**Государственное учреждение образования**

**«Пыханская базовая школа»**

ОПИСАНИЕ ОПЫТА РАБОТЫ

«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ»

 Чернышовой Аллы Анатольевны

учителя русского языка и литературы

 8029 801 47 24

Учение, лишенное всякого интереса и взятое только силой принуждения, убивает в ученике охоту к овладению знаниями. Приохотить ребёнка к учению, гораздо более достойная задача, чем приневолить.

К.Д.Ушинский

Современное общество ждет от школы мыслящих, инициативных, творческих личностей с широким кругозором и прочными знаниями. Школа в условиях модернизации системы образования ищет пути, которые позволили бы выполнить этот заказ общества.

Целью обучения сегодня является целостность личности ученика, то есть наиболее полное развитие заложенных в ней активно–творческих возможностей, ее интеллектуально–нравственной свободы. Поэтому необходимо с детства формировать такие навыки, как инициативность, способность творчески мыслить, находить нестандартные решения, умение выбирать профессиональный путь, готовность обучаться в течение всей жизни.

Школа является важным этапом в этом процессе. Главные задачи современной школы – раскрытие способностей каждого ученика, воспитание порядочного и патриотичного человека, личности, готовой к жизни в высокотехнологичном, конкурентном мире. Школьное обучение должно быть построено так, чтобы выпускники могли самостоятельно ставить и достигать серьёзных целей, умело реагировать на разные жизненные ситуации.

Таким образом, современное состояние обучения школьников диктует необходимость синтеза новых и традиционных путей повышения качества их теоретической подготовки, готовности к самостоятельному творческому труду, а главное - средств и методов, в том числе – средств и методов обучения в рамках уроков русского языка.

Как привлечь школьников к изучению русского языка?

Как помочь росту их познавательной активности? Как раскрыть их способности? Как повысить интерес к изучению русского языка?

 Эти и многие другие проблемы подчёркивают необходимость использование таких средств организации образовательной деятельности, которые бы позволили каждому ученику, с любым уровнем теоретической подготовки, полноценно реализовать себя. По моему мнению, главную роль в этом играет применение игровых технологий.

  Игра – самый древний способ передачи знаний от поколения к  поколению. Через игру ребёнок постигает мир, законы взаимоотношений, приобретает новые знания в различных областях жизни и науки. Игра даёт возможность учащемуся оценить себя на фоне других ребят, выдвигая при этом иные критерии оценки. Игра способствует формированию и развитию ключевых компетенций ученика, развитию творческого мышления и активизации самостоятельной работы учеников.

В процессе деловой дидактической игры развивается целеустремленность, активность, динамичность и продуктивность мышления, прочность и оперативность памяти, стремление к совершенству и вера в свои силы. С дидактической точки зрения игровое обучение перспективно тем, что не противостоит современным педагогическим теориям.

Целью моей работы является изучение дидактических возможностей использования игровых технологий на уроках русского языка в 5-9 классах.

Задачи:

1. Проанализировать игровые технологии.
2. Изучить состояние практики использования игровых технологий на уроках русского языка в современной школе.
3. Выявить педагогические и методические основы конструирования и использования игровых технологий.
4. Обобщить опыт использования игровых технологий на уроках русского языка.

Продолжительность работы по данной теме составляет 3 года.

Проблема занимательности берет свое начало с Я.А.Коменского. Он не вводил этого понятия, но писал, что образование должно возбуждать «интерес к знанию и охоту к учению».

Теоретики и практики оценили уникальные возможности игры в роли активного участника образовательного процесса.
Возникнув из необходимости реализации занимательности в обучении, игра на уроке привлекла внимание психологов, дидактов и методистов. К настоящему времени она получила серьезное психологическое обоснование и дидактическое подтверждение. Разработано большое количество учебных игр. Уделено им внимание и в методике преподавания русского языка.

Л.С.Выготский еще в 20-х годах прошлого столетия обратил внимание на изменение содержания и динамики детской игры. Он пишет: «Игра является естественной формой труда ребёнка, 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 зарубежной — 3.Фрейд, Ж.Пиаже и другие.

В основе игровой деятельности лежит развивающее обучение, которое способствует включению механизмов развития личности обучающихся и наиболее полной реализации их внутренних интеллектуальных и творческих способностей.

