеспечивает активность в игре и связь с другими видами деятельности, закладывается в процессе игры.

Ориентационно-целевой компонент связан с тем, что ученик воспринимает цели учебно-познавательной деятельности, нравственные установки, ценности, которые, став лично значимыми, становятся регуляторами игрового поведения учащихся.

Содержательно-операционный компонент предполагает, что ученики владеют учебным материалом и способностью опираться на имеющиеся знания и способы деятельности.

При выполнении любого умственного действия человек опирается на определенную систему ориентиров (Я. Гальперин, Н.Ф. Талызина). Ориентировочная основа действий (ООД) может быть дана в виде алгоритма, эвристической схемы, которые, как показывает учительский опыт, легко усваиваются и используются в работе. Пример: в играх-путешествиях алгоритм действий для капитана, штурмана и др.

Ценностно-волевой компонент обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает внимание, эмоциональные переживания.

Оценочный компонент игры обеспечивает сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, а также самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности.

Все рассмотренные компоненты игры определяют технологическую структуру игры. Выделенные компоненты игровой технологии включают ряд структурных элементов. Компоненты игровой технологии во взаимосвязи со структурными элементами игры

Обычно в простых играх (кроссворды, лото) все структурные элементы игры очень тесно связаны между собой, и их трудно отделить друг от друга.

Начало любой игры — это, прежде всего эмоциональная установка на игру, на восприятие игровых задач, когда активизируется мыслительная деятельность и воображение ребенка. Установка на игру обычно создается в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов. Например: давайте представим себе, что наша фольклорная экспедиция оказалась в Архангельской области... Установочный элемент игры позволяет ввести ребят в игровую ситуацию. Нередко учителю стоит произнести, ‘Представьте, что...’, как они начинают входить в игру. Игровая ситуация может разыгрываться в вымышленном пространстве (сказочный лес, незнакомый район города, акватория океана т.д.), очерченном географической картой, историческим временем, поставленной проблемой. В игровой ситуации участвует

определенное количество учеников (группа, класс), которые выполняют определенные действия.

Следующим структурным элементом игры являются игровые задачи, которые соединяются с учебными задачами, выступающими в замаскированном, неявном виде. Благодаря учебным задачам осуществляется непреднамеренное обучение школьников. Игровая задача заинтересовывает школьников (Реши кроссворд, найди ошибку...). Но если игровой задачи нет, то игра превращается в обычное задание или упражнение для соединения дидактических (учебных) и игровых задач необходимы правила игры. Они организуют поведение играющих, обеспечивают игрокам равные условия, выступают регулятором игрового действия.

Какие игровые правила следует выработать в процессе подготовки к игре? Во-первых, правило действия в воображаемой ситуации: ты — «филолог», ты — «учитель», ты — «поэт». Правила игры должны соответствовать «профессиональной деятельности» участника игры и быть направлены на выполнение действий в определенной последовательности. Действия «специалиста» должны усложняться по мере изучения тем и разделов курса русского языка.

Наряду с правилами действия в воображаемой ситуации необходимо разработать правила межличностных отношений. Без введения этих правил игра будет неуправляемой, а учебные цели не удастся реализовать. Правила взаимоотношений играющих друг с другом выполняют воспитательную роль, направляют игру по заданному руслу. Примеры правил: закончил свою работу — помоги товарищу; будь доброжелательным; внимательно выслушивай мнение товарища и т.д. В играх -соревнованиях для регулирования поведения часто вводятся штрафные очки. Игровые правила реализуются в игровых действиях. Психологи выделяют внешние действия (слушать, чертить схему, решать задачу) и умственные (сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать). Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра. Но, если не сформированы определенные умения, лучше не проводить игру.

Игровые действия должны быть мотивированы, должны постепенно усложняться и соответствовать числу учащихся.

Во время игры у ребенка возникает определенное игровое состояние - важный элемент игры. Игровое состояние, включающее наличие переживания, активизацию воображения участников, эмоциональное отношение к действительности, поддерживается проблемностью ситуации, элементами соревновательности и занимательности.

