ГКОУ «Тверская школа-интернат № 2»

**«Применение игровых технологий на уроках**

**русского языка и литературы в классах с ОВЗ»**

***Методическое объединение учителей словесности***

Г.Тверь 2018г.

Введение ………………………………………………………………………….3

Игровые технологии: определение, функции, классификация……………. .5

Урок с дидактической игрой. ……………………………………………….... 9 Урок – деловая игра………………………………………………………… ….....15

Урок – ролевая игра.…………………………………………………………….....18

Формирование интереса к предмету через игровые технологии……….……............................................................................……23

Заключение…………………………………………………………..………….....25

Список использованной литературы…………………………….…………….27

Приложение………………………………………………………………………28

Игра — высшая форма исследования.  
Альберт Эйнштейн

Русский язык и литература являются необходимыми предметами для любого ученика. Но, к тому же, эти предметы можно назвать сложными для восприятия. На уроках русского языка и литературы приходится много размышлять, думать, сопоставлять, а также усиленно вкладывать свои знания и умения.

С помощью устной или письменной речи люди общаются ежеминутно, ежесекундно. Задача учителя – сделать эту речь правильной. А это возможно лишь при одном условии: когда урок интересен! Но как сделать стандартный урок русского языка интересным, занимательным и любимым предметом для ребёнка?  Ответ на этот вопрос существует, и он прост – это игра!

 В настоящее время особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады. Это говорит о том, что принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.   Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

        Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

          К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Именно их мы используем на уроках русского языка. Цель игровых технологий – приобрести конкретные навыки, закрепить их на уровне моторики, перевести знания в опыт. Все педагоги нашего методического объединения стараются постоянно совершенствовать и углублять знания по теории и методике преподаваемых предметов, пополняют свою копилку методической литературы, стараются использовать различные технологии в своей работе.

**Цель** нашейработы - обобщить опыт по внедрению игровых технологий в учебный процесс, показать эффективность метода.

***Задачи:***

1.      Раскрыть особенности педагогических игр;

2.      Показать возможную методику организации уроков с использованием игровых технологий;

3.      Определить, какое место игровые технологии занимают в учебно-воспитательном процессе;

 В нашей работе мы покажем, что игровые технологии на уроках русского языка и литературы способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.

**Игровые технологии: определение, функции, классификация**

К данной теме мы обратились в связи с тем, что  сталкиваемся со снижением интереса  к учебной деятельности, а в частности, к преподаваемым нами предметам. Современных детей больше интересуют компьютеры, а значит, что рассуждать и производить мозговые операции для них уже не совсем актуально. Пересмотрев ряд технологий, мы остановились на игровых технологиях, потому что они способствуют развитию познавательной активности на уроках и привлекают детей к рассуждению на уроке.

Игры - упражнения близки к обычным упражнениям. Материалом для них служат не развлекательные шарады и загадки, а обычные учебные упражнения, только преподносимые особым образом. Обычно дети получают задания довольно трудные и скучные, но необходимые для закрепления знаний по грамматике, для выработки прочных орфографических навыков. И здесь игровая форма работы помогает им преодолеть трудности.

        Игровые технологии мы используем как в 5-6, так и в 7-8 классах. Учителям русского языка и литературы приходится почти каждый день решать задачу: как заинтересовать ребят? Как сделать так, чтобы уроки не проходили однообразно и скучно? Программа предусматривает 5 часов (5-6 класс) и 4 часа (7-8 класс) русского языка в неделю (больше, чем отводится на другие дисциплины), обилие новых тем и орфограмм. Для нас важно сделать почти ежедневные встречи с фонетикой, морфологией, синтаксисом не скучными и обыденными, а радостными и интересными. Вот здесь на помощь  приходят уроки - игры, уроки - путешествия в страну «великого и могучего» русского языка. Разумно и уместно используя подобного рода уроки наряду с традиционными формами, учитель увлекает детей и тем самым создаёт почву для лучшего восприятия большого и сложного материала.

     Мы убедились, что на таких уроках ученики работают более активно. Особенно радует, что  те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания (ученики это понимают и стараются лучше подготовиться к уроку). После каждого подобного урока я слышу от детей фразу: « Давайте ещё поиграем», что свидетельствует об успешности урока.

     Использовать игровые технологии можно не только в среднем звене, но и  на любой ступени обучения. Конечно же, в 9-х классах подготовка такого урока потребует от учителя больших затрат времени. Но это оправдается, когда учитель увидит, с каким азартом работают дети.

       По определению, игра – это вид деятельности, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением (Толковый словарь С.И. Ожегова).

По теории развития познавательного интереса Т.И. Щукиной и теории активизации учебной деятельности школьников Т.И Шамовой педагогическая игра обладает существенными признаками – четко поставленной целью обучения, соответствующим ей педагогическим результатом и характеризуется учебно-познавательной направленностью.

Игровые технологии используются для решения следующих задач:

- активизация познавательного интереса;

- развитие коммуникабельности;

- создание условий для творческого самовыражения;

- развитие памяти, внимания, мышления, воображения;

- конструктивное общение в составе социальной группы;

- создание позитивного психологического климата в коллективе.

Игра требует от участников сообразительности, внимания, учит выдержке, настойчивости, развивает у них воображение, любознательность, вырабатывает учение быстро ориентироваться, находить правильные решения, создает ситуацию азарта, поиска, вызывает стремление помочь своей команде. Данная технология интересна нам самим, и это побуждает учителей придумывать больше интересных и разнообразных игр при изучении конкретных разделов лингвистики.

