ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ

«СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 4 Г. СТОЛБЦЫ»

МИНСКОЙ ОБЛАСТИ

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК СПОСОБ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ 5–7-х КЛАССОВ»

|  |  |
| --- | --- |
|  | Супранович Людмила Ромуальдовна,  учитель русского языка и литературы  8 (029) 2796747;  e-mail: [mila.supranovich@mail.ru](mailto:tawlar@yandex.ru) |

1. **Информационный блок**
   1. **Тема опыта**

Изменения в современной жизни, связанные с нарастанием потока информации, расширением диалога культур, требуют соответствующих знаний и приобретения умений ориентироваться в этом нарастающем объёме информации. У каждого педагога есть возможность выбирать методы и технологии обучения, которые, по его мнению, наиболее оптимальны для построения и конструирования учебного процесса. Каждая из технологий, отвечающая задачам современного образования, имеет свою ценность.

Я, как учитель идущий в ногу со временем, использую разные педагогические технологии в своей работе, потому что ставлю перед собой задачу сделать каждый урок интересным, полезным и познавательным, т.е. эффектным и эффективным.

В своей работе по описанию опыта педагогической деятельности я хочу рассказать об использовании мною игровых технологий на уроках русского языка в 5-7 классах. Почему именно об этой? Ответ прост: игровые   
технологии – одна из уникальных форм обучения, позволяющая сделать интересными и увлекательными и работу учащихся на творческо-поисковом уровне, и будничные шаги в изучении русского языка.

С 2012 года я стала работать по самообразованию в рамках этой темы, апробировала игровые технологии на различных типах уроков и в классах с разным уровнем обучения. Убедилась на личном опыте, что цель данных образовательных технологий – реализация компетентностного подхода в современном образовании, а это значит развитие познавательной активности детей, их интеллектуальных и коммуникативных способностей, нравственных качеств и эстетических взглядов, необходимых не только в учёбе, но и в обычной жизни.

* 1. **Актуальность опыта**

Два с половиной десятилетия я ищу и апробирую приёмы и методы работы с учащимися с целью оптимизации образовательного процесса по русскому языку и литературе, повышения мотивации к изучению предметов, создания и поддержания у детей осознанной потребности в усвоении знаний и умений.

Сегодня быстрыми темпами расширяется предметно-информационная среда, в которой находятся взрослые и дети. Учащийся на современном этапе – это учащийся, понимающий значимость образования и труда как необходимых условий развития личности [3]. Значит, актуальная задача школы – подготовка думающих молодых людей, обладающих необходимыми компетенциями, умеющих критически мыслить, грамотно говорить.

Всем известно, что русский язык – один из самых трудных школьных предметов. Его изучение требует от учащихся большого труда: нужно не только знать правило, но и уметь его применять. Справляются с этой задачей, конечно же, не все. Отсюда - проблема снижения познавательного интереса у учащихся. Почему так происходит? Главная причина, на мой взгляд, использование учителем традиционных форм урока. В результате дети становятся пассивными участниками образовательного процесса. Однообразие утомляет их и ведёт к потере интереса к предмету. И творческий учитель ищет ответы на главные вопросы: как сделать процесс обучения интересным и увлекательным, как приобщить ребёнка к занятию, тренирующему нужные умения и навыки?

Моя многолетняя практика показала, что это вполне достижимо, если систематически, уместно, грамотно использовать не только «классические», но и самые современные игровые технологии. Дети, участвуя в дидактических играх, имеют возможность на практике проявить свои способности, продемонстрировать знания и умения, научиться новому. В связи с этим мне, учителю – филологу, необходимо понимать сущность игровых технологий и уметь правильно применять их на практике.

Игровые технологии в воспитании и обучении применяются давно.

М. Горький считал, что «игра – путь детей к познанию мира…Именно на игре словом ребёнок учится тонкостям родного языка, усваивает музыку его и то, что филологи называют «духом языка». Думаю, именно поэтому дидактические игры на уроках русского языка – очень действенный метод для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей детей. Я твёрдо убеждена в том, что содействовать развитию любознательности, тяги к знаниям, интереса к изучению русского языка можно через использование приёмов игровых технологий на уроках. «Игра приоткрывает ребёнку незнакомые грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у школьников интереса к учебному предмету, значит, процесс обучения становится более эффективным. Целью обращения к игровым технологиям на уроке русского языка является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне методики, перевод знаний в опыт» [4, с. 3].

Данные технологии интересны мне самой, и это побуждает меня придумывать и использовать больше разнообразных игр при изучении конкретных разделов лингвистики, на разных этапах урока.

Таким образом, актуальность проблемы опыта состоит в том, что методы и приёмы игровых технологий при оптимальном выборе на определённых этапах урока и систематическом их применении повышают мотивацию к обучению, обеспечивают активную учебную деятельность, развивают коммуникативные качества, способствуют развитию интеллектуальных способностей учащихся.

* 1. **Цель и задачи опыта**

**Цель педагогической деятельности:** создание условий для повышения познавательного интереса учащихся на уроках русского языка в 5 – 7 классах посредством использования эффективных методов и приёмов игровых технологий.

**Задачи:**

Выявить оптимальные методы и приёмы игровых технологий, способствующие активизации познавательной деятельности учащихся.

1. Изучить практику использования игровых технологий на современном этапе.
2. Разработать и апробировать модели результативных методов и приёмов на различных этапах урока для повышения познавательного интереса учащихся на различных этапах урока.
3. Показать эффективность описанной системы работы.

**1.4 Длительность работы над опытом** составляет 3 года (2018-2021).

Моя работа по данному опыту проходила в три этапа.