Использование игровых технологий на уроках русского языка помогает в той или иной степени:

* снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала;
* вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к русскому языку как к учебному предмету.

Немаловажно также и то, что игра на уроках русского языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Она несёт в себе огромный эмоциональный заряд и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации.

 В настоящее время существует несколько интересных пособий, помогающих учителю освоить разнообразные игры на уроках русского языка (П.М.Баев, Л.В.Петрановская, Н.Н.Соловьёва и др.)

На своих уроках я использую дидактические игры, классификация которых основана на тематическом принципе: игры распределяются по разделам лингвистики. В каждом разделе есть игры, помогающие отрабатывать коммуникативный аспект. В ходе игры учитель может выступать в качестве наблюдателя или участвовать в роли ведущего игры.

Классификация дидактических игр:

* Фонетические и орфографические игры;
* Лексико-фразеологические игры;
* Игры по морфемике и словообразованию.
* Игры по синтаксису и пунктуации.

Определение характера игры на уроке русского языка необходимо для того, чтобы поставить перед учеником дидактическую цель, а также проанализировать, достигнута ли эта цель в результате проведения игры. Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом его этапе – от проверки домашнего задания до обобщения.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

1) соответствие игры целям урока;

2) доступность для учащихся данного возраста;

3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1) ролевые игры на уроке;

2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);

3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);

 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

 При проведении уроков русского языка я использую следующие дидактические виды игр.

Фонетические игры – разминки провожу в 5 классе для развития речевого аппарата у детей и выявления степени усвоения лингвистического материала. Так, например, при изучении в 5 классе темы «Звонкие и глухие согласные» провожу игры «Найди пару», «Поймай мяч», «Эхо». Все они основаны на делении согласных на парные и непарные звонкие и глухие. Дети с интересом играют на уроке, а педагог незаметно создаёт почву для лучшего восприятия более сложного материала.

Часто на уроке я использую игры со словом. Такие игры решают предметные задачи: развитие орфографической зоркости, расширение словарного запаса. Они занимают 5 – 7 минут, и я провожу их в любое время урока.

По моим наблюдениям, очень популярной остаётся у детей 5 – 7 классов игра на составление слов из букв, входящих в данное слово. Такая игра помогает запомнить облик слова, развивает внимание, творчество детей.

 Для отработки произносительных норм я использую игру «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.

 При изучении темы «Лексика» в 5 классе я предлагаю учащимся следующие игры: «Собери фразеологизм» (учащиеся по данным словам составляют фразеологизм); «Угадай-ка» (объяснить, о ком говорят: «стреляный воробей», «гусь лапчатый», «собаку съел».); «Собери пословицу» (восстановить пословицы, обе части которых соединены неверно, заново расставить знаки препинания – 5 класс, восстановить пословицы, части которых соединены неправильно. Указать, какие предложения получились: сложносочиненные или простые с однородными членами - 9 класс); «Кто быстрее?»; «Найди пару»; «Объясни значение»; «Прямое и переносное» и другие.

 Часто на уроках использую игры, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм:

«Мягкая посадка» (при отработке какой-либо орфограммы или темы эта игра пробуждает интерес, активизирует весь класс учащихся. Дети не знают, к кому полетит мяч и какое слово (какой вопрос) прозвучит.

 «Третий лишний» (необходимо найти слово, не соответствующее определенному правилу, части речи, смыслу и т. д.),

"Выбери три слова» (выбрать слова с одной орфограммой),

« Шифровальщики» (шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.),

«Найди ошибку» (учитель называет ряд слов, существительных, и допускает одну "ошибку". Ученик должен определить, какое слово лишнее в ряду слов, и доказать почему).

 Учащиеся разных возрастных групп очень любят, когда я предлагаю им на уроках разгадать кроссворды, чайнворды, ребусы

 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. Кроссворды не оставляют равнодушными школьников любого возраста.

 Педагогически оправданным является использование таких кроссвордов, как составленные на базе основного программного материала с зашифрованными понятиями и терминами. В кроссвордах могут быть зашифрованы слова на какое-либо правило, изученное детьми и отрабатываемое на уроке повторения. 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.

Также на уроках я использую лексические диктанты, когда учитель читает определение, а учащиеся отгадывают зашифрованное слово. Это особенно актуально в эпоху централизованного тестирования.

