

Государственное учреждение образования  
«Лопатинская средняя школа»

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
«ПРАКТИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ  
(ДИДАКТИЧЕСКИХ) ИГР НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА  
В 5–7 КЛАССАХ»

Зайцева Юлия Александровна,  
учитель русского языка и литературы  
8 (029)335-66-12;  
e-mail: iulia2010@tut.by

## ***1 Информационный блок***

### **1.1 Название темы опыта**

«Практика использования познавательных (дидактических) игр на уроках русского языка в 5–7 классах»

### **1.2 Актуальность опыта**

В условиях совершенствования содержания образования основное внимание педагога обращено к проблеме формирования универсальных учебных действий. Сущность универсальных учебных действий и пути их формирования раскрыты в концептуальных положениях, разработанных А. Г. Асмоловым, Г. В. Бурменской, О. А. Карабановой, И. А. Володарской и др. [8]. В классах, в которых я веду русский язык и литературу, обучаются дети с различным уровнем мотивации к предмету, но каждый из учащихся стремится реализовать свой потенциал, потребности и личные интересы. Именно поэтому в профессиональной деятельности стараюсь представить не «готовый продукт», а средство обучения, при этом учитываю мировые тенденции в образовании. Это творческая направленность, партнёрство между учителем и учащимися, открытость педагога.

Тема моего опыта появилась не сразу, а по мере перехода от хаотичной оценки собственной деятельности к полноценной рефлексии. Свою эффективность в мировой педагогической практике доказали познавательные (дидактические) игры. На мой взгляд, включение игровых моментов на уроках способствует социализации учащихся, расширяет познавательный интерес, развивает нестандартное мышление.

Основной причиной снижения успеваемости и дисциплинированности в 5–7 классах являются особенности развития детей данной возрастной категории. Необходимо помнить, что при переходе учащихся из начальной школы они испытывают психологический дискомфорт: на смену одному педагогу приходит ряд новых со своими требованиями. Это зачастую

становится причиной снижения уровня обученности, что составляет проблему данного педагогического опыта.

Кроме вышеуказанной проблемы перед собой необходимо поставить ряд вопросов:

- 1) какие дидактические игры могут быть направлены на формирование познавательных универсальных действий;
- 2) какой должна быть дидактическая игра, чтобы формировать познавательные учебные действия;
- 3) как организовать дидактическую игру на уроках русского языка.

### **1.3 Цель опыта**

Обоснование эффективности применения познавательной (дидактической) игры на уроках русского языка в 5–7 классах.

### **1.4 Задачи опыта**

В ходе работы над темой педагогического опыта решались следующие задачи:

- 1) осуществить теоретический анализ понятия «познавательная (дидактическая) игра» и обосновать её роль в повышении познавательной активности учащихся;
- 2) представить игры, которые можно использовать на уроках русского языка в 5–7 классах;
- 3) апробировать выбранные познавательные игры;
- 4) оценить эффективность применения выбранных дидактических игр.

### **1.5 Длительность работы над опытом**

Продолжительность работы над опытом составила 2,5 года и включала в себя следующие этапы:

I этап – подготовительный (2018/2019 учебный год) – проанализировано содержание методической литературы по практике использования игровых технологий на уроках русского языка в среднем звене;

II этап – практический (2019/2020 учебный год) – апробация различных познавательных (дидактических) игр на уроках русского языка в среднем звене;

III этап – обобщающий (первое полугодие 2020/2021 учебного года) – проанализирована результативность и обоснована эффективность использования познавательных (дидактических) игр на уроках русского языка среднем звене.

## ***2 Описание технологии опыта***

### **2.1 Ведущая идея опыта**

Ведущей идеей опыта является разработка и применение познавательных (дидактических) игр, которые будут способствовать активизации познавательной деятельности на уроках русского языка, обеспечат создание положительной мотивации к изучению предмета и как результат повышение уровня успеваемости, ведь ещё В. А. Сухомлинский сказал, что игра – это искра, которая зажигает огонёк пытливости и любознательности.

Познавательные (дидактические) игры – это специально созданные ситуации, моделирующие реальность, из которых учащимся предлагается найти выход. Главное их назначение – стимулировать образовательный процесс. Такие стимулы учащийся получает в игре, где он выступает активным преобразователем действительности. Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами [4].

Она состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры.

Целесообразность использования игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности игровых технологий уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений.

Дидактическую игру П. И. Пидкасистый определяет следующим образом: «Дидактическая игра – это такая коллективная, целенаправленная учебная

деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентирует своё поведение на выигрыш» [7].