Игровые технологии – самые древние технологии в мире. Это способ передачи знаний, мудрости, житейского опыта новому поколению. Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека. Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество.

     В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, 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 урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

·         Как технологии внеклассной работы.

     Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

     В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно– познавательной направленностью. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

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

**Педагогические игры имеют следующую классификацию:**

По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные  и   психологические;

По характеру педагогического процесса:

1.      обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

2.       познавательные, воспитательные, развивающие;

3.      репродуктивные, продуктивные, творческие;

4. коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.;

 По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;

 По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные, комнатные и др.

Игры можно классифицировать по-разному. Но на уроках мы в основном используем классификацию игр, основанную на тематическом принципе: игры распределены по разделам лингвистики. Это фонетические игры, лексико-фразеологические, игры по морфемике и словообразованию, синтаксические. Такую классификацию предлагает Л.В. Петрановская.

Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести **игровые технологии. Из многих игровых технологий выделяют дидактическую игру.**

**Урок с дидактической игрой.**

**Определение места дидактической игре в структуре урока** и сочетание элементов игры и учения во многом зависят от правильного понимания учителем функций дидактических игр и их классификации. В первую очередь их следует разделять по дидактическим задачам урока.

Это прежде всего игры обучающие, контролирующие, обобщающие.

*Обучающей* будет игра, если обучающиеся, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причем результат усвоения будет тем лучше, чем четче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и самом содержании материала.

*Контролирующей* будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ученику необходима определенная лингвистическая подготовка.

*Обобщающие* игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

      Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами. Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры. Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний. Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением. Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся.

    Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключатся в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы. Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др. Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены. Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений.

     Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию  в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.  
2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.  
3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

   Требования к подбору игр следующие.

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.  
2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.  
3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

    Выделяют следующие виды дидактических игр:

**1. Игры-упражнения.** Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины ( см.приложение).

**2**. **Игры-путешествия.** Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

Например, возможна такая игра-путешествие при изучении и повторении темы «Существительные собственные и нарицательные»:

Во время проведения уроков–путешествий  необходимо придумать названия географических объектов  с интересными названиями. Например, Пещера Вопросов, море Новых слов, город Художников, Глагольные луга, остров Волшебных букв, Поэтический теремок, просека Выводов, избушка Падежей, река Ошибок, берег Грамотеев, тупик (туннель) Ошибок, «Двоечные» деревья, привал Оценка, площадь Звуков, переулок Ударений и др. Затем «художникам» класса дать задание: нарисовать географическую карту с этими названиями и повесить в классе. Данная карта будет полезна на уроке обобщения или повторения. Учитель может с легкостью указать на какой-то географический объект («река Ошибок»), ученик будет знать, что впереди – орфографическая минутка.

**3. Игры-соревнования.** Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

**«Стихотворный бой»**

Такую игру можно провести на уроке литературы, когда пройдена тема лирики, и класс уже освоил несколько произведений поэзии того или иного поэта. Правила игры просты: команды друг другу по очереди рассказывают по стихотворению, проиграла та команда, чей участник не смог вспомнить стихотворные строки.

**«Эстафета восторга»** Хорошо подходит при изучении глагола. Используя данные глаголы, обозначающие чувства (любить, радоваться, восхищаться, восторгаться, наслаждаться, обожать), составьте словосочетания или предложения.

Условие: для выполнения этого игрового задания ребята делятся на две команды и рассаживаются по рядам друг за другом. Ведущий дает членам команд, сидящим первыми, карточки с записанными на них глаголами чувства. Выполнив задания, члены команд передают карточки сидящим сзади. Побеждает та команда, которая быстрее и правильнее (выразительнее) составит словосочетания и предложения. Вместо глаголов можно подставить существительные или прилагательные.

**«Найди пару»**

   Соединить половинки сложных предложений. Выделить среди них главное и придаточное. Побеждает та команда, которая соберет больше предложений.

При проведении игры, связанной с соревнованиями команд, должен быть обеспечен контроль за ее результатами со стороны всего коллектива или выбранных лиц. Учет результатов соревнования должен быть открытым, ясным, справедливым.

 Ошибки в учете, неясности в самой организации учета приводят к несправедливым выводам о результатах, т.е. недовольству участников игры. Каждый ученик должен быть активным участником игры. Длительное ожидание своей очереди для включения в игру снижает интерес детей к этой игре. Если на уроке проводится несколько игр, то легкие и более трудные по игровому содержанию должны чередоваться.

Если на нескольких уроках проводят игры, связанные со сходными мыслительными действиями, то по содержанию материала они должны удовлетворять принципу: от простого к сложному, от конкретного к абстрактному.

Игровой характер при проведении уроков русского языка и литературы должен иметь определенную меру. Превышение этой меры может привести к тому, что дети во всем будут видеть только игру. В процессе игры учащиеся должны грамотно проводить свои рассуждения, речь их должна быть правильной, четкой, краткой.

Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль.

Какова же роль учителя в дидактической игре? Учитель подготавливает игру - выбирает игровую форму, ставит дидактическую задачу, создает необходимый дидактический материал, подготавливает учащихся. Учитель, как руководитель игры, направляет ее в нужное дидактическое русло, при необходимости активизирует ее ход разнообразными приемами, поддерживает интерес к игре, подбадривает отстающих.