Среди многих проблем, направленных на совершенствование процесса обучения, в том числе обучения русскому языку, проблема формирования познавательных интересов является довольно значимой. Познавательный интерес возникает не сразу, он складывается из отдельных элементов. Сначала это любознательность или просто любопытство. Но любопытство может быстро угаснуть. Устойчивый интерес можно привить детям в результате большой и трудоемкой работы, применяя разнообразные технологии, методы и приемы в обучении.

Стимуляция познавательных интересов в учебном процессе имеет разные источники и, чтобы управлять формированием интересов, учитель должен ясно осознавать, что именно способствует их возникновению и укреплению.

Практика моих уроков и наблюдения за уроками своих коллег в школе и в других учреждениях образования района позволяют сделать вывод, что есть дети, которым не всегда интересен данный предмет. Между тем, уроки русского языка имеют огромную значимость в развитии личности ребенка: несут в себе большие возможности для развития психических процессов, речи, наблюдательности, эрудиции.

Поэтому, я считаю, что учитель должен целенаправленно работать над формированием у детей познавательного интереса к данной дисциплине.

Важным средством развития познавательного интереса учащихся на уроках является занимательность обучения, а именно использование игровой технологии в учебном процессе. Данная технология обладает характеристиками, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся.

1) Занимательность на уроке – эффективное средство для воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.

2) Игра – один из приёмов преодоления пассивности.

3) Игра развивает умственную деятельность учащихся, внимание, тренирует память, стимулирует интерес к предмету.

4) Игровые формы обучения на уроках русского языка развивают творчество детей и создают прочную базу знаний на данном этапе обучения.

Следует заметить, что курс русского языка, на мой взгляд, обладает обширными возможностями применения игровых технологий для развития и активизации познавательного интереса.

Я убедилась в этом, проведя исследование на базе Государственного учреждения образования «Пыханская базовая школа» в 2010 году с целью определения познавательного интереса, мотивации и склонностей у учащихся к изучению русского языка.

В исследовании участвовали учащиеся 5–9 классов, изучающие русский язык.

На констатирующем этапе эксперимента детям было предложено написать мини-сочинение на тему «Мой любимый предмет» с целью выявить распределение интересов школьников по предметам.

Анализ сочинений показал, что в среднем и старших звеньях все–таки происходит снижение интереса к изучению иностранного языка. Так, в 9 классе этот предмет назвали в качестве любимого урока 27% учеников, в 5 классе – 90%, 6 класс – 80%, 7 класс – 62%, 8 класс – 51%.

Лидерами по сравнению с другими предметами оказались предметы физкультура, математика, история и белорусский язык. Хотя процент увлеченности этими предметами не высокий.

Далее испытуемым была предложена анкета «Карта интересов» А.Е. Голоминтюк, в которой имел место вопрос «Нравятся ли тебе уроки русского языка?»

Анализ полученных результатов позволил сделать вывод, что уроки русского языка очень нравятся в 5-6 классах, а в старших звеньях были ответы как положительные, так и отрицательные. Так в 5–8 классах 50 % учеников ответили на вопрос утвердительно. Остальные школьники дали ответы: «не очень», «нет», «не знаю».

Следующим шагом констатирующего этапа эксперимента стало анкетирование. Его целью было выяснение отношения школьников к технологиям, используемых в учебной деятельности.

Анкета включала в себя следующие вопросы:

* Какой вид деятельности на уроках тебе нравится больше всего?
* Нравится ли тебе внеклассная деятельность по предмету?

Ответы свидетельствовали о том, что учащимся очень нравятся игровые формы работы, а также участие в праздниках, соревнованиях и конкурсах по предмету.

На формирующем этапе эксперимента проводились уроки с применением игровых технологий.

На протяжении всей опытно-экспериментальной деятельности мною была сделана опора на активность учащихся. Принцип активности учащихся в процессе обучения был и остается одним из основных в методике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений. Я опиралась и на мнение о том, что познавательный интерес порождает активность, но, в свою очередь, повышение активности укрепляет и углубляет познавательный интерес.