Обязательным структурным элементом игры является ее результат. Результат может быть наглядным (выиграл, отгадал, выполнил); менее заметным (получил удовольствие, заинтересовался вопросом) и отсроченным (создал свой вариант игры спустя какое-то время).

Различают результат для учителя (игра продемонстрировала умения, уровень усвоения знаний и норм поведения) и результат для учеников (игра пробудила интерес к проблеме, принесла моральное удовлетворение).

Важна коллективная оценка игры, которая стимулирует учащихся. При этом можно вносить коррективы в игру, отметить положительные моменты, подчеркнуть успехи слабых учеников, закончить игру на эмоциональном подъеме.

Характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами. Ученики 5—7-х классов увлекаются играми, в которых нужно раскрыть тайну или сделать открытие, поэтому в игровые ситуации следует закладывать элементы романтики, совместного поиска, совместной творческой работы.

Ребята подросткового возраста стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются словарными играми, состязаниями. Для них организуются игры, сюжеты которых взяты из исторических и приключенческих книг. Особый интерес в этом возрасте вызывают компьютерные игры.

Для старшеклассников характерна ориентация на свою будущую роль в обществе. Их

интересуют социальные явления. В этом возрасте развивается личностная рефлексия. Для учеников 10—11-х классов характерны потребность в диалоге, поиск решения проблемы не только с целью найти истину, но и самоутвердиться.

Старшеклассников привлекают и разнообразные словесные игры: кроссворды, сканворды, шарады, развивающие память, логическое мышление (Найди ошибку в тексте, реши задачу). А также игры-соревнования (Клуб знатоков, КВИ), ролевые игры, требующие активной речевой деятельности (пресс-конференция, презентация, брифинг), их также привлекают роли, имеющие высокий общественный статус (министр, дипломат, академик). Особенностью игровой технологии для старшеклассников является ориентация на групповой характер игр, а также вовлечение в игру посторонних лиц в качестве зрителей, слушателей, экспертов.

Об этих возрастных особенностях учитель помнит при организации игр. Значение игровой технологии состоит в том, что она создает особый тип взаимоотношений между учителем и учеником.

Разновидности игр. Основные цели и задачи игр на уроках.

Среди многообразия игр, которые используются в работе с детьми в школе, различают: учебно-ролевые (сюжетно-ролевые) и дидактические игры.

Отличительной особенностью ролевых игр является то, что ученики вместе с учителем становятся исполнителями определенных ролей. Ролевые игры развивают фантазию, воображение и речь, имеют большое значение в нравственном воспитании.

Дидактические игры специально создаются педагогами в учебно-воспитательных целях; являются познавательными и развивающими. В школьной практике широко используются словесные игры, уроки-путешествия, КВИ, уроки-викторины. Во время игры решаются определенные задачи:

- 1) победить в конкурсе, осуществить поиск, выступить в какой-либо роли. Перед учениками не ставится прямая цель — овладеть определенными знаниями, умениями;
- 2) добровольный характер игры диктует добровольное подчинение всех участников игровым правилам;
- 3) игра должна заинтриговать (удивить, поразить воображение и, может быть, поставить в тупик). Поэтому в ней должны участвовать все («слабым» ученикам надо дать возможность поверить в себя).

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

ПРИМЕР 1.

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.

Тема: ГЛАСНЫЕ В ПРИСТАВКАХ ПРЕ- И ПРИ-

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 потребуются помощь двух старшеклассников, которые будут играть роли приятелей *Пре-* и *При-*.

Учитель. Сегодня утром на имя нашего класса пришла телеграмма. Только вот незадача: видно, с ней что-то случилось в дороге, и некоторые буквы куда-то подевались. Все же давайте попробуем прочитать ее и восстановить потерянные буквы.

Учитель переписывает телеграмму на доску, учащиеся читают ее.

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 вашу телеграмму 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-* —

Пошли гулять на площадь.

Где вместе до зари

Прекрасно отдыхали

Приставки Пре- и При-.
При-. Пре- - парень не спокойный,
И презабавный Пре-.
Пре-. А При- - приятель скромный,
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 знакомств состоялось. Вы заметили, ребята, какие разные

наши гости? И у каждого — своя работа. Давайте

посмотрим, что об этом сказано в учебнике?