Учитель оценивает результат игры- он всегда показывает уровень достижений обучающихся или в усвоении знаний или в их применении. Учитель оценивает степень интереса к игре. Если интерес ослабевает, то предпринимаются действия, ведущие к смене обстановки - вплоть до прекращения игры.

Дидактические игры, даже не внося ничего нового в знания школьников, приносят большую пользу тем, что учат применять знания в новых условиях или ставят умственную задачу, решение которой требует проявления разнообразных форм умственной деятельности.

Дидактическая игра является средством умственного развития, так как в процессе игры активизируются разнообразные умственные процессы. Чтобы понять замысел, усвоить игровые действия и правила, нужно активно выслушать и осмыслить объяснения учителя. Решения задач, поставленных играми, требуют сосредоточенного внимания, активной мыслительной деятельности и обобщения.

В конечном итоге в игровых формах урока реализуются идеи совместного сотрудничества, соревнования, самоуправления, воспитания через коллектив, приобщения детей к творчеству, воспитания самодисциплины, а главное – обучение филологическим наукам.

**Урок – деловая игра**

Деловые игры делятся на производственные, организационно – деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.

    Отличие учебных деловых игр заключается в следующем:

* Моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
* Поэтапное развитие игры, в результате чаще выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
* Наличие конфликтных ситуаций;
* Обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
* Использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
* Контроль игрового времени;
* Элементы состязательности;
* Правила, системы оценок хода и результатов игры.

  Технология деловой игры состоит из следующих этапов, входящих в данную технологическую схему:

1.      Этап подготовки.

2.      Разработка игры (разработка сценария, план деловой игры, содержание инструктажа, подготовка материального обеспечения).

3.      Ввод в игру (постановка проблемы, целей, условия, инструктаж, регламент, правила, распределение ролей, формирование групп, консультации).

4.      Этап проведения.

5.      Групповая работа над заданием (работа с источниками, тренинг, «мозговой штурм», работа с игротехником).

6.      Межгрупповая дискуссия (выступление групп, защита результатов, правила дискуссии, работа экспертов).

7.      Этап анализа и обобщения (вывод из игры, анализ, рефлексия, оценка и самооценка работы, выводы и обобщения, рекомендации).

**Этап подготовки.** Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц. Далее идет ввод в игру, ориентация на деятельность участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы, выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры.

**Этап проведения** - процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться в ее развитие и изменять ее ход. Только ведущий (в данном случае – учитель) может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников:

* + - * Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.
      * Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор.
      * Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, консерватор.
      * Методологические позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист.

**Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры.**

Здесь осуществляется выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета. Деловые игры при правильном использовании, грамотном включении в учебный процесс могут стать эффективным средством активизации деятельности учащихся на уроках словесности.

«Игры помогают не только проявлять способности, но и совершенствовать их», - писал К.Д.Ушинский. Как же развить и совершенствовать детские способности на уроках такого непростого школьного предмета, как русский язык?

Игровые формы могут быть использованы как элемент урока, они легко подбираются по тематическому принципу для каждого раздела школьного курса. Игры могут стать удобной формой актуализации знаний ( в начале урока или перед началом изучения новой темы); «разминки», необходимой по ходу урока, контроля в конце учебного занятия. В игровой форме может пройти и целый урок (можно назвать свои уроки по-разному: уроки-конференции, аукционы, диспуты, путешествия, КВНы, зкзамены и т. д.). Всё зависит от настроя самого учителя, от его желания заинтересовать ребят!

**«Аукцион»**   Суть игры заключается в том, чтобы записать как можно больше  слов на определенное правило. Например, выставляется лот «Неодушевленные существительные». Победит тот, кто больше «предложит» слов на это правило.

**«В роли делового человека»**

Представьте, что Вы-  руководитель. Должны знать значение данных слов…(к примеру*, диагностика, дисциплина, задача, дифференциация, тактика, эффективность* и т.д.)

**Урок – ролевая игра**

   В отличие от деловой игры ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.

   Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

* Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;
* Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;
* Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

   Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции, уроки – суды и т.д.

   Этапы разработки и проведения ролевых игр:

* Подготовительный;
* Игровой
* Заключительный
* Анализ результатов.

**Этап подготовки.** Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснования поставленной задачи, плана деловой игры, общего описания процедуры игры, содержания ситуации и характеристик действующих лиц. Далее идёт ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, нарушать регламент и этику поведения.

**Этап проведения** – процесс игры. Здесь осуществляется групповая работа над заданием, межгрупповая дискуссия (выступления групп, защита результатов). С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять её ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

**На заключительном этапе** вырабатываются решения по проблемам, заслушиваются сообщения экспертной группы, выбираются наиболее удачные решения.

**Этап анализа**, обобщения и обсуждения результатов игры. Выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на установление связи игры с содержанием учебного предмета.

В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку.

    Помимо всего вышеперечисленного игры на уроке можно применять с целью преодоления познавательного эгоцентризма и расширения познавательных и коммуникативных способностей учащихся. В этом случае игры должны быть групповыми. Рассмотрим некоторые из игр, наиболее подходящих для групповой работы учащихся.   
      
**«Рассыпанные  карточки»**

Учитель сообщает детям, что по дороге нечаянно рассыпал карточки, или ветер все перемешал. Необходимо собрать правильно материал. Так,  на  уроке,  используя  набор  иллюстраций  по мифам Древней Греции, можно дать такое задание: рассказать эпизод, изображенный на иллюстрации; вспомнить миф, подобрать рассыпанные  иллюстрации в такой последовательности, чтобы  восстановить  содержание.  Или при  изучении одушевленности-неодушевленности существительных  предлагаем разложить  карточки в зависимости от категории. Например, при изучении простого предложения, предлагаем собрать предложение из рассыпанных слов. Затем охарактеризовать предложение.