* Первый этап – организационный (2018/2019 учебный год). На данном этапе я изучала методическую, педагогическую, психологическую литературу по теме, подбирала и систематизировала приёмы игровых технологий.
* Второй этап – практический (2019/2020 учебный год). Я активно применяла приёмы игровых технологий и наблюдала, какое влияние они оказывают на познавательный интерес учащихся.
* Третий этап – обобщающий (2020/2021 учебный год). На заключительном этапе я провела анализ результатов учебной деятельности учащихся.

1. **Описание технологии опыта**

**2.1 Ведущая идея опыта:** использование на уроках русского языка методов и приёмов игровых технологий, обеспечивающих активность и разнообразие мыслительной и практической деятельности учащихся в процессе освоения учебного материала, позволяет активизировать познавательную мотивацию учащихся 5 – 7-ых классов, что ведёт к повышению качества обучения русскому языку.

**2.2 Научно-методическое обоснование**

Дети любят играть. Они тратят много сил, творческой изобретательности на участие в играх, поэтому, став средством педагогики, игра может использовать весь этот потенциал в «конверсионных» целях: если поместить образовательное содержание в игровую оболочку, то можно решить одну из основных проблем педагогики – проблему мотивации учебной деятельности.

Педагоги и психологи, увидев в игре мощный потенциал для преодоления кризисных явлений в образовании, уже многие годы успешно используют её в своей деятельности. Некоторые страны даже определились с направлением: Америка, например, «специализируется» на игровых методиках обучения, Франция – на «jeu dramatique» (дидактической игре), в Израиле вообще педагоги без знания игровых технологий не допускаются к работе с детьми [8].

Игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов. В учебнике В. А. Крутецкого «Психология» написано: «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. Интересное дело, интересный урок способны 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». [1, с. 65].

Я думаю, всем учителям известно высказывание и В. А. Сухомлинского: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное   светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности». И с этим нельзя не согласиться. Я твёрдо убеждена в том, что игра – действенное средство обучения.

**2.3 Описание сути опыта**

Игровые технологии я использую в основном в 5-7-ых классах. Для меня очень важно сделать встречи с каждым разделом науки о языке не скучными и обыденными, а радостными и интересными. Вот здесь на помощь приходят все виды дидактических игр: игры-упражнения, совершенствующие познавательные способности учащихся, способствующие закреплению учебного материала, развивающие умение применять его в новых условиях; игры-путешествия, которые способствуют осмыслению и закреплению учебного материала учащимися, чья активность в этих играх выражается в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез; игры-соревнования.

Конечно, при использовании игровых технологий на уроках я чётко соблюдаю главные условия: 1) соответствие игры учебно-воспитательным задачам урока; 2) доступность для учащихся данного возраста; 3) умеренность в использовании игр на учебных занятиях. Разумно и уместно, педагогически оправданно, используя подобного рода уроки наряду с традиционными формами, стараюсь увлечь детей и тем самым создаю почву для лучшего восприятия большого и сложного материала. Да, подготовка к таким урокам требует больших затрат времени. Но когда вижу активную работу ребят, их победные улыбки, весомую отдачу, то стараюсь как можно чаще дарить детям такую радость.

Я давно убедилась, что на уроках с игровыми элементами дети работают более активно. Особенно радует, что те ребята, которые учатся неохотно, на таких учебных занятиях работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, почти у всех детей возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания (ребята понимают это и стараются лучше подготовиться к уроку).

В своей работе я применяю и использую классификацию игр, основанную на тематическом принципе: игры распределены по разделам лингвистики. Это фонетические игры, лексико-фразеологические, игры по орфографии и пунктуации, морфемике и словообразованию, синтаксические. Такую классификацию предлагает Л. В. Петрановская. «Методом проб и ошибок» из множества дидактических игр я выбрала наиболее, на мой взгляд, продуктивные, т.е. те, которые выполняют сразу несколько функций: помогают детям выучить, повторить, закрепить изученное и при этом способствуют развитию их познавательных интересов и активизации деятельности, тренируют память, внимание, помогают выработать речевые умения и навыки, стимулируют умственную деятельность, расширяют кругозор.

При изучении фонетики с целью различения твёрдых и мягких согласных звуков использую самые разные фонетические «задачки» («Пропорции», «Расшифруй слова», «Найди слово»). Игры в рифмы, скороговорки, орфоэпические загадки, «классические» метаграммы, анаграммы и шарады (благо их вариантов очень много) всегда живо воспринимаются детьми.

Хочу отметить один важный момент. Так как обучение русскому языку подразумевает не только освоение норм письменной речи, но и норм произношения, считаю очень важным и целесообразным на каждом уроке находить возможность для отработки произносительных норм. Мои ребята (причём не только младшие, но и старшие) любят играть в орфоэпическую игру «Экзамен по культуре речи», которую я придумала сама. Суть этой речевой игры проста: заранее даю детям 50 слов, ударение в которых нужно запомнить. В назначенный день (на ориентировочно-мотивационном этапе урока) начинается «экзамен». Назначаю первую «пятёрку» отвечающих (как правило, всегда есть желающие). Ребята по очереди «тянут» билеты (их 5), на которых написано по 10 слов (вразнобой из 50) и читают, чётко произнося ударные слоги. И так на нескольких уроках, пока не ответят все ребята. Они слушают друг друга – идёт повторение. Это первый тур. Затем второй: опять 50 слов – и новый «экзамен». Третий тур – на столе учителя уже 10 билетов (билеты первого и второго туров), а ребята выучили 100 слов с «проблемным» ударением. Приятно видеть их глаза и улыбки, когда они получают высший балл за правильно выполненное задание. К тому же они учатся справляться с волнением и боязнью ошибиться. А это очень важно – научить и научиться справляться с эмоциями.

