**Тема опыта: «Эффективность использования игровых технологий на уроках русского языка»**

**Автор опыта:** Чупрова Маргарита Николаевна, учитель русского языка и литературы ГБОУ НАО «СШ №1»

**Раздел I**

**Информация об опыте**

**Условия возникновения и становления опыта**

Опыт возник в условиях государственного бюджетного общеобразовательного учреждения «Средняя школа №1».

Русский язык – это предмет, который для многих детей ассоциируется с трудным написанием слов, заучиванием правил, с бесконечными сочинениями. Да и в целом, следует признать, что у некоторых учащихся данный школьный предмет вызывает далеко не самые приятные эмоции.

Учителю-словеснику, несмотря ни на что, хочется, как и любому другому педагогу, сделать свой урок интересным, познавательным. Хочется, чтобы ученики на уроках не уныло смотрели в окно, а активно участвовали в процессе обучения.

На современном этапе образования учитель может выбрать методы и технологии обучения, которые наиболее оптимальны для построения и конструирования учебного процесса. 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.

Опыт моей работы свидетельствует, что игра помогает детям преодолеть психологи­ческий барьер и обрести веру в свои силы. Применение игровых приемов позволяет соз­дать условия для непроизвольного усвоения всех языковых средств: лексики, грамматиче­ских структур, речевых образцов. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Жела­ние решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Кроме того, в игре все равны. Даже слабый ученик будет проявлять себя, а не отсиживаться за последней партой, боясь неправильно что-то сказать.

**Актуальность опыта**

Основой современных образовательных стандартов становится формирование базовых компетентностей современного человека:

* информационной (умение искать, анализировать, преобразовывать, применять информацию для решения проблем);
* коммуникативной (умение эффективно сотрудничать с другими людьми);
* самоорганизации (умение ставить цели, планировать, ответственно относиться к здоровью, полноценно использовать собственные ресурсы);
* самообразования (готовность конструировать и осуществлять собственную образовательную траекторию на протяжении всей жизни, обеспечивая успешность и конкурентоспособность).

Описываемый опыт работы актуален, так как в основе его лежит системно-деятельностный подход, предполагающий наличие индивидуальных образовательных траекторий, формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию.

Кроме того, использование игровых технологий позволяет разнообразить процесс обучения, устранить шаблонность уроков.

Актуальность опыта проявляется в том, что при снижении интереса учащихся к обучению, предлагается анализ условий, позволяющих воспитывать стремление к само­образованию; сти­мулировать познавательную деятельность учащихся через проведение нетрадиционных уроков, использовании игр и игровых моментов на уроках.

Опыт актуален, так как позволяет разрешить противоречия. Противоречие между:

- необходимостью развивать у учащихся интерес к русскому языку и отсутствием устойчивой учебной мотивации к учению;

- необходимостью развивать активность школьников на уроках русского языка и ограниченными возможностями традиционной системы обучения;

Исходя из вышесказанного, формируется проблема: уровень познавательной активности современных школьников на уроках русского языка не всегда соответствует задачам, которые стоят перед современным российским образованием.

**Ведущая педагогическая идея**

Ведущая педагогическая идея заключается в создании условий для повышения мотивации обучения и качества знаний учащихся через организацию игровой деятельности на уроках русского языка.

**Длительность работы над опытом**

Работа над опытом охватывает 2013-2016 годы и условно делилась на следующие этапы:

1-й этап: сентябрь 2013 - сентябрь 2014 . Изучение и анализ научно- методической литературы по заявленной проблеме. Определение цели и задач, разработка уроков в соответствии с поставленной целью, первичная диагностика обучающихся на начало целенаправленного применения технологии игровой деятельности на практике.

2-й этап: сентябрь 2014 – январь 2016. Основной этап: применение технологии, моделирование содержания с корректировкой действий.

3-й этап: февраль 2016 – май 2016. Контрольный: обобщение результатов опыта, разработка рекомендаций.