**«Детективы»**

Предлагаем детям побыть в роли детективов. Такой вид игры им очень нравится. Ребята чувствуют, что пора напрячь зрение, слух, проявить внимание и серьезность к данной игре.  Вот какие задания можно предложить ребятам на уроке русского языка:

 1. Волшебник но имени Йот. (Варианты : Приключения Йота. Где прячется Невидимка?). Предлагается найти букву й в слове, суметь определить ее морфемную функцию.

2. Знакомые незнакомцы (о заимствованных словах). Мы с ребятами вместе пытаемся догадаться, из какого языка и при каких условиях к нам в язык могло «прийти» то или иное слово. Игра интересна тем, что обучающиеся с легкостью вступают в дискуссию, им нравится проводить «расследования» данной тематики.

3. Как вас теперь называть? (О переходе слов из одной части речи в другую.) Определяем часть речи того или иного слова. Размышляем, проводим следственный эксперимент, какая часть речи пополнила состав прилагательных или существительных.

4. История слов в истории города (о топонимах). В данную игру ребята любят играть на уроках литературы. При изучении нашего края действительно попадается много интересных названий сёл, деревень. Сопоставляя тот или иной топоним с однокоренным словом, ребята приходят к какому-либо выводу.

5. Пропала буква (детективное расследование). В данной игре мы проводим расследование о пропавших буквах, говорим о так называемом «выпадении» гласного, тем самым изучая старославянский и древнерусский язык с их интересными особенностями.

**«Вытащи вопрос»**  
       
    Данная формы работы обращена к проблеме постановки вопросов. Учителям необходимо объяснить ученикам, что в современном мире информация меняется с высокой скоростью, находиться в курсе дел можно только в том случае, если умеешь формулировать проблемы и задавать нужные вопросы. Данный вид работы может быть элементом урока, например, при освоении и закреплении материала.  
    Начать занятие можно с вопроса: " Знаете ли вы кого - нибудь, кто задает интересные вопросы? Можете ли привести пример интересного вопроса по нашему предмету? А теперь задайте скучный вопрос. Кем бы вы хотели стать: человеком, который умеет задавать хорошие вопросы, или же человеком, который умеет выдавать хорошие ответы?   
    Предлагаю вам игру, в которой вы сможете придумать интересные вопросы по нашему предмету. Мы запишем эти вопросы на карточках, сложим их и перемешаем. Потом вы по - очереди будете вытаскивать вопрос и постараетесь ответить на него. После ответа выскажите свое мнение о том, интересен ли был вопрос и чем именно".   
    После занятия стоит проанализировать его с помощью вопросов:   
    какие вопросы ученикам понравились,   
    какой ответ показался более удачным,   
    какие вопросы были трудными,   
    доставило ли ученикам удовольствие придумывать вопросы.   
    Наиболее эффективно проведение данного вида работы с учащимися 7-9 классов.

**Формирование интереса к предмету через игровые технологии**

Важным моментом в формировании интереса к предмету является совмещение игры и учебного процесса.       
Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1) Ролевые игры на уроке;   
2) Игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);  
3) Игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);  
4) Использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);  
5) Различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Игровые технологии занимают важное место в учебно - воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1)Правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;  
2)Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;  
3)Игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников;  
4)В составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием.

Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся. Ребятам будет интереснее на таком уроке, где им предоставляется возможность работать, высказываться, участвовать в учебном процессе как можно активнее. С помощью разнообразных технологий, применяемых нами на уроках русского языка и литературы, у ребят формируется интерес к предметам, а отсюда и желание получить как можно больше знаний.

**Заключение**

Таким образом, применение игровых технологий позволяет повысить у обучающихся интерес к таким предметам, как русский язык и литература, развить в каждом такие личностные качества, как:

-целеустремлённость,

-сотрудничество,

-умение приходить на помощь товарищу,

- активность.

Ценность таких игр и приёмов заключается в том, что на их материале можно отрабатывать также скорость чтения, выразительность, развивать орфографическую зоркость и многое другое.

Важная роль состоит еще и в том, что игры способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность, создает положительный эмоциональный настрой в ходе урока.

Ребенок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную.

На уроках русского языка и литературы можно создать условия для формирования познавательных действий учащихся. Например, используя приём составления ребусов или кроссвордов. Ребята с большим интересом самостоятельно работают на уроке, демонстрируя затем свой предложенный вариант.

«Разнообразие – добрый знак хорошего преподавания»,- утверждал Ф.И.Буслаев. Мы надеемся, что идеи и методические решения, предложенные членами нашего методического объединения, помогут сделать  уроки словесности интересными, а в преподавание этих непростых предметов внести разнообразие.

**Список использованной литературы**

1. Граник Г.Г. Секреты орфографии. М.: Просвещение, 1994.

2. Иванова В.А. Тайны слова: занимательная грамматика. Волгоград,1961.

3. Игровые технологии на уроках русского языка. Авт.-сост. В.Н.Пташкина. Волгоград, 2011.

4. Занимательная стилистика. Авт-сост. И.Б. Голуб, Д. Э. Розенталь. Москва, 1988 г.

