

РОЛЬ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В V-ОМ КЛАССЕ

А.Р. МАРТИРОСЯН

СШ N 1, с. Кармиргюх,
Гегаркуникский марз РА

Игра является первой школой мысли для ребенка. Она первая учит разумному и сознательному поведению. Польский исследователь Стефан Шуман отмечал, что игра - характерная и своеобразная форма активности ребенка, благодаря которой он учится и приобретает опыт. Шуман указал на тот факт, что игра пробуждает в ребенке самые высокие эмоциональные переживания и активизирует его самым глубоким образом. Согласно Шуману, игру можно воспринимать как процесс развития, направленный своеобразным образом на формирование наблюдательности, воображения, понятий и навыков. Лучший способ организовать внимание подростка связан с умением так организовать учебную деятельность, чтобы у ученика не было ни времени, ни желания, ни возможности отвлекаться на длительное время. Интересный урок способен захватить подростка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь. Активная познавательная деятельность - вот что делает урок интересным для подростка, вот что само по себе способствует организации его внимания. Этого, я, думаю, достаточно, чтобы понять, насколько серьезны научные рассуждения о роли игры в жизни ребенка. Вывод следующий: игра учит. Следовательно, стоит поговорить об игре как средстве обучения.

До недавнего времени было принято считать, что игровое обучение эффективно на начальном этапе обучения, когда у детей формируется интерес к русскому языку через занимательные игры. Но опыт работы показывает, что развивающие игры необходимы на уроках русского языка и на среднем уровне обучения, например в 5-ом классе. На этом уровне игры предоставляют учащимся раскрыть свои потенциальные возможности, создают ситуацию успеха для слабых учеников, благотворно влияют на качество усвоения учебного материала, за счет повышения интереса к предмету. А интерес, в свою очередь, прекрасно стимулирует деятельность школьников и является одним из главных мотивов учения. Школьникам предоставляется возможность работать в группе, высказывать свое мнение, анализировать ситуацию, искать пути решения, и тем самым игры способствуют развитию мышления, памяти внимания, речи, воображения.

В процессе игры воспитываются и нравственные качества. Работая в группе, ученики учатся общаться, т.е., развиваются их коммуникативные особенности, учатся помогать одноклассникам, что воспитывает чувство товарищества, взаимопомощи.

Игра создает рабочую развивающую атмосферу в классе. Если развивающая игра проводится в начале урока, ученики на протяжении всего оставшегося времени прекрасно работают, слабые ученики проявляют достаточную активность. И в середине, и в конце урока развивающая игра также позволяет сосредоточить внимание, поддерживать интерес к уроку. Организатором игр на уроке, конечно же, является учитель. Именно от его мастерства, от его знаний зависит активность учащихся на уроке.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Учитель, учитывая возрастные и психологические особенности детей, должен понимать, что только в игре ребенок раскрепощается, а, раскрепостившись, он может творить и познавать. Традиционная дидактическая классификация игр основана на тематическом принципе:

1/ фонетические игры; 2/ лексическо - фразеологические; 3/ игры по морфемике и словообразованию; 4/ игры по синтаксису и пунктуации.

В своей работе с детьми на уроках русского языка в 5-ом классе я использую обучающие, контролирующие и обобщающие игры, развивающие познавательную способность и творческий потенциал учащихся. Очень эффективны фонетические игры в пятом классе для развития речевого аппарата у детей и выявления степени языкового материала. Из личного опыта могу сказать, что, например, при изучении темы „Звонкие и глухие согласные” пользуются вниманием игры „Найти пару” „Поймай мяч”, „Эхо”. Ученики называют парные звонкие- глухие согласные, всегда звонкие и всегда глухие согласные, а также называют слова, в которых есть звонкие-глухие согласные. Не менее интересна игра по различению фонем „Отгадайте слова”. Ученики разгадывают загадки, записывают отгадки и говорят, какими звуками различаются слова.

Различие между двумя словами есть ,

И ты сейчас о них понятие составишь.

Когда я с и - меня ты будешь есть,

Когда я с о - перешагнешь, а есть не станешь / пирог-порог /.

Конечно, метаграмма эта весьма проста и несложна:

Я с у- далекая планета,

А с и- я в Азии страна. / Уран-Иран /

С буквой б мучительной бываю,

С буквой м одежду пожираю,
С буквой р актеру я нужна,
С буквой с для повара важна /боль- моль -роль-соль /.

В лексико-фразеологическом разделе очень популярны игры по составлению слов с подбором синонимов-антонимов, прилагательных, характеризующих людей, животных и т.д. в пятом классе при изучении темы „Все́м нужны друзья” часто использую игру „Кто больше”. Ученики называют прилагательные, характеризующие друга.

Мой друг- преданный, верный, чуткий, отзывчивый, внимательный... Если приходит беда, мой друг становится храбрым, отважным, смелым, мужественным, бесстрашным.

Привести антонимы к словам, характеризующим друга: верный - неверный, храбрый- трусливый, чуткий - эгоистичный, внимательный - невнимательный, угрюмый - веселый, и т.д.