**Диапазон опыта**

Диапазон педагогического опыта охватывает систему «урок - внеурочная деятельность», что позволяет охватить весь учебно-воспитательный процесс по предмету.

**Теоретическая база опыта**

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Л.С. Выготский еще в 20-х годах прошлого столетия обратил внимание на изменение содержания и динамики детской игры. В книге «Педагогическая психология» он пишет: «Игра является естественной формой труда ребенка, присущей ему формой деятельности, приготовлением к будущей жизни».

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д.Ушинский, П.П. Блонский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б. Эльконин. В их трудах исследована и обоснована роль игры в самоуправлении и саморегулировании личности, в процессах социализации – в усвоении и использовании человеком общественного опыта.

К.Д.Ушинский считается родоначальником теории игры в отечественной науке. Он противопоставляет проповеди стихийности игровой деятельности идею использования игры в общей системе воспитания. Ушинский, ценя двигательную активность ребенка в игре, на первое место выдвигает потребности души: «Мы не должны видеть в телесных движениях дитяти одно удовлетворение телесным стремлениям: в этих движениях принимает участие душа и извлекает из них такую же пользу для своего развития». Он свидетельствует, что дети в игре ищут не только наслаждение, но и самоутверждение в интересных занятиях. Ушинский один из первых утверждал, что в игре соединяются одновременно стремление, чувствование и представление.

Рубинштейн, Леонтьев и их последователи объяснили игру как доступный для ребенка путь понимания и освоения мира. Своеобразие игровой деятельности, таким образом, появляется в единстве с практической деятельностью и потому носит активный, действенный характер.

Система дидактических игр была создана в 60-е гг. в связи с разработкой теории сенсорного воспитания. В последнее время поиски ученых (З.М.Богуславская, О.М.Дьяченко, Н.Е. Веракса) идут в направлении создания серии игр для полноценного развития детского интеллекта, которые характеризуются гибкостью, инициативностью мыслительных процессов, переносом сформированных умственных действий на новое содержание. В отечественной и мировой педагогической практике накоплен багаж, который может быть использован в нашей практике. Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребенка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя. В основе игровой деятельности лежит развивающее обучение, которое способствует включению механизмов развития личности обучающихся и наиболее полной реализации их внутренних интеллектуальных и творческих способностей.

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 процесс игры. Случается, что у детей недостаточно сформирована познавательная мотивация. Основная трудность обучения заключается в том, что мотив, с которым ребенок приходит в школу, не связан с содержанием той деятельности, которую он должен выполнить. Мотив и содержание учебной деятельности не соответствуют друг другу. Побуждать же к учению должно то содержание, которому ребёнка учат в школе. Существуют различные трудности адаптации при переходе из первой ступени обучения во вторую, установление взаимоотношений со сверстниками и учителями. Дидактическая игра во многом способствует преодолению указанных трудностей.

**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. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

**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 (П.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.

Игровая деятельность как ведущая не потеряла своего значения. Опора на игровую деятельность, игровые формы и приёмы – это важный и наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу.

А. В. Запорожец, оценивая роль дидактической игры, подчеркивал: «Нам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребёнка».

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

Грамотное проведение игры обеспечивается четкой организацией дидактических игр, прежде всего педагог должен осознать и сформулировать цель игры, ответить на вопросы: какие умения и навыки дети освоят в процессе игры, какому моменту игры надо уделять особое внимание, какие воспитательные цели преследуются при проведении игры? Нельзя забывать, что за игрой стоит учебный процесс. И задача педагога – направить силы ребенка на учебу, сделать серьезный труд для детей занимательным и продуктивным.

**Оценочный компонент игры** обеспечивает сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, а также самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности. Большое значение имеет коллективный анализ игры. Оценивать следует быстроту, и главное – качество выполнения игровых действий детьми. Обязательно нужно обратить внимание и на проявление поведения детей и качеств их личности в игре: как появилась взаимовыручка в игре, настойчивость в достижении цели. Постоянно демонстрировать детям их достижения.

