

Мастер-класс
Игровые технологии на уроках русского языка как средство развития
познавательной активности школьников

Учитель: Михайлова Г.В. МАОУ СОШ №17

Цель: обобщение методического опыта по использованию игровых технологий на уроках русского языка

Задачи:

1. Вовлечь педагогов в активную познавательную деятельность.
2. Показать методы и приёмы игровых технологий.
3. Совершенствовать умение учителей рефлексировать.

(слайд 1) Ход мастер-класса

- Уважаемые конкурсанты, любите ли вы играть? Ну что ж, давайте немного поиграем!

(Слайд 2) Перед вами шифровка. Попробуйте ее прочитать!

МОЗАКССАР ЕН А, МОЗАКОП ИЧУ

-Что у вас получилось? Правильно, здесь зашифровано выражение, которое непосредственно относится к теме нашего сегодняшнего конкурсного дня: **учи показом, а не рассказом (слайд 2 – ответ)**

Скажите, почему подобные задания вызывают интерес? (задание подано в игровой форме).

С древности игра использовалась как средство обучения детей. Очень часто процесс обучения воспринимается ребёнком, как тяжёлый, обязательный труд. Как часто мы слышим: «Ты пришёл в школу учиться, а не в игрушки играть!» Таким образом взрослые, сами того не желая, закладывают в голову ребёнка ложные стереотипы: учение не должен быть развлекательным, поэтому играть следует на досуге, в свободное от учёбы время. Действительно, еще древние римляне говорили, что корень учения горек. Сегодня творческий учитель напряженно ищет средства и методы, которые помогут зажечь в глазах учеников пытливым огонек жажды знаний, изменив при этом «вкус корня».

Не будем забывать, что всякое познание начинается с удивления. А удивление - это и есть пробуждение познавательного интереса. Вот тогда и корень учения может изменить свой вкус и даже вызвать у детей здоровый аппетит. Игра – это естественная для ребёнка форма обучения. Она – часть его жизненного опыта.

Каждый учитель-словесник хорошо знает из практики, что русский язык довольно трудно даётся многим детям. Таким образом, в преподавании предмета

особое значение приобретает развитие познавательного интереса у каждого ребёнка.

Психологами доказано, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными - это мертвый груз. Часто ученик на уроке пишет, читает, отвечает на вопросы, но эта работа не затрагивает его мыслей, не увлекает. Он пассивен, ему скучно. Конечно, что-то учащийся усваивает, но такое восприятие не может быть опорой прочных знаний. Это состояние академик И. П. Павлов называл «сном с открытыми глазами».

Помочь «проснуться», то есть пробудить интерес к знаниям, я считаю, - главная задача педагога. Одним из действенных приёмов «пробуждения» интереса к знаниям является использование на уроках игровых технологий.

В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Итак, тема мастер-класса, который я вам сегодня представлю:

(слайд 3) Игровые технологии на уроках русского языка как средство развития познавательной активности школьников.

Эпиграф: «Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».
В. А. Сухомлинский

Использование игр на уроках – это, конечно же, не развлечение, а серьёзное занятие. В отличие от обычных игр дидактическая игра на уроках русского языка обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей результатом. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве игрового средства; в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

(слайд 4) Дидактические игры можно классифицировать по-разному. В своей работе я использую классификацию игр, основанную на тематическом принципе: игры распределены по разделам лингвистики.

Это фонетические и орфоэпические игры, лексико-фразеологические, игры по морфемике и словообразованию, синтаксические, а также игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм. Планируя свой урок, я выбираю ту или иную дидактическую игру исходя из общих целей и задач урока.

(слайд 5) Я предлагаю вам поиграть вместе со мной так же, как я играю с детьми на своих уроках. Это игры, в которые дети играют с большим увлечением, по разделу «Лексика и Фразеология».

Для этого мне необходимо две группы участников (по 3 человека в каждой). После игры вы сможете оценить свою деятельность в листах-самооценки.

Итак, начнем! Условие игры простое: вам будут предложены задания по разделу «Лексика и Фразеология». Команда, которая первой даёт правильный ответ, зарабатывает очко. Если команда готова, необходимо поднять карточку. Команда, набравшая в сумме большее количество очков признаётся победителем.

(слайд 6) Задание №1 «Подбери фразеологизм»

Подберите фразеологизмы, в которых упоминаются изображения животных (по одному фразеологизму на каждый рисунок) *(2 минуты)*



1. Ползет, как черепаха.
2. Медведь на ухо наступил; Медвежья услуга.
3. Топают, как слон.
4. За двумя зайцами...; Трусливый, как заяц.