Для закрепления пройденного материала целесообразно использовать загадки. Например, закрепляя материал „Антонимы” можно использовать загадки:

Я антоним к слову зной,
Я в реке, в тени густой,
И в бутылке лимонада.
А зовут меня...
/ прохлада/.

Я антоним шума, стука
Без меня вам ночью мука.
Я для отдыха, для сна,
Да и в школе я нужна,
Называюсь... /тишина /.
Кроссворд „ Антонимы ”

К данным словам надо подобрать антонимы, записав их в правый столбик. В этом столбике зашифрована тема урока:

Сухой-влажный
Начинать-кончать
Ветер-затишье
Рыхлый- плотный
Трудолюбивый- ленивый
Короткий- длинный
Свет-темнота
Медлительный - прыткий.

Думается, что лексико-фразеологические игры являются кладезью для развития у учеников познавательного интереса, творческой способности мыслить. Поэтому могут быть использованы все виды лекси-

ческих игр, иногда даже независимо от темы, в качестве занимательных элементов: анаграммы, шарады, ребусы, логогрифы, метаграммы.

Анаграмма:

Я – дерево в родной стране
Найдешь в лесах меня повсюду,
Но слоги переставь во мне
И воду подавать я буду /сосна-насос /

Шарада:

Всего две ноты и предлог
Построить я на даче смог. /домик /
Ребус: р 1 а /родина /

Логограф:

В ранце я всегда лежал, букву как - то потерял.
Если руки с мылом мыли,
То меня с водою смыли. /Пенал – пена /

Метаграмма:

С К я в школе на стене.
Горы, реки есть на мне.
С П – от вас не утаю-тоже
В школе я стою. /карта-парта /

Элементы занимательности должны присутствовать и в таком разделе лингвистики как „Словообразование”. При прохождении темы „Однокоренные слова” эффективная игра „Третий лишний”. Даются цепочки однокоренных слов, нужно исключить лишнее слово в каждой цепочке.

1. Горе, нагорный, горевать /нагорный/.
2. Переносить, переносица, носовой / переносить/
3. Длина, длительный, длинный /длительный /.

Игра „Капитан и его команда ”.

Класс разбивается на несколько команд, в каждой выбирается капитан. Каждая команда получает конверт с корнем слова. Задача команды- за определенное время / 5-10 мин / составить гнездо однокоренных слов. О результатах работы докладывает капитан. Побеждает та команда, которая уложилась в срок и дала максимальный список слов, входящих в словообразовательное гнездо.

Одной из популярных игр в разделе орфографии, по моему, является игра „Проверка безударных". Ведущий ученик называет слово с безударной гласной в корне и бросает другому ученику мяч.

Ученик, поймавший мяч, находит проверочное слово и возвращает мяч ведущему и т.д.

При изучении темы „Словосочетание и предложение” могу предложить следующие игры:

„Расставь слова" – расставить слова так, чтобы получилось предложение, объяснить знаки препинания.

Первая команда - дерево, хвойных, семейства, сосна.

/Сосна дерево семейства хвойных /.

Вторая команда - ставьте, кресла, сумки, не товарищи, на.

/товарищи, не ставьте сумки на кресла /.

„Кто больше?" - команда составить как можно больше словосочетаний из предложения.

Маленький пушистый котенок гулял по крыше и громко мяукал. /Маленький котенок, пушистый котенок, гулял по крыше, громко мяукал, гулял и мяукал/.

Обучение русскому языку подразумевает не только освоение норм письменной речи, но и норм произношения. Вот почему целесообразно на уроках находить возможность для отработки произносительных норм. Задания можно представить в разных формах. Например задание "Составь текст и озвучь его".

Слова записаны на доске:

Алфавит, звонить, магазин, музей, предметы, конечно, яичница.

Задача учащихся - за 2-3 минуты составить текст, /используя данные слова, /и прочитать его, соблюдая орфоэпические нормы. Вариант текста, составленного из предложенных слов: "Когда я учил алфавит мне позвонил друг. Он позвал меня в музей. В музее нам показывали разные интересные предметы.

На обратном пути мы зашли в магазин".

Опыт работы показывает, что наиболее успешно составляются тексты со словами из пройденных уроков.

Обобщая все вышеизложенное, можно прийти к следующему выводу: чтобы урок был эффективным, на нем надо создавать, по словам психологов, ситуацию интеллектуального затруднения или проблемную ситуацию в виде развивающей игры.

Успешному разрешению проблемных ситуаций способствует формированию мышления школьников. Это положительно влияет на развитие активности, самостоятельности, языкового чутья учащихся, на повышение их грамотности, общее развитие, пробуждает интерес к предмету.

Конечно, приемы игрового обучения, представленные мной, - это лишь малая часть в их огромном количестве. Каждый учитель выбирает свои методы и приемы, которые считает целесообразным использовать на уроке. Но все они должны нести детям свет и тепло не только знаний, но и общения, успеха, веры в себя и радости.