О. В. Коновалова считает, что дидактическая игра – это «деятельность, организуемая в процессе обучения с целью развития познавательного интереса за счёт эмоциональной окрашенности игровых действий, которые основаны на имитационном или символическом моделировании изучаемых явлений, процессов. В результате проведения такой игры формируются конкретные знания, а также соответствующие умения и навыки по их творческому использованию у её участников» [5].

## **2.2 Описание сути опыта**

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.

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

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

Поэтапное распределение игр и игровых моментов на уроке подразумевает следующее:

1) в начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность;

2) в середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы;

3) в конце урока игра может носить поисковый характер;

4) на любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: быть интересной, доступной, включать разные виды деятельности детей.

Чаще всего классификация дидактических игр по русскому языку основана на **тематическом принципе** (игры распределяются по разделам лингвистики):

- 1) фонетические игры: фонемное различение слов;
- 2) лексико-фразеологические игры: назначение слов;
- 3) игры по морфемике и словообразованию: игры, развивающие умение делить слово на морфемы и выявлять способы словообразования;
- 4) морфологические игры: способствуют освоению морфологии;
- 5) синтаксические игры: способствуют освоению синтаксиса и пунктуации;
- б) игры по орфографии: закрепляют правила орфографии.

При применении элементов игровых технологий на всех этапах урока можно использовать разнообразные формы грамматических игр: состязания, конкурсы, сигнальные карточки, игры-путешествия, викторины, загадки.

Необходимо дать характеристику дидактических игр, которые используются в собственной практике.

### **Фонетические игры**

- 1) Запишите 10–15 слов, в которых больше букв, чем звуков (*конь*), и наоборот – больше звуков, чем букв (*ёж*).
- 2) Запишите за определённое время как можно больше слов, в которых:
  - а) все буквы соответствуют звукам (*мир, правда, работа* и т.д.);
  - б) есть фонетическое явление – оглушение (*труд*);
  - в) есть фонетическое явление – озвончение (*просьба*);
  - г) слова с сочетаниями *чк, чн, чт, нч, ниш, риц, щн*;
  - д) выполните фонетический разбор слова командой по цепочке.

### **Лексико-фразеологические игры**

- 1) Кроссворды по различным темам.
- 2) Определите слово по его лексическому значению:
  - а) цвет фиалки и сирени (*лиловый*);
  - б) заранее намеченный путь следования (*маршрут*);
  - в) мысленно представить себе что-либо (*вообразить*);

- г) очень большой (*огромный, гигантский*);
- д) жёлтый с красноватым оттенком (*оранжевый*);
- е) знаки для обозначения звуков (*буквы*);
- ж) слова, употребляемые жителями одной местности (*диалект*);
- з) слова, употребляемые в профессии (*профессионализмы*).

3) Назовите антоним: *большой, высокий, длинный, широкий, толстый, глубокий, прямой, первый, верхний, скупой, радоваться, правда, умный, смеяться, поломать, холод.*

4) Назовите синоним: *артист, верный, аплодировать, тревога, вертеться, смелый, опередить, пилот, внешность, будущий.*

5) Запишите сочетания слов, заменяя в них прилагательные синонимами с приставкой без- (бес-): *смелый человек, тихая погода, добродушный смех, ясное небо, правильный ответ, тревожный сон, напрасный труд, вечная слава, непонятливый человек, прозрачная жидкость, огромное количество, тихие шаги, спокойный ребёнок, жестокий человек, нечестный поступок.*

### **Игры по морфемике и словообразованию**

1) Образуйте от слов с непроезводной основой наибольшее количество родственных слов (учитывая и сложные слова): *земля, хлеб, вода, мир, труд, дом.*

2) Из ряда слов выпишите только однокоренные, родственные. Докажите правильность своего выбора, составив с этими словами словосочетания: *горе, горький, гористый, горчица, пригорюниться, городской, пригорок, горчица, горемыка, пригореть, горбиться.*

3) С приставками, указанными ниже, за определённое время запишите как можно большее количество пар слов любой части речи: *без- (бес-), вз- (вс-), воз- (вос-), из- (ис-), раз- (рас-).*

4) За условленное время запишите как можно больше слов:

а) с соединительной гласной о (*водовоз*); б) без соединительной гласной (*долгосрочный*); в) из названий начальных букв слов (*БДТ*).

5) Замените словосочетание одним словом.