Продолжением игры «Экзамен по культуре речи» является «Конкурс дикторов», задача участников которого прочитать предложенный текст (напр.: *Бронированные двери, закупоренные окна, закрытые жалюзи, абстрактные граффити и морские ракушки создавали мрачноватую атмосферу, но дипломированный опытный менеджер Ирина Ильинична, избалованная судьбой, не унывала…).*

Ещё одна орфоэпическая игра – «Орфоэпический поединок». Класс делится на команды, команды обмениваются списками трудных для произношения слов, которые нужно прочитать правильно. Здесь можно также назначить и группу экспертов, которые должны внимательно прослушать выступления команд и сделать вывод о соблюдении произносительных норм.

Конечно, дидактические речевые игры могут быть использованы не только как элемент урока. В игровой форме можно провести и целый урок. Например, в 5 классе я всегда провожу такой урок по теме «Путешествие в царство Фонетики» (приложение 1).

На этапе изучения лексики мне импонирует использование на учебных занятиях таких игр, как «Цветочки – лепесточки» (приложение 2), «Найди синоним/ антоним», «Подружись-ка!» (группу слов иноязычного происхождения нужно «подружить» с синонимичными русскими словами) или «Знакомые незнакомцы» (я называю язык, из которого пришло слово, его значение, а ребята должны догадаться, о каком хорошо знакомом им слове идёт речь, напр. *французский-объявление-…анонс*), «Переводчик» (необходимо перевести на современный русский язык диалектные, устаревшие, профессиональные слова). Апробация этих игр прошла у меня наиболее успешно. Такие игры оправдывают возложенную на них задачу: ребята хорошо запоминают материал, особенно то, что их удивило, вызвало интерес или заставило задуматься.

Мой опыт показывает и то, что практически любое задание, упражнение по

фразеологии можно превратить в игру. На уроках я часто использую такие игры, как «Угадай-ка» (задание – объяснить, о ком говорят *«гусь лапчатый», «пуп земли», «верста коломенская»* и т.п.), «Сложи фразеологизм/пословицу/ поговорку», «Подбери синоним/антоним – фразеологизм» или «Найди пару», «Угадай профессию», «Имена». Но особенно нравятся детям игра-путешествие «Фразеологический поход» (приложение 3) и речевая игра «Весёлая коллекция» (кто «соберёт самую большую коллекцию» фразеологических оборотов, в которых встречаются *названия животных, птиц, насекомых или частей тела*). В завершение изучения этого раздела, как правило, использую тест «Эрудит, или Занимательная фразеология».

Неоценимую помощь в подготовке к урокам по данным разделам оказывает приложение Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей LearningApps.org, которое позволяет удобно и легко создавать электронные интерактивные игровые упражнения. Я использую кроссворды. Кроссворд может быть предложен мной в начале урока с целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока. Кроссворд, предложенный в конце урока, – своеобразное подведение итогов работы. Также использую кроссворд в тех случаях, когда детям нужно дать минуту отдыха: переключение внимания, возможность посмотреть на языковые явления под другим углом зрения. Это хорошая возможность поддержать умственную активность учащихся на уроке. Кроме этого, кроссворд я использую для контроля на каком-либо этапе обучения. В этом случае он может быть предложен учащимся не только в готовом виде, но также и сами ребята могут составить кроссворд по изучаемой (изученной) теме, а это работа с учебниками, со словарями и справочниками. Кроссворды способны привлечь внимание к учебной деятельности даже не самых трудолюбивых учеников. Разгадывание или составление лингвистических кроссвордов требует от учащихся пристального внимания к слову. Ведь нужно не только отгадать слова, но и правильно их написать, что вырабатывает орфографическую зоркость.

Из множества игровых заданий, направленных на отработку орфографических и пунктуационных норм, которые я давала на своих уроках,

наиболее продуктивными, как показала моя практика, являются «Вопрос-ответ», «Я работаю волшебником», «Загадочные» диктанты» в 5-ом классе, «Справочное бюро», «Лингвобол», «Диктант – «молчанка» в 6 классе, «Блеф – клуб», «Третий лишний», «Орфографические кроссворды» в 7 классе. При отработке орфограмм в 5 классе чаще других использую игру «Вопрос-ответ», которую провожу с помощью мяча (эта игра выполняет и роль физкультминутки). Ребятам она нравится за эффект неожиданности, так как они не знают, кому полетит мяч и какое слово прозвучит. Игра «Диктант – «молчанка» позволяет мне разнообразить деятельность учащихся на контрольно-коррекционном этапе урока (приложение 4). Приём «Блеф-клуб» даёт возможность детям быстро вспомнить и повторить изученный материал, развивает скорость реакции, непроизвольное внимание, а мне – тут же диагностировать степень усвоения и, если необходимо, провести коррекционную работу.

Один из самых трудных для детей разделов языкознания – морфемика и словообразование. Как показывает практика, неумение видеть состав слова и смысл его частей, чтобы применить правила правописания, наблюдается у детей нередко. Здесь на помощь мне приходят такие игры, как «Четвёртый лишний», «Морфемный конструктор», «Регулировщики» (приложение 5).

При изучении морфологии я предпочитаю использовать игровые упражнения, направленные на развитие умения распознавать части речи и свойственные им морфологические признаки, от которого в значительной степени зависит успешность овладения нормами русского литературного языка. В моей практике доказали свою содержательность такие игровые упражнения, как «Аукцион», «Шпионы», «Прятки» (приложение 6) и урок-путешествие «Море местоимений». Как видим, игровые технологии дают мне большой простор для творческого подхода к учебному занятию.

**2.4 Результативность и эффективность опыта**

Использование в образовательном процессе игровых технологий позволило мне добиться хороших результатов в работе с учащимися: повысился уровень познавательной активности (с каждым годом увеличивается количество участников лингвистических конкурсов, турниров, олимпиад); есть положительная динамика результатов учебной деятельности (приложение 7).