5. Материалы сайта *proshkolu.ru*

6. Материалы сайта *1 september.ru*

**Приложение**

**1. «СУНДУЧОК»**Учитель с сундучком в руках проходит по рядам, останавливаясь перед каждым учеником. Предлагает приоткрыть крышку сундучка и вытащить лепесток, на котором написано слово. К этому слову необходимо подобрать фразеологизм.

**Например**:

мало – кот наплакал  
запомнить – зарубить на носу  
умный – семи пядей во лбу

совестливый, непохожий на других – белая ворона  
обманывать – лапшу на уши вешать  
ничего не делать – плевать в потолок  
мало – с гулькин нос  
громко кричать – во всю Ивановскую  
работать плохо – спустя рукава

**2. «ДЕРЕВО»**

(класс делится на 3 команды, на доске нарисовано 3 дерева с одинаковым  количеством веток). От каждой команды по 1 человеку к доске выбегают ученики и записывают слова на

заданную орфограмму, например: написание – Н, - НН- в разных частях речи.

Побеждает та команда, которая без ошибок напишет больше слов на веточках дерева.

**Например** *Необдуманно, юный, юннат, соломенный, гусиный, целинная, необыкновенный, раненый, длинна, не решена, посаженное дерево, смышленый, истинный, неожиданно, румяный.*

**3. «НАБОРЩИК»**

За 1 минуту необходимо набрать как можно больше имен существительных из заданного слова. (Можно иметь одну букву в запасе). Например: за 1- 2 минуты  необходимо набрать существительные из прилагательного «ФОРМООБРАЗОВАТЕЛЬНОГО». Ученик, набравший большее количество слов, получает приз.

**4. «СТРОИТЕЛЬ»**

За 3 минуты  необходимо построить пирамиду из имен существительных (1 ряд – основание, оно включает 13 букв, 2 –12,…11 ряд из 2-х букв. Принцип - убывание букв; каждое слово начинается с буквы - С- (или любой другой).

старшеклассник (13)  
стереосъемка (12)  
суверенитет (11)

стюардесса (10)  
сторонник (9)  
симфония (8)  
суббота (7)

секрет (6)  
семья (5)

село (4)  
сад (3)

**5. «МЯЧИК»** Передаем по цепочке мячик, принимающий называет существительные 2-го склонения, тот, кто допустил ошибку, выходит к доске и проводит морфемный анализ слов, заранее прописанных на обратной стороне доски.

Например*: (существительные 2-го склонения) заяц, кофе, метро, кинжал, окно, сериал, кресло, медведь.*

**6. «СОБЕРИ БУСИНКИ»**

Жил-был на свете злой волшебник. Он собирал на нить бусинки и каждую называл женским именем, которое начиналось с 3-х букв - **А, И, К -.** Вдруг поднялся ветер и разорвал нить, бусинки рассыпались по всему белому свету. Ваша задача, ребята, собрать бусинки, соблюдая алфавитный порядок.

Например: Авгусина, Аглая, Ада, Альбина, Аза, Алла, Арина, Ирина, Иза, Илона, Катерина, Клавдия.

**7. «ЧЕТЫРЕ КОМНАТЫ»**

В вашей квартире, ребята, 4 комнаты. Попробуйте расселить  данные слова.

В 1-ю комнату поселите  сущ. мужского рода,

во 2-ю - сущ. женского рода,

в 3-ю - сущ. среднего рода,

в  4-ю - сущ. общего рода

Аэрозоль, вуаль, авеню, щупальце, зал, метро, погон, бандероль, плацкарта, повидло, монисто, кашпо, рельс, дом, шампунь, доктор,

водитель, тапка, туфля, тюль, толь, ветошь, кенгуру, сирота, забияка, галерея, речь, денди, пони, такси, фрау, леди, пальто, Тбилиси, салями, Миссисипи, мозоль, фасоль, фамилия, вуаль, лебедь, вермишель.

**8. «ИСПРАВЬ ОШИБКИ»** (имена числительные поставить в Р.п., согласовать с ними имена существительные)

Нет пятерых девочек –

Четверо ножниц -  
Обе руки –

Семь котов -  
Три красивых коня -  
Шестеро пар глаз -  
Трое дней -  
Семеро генералов –

**9. «ТРИ  БОЧОНКА»**

Приехал на базар мужик и начал продавать слова: «Покупайте нужные слова! Слова волшебные. Тот, кто угадает задание,

осчастливит себя и все свое семейство».  Ребята, попытайте и вы

счастья! В бочонках слова на ударение (ударение  в них падает либо на первый, на 2 или  на 3 слог). Угадайте, в каком бочонке данные слова. Угадать  вы можете только в том случае, если правильно расставите ударение:

Арест, атлас (сорт ткани), балованный, банты, взяты, газопровод, декада, колледж, каталог, заиндеветь, кабель, камбала, квартал, кашлянуть, петля, мельком, кухонный, облегчить, отчасти, украинец, усугубить, танцовщица, усугубишь,

созыв, щавель, шрифты, жалюзи, столяр. (Необходимо правильно проговаривать их).

**10. «СБОРКА» (**собери предложение из слов)

СТАРЫЙМОРЯКВЫШЕЛНАПРОГУЛКУВСВОЕМНАРЯДНОМКИТЕЛЕ.  
УЧЕНИКИМАЛОСТЬПЕРЕИГРЫВАЮТВСПЕКТАКЛЕ.

ЕКАТЕРИНАБЫЛАПОСТАВЛЕНАНАПРЕСТОЛ.