**Новизна опыта**

Новизна исследования заключается в том, что определены педагогические условия, способствующие эффективному развитию компонентов учебной деятельности учащихся; апробированы задания, способствующие развитию умения учиться на уроке. Игровая форма занятия создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

**Раздел II**

**Технология опыта**

Целью педагогической деятельности является повышение мотивации обучения и качества знаний учащихся через организацию игровой деятельности на уроках русского языка.

Задачи, способствующие достижению цели:

1. Изучение методов и форм игровой деятельности, которые будут способствовать повышению эффективности учебного процесса;
2. Использование игровых методик в процессе урока;
3. Формирование метапредметных, учебных и коммуникативных навыков учащихся.

Для достижения поставленных целей и задач использовались разнообразные формы игровой деятельности на уроке, которые подбирались с учетом возрастных особенностей школьников. Игра должна соответствовать возрасту детей, быть увлекательной и, самое главное, способствовать умственному и духовному развитию.

В педагогической практике выделяются следующие разновидности игр.

*Дидактические.*

Ценным средством стимулирования интереса к учению можно назвать познавательные или дидактические, которые опираются на создание в учебном процессе игровых ситуаций.

Познавательные (дидактические) игры – это специально созданные ситуации, моделирующие реальность, из которых учащимся предлагается найти выход. Главное назначение этого метода – стимулировать процесс. Такие стимулы учащийся получает в игре, где он выступает активным преобразователем действительности. Дидактические игры специально создаются педагогами в учебно-воспитательных целях, являются познавательными и развивающими. В школьной практике широко используются словесные игры, уроки-путешествия, КВН, уроки-викторины и др.

*Учебно-ролевые.*

Отличительной особенностью ролевых (сюжетно-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.

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

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

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

#### Технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осоз­навать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие ре­зультаты. Цель применения технологии игровых форм обучения – развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразные игровые формы обучения.

Обучение русскому языку подразумевает не только освоение норм письменной речи, но и норм произношения. Вот почему целесообразно на каждом уроке находить возможность для отработки произносительных норм. Это может быть минутка-разминка «Говорите по-русски правильно» (Приложение 1).

Учащиеся на уроках любят в игровой форме закреплять знания по фразеологизмам, пословицам. (Приложение 2).

При изучении существительных нельзя обойти вниманием такую морфологическую трудность, как варианты окончаний формы родительного падежа множественного числа (носков, сапог, чулок, апельсинов, мандаринов, помидоров). В этом случае ученикам можно предложить поиграть в ролевую игру «Магазин» (Приложение 3). Данная игра помогает выработать свою линию речевого поведения, совершенствовать приемы речевого взаимодействия с партнерами, формирует быстроту реакции, способствуют освоению речевых моделей. На уроках русского языка ко всем названным особенностям добавляется задача постижения знаний по предмету.

Не следует забывать о том, что игры на уроках должны не только пробуждать интерес к работе, но и формировать умение применять полученные знания в новых ситуациях. Игра « Я работаю волшебником» (Приложение 4) соответствует данным требованиям.

Игра «Помоги Пете Ошибкину» (Приложение 5) позволяет ученикам выступить в роли учителей, отыскать ошибки и, соответственно, их исправить. Учащиеся всегда с большим удовольствием принимают участие в этой игре.

Раздел «Лексика» для многих учеников является любимым при изучении русского языка. Уместно использовать на уроках игру «Аналогия» (Приложение 6). Даются три слова, первые два находятся в определенной связи. Между третьим и одним из предложенных пяти слов существуют такие же отношения. Необходимо найти четвертое слово.

Кроме того, игра «Пропущенное слово» (Приложение 7) вполне эффективна на уроках при изучении раздела «Лексика». Необходимо вставить пропущенное слово в каждом ряду. Оно по смыслу должно быть связано со своей парой так же, как в предыдущей паре этого ряда второе слово связано с первым.

Игра «Пары» (Приложение 8) весьма уникальна и необычна. Слова, образующие первую пару, связаны между собой по определенной аналогии. Надо понять принцип этой аналогии и составить по ней пару из слов второй группы.