(слайд 7) Задание №2 «Узнай слово»

Назовите слово по его лексическому значению *(1 минута)*

1 команда (слово: огурец)

1. Это слово означает овощ.
2. С ним сравнивают либо совсем юных, либо старых, но бодрых.
3. Раньше брадобреи подкладывали его за щеку клиентам.
4. На юге растёт тот, которого называют “бешеным”.
5. Его срывают всегда зелёным и на еду, и для консервирования.

2 команда (слово: колокол)

1. Со старых времён они носят имена собственные, такие как Колодарь, Медведь, Лебедь, Козёл и даже Царь.
2. Ими пользовались раньше водолазы и железнодорожные кондукторы.
3. В названии этого предмета дважды звучит древнее русское слово, означающее круг.
4. У этого предмета есть язык, и он работает языком.
5. Если работают сразу с тремя из них, раздаётся трезвон.

(слайд 8) Задание №3 «Собери фразеологизм» (2 минуты)

Кто-то подшутил над вами и рассыпал на отдельные слова 5 фразеологических единиц. «Соберите» их (всего 5) за 2 минуты.

1-я команда – как Макар выносить на языке сор вертится в карманах куда в рукавицах из канул телят в воду не гонял избы ежовых.

(куда Макар телят не гонял; в ежовых рукавицах; вертится на языке; выносить сор из избы; канул в воду)

2-я команда – расхлёбывать следы глядя в пятки баклуши на ночь заметать душа уходит бить кашу.

(расхлёбывать кашу; бить баклуши; заметать следы; на ночь глядя; душа уходит в пятки)

(слайд 9) Задание №4 «Переводчик» (1 минута)

Кто быстрее заменит все слова в предложении синонимами?

1команда: Доктор прописал пациенту инъекции (Врач назначил больному уколы)

2команда: Разъяренная вьюга замела тропинки (Разбушевавшаяся пурга засыпала дорожки)

В результате подобной работы речь учащихся обогащается, расширяется кругозор. Игровая деятельность, как элемент занятия, может применяться на любом его этапе – от проверки домашнего задания и до обобщения материала.

Итак, побеждает команда...

(слайд 10) Рефлексия. У вас на столах есть Листы самооценки, попрошу их заполнить.

Перед вами три смайлика. Поднимите тот, который больше всего соответствует вашему настроению на мастер-классе и степени удовлетворения от проделанной работы (*грустный смайлик, нейтральный смайлик, весёлый смайлик*).

Надеюсь, что все чувствовали себя на мастер-классе удобно, были в своей тарелке и кое-что зарубили себе на носу. А я на седьмом небе от общения с вами.

Члены команд проходят на свои места.

(слайд 11) Вывод

Итак, игровые технологии на уроках русского языка способствуют активизации познавательного интереса школьников. Применение в учебном процессе игровых технологий стимулирует развитие всех сфер личности учащихся – мотивационной, интеллектуальной, эмоционально-волевой, коммуникативной, деятельностной, морально-нравственной.

Одним из приоритетов современной системы образования становится достижение нового образовательного результата – **формирование ключевых компетенций учащихся:**

(Компетентность – применение полученных знаний на практике)

- Способность (умение) мобилизовать в данной ситуации полученные знания и опыт;
- Способность эффективно действовать за пределами ситуаций, тем, изучаемых в учебном процессе;
- Умение действовать самостоятельно, нести личную ответственность, занимать рефлексивную позицию.

Какие же **компетенции** формируются у школьников в ходе игровой деятельности? Выводы мы с вами сформулируем вместе, сыграв напоследок в ещё одну игру (не лингвистическую)

(слайд 12) ИГРА «Найди соответствие»

В ходе игры Вам необходимо...

Компетенция

Проанализировать ситуацию и выявить проблему

Социальная

Выполнить задание по инструкции

Коммуникативная

Извлечь информацию из различных источников

Информационная

Структурировать имеющуюся информацию

Готовность к самообразованию

Уметь представлять и отстаивать свою точку зрения

Технологическая

Использовать ресурсы других людей

Готовность делать осознанный выбор

(слайд 13 – ответы)

Развитию какой компетенции способствовало заполнение данной таблицы?
(информационной)

(слайд 14) Закончить свой мастер-класс я бы хотела словами замечательного педагога, детского писателя Константина Дмитриевича Ушинского: **«Дитя утомляется не трудностью материала, а однообразием его преподавания»**. В своей работе разными способами, методами я пытаюсь избежать этого унылого однообразия. Один из них, наиболее эффективный – это использование игровых технологий.