**11. «БЕГ ПО КРУГУ»**

Подбери синонимы к словам:

смелый –  
очи –

буря –  
назойливый –  
работа –  
тратить-

**12. «ГРАМОТЕЙ-КА»** (Слитно, через дефис, раздельно)

Учитель называет слова. Ребята, не проговаривая вслух, должны показать правильное написание слов. Если слово пишется через дефис, ученики поднимают правую руку, если слитно – левую, если раздельно - кивают головой.

(*Дорогостоящий, многоуважаемый, долгоиграющая, давно минувшие дни, вышестоящих, гладко причесанные волосы, она высоконравственна, вечнозеленый кустарник, высокохудожественный, финансово-экономический, уныло-кислое,*

*полтарелки, пол-яблока, пол-люстры, темно-синий, серебристо-зеленый, Южно-Китайское озеро, полуфинал, полстола, Ростов-на-Дону, Ла – Рошель, Книппер – Чехова, Римский – Корсаков, братья – гимназисты, завкафедрой, филфак, авиабилет, сорокаметровый, сумасшедший, баснописец*).

**13. Деловая игра**  **«КОРРЕКТОР»**

Предлагаю вам стать корректором газеты на несколько минут.

Ваша задача: исправить ошибки в данном тексте.

1) Александр Владимировичь пришол со встречи оживленный, с букетиком красных гвоздик, каторые тутже вручил супруге. Она

улыбаясь, цветы приняла, это и ее веть празник поставила зоботливо в вазу. Александр Владимировичь паказывает семейные альбомы. Есть вних снимки однапалчан фотографии со сьезда прафсаюзов, делигатом каторого он был в 1977 году от Горькавской облости. На прозьбу показать на фотографии себя говорит: «А вот я, в последнем ряду, нелюблю высовыватся».

*2)* ***Жалоба***

*Дядя прашу тебя, памаги*

*Твоей племяннице оле,*

*А то не будет ее ноги*

*В этой пративной школе.*

*Мне вчера за дектант на слова*

*Учитель паставил два,*

*А сам сказал, что маю работу*

*Даже не смок прачитать.*

*Попраси его дядя исправить двойку*

*И паставить хатя бы пять.*

**14. «СИЛЬНОЕ ЗВЕНО»**

Поочередно учащиеся выходят к доске и записывают под диктовку  учителя заранее подготовленные  слова. Кто дольше всех продержится у доски (до 25 слов), тот получает оценку «12». (Если ученик допустил ошибку, он садится на свое место. К доске выходит следующий и т.д.)

Например*: глиняный, избалованный, много задач, чай горяч, покрашенный пол, израненный солдат, раненый, дочка, тишь, ночь, нянчить, венчик, решенная задача, утренний, ненастье, несчастье, не было, невежливый, полусапожки, полстула, пол-апельсина, по-весеннему, зашел, шелковый, жесткий, желудь, шорох, прикасаться, коснулся, забирать...*

**15. «ПОЛУЧИЛСЯ ТЕКСТ»**

По заданному началу учащиеся по цепочке составляют текст на такие темы: «Сегодня утром я увидел…», «Вот и солнышко встало», «Школа – наш второй дом», «Двойка в дневнике», «Случайная встреча обрадовала меня…», «У меня зазвонил телефон…». (Один ученик отслеживает  культуру речи учащихся, отмечает грамматические и речевые ошибки).

**16. «ЦВЕТИК-СЕМИЦВЕТИК»** На доску вывешивается цветок. На семи лепестках записаны задания для групп. Члены группы подходят к доске, срывают лепесток, выполняют задание.

(*Задания*: составить буриме; подчеркнуть главные члены предложения в тексте; назвать самостоятельные части речи; отгадать загадку; подобрать синонимы к фразеологизмам и т.д.)

**17.** **Игра «Знатоки».**

Учитель проводит диктант, а затем объявляет конкурс на звание знатока. Учащиеся должны найти в тексте диктанта (как можно больше и как можно скорее) слова с определенными орфограммами или в словарном диктанте назвать орфограммы.

**18. Игра «Волшебники, маги, чародеи».**

Учитель диктует слова, а учащиеся сначала должны превратить их, согласно заданию, в другие, а затем записать.

**Например,** превратить прилагательные в существительные (*мороженая рыба - вкусное мороженое, дежурный милиционер -* *дежурный по классу)* или существительные нарицательные - в собственные *(коренной москвич — автомобиль "Москвич", птица сокол - команда «Сокол» и т.п.)*

**19. Дидактическая игра «Твердый – мягкий»** Учащиеся делятся на две команды. Одна команда называется «Камень», другая – «Вата».

Команда «Камень» встает, если я прочитаю слово с твердым знаком, если читаю слово с мягким знаком, встает команда «Вата».

Слова: *съезд, въехать, вьюга, льет, подъезд, лью, объявление, колья, полозья, объезд, колосья, пью, съемка и т.п.*

**20. «Главный редактор»**

Задание: восстановить деформированный текст. Определить синтаксическую роль имен существительных.