Большое внимание было уделено использованию игровых технологий, их познавательная ценность и занимательность вызывали потребность в коммуникации. На уроках ученики были более эмоциональны, у них пробудилось желание активно участвовать в работе, даже самые стеснительные и робкие учащиеся с особыми образовательными потребностями поднимали руки и отвечали. Практически никто из ребят не отвлекался на посторонние раздражители, что также является значимым показателем наличия устойчивого познавательного интереса.

После проведенных мероприятий учащимся вновь было предложено ответить на вопросы «Карты интересов».

71% учащихся 5–8 классов написали, что им нравятся уроки (во время первого анкетирования таких ответов было всего 50%). Результаты анкетирования учащихся также свидетельствовали о том, что отношение детей к предмету изменилось в положительную сторону.

Проведенное исследование подтвердило еще раз гипотезу о том,чтоиспользование игровых технологий способствует развитию познавательного интереса к предмету, что будет способствовать качественному росту результатов обучения.

Список использованных источников:

1. Баев П.М. /Играем на уроках русского языка, М., 1989
2. Коновалова Е. И. / Нестандартные уроки. М.; Дрофа, 2002
3. Макаренко А.С. Собр. соч. в 7 томах. - М., изд. АПНРСФСР, 1983, т.4
4. Маркова А.К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте. – М.: Просвещение, 1990.

5. Матюшкин А.Н. Развитие творческой активности школьников. – М.: Педагогика, 1991.

6. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. – М.: Народное образование, 2002. – 185 с.

7. «Современные требования к уроку» – Завуч – 2005.

8. Ушинский К.Д. Собр. соч. в 11 т. - М.-Л., 1948-1952, т.5
9. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 1978

Приложение 1

Урок русского языка в 6 классе

Тема: «»Повторение изученного в 5 классе»

Цель урока: 1) повторить правописание корней с чередующимися гласными; правописание приставок на з-, с-; правописание ь после шипящих; безударных гласных;

2) закрепить правописание корней с чередующимися гласными; правописание приставок на з-, с-; правописание ь после шипящих; безударных гласных;

3) совершенствовать навыки применения данных правил при выполнении упражнений;

4) воспитывать чувство коллективизма, ответственности за других, поддержки и взаимопомощи;

5) развивать интерес к русскому языку.

Оборудование: сигнальные карточки, план урока, «сундук с сокровищами», памятки по правилам правописания, жетоны, карточки со словами, музыка М. Дунаевского.

Ход урока

I. Организационный момент

Начать сегодняшний урок я хочу с небольшого стихотворения Л. Строка «Тайны слова»:

Есть тайны у человека,

У природы, у Земли,

Но чтоб имело тайны слово?

Мы и думать не могли.

Тайн у слова очень много:

Роду - племени какого

Из чего же состоит,

Орфограмма, где стоит,

Дружит с кем и чем бывает,

На вопросы ль отвечает?

И вообще, что означает?

Чтобы тайны все узнать

Язык нам надо изучать.

II. Повторение и обобщение

Сегодня мы отправимся в удивительное путешествие по океану Орфографии. Нам предстоит трудный, но увлекательный путь, на котором нам встретятся глубокие моря, заливы и подводные рифы. На доске висит план нашего путешествия, который поможет нам определить цель нашего путешествия.

План путешествия по океану Орфографии

1. Море корней с чередующимися гласными.
2. Залив приставок на з-,с-.
3. Подводные рифы мягкого знака.

По опорным словам: повторить, закрепить, совершенствовать, воспитывать, развивать, учащиеся самостоятельно формулируют цели урока.

 Далее класс делится на команды, придумывают названия своим «кораблям».

 Итак, команды набраны, корабли названы, можно и в путь отправляться. Я хочу пожелать вам счастливого пути и попутного ветра.

Звучит музыка М. Дунаевского.

У нас на пути первое препятствие – «Море корней с чередующимися гласными».

На доске вывешиваются корни с чередующимися гласными:

-мер- - -мир- -лаг- - -лож- -кос- - -кас-

-дер- - -дир-

-бер- - -бир-

-тер- - -тир-

-пер- - -пир-

-блест- - -блист-

-жег- - -жиг-

-чет- - -чит-

-стел- - -стил-

Учащиеся вспоминают правила правописания чередующихся в этих корнях.

Правила мы вспомнили, а сейчас штурманы наших кораблей, выполнив задание, проведут свои корабли по морю. (задание выполняется на доске).