Чтобы определить успешность использования игровых технологий для повышения познавательной мотивации учащихся, мною также были проведены диагностики, которые выявили отношение обучающихся к учебному предмету «Русский язык» и причины такого отношения, уровень внутренней мотивации к учебной деятельности у учащихся при изучении ими русского языка, уровень познавательной активности. Методика изучения отношения к учебным предметам Г. Н. Казанцевой показала, что 57% учащихся назвали «Русский язык» любимым предметом. Основные причины положительного отношения к предмету - необходимость знаний по русскому языку для поступления, а также интересное объяснение материала учителем.

На протяжении работы над опытом мною проводилась диагностика познавательного интереса учащихся. При её проведении я опиралась на исследования доктора педагогических наук Г. И. Щукиной [2]. Выбранные мною критерии и показатели познавательного интереса учащихся представлены в таблице (приложение 8). При изучении мотивации к учению я использовала диагностику М. И. Лукьянова, Н. В. Калинина. Анализ результатов показал большое количество учащихся с очень высоким и высоким уровнем мотивации к учению: 14% и 48% соответственно. Преобладающим мотивом при изучении русского языка стал позиционный, что говорит об интересе учащихся к нестандартным методам, применяемым на уроках (приложение 9).

Таким образом, использование в работе игровых технологий позволило мне значительно повысить уровень познавательной активности и мотивации учащихся на учебных занятиях.

**Заключение**

Проанализировав свой опыт по использованию игровых технологий, я убедилась в эффективности их использования в моей педагогической практике. Конечно, есть и минусы: сложность в организации и проблемы с дисциплиной**;** подготовка требует больших затрат времени, нежели проведение;увлекаясь игровой оболочкой, можно потерять время, необходимое для образовательного содержания урока; и, наоборот, иногда жалко тратить урочное время на игру; иногда возникают сложности в оценке учащихся. Но всё же плюсов гораздо больше. Игра – естественная форма труда детей, поэтому значимость её как средства обучения трудно переоценить. Она позволяет активизировать учащихся, включить в работу по получению новых знаний каждого ребёнка, развивать и воспитывать его, сделать знания по предмету более доступными, понятными, визуализированными, повысить интерес учащихся к русскому языку. Уроки в игровой форме проходят более интересно, насыщенно: знания, полученные и закреплённые на таких уроках, более прочные, остаются в памяти учащихся значительно дольше, чем при традиционном изложении программного материала, опросе или тестировании.

Я считаю своим долгом педагога постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий учащимся эффективно и качественно усваивать программный материал. Поэтому необходимо искать такие формы работы, которые бы привлекали внимание детей, пробуждали интерес, вызывали удивление и желание понять явление, будили мысль. В моей работе игровые формы организации учебной деятельности всегда будут частью общего учебного процесса, способной активизировать, разнообразить деятельность учащихся, развивать у них самостоятельность мышления, творческий подход к решению задач. «Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать»

(К. Д. Ушинский).

Опыт был заслушан на заседании методического объединения учителей

белорусского и русского языка и литературы (04.01.2022)

**Список использованных источников**

1. Крутецкий В.А. Психология: учебник для учащихся пед. училищ / В.А. Крутецкий. –М.: Просвещение, 2004. – 346 с.
2. Ненахова, Е.В. Диагностика познавательного интереса у обучающихся старших классов средней общеобразовательной школы [Электронный ресурс] / Е.В. Ненахова // Педагогика – Режим доступа: https://cyber leninka.ru/ article/n/diagnostika-poznavatelnogo-interesa-u-obuchayuschihsya-starshih-klassov-sredney-obscheobrazovatelnoy-shkoly – Дата доступа: 24.02.2020
3. Об утверждении образовательных стандартов общего среднего образования: Постановление министерства образования Республики Беларусь от 26 декабря 2018 г. №125 [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://pravo.by/document/?guid=12551&p0=W21933745p&p1= 1&p5=0. – Дата доступа: 19.02.2022
4. Пташкина, В.Н. Игровые технологии на уроках русского языка. 5-9 классы: игры со словами, разработки уроков / авт.-сост. В.Н. Пташкина [и др.]. – Волгоград: Учитель, 2011. – 238 с.
5. Суханова, С. А. Использование игровых моментов на уроках русского языка [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://multiurok.ru/> index.php/files/ispolzovanie-igrovykh-momentov-na-urokakh-russkogo.html– Дата доступа: 18.02.2022
6. Шамардина, М.А. Игровые приёмы на уроках русского языка / М.А. Шамардина [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://infourok.ru> /igrovie-momenti-na-urokah-russkogo-yazika-dlya-klassov-1551137.html – Дата доступа: 18.02.2022

*Приложение 1*

**УРОК - ПУТЕШЕСТВИЕ В ЦАРСТВО ФОНЕТИКИ**

**V класс**

**Цель:** создать условия для активного обобщения, усвоения и систематизации учащимися фонетических правил.

**Задачи:**

* обучающая: предполагается, что в конце учебного занятия учащиеся будут знать фонетические правила, уметь применять их на практике;
* развивающая: способствовать развитию умений анализировать, структурировать информацию, делать выводы, продолжить работу по развитию творческих способностей учащихся;
* воспитательная: содействовать самореализации личности учащихся в учебной деятельности, развитию коммуникативных умений, формированию навыков взаимодействия.

**Тип:** урок повторения, обобщения и систематизации изученного.

**Форма:** урок-путешествие.

**Оборудование:** карта «Государство Великого Русского языка»; карта «Царство Фонетики»; раздаточный материал, маршрутные листы; запись романса «Вечерний звон».