*Музыкант, играющий на трубе. Хитрый человек. Смелый человек. Тот, кто богат на выдумки. Любящий мечтать. Тот, кто любит шутить. Участник игры. Тот, кто пашет землю. Сельский житель. Специалист по химии. Детеныш орла. Момент бросания мяча. Женщина-повар. Собирающий коллекцию. Болтливая девочка. Гриб, растущий под берёзами. Машина для молотьбы. Свойство чего-либо нового. Качество хвастливого человека.*

### **Морфологические игры**

1) Выпишите в одну колонку словосочетания с качественными прилагательными, а в другую с относительными. Выигрывает тот, кто быстрее всех и правильно записал все словосочетания.

*Глинистый грунт, глиняный кувшин, бархатный голос, приветливая девочка, приветственная речь, сердечная мышца, сердечная встреча, хвалебный отзыв, лечебный препарат, суточная добыча, наблюдательный пункт, наблюдательный взгляд, бревенчатый сарай, рассыпчатый плов, комический персонаж, комичный случай, седая голова, седая старина, холодный взгляд, холодная зима.*

2) За определённое время пословицы и поговорки с глаголами:

а) повелительного наклонения; б) сослагательного наклонения.

3) Запишите существительные (словосочетания), которые в зависимости от написания могут обозначать то нарицательные, то собственные существительные. Например, *вера в добро, моя сестра Вера* и т.д.

### **Синтаксические игры**

1) Из приведённых ниже сочетаний слов выберите только словосочетания и отметьте в них главное слово. *Солнечный день, леса и парки, ребята трудятся, подъехать к станции, после уроков, любимое занятие, открывая дверь, выбирать профессию, правильно и аккуратно, урок окончен, стакан молока, более важный, доволен результатами, альбом или тетрадь, книга интересна, ради жизни, двадцать пять, упорно учиться.*

2) Назовите, распространённое или нераспространённое предложение. Объясните. Запишите, выделите члены предложения. а) *Настала весна.*



б) Дождались весны. в) Буду геологом. г) Переписываются с матерью. д) Все в сборе. е) Все в поле. ж) Становится тепло. з) На дворе тепло. и) Было поздно. к) Это было позже.

3) За условленное время на одну из предложенных тем (*утро в лесу, весна в деревне, золотая осень, строительство, вечерний город*) напишите рассказ, состоящий из как можно большего числа односоставных предложений.

### ***Игры по орфографии***

1) Приставка или нет? *Прекрасный, премия, пригород, прерия, призовой, присказка, приход, принцесса.*

2) Наблюдательны ли вы? Прочитайте слова один раз. Закройте их. *Облако, бархат, ярмарка, канцтовары, абазур, витрина, жилет, канава, азарт, канонада.*

Прочитайте. В каких словах допущены ошибки? *Бархат, облако, ярморка, абазур, канцтовары, желет, витрина, канава, азарт, кананада.*

3) Запишите словарные слова с двойной согласной (*класс, масса* и др.).

4) Словарная работа «Разделительные ь и ъ знаки» (одна команда записывает слова с мягким знаком, другая – с твёрдым):

а) млекопитающее, наиболее близкое к человеку по строению тела (*обезьяна*);

б) извещение о чём-либо, напечатанное в газете, журнале или вывешенное где-либо (*объявление*);

в) действие, в результате которого получается фото- или киноизображение (*съёмка*);

г) перемещение вверх, придание чему-нибудь более высокого положения (*подъём*);

д) группа живущих вместе родственников (*семья*);

е) снежная буря (*вьюга*);

ж) старинное колющее и метательное оружие на древке (*копье*);

з) небольшие водные потоки (*ручьи*);

и) огнестрельное оружие с длинным стволом (*ружьё*);

- к) драматическое произведение для театрального представления (*пьеса*);
- л) те, кто связан с кем-нибудь дружбой (*друзья*);
- м) письменное или устное изложение в оправдание чего-нибудь, признание в чём-нибудь (*объяснение*).

Таким образом, умелое сочетание различных форм, методов и средств обучения в составе любой дидактической игры позволяет более эффективно решать образовательные задачи учебной программы. Кроме того, системное их включение в учебные занятия – одно из важнейших условий стимулирования познавательной деятельности, развития самостоятельности обучающихся, мышления.

### 2.3 Результативность и эффективность опыта

В качестве оценки эффективности применения познавательной (дидактической) игры для активизации познавательной деятельности были выбраны следующие критерии:

- 1) уровень развития познавательного интереса у учащихся 6–7 классов;
- 2) динамика уровня учебных достижений по предмету «Русский язык»;
- 3) результативность участия в предметных и творческих конкурсах.

Результаты диагностики показали, что использование дидактических игр способствует повышению уровня познавательного интереса, что оказывает положительное влияние на процесс обучения (Приложение 1).