Несомненно, большим успехом у учеников пользуются кроссворды. Этот вид заданий по-прежнему достаточно часто используется на уроках русского языка. Кроссворд может быть предложен учителем классу в начале урока с целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока. Кроссворд, предложенный в конце урока, может стать своеобразным подведением итогов работы на уроке. Незаменимы кроссворды, чайнворды и другие головоломки в тех случаях, когда детям нужно дать своеобразную минутку отдыха: переключение внимания, возможность посмотреть на языковые явления под другим углом зрения - хорошая возможность поддержать умственную активность учащихся на уроке.

Кроме этого, кроссворды могут стать формой контроля на каком-либо этапе обучения. В этом случае он может быть не только предложен учащимся в готовом виде, но также и сами учащиеся могут составить кроссворд по изучаемой (изученной) теме.

Работа с кроссвордом не потребует от учителя каких-то особых усилий. Объяснив однажды учащимся, как их нужно решать, вы будете постепенно предоставлять ребятам всё большую самостоятельность, и результаты не заставят долго ждать: ребята очень быстро увлекаются этим занятием, появляется элемент соревновательности, и, как следствие, ребята начинают составлять свои собственные кроссворды и предлагают их для решения на уроке.

**Раздел III**

**Результативность опыта**

Работая над темой опыта, мы убедились в том, что игровые формы работы на уроках русского языка способствуют развитию познавательной активности учащихся, повышению качества знаний и мотивации к изучению этих предметов.

Об этом свидетельствуют результаты анкетирования учащихся. В анкетировании принимали участие 49 учащихся. Ученикам были заданы десять вопросов.

1. Тебе нравится в школе или не очень?

2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе хочется остаться дома?

3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, желающим можно остаться дома, ты пошел бы в школу или остался бы дома?

4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?

5. Ты хотел бы, чтобы не задавали домашних заданий?

6. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?

7. Ты часто рассказываешь о школьной жизни своим родителям?

8. Ты хотел бы, чтобы у тебя был другой учитель?

9. У тебя много друзей в твоем классе?

10. Тебе нравится твой класс?

Цель анкеты: выявить мотивацию учащихся к процессу обучению.

Анкета проводилась два раза: до начала опыта и на его заключительном этапе.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Май 2014 | Январь 2016 |
| Высокий уровень мотивации | 5% | 10% |
| Средний уровень мотивации | 15% | 25% |
| Внешняя мотивация | 50% | 40% |
| Низкий уровень мотивации | 30% | 15% |

Таким образом, анализируя результаты анкеты, можно сделать следующие выводы. Проведение игр на уроках русского языка дало положительный результат, учебная мотивация у школьников повысилась, хотя и немного. Следовательно, использование дидактических и ролевых игр положительно влияет на обучение школьников, делает уроки более продуктивными и интересными, тем самым повышается мотивация учащихся, возникает познавательный интерес к урокам русского языка.

Кроме того, для того чтобы проанализировать результаты работы, использовался и такой метод как наблюдение.

Результаты показали следующее. Большее оживление наступало тогда, когда на уроках присутствовали дидактические и ролевые игры. Во время проведения игр учащиеся работали с повышенным интересом, от своей деятельности они получали удовольствие, старались выполнить задачу игры как можно лучше. На уроках, в содержание которых входило такое средство обучения, как игра, повышалась активность учащихся, возрастал их интерес к уроку.

Наблюдая за деятельностью ребят на уроках, можно сделатьвывод о том, что более продуктивным является тот урок, на котором присутствовали игры. На таких уроках ребята меньше устают, внимание у них сохраняется до конца урока, учебный материал усваивался школьниками лучше, а закрепление шло более продуктивно. Учащиеся с удовольствием участвовали в игре.

Таким образом, из наблюдения видно, что проблема повышения интереса к русскому языку в школе актуальна, необходимо пользоваться средствами стимулирования деятельности учащихся на уроках, в состав которых входит игра. И использовать игровые технологии надо систематически и на разных этапах урока.