**Оформление доски:** карта «Государство Великого русского языка»; карта «Царство Фонетики».

**Эпиграфы урока:**

*Чем больше знаешь, тем интереснее жить.*

*К. Паустовский*

*Всегда учиться, всё знать! Чем больше узнаешь, тем сильнее станешь.*

*М. Горький*

*Знание составляется из мелких крупинок ежедневного опыта.*

*Д. Писарев*

**Ход урока**

1. **Организационный этап.**

**Слово учителя. Целеполагание.**

**-** Сегодня у нас с вами не обычный урок повторения, а урок-игра, урок- путешествие. Итак, настраиваемся на приятные впечатления. А поможет нам в этом музыка. *(звучит музыка)*

**-** Дорогие ребята, сегодня вас ждёт незабываемая встреча с волшебной страной Русского языка. В этой стране есть множество царств. В ней текут чернильные реки, возвышаются бумажные горы, а её жители подчиняются строгим правилам. Самым древним царством этой страны является царство Фонетики, которое образовалось тогда, когда люди только-только научились произносить звуки. Обитатели этого гостеприимного царства — это певучие Гласные и шумные Согласные звуки. Сама царица Фонетика откроет вам двери своего воздушного замка, но лишь в том случае, если вы сумеете преодолеть все преграды, которые встретятся на вашем пути.

1. **Ориентировочно-мотивационный этап.**
2. **Работа с эпиграфами.**

- Эпиграфами к уроку я взяла слова русских писателей К. Г. Паустовского и М. Горького, критика Д.И. Писарева. Как вы думаете, почему именно их высказывания послужат лейтмотивом нашего сегодняшнего необычного урока? (ответы учащихся)

**2.** **Инструктаж.**

-Любое путешествие веселее и увлекательнее совершать не в одиночку, а в компании друзей. Именно поэтому наше путешествие мы совершим, пред­варительно разбившись на группы. В каждой группе будет назначен капитан, который отвечает за неё во время путешествия. *(назначаются капитаны.)* Прошу капитанов подойти ко мне и получить маршрутные листы. В этих листах мои помощники-«экскурсоводы» будут делать соответствующие отметки о выполнении заданий.

Итак, конечная точка нашего путешествия — столица Фонемоград, где нас ожидает царица Фонетика. Я желаю всем вам успехов! *(звучит музыка)*

1. **Операционно – деятельностный этап.**

**1. Актуализация знаний.**

- Отправная точка нашего путешествия — посёлок Гласный. И первым нас встречает Звук О, который любезно согласился рассказать нам о своём посёлке.

**Звук О.** Коренных жителей в нашем посёлке всего 6. Они очень музыкаль­ные, у них звучный, приятный голос и они почти всё время поют. У жителей посёлка Гласный много друзей во всех городах и посёлках нашего царства и иных царств. К примеру, мы очень дружны с жителями Орфографии. Правда, там очень строгие правила, и, когда мы бываем у них в гостях, мы беспрекословно им подчиняемся.

А сейчас попробуйте разобраться в наших законах и выполнить задания.

**Учитель:** Ребята, чтобы двигаться дальше, вам предстоит преодолеть первое препятствие — задания жителей посёлка Гласный. На листках, которые вы получили у Звука **О,** вы должны записать ответы и вернуть их обратно звуку, который и выставит вам заслуженные баллы.

**Задание 1**

* Какие органы являются органам речи?
* Из чего состоят гласные звуки?
* Сколько гласных букв? Назовите их.
* Почему отличается количество гласных звуков и букв?

**Задание 2**

* Определите, сколько букв О в предложении *Звонят во все колокола*. А сколько звуков О?

**Задание 3**

* Выполните фонетический разбор слов *полёт, польёт.*

**Учитель.** Итак, ребята, задания выполнены, и теперь вы можете немного расслабиться и отдохнуть. Мы устраиваем привал. *(звучит музыка; помощники подсчитывают баллы и Звук О объявляет результаты)*

**Учитель.** Отдохнули немного? Тогда дальше в путь! Нас с вами ждёт огромный город Согласный. Встречает же нас в этом городе мой старый знакомый — звук **Йот,** которого мы и попросим рассказать о себе.

**Звук Йот.** С превеликим удовольствием, тем более что город наш весьма интересен. Самая длинная улица в нём — проспект Язычный. От него отходят улицы — Задне­язычная, Среднеязычная и Переднеязычная.

**Учитель.** Я,кажется, догадываюсь, почему эти улицы так забавно названы. Это связано с тем, как образуются согласные звуки, точнее — с местом образования шума. Большинство согласных — язычные, это значит, что в их произношении участвует определённая часть языка.

**Звук Йот.** Совершенно правильно! Ещё в нашем городе есть две красивые пло­щади — Звонких и Глухих согласных. Они очень шумные, там всегда свист, шипение, жужжание и фырканье. На этих площадях устраиваются соревнования между звонкими и глухими согласными. А ещё у нас есть улица Сонорная. На ней часто звучит один старинный романс. Может, вы что-нибудь знаете об этом?

**Учитель.** Кажется, я знаю, какой романс звучит на улице Сонорной. Это известный романс «Вечерний звон». Дело в том, что согласные звуки состоят из голоса и шума, и среди них есть такие, в образовании которых голос преобладает над шумом. Эти согласные называются сонорными (вот откуда и название улицы!). Их в русском языке — 9: [л], [л’], [м], [м’], [н], [и’], [р], [р’], [й]. Сонорные звуки, подобно гласным, можно тянуть, а при желании — петь. Как это делают некоторые исполнители одного из старинных романсов, о котором я говорила. Эти звуки в романсе передают монотонное гудение колокола.