Динамика учебных достижений по предмету «Русский язык» за 2,5 учебных года показала рост количества учащихся, перешедших на более высокий уровень обученности. Это наглядно можно проследить на рисунке 1.

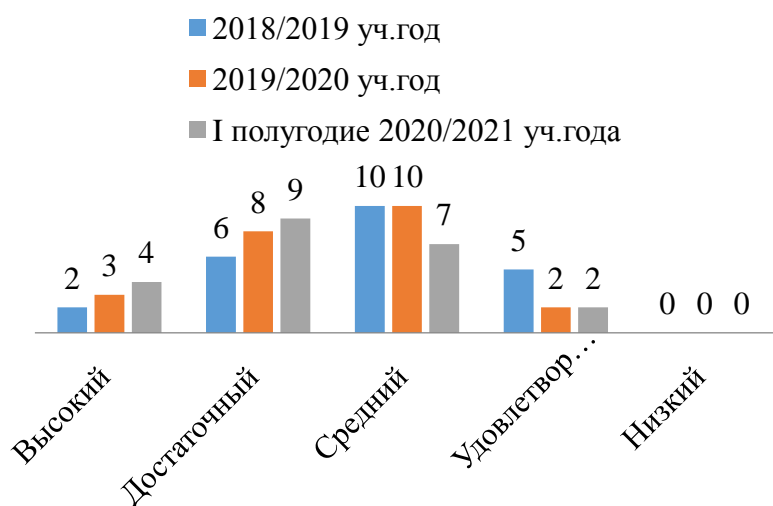


Рисунок 1. Динамика уровня учебных достижений учащихся по русскому языку

Нужно отметить, что заметно возросло количество учащихся, принимающих результативное участие в конкурсах, где необходимо задействовать знания из области языка (написание сочинений, эссе и т.п.). Конкурсы исследовательских работ и публикаций также нашли отражение в таблице 1.

<b>Фамилия, имя учащегося, класс</b>	<b>Учебный год</b>	<b>Результат</b>
Целковиков Андрей, 7 класс	2018/2019	Диплом II степени Районный этап конкурса сочинений эпистолярного жанра
Пыршина Александра, 7 класс	2019/2020	Диплом I степени Районный этап конкурса сочинений эпистолярного жанра
Леонова Александра, 7 класс	2019/2020	Публикация в республиканском сборнике эссе «Живая память» (г. Минск)
Мельникова Валерия, 7 класс	Первое полугодие 2020	Международный конкурс чтецов «Вдохновение» (г. Теплице, Чехия)
Дюбкина Анастасия, 7 класс	Первое полугодие 2020	Международный конкурс «Семейные традиции» (г. Теплице, Чехия)
Ларкина Валентина, 7 класс,	Первое полугодие 2020	3 диплома I степени Международная

Кокотова Карина, 7 класс Ямпольская Елизавета, 7 класс		викторина по русскому языку «Мир знаний!» (г. Теплице, Чехия)
Мельникова Валерия, 7 класс	Первое полугодие 2020	Диплом I степени Адкрыты анлайн-конкурс «Нашы святы»
Мельникова Валерия, 7 класс	Первое полугодие 2020	Диплом I степени XVIII канферэнцыя вучэбна-даследчых работ «Мелажаўскія чытанні»

### ***3 Заключение***

#### **3.1 Выводы**

Учитывая личные наблюдения и оценку эффективности, делаю вывод, что использование познавательных (дидактических) игр активизирует познавательную деятельность учащихся при изучении русского языка и позволяет сделать учащегося активным участником образовательного процесса, повышают уровень обученности. В этом можно было убедиться посредством использования игр как одиночно, так и в комплексе.

#### **3.2 Перспектива дальнейшего совершенствования опыта**

В перспективе планирую продолжить работу по применению познавательных (дидактических) игр, а также накоплению и систематизации материала. Желая и в дальнейшем делиться опытом с коллегами, определяя наиболее эффективные приёмы для работы с высокомотивированными учащимися.

Данный опыт может быть использован учителями русского языка, а также в системе преподавания других предметов без ограничения по количеству учащихся в классе и их уровня обученности, так как предполагает вариативность применения и дифференцированный подход в обучении.

### **3.3 Рекомендации по использованию опыта, возможности его применения в массовой практике**

Коллегам, которые планируют использовать дидактическую игру для активизации познавательной деятельности учащихся, рекомендую в ходе подготовки к учебным занятиям обязательно учитывать возрастные и интеллектуальные особенности учащихся.