**Библиографический список:**

1. Гергель И.И., Занимательные материалы по русскому языку. 5 класс./ И.Г.Гергель.- Волгоград: ИТД Корифей, 2006.
2. Жагорина А.С., Нестандартные уроки русского языка. 9 класс. / А.С.Жагорина. - Волгоград: ИТД Корифей, 2008.
3. Кургузова О.Н., Рифмограммы, или орфограммы в рифмах. / О.Н. Кургузова. - Воронеж: ВОИПКРО, 1999.
4. Леденева В.В., Халикова Н.В., Русский язык. Тесты. 5 – 7 классы. /В.В. Леденёва, Н.В. Халикова. - Москва: Дрофа, 2004.
5. Откупщиков Ю.В., К истокам слова: Рассказы о науке этимологии./ Ю.В. Откупщиков. - Москва: Просвещение,1996.
6. Фридман Л.М. Формирование познавательных интересов у школьников./Л.М. Фридман. - Москва: Просвещение, 1997.
7. Шамова Т.И. Активизация учения школьников./ Т.И. Шамова. - Москва: Педагогика, 1982.
8. Щукина Г.И***.*** Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. / Г.И. Щукина.- Москва: Педагогика, 1979.
9. Языканова Е.В.Развивающие задания: тесты, игры, упражнения. / Языканова Е.В. – Москва: Экзамен, 2014.

**Приложение 1**

**Задания для отработки произносительных норм.**

*«Составь текст и озвучь его»*

Учащимся предлагается набор слов, которые могут представлять какие-то трудности в произношении. Слова записаны на доске. Задача учащихся - за 2-3 минуты составить связный текст (используя данные слова) и прочитать его, соблюдая орфоэпические нормы. Учитель может назначить экспертов, которые должны внимательно прослушать текст и сделать вывод о соблюдении произносительных норм. (Оценку в этом случае получают сразу двое учащихся.)

Пример. Даны слова: километр, помощник, шинель, свитер, средство, инструмент, шофёр, шофёров, щавель, украинский, термос, начал. (Слова содержатся в словарике «Произносите правильно», под ред. А.Ю. Купаловой «Русский язык. Практика. 5-й класс».)

Вариант текста, составленного из предложенных слов.

*Помощ[шн]ник шофёра снял телефонную трубку:*

*- Ты чего звонишь?*

*- На десятом километре трассы случилось происшествие. Из всех бригад шоферов мы находимся ближе всех. Собирайся в рейс. Помощ[шн]ник шофера положил трубку и начал сборы. Он взял средство от комаров, пучок щавеля, налил в те[тэ]рмос украинский борщ, приготовленный женой, надел свите[тэ]р, шине[и'э]ль, захватил ящик с инструментами и поспешил в гараж.*

Подобное задание может быть несколько видоизменено: учитель предлагает учащимся тему (например, «Научное исследование» или «Меню»), учащиеся в течение определенного времени должны составить текст на эту тему, используя слова из орфоэпического словарика, включенного в учебник.

*«Пригласи на обед»*

*Задача: Озвучить меню обеда, на который вы хотите пригласить своего друга (коллегу, знакомого). В меню, конечно, должны оказаться тефтели, щавель, пирожки с творогом, сливовый или грушевый компот и т.д. (другие слова, традиционно вызывающие трудности в произношении).*

*«В эфире - новости»*

Данный тип заданий предполагает составление текста со словами, представляющими определенные трудности произношения. Тематика текста: события, происходящие в мире (стране, округе). Подобное задание позволяет не только отработать произносительные нормы, по и стимулировать интерес учащихся к событиям, происходящим в мире, а значит, обеспечивают расширение кругозора. Как показывает опыт, систематическое применение подобного задания превращает школьников в зрителей новостных программ.