**Звук Йот.** Всё верно! Что ж, не стану вас больше задерживать. Вот ваши задания *(раздаёт листы).*

**Задание 1**

* Как называются согласные, которые состоят из голоса и шума?
* Как называется согласные, которые состоят только из шума?
* Назовите пары согласных по глухости-звонкости.
* Назовите непарные мягкие согласные.
* Назовите непарные твёрдые согласные.

**Задание 2**

* Прочитайте слова, затем произнесите их в обратном порядке. Запишите сло­ва, которые получились, и их транскрипцию: *лён, лей, ток, шёл, шей.*

**Задание 3**

* Разгадай метаграммы, в которых слова-отгадки различаются парными согласными (звонкими/глухими, твёрдыми/ мягкими). Например:

с глухим согласным я — числительное, со звонким — имя существительное *(шесть/ жесть);*

с глухим шипящим я круглый, как мячик, со звонким — как огонь, горячий *(шар/жар);*

с глухим согласным — наливаюсь в поле, со звонким — сам звеню в раздолье *(колос/ голос);*

с глухим — траву она срезает, со звонким — все листки съедает *(коса/коза).*

**Учитель.** Ну что ж, а теперь — очередной привал. Небольшая музыкальная пауза. Все двигаемся под музыку.

**ФИЗКУЛЬТМИНУТКА.**

**2. Приём «Интервью».**

**-** Отдохнули? Тогда в путь! Нас ждёт город Графика. Попробуем взять интервью у мэра города. Итак, ваши вопросы!

**Учащийся 1.** Скажите, пожалуйста, с чем связано название вашего города.

**Мэр.** Существует древняя легенда. Когда-то очень давно жила в нашем городе одна очень высокомерная и жестокая графиня. Она заперла в подземелье все звуки речи, решив, что они создают слишком много шума. В результате все жители города в одночасье онемели. Так прошло много десятилетий, и вдруг в городе объявились прекрасные юноши Ъ и Ь. Им удалось украсить город особыми значками - буквами. Эти значки-буквы настолько понравились графи­не, что она распорядилась выпустить звуки из подземелья и соединить их с чудесными значками. Город сразу же наполнился шумом, песнями, разговорами. А спустя много лет в память о графине, которую в один момент изменили буквы, жители назвали свой город Графика. С тех пор жители города устанавливают способы обозначения звуков речи на письме с помощью букв.

**Учащийся *2.*** А почему в русском алфавите всего лишь 33 буквы? Ведь звуков-то гораздо больше!

**Мэр.** Действительно, звуков в языке больше. Согласных — 36, а ещё 6 гласных. При этом в русском алфавите 21 согласная буква и 10 гласных. Это всё оттого, что русская графика очень экономная. Она экономит на обозначении мягких согласных, и в результате твёрдый и мягкий звуки, составляющие пару, обозначаются одной буквой. А так как таких пар — 15, то выходит, что сэкономлено 15 букв.

**Учащийся 3.** Скажите, а есть ли в русском языке буквы, которые не обозначают звуков?

**Мэр.** Да, есть! Это как раз Ъ и Ь, о которых упоминается в легенде.

**Учащийся 4.** А для чего же они нужны?

**Мэр.** *Ь* служит для обозначения мягкости согласных, например — *рысь, пень,* а также для разделения согласных и гласных — *воробьи, льётся.* Такой Ь называется разделительным, как и Ъ, выполняющий подобную функцию. А ещё Ь выступает показателем грамматических значений и форм слов, например — *дочь* — сущ. 3 скл.; *говоришь* — глаг. 2 л. ед. ч.

**Учитель.** Спасибо Вам за интервью! А нам пора двигаться дальше.

**Мэр.** Поскольку вы торопитесь, то я дам вам лишь одно задание, которое, надеюсь, вы с успехом выполните *(раздаёт листы).*

**Задание**

• Вставьте пропущенные буквы: *моло..ьба, про..ьба, кни..ка, варе..ка, сколь..кий, бли..кий, мес..ность, окрес..ность, вкус?ный, б..ёт, под..ехал, в..юга.*

**3. Орфоэпическая разминка.**

**-**А сейчас нам предстоит преодолеть крутой подъём и попасть на гору Ударение.

Чтобы подняться на неё, вам необходимо ответить на вопросы, оставленные у подножия горы, и справиться с непростым заданием.

***Вопросы:***

* Что такое ударение?
* На какой слог в русском языке оно падает?
* Какая норма русского языка устанавливает правильную постановку ударения в словах?

***Задание:*** *п*равильно расставьте ударения в словах: *кулинария, баловать, щавель, звонит, красивее, фарфор, крапива, ворота, средства, договор, столяр, украинский, жалюзи* ***(после выполнения задания листы сдаются учителю****)*

1. **Этап обобщения.**

- Все задания выполнены. И мы наконец-то добрались до Фонемограда, где вас, ребята, уже ожидает царица Фонетика, чтобы объявить результаты вашей работы, проделанной в ходе путешествия.

**Царица Фонетика:** Дорогие ребята! Я распахиваю перед вами двери своего воздушного замка. Вы — долгожданные гости моего царства, которые выполнили все задания и преодолели все преграды. Надеюсь, что в пути вы не скучали, потому что...

Кто вовсе ничего не знает,

Тот вечно хнычет и скучает.

Желаю вам не хныкать, не скучать,

А это значит всё на свете знать!

Я думаю, что в ходе нынешнего путе­шествия вы расширили свои знания по фонетике. Вы обязаны помнить, что каждый звук речи нужно произносить правильно. Тогда вы будете легко и быстро понимать друг друга.

Ну а теперь позвольте мне озвучить результаты проделанной вами работы. («царицаФонетика» *называет итоговые баллы и отметки)*

1. **Этап рефлексии.**

**Приём «Поезд»**

- Ну вот, ребята, и подошло наше путешествие к концу. Вы достойно прошли все испытания, нашли правильные ответы на задания. Нам осталось только подвести итоги, подсчитать очки. А пока поделитесь своими впечатлениями от путешествия.