### **3.4 Собственные статьи, выступления с данным опытом в педагогических аудиториях**

Практическое использование познавательных (дидактических) игр было продемонстрировано на всех этапах формирования педагогического опыта и представлено:

1) на районном семинаре на базе учреждения образования «Лопатинская средняя школа» для учителей белорусского и русского языков, проводимом отделом образования спорта и туризма Гомельского районного исполнительного комитета (2018 г.);

2) на областном фестивале «Педагогические надежды – 2018»;

3) на открытых учебных занятиях в рамках аттестации педагогических работников, а также в ходе работы «Школы педагогического мастерства» и методического объединения учителей русского языка и литературы (2019 г.);

4) при проведении мастер-класса в рамках участия в районном этапе конкурса профессионального мастерства педагогических работников «Учитель года Республики Беларусь» (2020 г.).

В конце 2020 года был подготовлен и отправлен материал для публикации в научно-методическом журнале «Русский язык и литература» (Интегрированный урок в 5 классе (русский язык/человек и мир): «Полезные ископаемые. Проверяемые безударные гласные в корне слова»).

## Список использованных источников

1. Алифирова, Н. А. Игровые технологии в образовании и воспитании [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://nsportal.ru/detskiysad/raznoe/2012/08/30/igrovye-tekhnologii> – Дата доступа: 18.12.2018.
2. Бородавко, С. И. Развитие индивидуального стиля учебно-познавательной деятельности учащихся / С. И. Бородавко, А. Н. Котко. – Минск : АПО, 2005. – 132 с.
3. Дыбина, О. В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография / О. В. Дыбина. – М. : Педагогическое общество России, 2008. – 128 с.
4. Кашлев, С. С. Технология интерактивного обучения / С. С. Кашлев. – Минск, 2005. – 224 с.
5. Коновалова, О. В. Классификация дидактических игр как теоретическая основа их выбора и практического применения / О. В. Коновалова // Педагогика: традиции и инновации: матер. междунар. науч. конф. – Челябинск : Два комсомольца, 2014. – С. 35–36.
6. Кухарев, Н. В. Диагностика познавательных интересов и умственной самостоятельности учащихся / Н. В. Кухарев. – Мозырь : Белый ветер, 1998. – 100 с.
7. Пидкасистый, П. И. Самостоятельная познавательная деятельность школьников в обучении / П. И. Пидкасистый. – М. : «Педагогика», 2010. – 180 с.
8. Яковлева, Е. Н. Обобщение опыта по теме «Формирование познавательного интереса у школьников на уроках русского языка с опорой на педагогические условия организации и проведения дидактических игр как средства обучения» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/nachalnayashkola/obshchepedagogicheskie-tekhnologii/2015/12/03/obobshchenie-opyta-poteme> – Дата доступа: 10.08.2019.

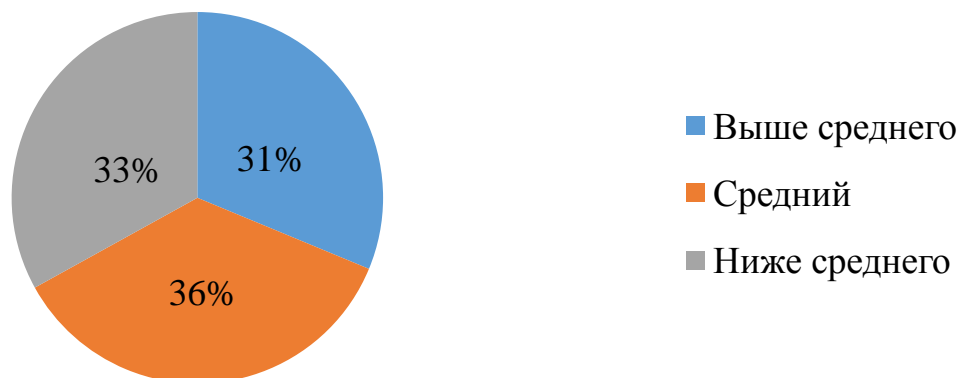
**Тест для диагностики уровня развития  
познавательного интереса учащихся (Е. В. Ненахова)**

№ п/п	Высказывание	Оценки		
		0	1	2
1.	Я жду урока русского языка			
2.	У меня на уроке преобладает хорошее настроение			
3.	Я выполняю самостоятельно домашнее задание			
4.	Мне нравится принимать участие в конкурсах, олимпиадах по русскому языку			
5.	Я выполняю дополнительные задания по русскому языку в классе или дома			
6.	Я внимательно слушаю учителя			
7.	Я стараюсь решить задание до конца, даже если оно требует выполнения однотипных длительных операций			
8.	Я обращаюсь к учителю за консультацией			
9.	Я могу повторить содержание урока после его завершения			
10.	Я нахожу собственные способы выполнения познавательных заданий			
11.	На уроке я слушаю вопросы учителя и стараюсь отвечать на них			
12.	Я посещаю с удовольствием внеклассные мероприятия по русскому языку и литературе			
13.	Мне нравится выполнять творческие задания с использованием дополнительного материала			
14.	Мне нравится работать самостоятельно на уроке			
15.	Я бы хотел изучать русский язык после окончания школы, возможно не занимаясь данной наукой профессионально			