Вариантом данного задания может стать *«Конкурс дикторов».*

Задача участника - прочитать предложенный текст, обращая внимание на выделенный текст. *«В Государственной Думе ведутся дебаты о путях выполнения поручений Президента. Намерение углубить социальные реформы, начатые несколько лет назад, конечно, оцениваются в обществе позитивно. Приведённые данные о процентах роста благосостояния граждан России вызвали ряд сомнений и претензий. Однако общая тенденция, прослеживающаяся в реформах, должна облегчить обсуждение спорных вопросов.*

*Было подготовлено ходатайство о том, чтобы средства, положенные регионам в рамках реформы социальной сферы, отправлялись на места по облегчённому варианту. За грамотное их использование руководителей регионов предполагалось премировать. Для мониторинга и контроля должна быть создана группа надзора. Предполагается, что она будет сформирована в период с 3-й декады текущего месяца до конца квартала. Дебаты прошли без инцидентов».*

**Приложение 2**

**Лексико-фразеологические игры**

**«Собери фразеологизм»**

*Как; Макар; свистит; на языке; ветер; вертится; в карманах; куда; в рукавицах; канул; телят; в воду; не гонял; ежовых.*

Ответы:

*- Куда Макар телят не гонял.*

*- Как в воду канул.*

*- Ветер свистит в карманах.*

*- На языке вертится.*

*- В ежовых рукавицах.*

**«Угадай-ка»**

Объяснить, о ком говорят: «стреляный воробей», «гусь лапчатый», «собаку съел».

**«Собери пословицу»**

1. Восстановить пословицы, обе части которых соединены неверно, заново расставить знаки препинания.

*1) Ремесло не коромысло: - не научиш(?)ся.*

*2) Хорош(?) садовник - собереш(?) хлеба на грош(?).*

*3) Не помучиш(?)ся, не посееш(?) - не взойдут.*

*4) Не удобриш(?) рож(?) - плеч(?) не оттянет.*

*5) Бобы не грибы, хорош(?) и крыжовник.*

2. Восстановить пословицы, части которых соединены неверно. Раскрыть скобки.

*1) Бояться (не)счастья - в лес (не)ходить.*

*2) (Не)другу поверить - словам твоим никогда веры (не)будет.*

*3) Волков бояться - друга обмануть.*

*4) (Не)плюй в колодец - стыдно (не)учиться.*

*5) Раз скажешь (не)правду - и счастья (не)видать.*

*6) (Не)стыдно (не)знать - пригодится воды напиться.*

3. Восстановить пословицы, части которых соединены неправильно. Указать, какие предложения получились: сложносочиненные или простые с однородными членами.

*1) Семь раз отмерь, а реч(?) короткая.*

*2) Без грамоты хоть плач(?) а корень свеж(?).*

*3) Веревка хороша длинная, а один раз отрсж(?).*

*4) Стар дуб, а с грамотой хоть вскач(?).*

**Акростих**

Задача: К данному слову подобрать фразеологизмы, начинающиеся с определенной буквы.

*К*

*Кануть в лету*

*О*

*Обетованная земля*

*С*

*Сорвать маску*

*М*

*Мозолить глаза*

*О*

*От доски до доски*

*С*

*Сбросить иго*

**Приложение 3**

Предлагаем ученикам поиграть в магазин. Это игра-диалог, где один – продавец, другой – покупатель. Задача – использовать как можно больше существительных множественного числа Родительного падежа (носков, сапог, чулок, апельсинов, мандаринов, помидоров). На подготовительном этапе диалоги проговариваются в парах. В игре участвуют 3–4 пары. Жюри отмечает, сколько трудных слов прозвучало в диалоге, не были ли допущены ошибки. Побеждает пара, использовавшая верно большее количество слов, при этом оцениваются и учитываются организация диалога и соблюдение правил речевого этикета.

**Приложение 4**

**Игра «Я работаю волшебником»**

Игра не только пробуждает интерес к работе, но и формирует умение применять полученные знания в новых ситуациях. Например, превратить имена нарицательные в собственные.