Члены команды должны внимательно следить за штурманами. Если он сделает ошибку, то учащиеся должны поднять красную сигнальную карточку, а если всё правильно, то зелёную. За правильно выполненное задание команда получает жетон.

Задание №1 Задание №2 Задание №3

соб… рал изл…жение к…снуться

к..сание зап…реть предл…гать

предл…жение зад…рать пол…жить

ст…реть к…саться ут…рял

предл…гать обж..чь к…сательная

Наше путешествие продолжается. Следующее препятствие – «Залив приставок на з-, с-».

Чтобы выполнить следующее задание, необходимо вспомнить правило правописания букв з, с на конце приставок. Я вам помогу, прочитаю небольшое стихотворение:

Есть приставки на з-, с-:

Можно з писать и с.

Если следом звонкий звук,

з пиши тогда мой друг.

Если звук глухой стоит.

Нам он с писать велит.

А сейчас задание. Это игра «Морской бой»:

Участники команд по очереди «стреляют» в закрытые слова на доске и называют ту букву, которую необходимо написать на конце приставки. За каждый правильный ответ команда получает жетон.

Слова на доске: ра..крыть, ра…бить, ра…краска, ра..ведка, ра…смешить, ра…морозка, и…криться, в…бить, и…дать, во…дать, в..кричать, бе…жалостный, ни..падать, бе…делье, бе…численный, и…следовать, и..жога, ра..щедриться, в..пахать, и..купить, ра…бинтовать, бе…шабашный, бе…срочный, и…сечь, в…выть.

 Обращение к целям урока.

 Вот море немного успокоилось, и нам пора отдохнуть.

III. Физкультминутка «У реки росла рябина»

У реки росла рябина (из положения присев постепенно выпрямляем туловище, руки вперёд вверх).

А река текла, рябила (повороты вправо и влево с плавными движениям рук).

Посредине глубина (наклоны вперёд, руки прямые).

Там гуляла ры-би-на (приседания).

Эта рыба – рыбий царь (прыжки).

Называется пескарь (ходьба на месте).

Немного отдохнули, а теперь снова в путь.

 Следующее испытание – «Подводные рифы мягкого знака»

Чтобы выполнить задание, нам необходимо достать сундук с сокровищами из затонувшего корабля. Но этот корабль охраняет грозный пират. Чтобы попасть на корабль, надо выполнить задание пирата: вставить пропущенные безударные гласные: разлмать конструкцию, присоеднить к стене,

поглдеть направо, покзать рукой, оцнить результат, пожлеть ребёнка, облваться водой, встрхнул руками, рсковать жизнью, удвительное путешествие, не спеша удлиться, цвтущий рзарий, продлжительная голдовка, тжёлый чемодан, нбесное тело, длёкие миры, дружно зашгали, заграничные пспорта, посдить морковь, городское насление, истрический процесс, лгко учиться, еврпеец, гворят на трёх языках, скльзит по льду, двно не виделись, смшной рассказ, содргнулся от шума, повселиться на празднике, закляться летом.

А вот и сундук с сокровищами. Но забрать сокровища мы можем только после того, как вспомнить правописание мягкого знака после шипящих. Из сундука члены команд по очереди достают из сундука слова с пропущенным ь и говорит, нужен ли в слове ь. За правильный ответ получают жетон.

Слова из сундука: плач…, луч…, мяч…, ноч…, колюч…, туч…, печ…, мыш…, грач…, береч…, плащ…, горяч…, моч…, мощ…, ключ…, дач…, матч…, свеж…, морж…, горюч…, калач…, палач…, молодёж…

Сундук мы открыли, а сокровища в сундуке – это ваши знания.

 Как не печально, но наше путешествие подошло к концу. Кто же сегодня победитель. Капитаны команд подсчитывают количество заработанных жетонов. Победила та команда, у которой больше всего жетонов. Члены команды – победительницы получают высший балл – 10.

В конце урока я предлагаю вам выполнить тест, который поможет вам ещё раз вспомнить о тех правилах, которые мы с вами повторили.