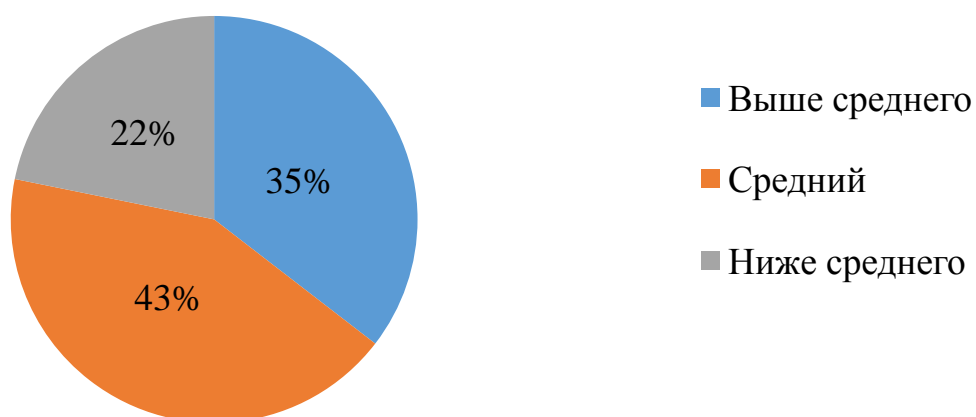
**Обработка результатов**

Количество баллов	Уровень познавательного интереса
0–14	Ниже среднего
15–23	Средний
24–30	Выше среднего

**Уровень познавательного интереса учащихся  
6 класса**



**Уровень познавательного интереса учащихся  
7 класса**





**Фрагмент интегрированного урока в 5 классе**  
**(русский язык/человек и мир)**  
**«Полезные ископаемые. Проверяемые безударные гласные**  
**в корне слова»**

**Цель урока (по русскому языку):**

1) закрепление умений видеть орфограмму в слове, использовать разные способы для проверки гласной в корне слова с учётом общего лексического значения слов.

**Задачи (по русскому языку):**

1) научиться видеть проверяемую орфограмму в корне;  
2) уметь подбирать проверочные слова, ставя орфограмму в корне слова в сильную позицию.

**Тип урока:** комбинированный.

**Материалы и оборудование (по русскому языку):** сигнальные карточки, печатные блоки слов-отгадок, печатные материалы для размещения на доске, карточки для саморефлексии, призы для поощрения активных учащихся.

Предполагается, что урок одновременно проводят два учителя, предварительно разделив класс на 2 команды.

**V. Закрепление полученных знаний**

*учитель русского языка и литературы*

Возвращаемся к любимому языку и продолжаем работу в виде орфографической игры, которая называется «Молчанка» (*работа с сигнальными карточками; у каждого учащегося есть отдельный комплект*).

*Условия игры таковы: нужно вытащить из «волшебного» мешочка слово, а затем молча поднять карточку с нужной буквой, которую вставляете в корень. Называем устно лишь проверочное слово.*

К...рмушка (корм), кр...льчиха (кролик), м...слёнка (масло), см...льчак (смелый), ч...рвивый (червь), с...ляной (соль), п...лезный (польза), в...здушный (воздух), б...глец (бег), в...рхушка (вверх), ц...почка (цепь), п...лпть (пилит), г...стинец (гость), д...чурка (дочь), с...сновый (сосны), п...тнистый (пятна), т...рфяной (торф).

*учитель русского языка и литературы*

Вот мы шли, шли, шли

И на бочку набрали.

Оказалось, в этой бочке

Спрятаны такие заморочки.



*(Слова, различающиеся одной гласной; фонетические игры)*

*Учащийся работает у доски, устно подбирая проверочное слово и прикрепляя нужную карточку с гласной. Вспоминаем понятие лексического значения слова.*

1. Спешу – спишу.
2. Сесть – сидеть.
3. Мячи – мечи.