***Оно чуть помедлило, словно запутавшись в ветках деревьев, и вдруг выкатилось на простор золотым колесом с огненными спицами. Над соседним лесом показался краешек солнца. Снег засверкал переливающимися огоньками.***

**21. Замени букву, чтобы получилось новое слово.**

1. С ***о*** - металл, которым паяют, его люди хорошо знают, ***о*** на ***с*** измени, с ним ты предложения сложи. (Олово, слово)

2. Мчусь дорогами я с ***ш***, с ***л*** я ягода в саду. (Машина, малина)

3. С ***т*** плывет, а с ***д*** растет. (Плот, плод)

4. С ***ш*** надеваю, с ***л*** прыгаю, с ***п*** прячу. (шапка, лапка, папка)

**22. Игра «Ты - мне, я - тебе».**

Учащиеся заранее должны подготовить вопросы по теории изучаемой темы для одноклассников.

**23. Игра «Аукцион».**

Проводится в форме аукциона или эстафеты: за 3 - 4 мин. учащиеся должны назвать как можно больше фразеологизмов со словами: ***голова, язык, глаза, зубы, ноги.***

**24. «Продолжение предложения»**

После ознакомления с биографией писателя учитель предлагает ученикам продолжить предложение типа:

*Я знаю про Марка Твена, что он ...*

*Больше всего меня поразило то, что Марк Твен ...*

*Выдающейся датой биографии О. Генри я считаю ...*

*Счастливый период в жизни Гоголя, по моему мнению, ...*

Кто желает продолжить предложение, поднимает руку. Наивысшую оценку получает ученик, который последним дополнит предложения, то есть имеет самый полный багаж информации.

**25. «ЗАПУТАННОЕ ПИСЬМО»**

Учитель зачитывает письмо от автора или литературного героя, в котором допущен ряд ошибок или пропущены слова, ученики должны исправить ошибки или вставить пропущенные слова.

**Например,** при изучении романа Ж.Верна «Пятнадцатилетний капитан» учащиеся вставляют «размытые водой слова в письме из бутылки, выловленной на берегу океана»:

*«Мы, члены экипажа шхуны «Пилигрим», потерпели ........ и оказались на неизвестном берегу.* *Нас в составе экипажа ...... человек, капитан - ....... . Во время путешествия у нас испортился ....... Мы подобрали пострадавших со шхуны «…....». На неизвестном берегу мы увидели экзотических животных: …....,*

*…..., ….... , а также ….... Это наводит на мысль, что мы попали в …... »*

**26. «Таинственный чемодан»**

**Работа в группах**. Учитель предлагает группам угадать, какому литературному герою предстоит чемодан, называя вещи, которые в ней лежат.

**Например**, изучая тему «Приключенческие романы», находим, кому принадлежат чемоданы с вещами:

*А) компас, карта морей и океанов, учебники по океанографии (Дик);*

*Б) лупа, засушенные насекомые, очки (кузен Бенедикт);*

*В) вырванный зуб, засушенная крыса, огрызок яблока, нитки черные и белые (Том Сойер)*

**27.** Укажите, какой комический (смешной) смысл может появиться в следующих предложениях. Прочитайте их правильно. Выясните, как их лучше написать.

*1. Приказали пленнику жестами выпить эту воду.*

*2. Санитар из глубокого кувшина наливал в кружки молоко.*

*3. Для поступления на имя директора следует направить заявление с приложением документов.*

*4. Тонкая, сухопарая торговка вяленой воблой торчала среди ящиков.*

*5. Когда Дубровский убил медведя, Троекуров не обиделся, а только велел снять с него шкуру.*

*6. Зеркальный карп разводится в прудах. Если пруд плохой, то его подкармливают.*

**28. Игра «Буквы разбежались».**

***Задание:*** найдите для «разбежавшихся» букв *а, о, е, и* их дома. Для этого нужно правильно вставить безударные гласные, проверяемые ударением в те слова, которые «живут» в домиках.



**29. «Что у кого?»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ч..сы  Метро  Хор  Фокусник  Осьминог  Книга  Врач  Преподаватель  Почта | Репетиц...я  Щупальц...  Ц...тата  Операц…я  Станц...я  Ц…ферблат  Ц…линдр  Квитанц…я  Лекц…я | Огород  Металл  Армия  Растения  Черчение  Математика  Работа  Школа | Гвардейц…  Коллекц…я  Ц...ркуль  Ц...фры  Организац...я  Дисц…плина  Ц…нк  Огурц… |

**30. Игра «Подбери пару»**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Ч…рный – 2. Ж…ваная – 3. Тяж…лая- 4. Ж…лтый – 5. Ч…порный – 6. Деш...вые – 7. Ж...сткая – 8. Ж...нглер – 9. Ч…саная –   10. Бесш...вный –  11. Ш…кировать –  12. Прож…рливый | реш…тка,  крыж...вник,  печ...нка,  ш...лк,  щ...рты,  щ…голь,  ж…рдочка,  ш…рстка,  обж...ра,  ш...фер,  капюш...н,  ж...нглер. |

**31. Составьте пословицы.**

|  |  |
| --- | --- |
| А) Несчаст…я боят...ся  Б) Мален...кое дело  В) Учен...е – свет  Г) К большому терпень...ю  Д) Сил...на птица крыл...ями  Е) Отол...ются волку  Ж) Два неразлучных друга | лучше бол…шого безделья.  а неучен...е – т...ма.  придет и умен...е.  а человек – знан...ем.  овеч...и слезки.  счаст...я не видат…  мороз да в...га. |

**32. Распределите сложные слова в тетрадках.** Придумайте не менее 5 примеров с каждым из корней.



**33. «Приласкай словечки».**

Составь новые слова с суффиксами уменьшительно-ласкательного значения

*(-ок-, -ик-, -чик-, -щик- , -к-, -очк-, -еньк-).*

|  |  |
| --- | --- |
| – Стол, гвоздь, карандаш;  – сын, голос, ветер, флаг;  – карман, костюм, диван;  – рыба, корзина, картина;  – кисть, ваза, кофта;  – свежий, алый, желтый. |  |