*Птица орел (город Орел), цветок роза (девочка Роза), плодородная земля (планета Земля), вкусный изюм (город Изюм).*

**Приложение 5**

Игра «Помоги Пете Ошибкину»

Например:

*1) В слове вьюга Петя Ошибкин написал твердый знак, так объяснив выбор орфограммы: после приставки в- перед гласной ю, с которой начинается корень юг, пишется твердый знак. Согласны ли вы с Петей?*

*2) В слове соленый Петя написал гласную а. «Проверочное слово - сало», -объяснил он. Правильно ли это?*

*3) Не был Петя Ошибкин написал слитно. «Это слово, - сказал он, - можно заменить синонимом без не - отсутствовал». Почему он неправ?*

*4) Ненавидел в тетради Пети написано раздельно. «Не с глаголами пишется раздельно», - заявил Ошибкин.*

*5) Шепот Петя написал с буквой о. «После шипящих под ударением пишется о», - объяснил он. Прав ли Петя?*

*6) Расчистил Петя написал с буквой з. Он рассуждал так: «Приставки, оканчивающиеся на согласный звук, на письме не изменяются». Прав ли он?*

*7) Цыган Петя написал с и. «В конце слова после ц пишется и, я точно помню», - сказал Петя. Почему он неправ?*

*8) «Горечь пишется без мягкого знака, так как это слово второго склонения мужского рода», - услышали ребята на уроке, когда отвечал Ошибкин. Как его поправить?*

*9) Вырастили у Ошибкина написано с буквой о, рядом стоит проверочное слово -рослый. А как надо?*

**Приложение 6**

**«Аналогия»**

Пароход – пристань = поезд -\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(депо, вокзал, рельсы, шпалы, станция).

Нога – костыль = глаза - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(зрение, очки, слезы, веки, ресницы)

Игла – острие = бритва - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(сталь, металл, лезвие, резать, рукоятка)

Музыка – оркестр = пение -\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(хор, солист, сцена, певец, концерт)

Гора – пещера = дерево - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(корень, дупло, крона, ствол, листья)

Болезнь – лечение = поломка -\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(мастер, ремонт, деталь, смазка)

Бежать – стоять = кричать - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(молчать, шептать, звать, говорить)

Железо – кузнец = дерево \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_( доски, пила, лесник, столяр, мастер)

Рожь – поле = яблоня -\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(сажать, яблоки, урожай, сад, садовник)

Дом – этажи = лестница -\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(перила, лифт, подъем, ступени, человек)

Число – цифры = слово -\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(фраза, буквы, читатель, рассказ, книга)

Растение – семя = утка -\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(мясо, перо, лететь, яйцо, гнездо)

Плакать – рыдать = бежать - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(лететь, стоять, мчаться, идти, прыгать)

**Приложение 7**

**Пропущенное слово.**

Труд – награда; лень -\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Шум – толпа; тишина -\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Чтение – книги; пение -\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Волки – лес; люди - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Телефон – ухо; кино - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Двор – ворота; дом -\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Весна – осень; рассвет -\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ .

Человек – платье; дерево - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Строитель – дом; художник - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Белый – черный; быстрый - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Самолет – пилот; поезд - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Старик – стирка; валик - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Море – вода; пустыня -\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Автомобиль – руль; самолет -\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Конфета – фантик; тетрадь -\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Начало – старт; конец - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Гольфстрим – течение; цунами -\_\_\_\_\_\_\_.

**Приложение 8**

**Игра «Пары»**

|  |  |
| --- | --- |
| Ложка  Каша | Вилка  Масло, нож, тарелка, мясо, посуда. |
| Пробка  Плавать | Камень  Пловец, гранит, тонуть, возить, каменщик. |
| Ухо  Слышать | Зубы  Говорить, жевать, глотать, смотреть, искать. |
| Дождь  Зонтик | Мороз  Палка, холод, сани, зима, шуба. |
| Рыба  Сеть | Муха  Решето, комар, комната, жужжать, паутина. |
| Коса  Трава | Бритва  Сено, волосы, острая, сталь, инструмент. |