Тест

1. Выберите и вставьте гласную в корнях слов;
найдите «третье лишнее» и подчеркните это слово:
а) ум (и, е) рать, расст (и, е) лать, зап (и, е) реть;
б) нат (и, е) реть, зад (и, е) рать, ум (и, е) реть;
в) бл (и,е) снул, перест( и, е) лить, бл (и, е) стать;
г) подж (и,е) гать, выт (и,е) рать, выб (и,е) ру;

2. В каких словах напишете О:

а) отл…жить;

б) пол…жить;

в) изл…гать;

г) предл…гать.

3. В каких словах напишете О:

а) сл…жить;

б) сл…гать;

в) перел…жить;

г) зал…жить.

4.В каких словах напишете А:

а) распол…житься;

б) распол…гаться;

в) сл…гаемое;

г) сл…жжение.

5. Вставьте, где необходимо мягкий знак:

а) спелая рож ;

б) среди берёзовых рощ\_;

в) всюду роскош ;

г) богатый кортеж .

В конце урока обратимся к целям нашего урока. Какие цели ставили мы перед собой в начале урока? Мы их выполнили?

IV. Рефлексия

У каждого из вас есть два флажка: чёрный и красный, а на доске висят два кораблика: чёрный и красный. Если урок вам понравился, то вешаете красный флажок на красный кораблик, а если не понравился, то чёрный флажок на чёрный кораблик.

V. Домашнее задание

1. Упражнение из учебника.
2. Придумать сказку про правописание корней с чередующимися гласными е, и (по желанию).

 Приложение. 2

Лексико-фразеологические игры

**Запишите фразеологизмы, подберите к ним слова – синонимы.**

Гусь лапчатый- … (пройдоха, проходимец)

Тише воды, ниже травы-… (робкий)

Рукой подать- … (близко)

Без задних ног (спать)- … (крепко спать)

Без сучка без задоринки- … (легко, гладко)

Воды не замутит- … (кроткий)

**Прочитайте фразеологизмы. Укажите их значение одним словом.**

Рыцарь без страха и упрёка- … (великодушный)

С открытой душой- … (чистосердечный)

Зимой снега не выпросишь-… ( жадный, корыстолюбивый)

Звезда первой величины-… ( прославившийся)

Искатель приключений-… (путешественник)

Своя рука- владыка- … ( независимый, своевольный)

Найти общий язык-… (найти взаимопонимание)

Решите пропорции.

**1**. ставить на кон = сгущать краски

 ставить на карту ? (делать из мухи слона)

**2.** видимо - невидимо = по щучьему велению

 ? как по волшебству (тьма - тьмущая)

**3.** в мгновение ока = ?

 в два счёта с гулькин нос (кот наплакал)

**4.** ? голова – два уха

 с места в карьер = медный лоб ( не тратя времени)

**5.** засучив рукава = раз-два – и обчёлся

 через пень-колоду ? ( непочатый край)

**6.** на чужой шее сидеть = душа в душу

 ? как кошка с собакой (зарабатывать своим горбом)

Игровые элементы урока русского языка в 5 классе по теме «Антонимы».

 **1. Игра «Кто больше?»**

Мой друг- преданный, верный. Чуткий , отзывчивый, внимательный…

Если приходит беда, мой друг становится храбрым, отважным, смелым, мужественным, бесстрашным…

**2. Игра – упражнение.**

 Подберите антонимы к словам, характеризующим вашего четвероного друга:

Дружелюбный – враждебный, гигант – карлик, могучий – слабый, отважный – трусливый, простодушный – хитрый, угрюмый – весёлый и т.д.

**3. Загадки.**

1. Я антоним к слову зной.

Я в реке, в тени густой.

И в бутылке лимонада.

А зовут меня… (прохлада).

2. Я антоним шума, стука,

Без меня вам ночью мука.

 Я для отдыха, для сна.

Да и школе я нужна.

Называюсь… (тишина).

3. **Кроссворд «Антонимы».**

К данным словам (левый столбик) надо подобрать антонимы,

записав их в правый столбик. В этом столбике зашифрована тема урока.

Сухой - ВЛ**А**ЖНЫЙ

Начинать - КО**Н**ЧАТЬ

Ветер - ЗА**Т**ИШЬЕ

Рыхлый - ПЛ**О**ТНЫЙ

Трудолюбивый - ЛЕ**Н**ИВЫЙ

Короткий - ДЛ**И**ННЫЙ

Свет - ТЕ**М**НОТА

Медлительный - ПР**Ы**ТКИЙ