*Рисунок 1. Ход интегрированного урока*



*Рисунок 2. Сигнальные карточки*



*Рисунок 3. Наградной материал*

**Фрагмент мастер-класса**  
**«Система работы учителя русского языка и литературы с**  
**высокомотивированными учащимися»**

Современное общество ставит перед школой задачу подготовки самостоятельных, способных к самообучению, ответственных, обладающими коммуникативными навыками граждан. Школа не может дать знания на всю жизнь, а вот научить, выработать стремление к постоянному самосовершенствованию – её главная задача.

В последнее время всё чаще встаёт вопрос работы с высокомотивированными учащимися. Проблема развития таких детей является одной из наиболее сложных и одновременно интересных проблем современной школы, т.к. она связана с перспективами развития и процветания современного общества.

В своей деятельности использую следующие направления работы с высокомотивированными детьми через урочную и внеурочную деятельность:

- 1) Дифференцированное обучение:
  - а) игровые педагогические технологии;
  - б) использование компьютерных технологий.
- 2) Нестандартные уроки (интеграция).
- 3) Исследовательская деятельность.

**Дифференциация** – означает разделение, расслоение целого на различные части, формы, ступени.

**Дифференцированное обучение** – форма организации образовательного процесса, реализуемая на основе разделения учащихся на различные по численности группы с характерными для них признаками для подбора специфических методов и приёмов работы с каждой группой обучаемых.

**Каким образом данное обучение прослеживается в моей работе?**  
Детям предлагаются разноуровневые задания.

Разноуровневые задания предполагают:

- 1) Дифференциацию содержания учебных заданий:
  - а) по уровню творчества;
  - б) по уровню трудности;
  - в) по объёму.
- 2) Использование разных способов организации деятельности учащихся:
  - а) по степени самостоятельности учащихся;
  - б) по степени и характеру помощи учащимся;

в) по характеру учебных действий.

Русский язык является одним из сложных предметов в школе, поэтому необходимо постоянно повышать у учащихся интерес к изучению этого предмета, делать уроки как можно более увлекательными. В этом и могут помочь **игры**, их умелое использование на уроках. Именно через них можно привлечь внимание детей к предмету, развивать у них заинтересованность в получении знаний.

*«Игра имеет важное значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре».*  
**Антон Семёнович Макаренко**

Целесообразность использования игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности игровых технологий уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений.

#### **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.

2) *Игры-путешествия.* Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в данных играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, высказываний, гипотез.

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

### **Задание 1**

**Соотнести определение и его понятие (две половинки карточки нужно воссоединить).**

- 1) Цвет фиалки и сирени (*лиловый*).
- 2) Заранее намеченный путь следования (*маршрут*).
- 3) Мысленно представить себе что-либо (*вообразить*).
- 4) Очень большой (*огромный, гигантский*).
- 5) Жёлтый с красноватым оттенком (*оранжевый*).
- 6) Знаки для обозначения звуков (*буквы*).
- 7) Слова, употребляемые жителями одной местности (*диалект*).
- 8) Слова, употребляемые в профессии (*профессионализмы*).

## Задание 2

**Собери пословицу, вставь пропущенные орфограммы.**

- 1) Ремесло не коромысло – не научиш(?)ся.
- 2) Хорош(?) садовник – соберёш(?) хлеба на грош(?).
- 3) Не помучиш(?)ся, не посеяв, не взойдут.
- 4) Не удобриш(?) рож(?) – плеч(?) не оттянет.
- 5) Бобы не грибы: хорош(?) и крыжовник.

**Ключ:** 1+4, 2+5, 3+1, 4+2, 5+3.

**Вывод:** в данных играх-упражнениях дифференциация прослеживается по усложнению заданий. Предлагать их можно в среднем звене – 5–7 классы.

## Задание 3

**Игры-соревнования (команда читает по очереди пословицу на слайде и отвечает).**

- 1) Слово – ..., а молчание – золото. (*серебро*)
- 2) Авань да как-нибудь до добра не... (*доведут*).
- 3) Доброе... и кошке приятно. (*слово*)
- 4) Делу ..., потехе – час. (*время*)
- 5) Где тонко, там и ... (*рвётся*).
- 6) Копейка ... бережёт. (*рубль*)
- 7) Один с сошкой, а ... с ложкой. (*семеро*)
- 8) ... платит дважды. (*Скупой*)
- 9) ... едешь – ... будешь. (*Тише, дальше*)

## Задание 4

**Используя шифр, как можно быстрее найдите слова, которые скрываются за этими цифрами.**

421	3467	35121
9810	10439	25131
1086	108910	28517
983	34911	109121
285	10471	54687
4611	9473	281101

**Шифр:**

<b>А</b>	<b>В</b>	<b>Г</b>	<b>И</b>	<b>Л</b>	<b>М</b>	<b>Н</b>	<b>О</b>	<b>Р</b>	<b>Т</b>	<b>Я</b>
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

**Ответы:**

ива	гимн	глава
рот	тигр	влага
Том	торг	волан

Рог	гиря	трава
Вол	тина	лимон
имя	ринг	врата

**Вывод:** подобного рода задания вызывают дух соревновательности, что является отличным мотивирующим фактором в работе на уроке.