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

Ребята называют слова, поясняя правописание приставок. Работают со словарем.

Запоминаю правописание слов, где пре- и при- не являются приставками, а составляют часть корня: привет, пример, природа, причина.

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-. 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...

Если приставка обозначает присоединение, приближение, близость или неполное действие, то в ней пишется буква *а* (это приставка *при*) Если приставка близка по значению к слову *очень* или к приставке *пере-*, то в ней пишется буква *е* (это приставка *пре-*).

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.

Прощаются с приставками, записывают домашнее задание

Теперь рассмотрим примеры дидактических игр на уроках русского языка.

ПРИМЕР 2

Интеллектуальная игра-викторина.

5-й 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 11

Стол гонялся за мышами 12

Чайник прыгал во дворе 13

Мальчик 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*, у являются:

- а) союзами;
- б) местоимениями;
- в) предлогами;
- г) частицами.

2. 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.

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

В этот год осенняя погода

Стояла долго на дворе,

Зимы ждала, ждала природа.

Снег выпал только в январе.

А. С. Пушкин

- а) форму прошедшего времени;
- б) форму настоящего времени;
- в) форму будущего времени;
- г) неопределенную форму.

4. 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.

5. Найдите ошибку:

- а) билет;
- б) вагон;
- в) кондуктор;
- г) пассажир.

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

- а) по- — приставка, -прос- — корень, -ил- — суффикс, -а — окончание;
- б) поп- — приставка, -рос- — корень, -ил- — суффикс, -а — окончание;
- в) по- — приставка, -прос- — корень, -и- суффикс, -л- — суффикс, -а — окончание;
- г) *поп-* — приставка, -рос- — корень, -и- — суффикс, -л- — суффикс, -а — окончание.

ПРИМЕР 3.

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 Замок. 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 Атласа получился Атлас, вместо Капель — Капель, вместо слова Дорога — Дорога. И сколько еще 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.

(И. М Подгаецкая)

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.

ПРИМЕР 4.

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, логгрифы, 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», «мьтшь+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.

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 питания 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, цапля — 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 — лайка)

Логгриф — 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.

Несет с трудом меня старик.

Но если «Ю» прибавишь — вмиг,

К нему придет на помощь тот,

Кто без труда меня несет.

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.

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

Взгляни на это слово:

В нем всего два слога.

Ударный слог последний.

В церкви стоит,

Музыка летит

Под самый потолок.

Ударный первый слог — Это почка, селезенка,

Сердце, легкое, печенка. (орган — орган)

Мы для пыльщика — 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.)

Встречаюсь в тетради, Встречаюсь в плетне (кол)

ПРИМЕР 5.

Игра «Переводчик»

Тема: «Имена существительные общего рода».

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

1) драчун, зачинщик ссор и драк (забияка, задира).

Мы везем с собой кота, чижика, собаку. Петьку-забияку. . . (С. Михалков).

2) Тот, кто первый вмешивается в разговор или дело, чтобы выслужиться перед кем-нибудь (выскачка).

3) Тот, кто любит сласти (лакомка, сладстена).

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.

ЛИТЕРАТУРА

1. Дмитриева Т. В. Игра как средство повышения интереса учащихся к урокам русского языка и литературы. Йошкар-Ола: Редакция журнала «Марий Эл учитель»: Приложение к журналу, 2001.

2. Жулий Т. Б., Теплицкая О. В. Сказки и были... Лингвистические миниатюры. Луганск: ООО «Альманах», 1995.

3. Загадки-шарадки. И не только.. Занимательные материалы по русскому языку на уроках и внеклассных занятиях / авт.-сост. М.П. Филипченко. Волгоград: Учитель, 2008.
4. Загрекова Л.В. Теория и технология обучения. Учебн. пособие для студентов пед. вузов / Загрекова Л.В., Николина В.В. М.: Высш. школа, 2004.
5. Кулинич Г. С. Географические игры в обучении и воспитании школьников: В помощь учителю географии / Г.С. Кулинич, В.В. Николина. Горький: Горьк. гос. пед. ин-т им. М.Горького, 1990.