*(на доске поезд с вагончиками, на которых обозначены этапы урока. Детям предлагается опустить «весёлое личико» в вагончик, указывающий на задание, которое было интересно выполнять, а «грустное личико» - в вагончик, который символизирует задание, показавшееся неинтересным. Можно использовать только один жетон по усмотрению учащегося)*

1. **Этап информирования учащихся о домашнем задании.**

**Царица Фонетика:** А сейчас — моё последнее задание. Оно творческое: попробуйте написать сказку о моих жителях, то есть о гласных и согласных звуках, а также о буквах и о возможных спорах между ними. Желаю вам успеха!

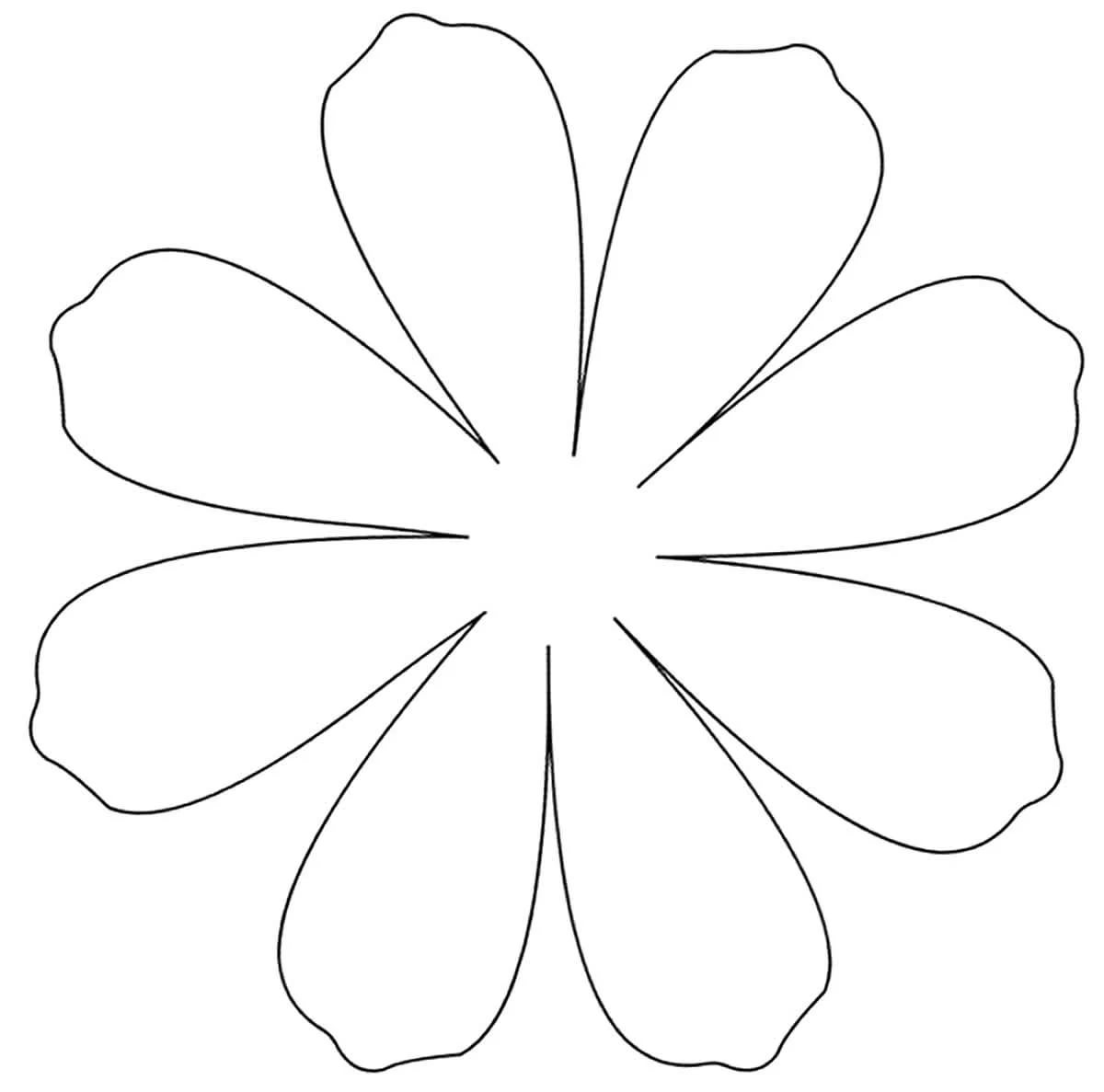
— Итак, у вас есть ещё один шанс получить высокий балл за творческую работу — написать лингвистическую сказку. Успехов вам! Спасибо за урок!

*Приложение 2*

ЛЕКСИКА

**ИГРА «Цветочки-лепесточки»**

Середина «цветка» - многозначное слово, «лепестки» - значения данного слова. У кого лепестков окажется больше и кто быстрее соберёт свои «цветочки-лепесточки», тот и победитель.

Так же можно собирать синонимы и антонимы к заданным словам.

Геометрическая

фигура Небесное

тело

Уровень

рейтинга Известный человек

Орденский знак Предопределённое

судьбой счастье

Морское Знак различия

Животное воинских

званий или

чинов

*Приложение 3*

ФРАЗЕОЛОГИЯ

**ИГРА – ПУТЕШЕСТВИЕ «Фразеологический поход»**

Игра проходит по разным станциям, например: «Математическая», «Историческая», «Биологическая», «Зоологическая», «Географическая», «Анатомическая» и др.

Среди ребят выбираются «начальники станций», которые будут принимать группы «путешественников», выслушивать их ответы и выставлять баллы. Остальные ребята делятся на группы, каждой из которых выдаётся «путевой лист».