### Игры со словами на досуге. Палиндромы

Само слово *палиндром* – греческое: эта игра была известна ещё древним грекам. Так называются предложения, которые можно читать с любого конца.

- 1) А роза упала на лапу Азора. (Эту фразу придумал Афанасий Фет)
- 2) Около Миши молоко.
- 3) Аргентина манит негра.
- 4) Рвал дед лавр.
- 5) Театр тает.
- 6) Искать такси.
- 7) Леша на полке клопа нашел.
- 8) Ася, молоко около мяса.

В византийском храме Софии в Константинополе на мраморной купели было вырезано палиндромное изречение:

### НИСПОНАНОМИМАТАМИМОНАНОПГИН,

которое означало: «Омывайте не только лицо, но и ваши грехи».

Дети постарше любят задания, связанные с фразеологией. Вообще данному разделу уделяется малое внимание в школьном курсе. В 5 классе вводится понятие фразеологизма и лишь в 10 отдельные фрагменты.

### Задание 5

**Перед тобой искусственно созданный текст, вобравший в себя множество фразеологизмов. Необходимо отыскать все, объясняя их значение.**

Я по жизни – белая ворона. И водить кого-то за нос не умею. Иногда так неловко и стыдно становится, что хоть сквозь землю провалиться. И потерпеть фиаско мне ничего не стоит, особенно во время публичного выступления. Слишком уж я занят саморефлексией, поиском своего альтер эго.

Как бы хотелось придерживаться принципа «золотой середины», но не могу при всём желании. Слишком идеализирую окружающих и выдаю желаемое за действительное. Образно выражаясь, продаю шкуру неубитого ещё медведя.

Наверно, в средние века такие, как я, были заняты настойчивым поиском философского камня, несмотря на всю абсурдность и тщетность этого занятия.

Вот и получается, что в реальной жизни мне проще быть ведомым, плыть за кем-то в кильватере.

Хотя в душе строишь ещё какие наполеоновские планы – ведь нереализованных амбиций хоть пруд пруди. А в результате – прольёшь крокодиловы слёзы, выкуришь трубку мира и тем самым признаешь, что являешься проводником страусиной политики.

В то же время любые проявления квасного патриотизма мне глубоко отвратительны. Я уж лучше буду принадлежать к пятой колонне, мнимым изменникам и предателям, а на самом деле – к меньшинству, которым не грозит поставить не на ту лошадь. Конечно, ва-банк не пойду – предпочту держать порох сухим. Уж лучше придерживаться джентльменского соглашения, нежели таскать каштаны из огня.



Рисунок 1. Команды учителей Гомельского района, принимающие участие в мастер-классе

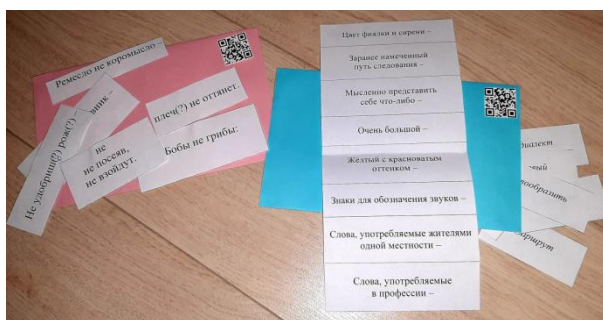


Рисунок 2. Раздаточный материал

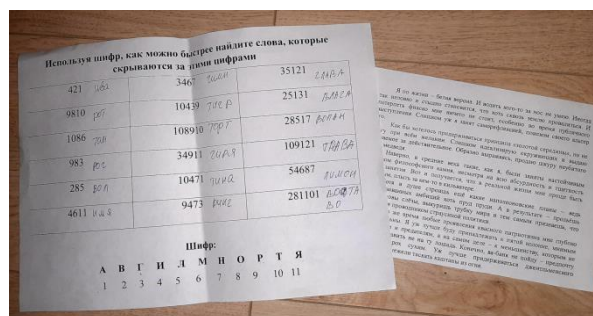


Рисунок 3. Раздаточный материал



Рисунок 4. Ведущий мастер-класса