**34. «Я знаю все цвета»**

*Составить прилагательные с оттенком цвета.*

Яркий, красный – …, *(ярко-красный).*

Бледный, желтый – …, *(бледно-желтый).*

Лиловый, сиреневый – …, *(лилово-сиреневый).*

Темный, голубой – …, *(темно-голубой).*

Слегка белый – …, *(беловатый).*

Слегка красный – …, *(красноватый).*

Красный, оранжевый – … *(красно-оранжевый).*

**35. «Перепутаница»**

Нерадивый ученик составил 3 карточки. Учитель поставил за работу «двойку». Исправьте ошибки ученика, объяснив принцип составления карточек.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №1  Хотел бы  Играл  Поиграешь  Играйте  Играй |  | №2  Летел бы  Поиграл бы  Засмеются  Учил бы  Выучил бы |  | №3  Пусть бежит  Пробегите  Улетите  Играйте  Ушел бы |

**36. Игра «Редактор».**

Исправьте ошибки в употреблении местоимений.

*Как(то) раз во дворе из собачьей миски*

*Пять чумазых поросят кушали сосиски.*

*Папа к ним подошел, крикнул возмущенно:*

*«Так съедите вы у нас весь обед евонный!»*

*Закричала хрюша-мать: «Отойди от будки!»*

*Детям надо наполнять ихние желудки!*

*Папа грустно пробурчал в пятачок широкий:*

*«Слушать я уже устал ейные упреки!*

*Детям все прощают тут, дети хрюшками растут,*

*И такая дребедень происходит каждый день!»*

*Говорю про поросят – намекаю на ребят.*

*То, что можно поросятам,*

*Непростительно ребятам!* А. Хайт.

**37. Игра «Переделка».**

Все предложения с прямой речью переделайте в сложные предложения и запишите получившийся рассказ.

**Озорник**

*Сказал Барбосу озорник: «Пойди сюда, кис-кис!» И пес веселый в тот же миг от огорченья скис. Кота окликнул озорник: «Цып-цып, иди сюда!» Наш кот, услышав этот крик, заплакал от стыда. А он уже кричит: «Кря-кря!» – кричит корове вслед. Обидел всех, обидел зря мой озорной сосед.*

*И я тогда сказал ему: «Все звери мне друзья, а ты их дразнишь. Почему? Так, девочка, нельзя!» Что тут случилось! Озорник готов уж съесть меня. И долго раздавался крик: «Я мальчик! Мальчик я!»*

М. Кудинов.

**38. Игра «Составь слово»**

***Задание*:** составить новое слово, используя отдельные морфемы из других слов.

У слова НАЕЗДНИК возьмём приставку,

у слова САДОВНИК – корень,

       у слова ПЕЧАЛИТЬ – суффикс,

       у слова ПОДАЛ – суффикс,

       у слова МЫШИ – окончание.

*Что получилось? Каким способом образовано?*

У слова ПЕРЕКЛИЧКА возьмём приставку,

у слова КРИКУН – корень,

у слова ПРЫГНУТЬ – суффикс,

у слова СТАТЬ – суффикс.

*Какое слово получилось? Каким способом оно образовано?*

**39. Игра "Шеренга".**

Расставь синонимы в порядке возрастания признака.

*Свирепый, жёсткий, лютый, безжалостный, бессердечный, злой (враг).*

*Оскорбительный, обидный, резкий, грубый, бестактный (поступок).*

**40. Сказка-игра "Оловянные солдатики".**

В каждом слове есть только одно ударение. Не сломай слово ударением. Ударение помогает правильно говорить, писать и исправлять ошибки. Прочитайте сказку и расставьте ударение в выделенных словах.

*Вдоль стены тянулись длинные полки. На них стояли полки оловянных солдатиков. Они замерли по стойке смирно. Впереди усатый командир на коне. Лука узорчатого седла изогнута наподобие лука. Но вот стрелки часов показали восемь. Лихие стрелки подняли ружья, и раздался дружный залп. Пушки выстрелили, и над полем поднялись белые пушки дымков. Наступило утро.*

**41. Игра "Переводчик".** Существует несколько вариантов этой игры.

1) Кто быстрее найдёт иноязычные слова и заменит их русскими?

*А) При проверке было выявлено много дефектов.*

*Б) Он пишет мемуары.*

*В) Ваши аргументы убедительны.*

*Г) Все работали с энтузиазмом.*

*Д) Мы гордимся нашим голкипером.*

2) Кто быстрее найдёт старославянизмы и заменит их русскими словами?

*А) Горят румянцем свежие ланиты.*

*Б) Старец нахмурил чело.*

*В) Построен град великий над Невой.*

**42. Назовите слова, которые содержат в себе «К-В-А»**  
Этот **«КВА»** научит читать.  
\_ \_ **КВА** \_\_ \_

Этот стремительно атаковать.  
**К** – **ВА** \_ \_ \_ \_ \_  
Этот жажду утоляет  
**КВА** \_  
Этот в пустыне степенно шагает  
**К** \_ \_ \_ **ВА** \_  
Без этого конь лихой спотыкается.  
\_ \_ \_ **К** \_ **ВА**  
Плавает в этом рыбка-красавица  
\_ **КВА** \_ \_ \_ \_