Выигрывает та команда, которая наберёт больше баллов. 



*Приложение 4*

Орфография

**ИГРА «Диктант-молчанка»**

Учитель показывает учащимся карточку с изображённой на ней орфограммой, например:





Подождав 1-2 минуты, пока учащиеся вспомнят соответствующее правило, он поочерёдно показывает набор иллюстраций (фотографии, журнальные вырезки, рисунки и т.д.). А дети должны записать слова, обозначающие изображённые на них предметы и обозначить

орфограмму.

*Приложение 5*

Морфемика и словообразование

**ИГРА «Четвёртый лишний»**

Задание: в каждом ряду определите лишнее слово или пару слов.

1. Лбом, гастроном, профком, напролом.
2. Колония – колонна, дружба –друзья, тёплый – потеплеть,

протереть – растирание.

1. Болезненный, песенный, безветренный, бритвенный.
2. Уста, усталый, устный, наизусть.
3. Косточка, шапочка, звёздочка, ленточка.
4. Пр…мудрый, беспр…кословный, пр…остановиться, пр…ступник.
5. Самосвал, грузовик, огнетушитель, самовар.

**ИГРА «Морфемный конструктор»**

№ 1. Возьмите корень слова *поворот,* присоедините приставку слова *восклицать,* добавьте суффикс и окончание слова *упражнение.* Что получилось? *(возвращение)*

№ 2. Возьмите корень слова *обезвоженный,* присоедините сначала суффикс слова *ветряная (мельница),* потом суффикс слова *серебристый,* потом суффикс слова *скорость* и окончание слова *тень.* Что сложилось? *(водянистость)*

№ 3. Возьмите корень сказуемого из предложения *День сегодня ясный*, присоедините приставку слова *обточить,* добавьте окончание *слова купит.* Что за слово собралось? *(объяснит)*

**ИГРА «Регулировщики»**

Учитель называет слово, а ребята должны определить, сколько корней в данном слове. Если два, нужно поднять правую руку, если три – левую, а если один, то руки поднимать нельзя.

*Предыстория, автомотогонки, местопребывание, бесперебойный, электросоковыжималка, светло-зелёный, бензозаправка, недоверчивость, пятидесятиградусный, главнокомандующий, самоопыляющийся, Гусь-Хрустальный, гидроэлектростанция, предостережение, землеройка.*

Эти слова можно также заранее написать на доске.

*Приложение 6*

Морфология

**ИГРА «Аукцион»**

Очень интересная игра. Задания – самые разные.

Например, при изучении **рода имён существительных** можно предложить детям такое задание: подберите имена прилагательные к данным существительным, правильно согласуя их в роде и числе. Кто последним назовёт нужное и правильное слово, получает поощрительную карточку/жетон (приготовить заранее). Можно также заранее приготовить карточки, на которых будут изображены данные предметы. В игре побеждает тот участник «аукциона», у кого окажется больше карточек/жетонов.

Пример: *тюль (красивый, белый, прозрачный…), такси (свободное, быстрое, дорогое…), шинель (солдатская, серая, старая…).*

**ИГРА «Шпионы»**

Суть игры: в группу слов, объединённых по какому-либо признаку, заброшены слова – «шпионы». Найдите их.

* *При изучении числа имён существительных*

1. дебаты, прения, шахматы, игры, дебри, дверцы.
2. ножницы, щипцы, дрожжи, сани, туфли, грозди.
3. хлопоты, двери, сени, шашки, шахматы, носки.

* *При изучении разрядов прилагательных*

1. холодный, яркий, хрустальный, блестящий, зелёный, школьный.
2. отцов, мамин, Пушкин, Серёжин, сестрин, морской.
3. шестнадцатый, десятидневный, двузначный, научный, тройной.

* *При изучении спряжения глаголов*

1. хотим, чувствую, пишешь, могут, возят.
2. ем, присоединишь, терпит, носят, выдать.
3. колыхать, трудимся, рубишь, машут, служат.

**ИГРА «Прятки»**

Задача игры проста: в предложениях, где выделены одинаковые по звучанию и написанию слова, нужно найти среди них, например,

* *имена существительные*

1. Сегодня днём было очень жарко.
2. Мы остались очень довольны днём, проведённым за городом.
3. Днём раньше к нам приехали гости из Москвы.
4. Постарайся сделать уроки днём, чтобы вечером был свободен.

или

* *наречия*

1. У человека с достаточно сильной волей хватает самообладания, чтобы побороть в себе чувство страха.
2. Вознаграждение достаточно, так что сможем себе позволить многое.
3. Мне достаточно сделать несколько шагов — и я уже дома.
4. Прозвучавшее «Достаточно!» очень расстроило меня.
5. *Приложение 7*

*Приложение 8*

**Критерии и показатели познавательного интереса учащихся**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Критерии | Показатели | 2020/2021 уч. г.  % учащихся | 1-е полугодие 2021/2022  уч. г.  % учащихся |
| Содержательно-  деятельностный | * Самостоятельность в выполнении заданий | 47% | 62% |
| * Участие во внеурочной деятельности (в т.ч. в республиканской игре-конкурсе по русскому языку «Журавлик») | 43%  (14 участников,  2 призовых места) | 69 %  (16 участников,  3 призовых места) |
| Эмоциональный | * Переживание во время деятельности (всё ли получается) | 74% | 36% |
| * Настроение обучающихся (проявление положительных эмоций) | 48% | 95% |
| Регулятивный | * Сосредоточенность внимания на уроке | 38% | 80% |
| * Выбор учащимися сложности задания на уроке | 22% | 64% |

*Приложение 9*

**Диагностика уровня мотивации к учению у учащихся**