

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**ЛЕСОСИБИРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ –
филиал Сибирского федерального университета**

Филологии и языковой коммуникации
кафедра

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ М.В. Веккесер
подпись инициалы, фамилия
« _____ » _____ 2022 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
код-наименование направления

**МЕТОДИКА ПРИМЕНЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ НА УРОКАХ
РУССКОГО ЯЗЫКА В 6 КЛАССЕ**

Руководитель _____
подпись, дата

доцент, канд. филол. наук
должность, ученая степень

Л.С. Шмульская
инициалы, фамилия

Выпускник _____
подпись, дата

Е.А. Силантьева
инициалы, фамилия

Нормоконтролер _____
подпись, дата

О.Н. Зырянова
инициалы, фамилия

Лесосибирск 2022

РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа по теме «Методика применения дидактической игры на уроках русского языка в 6 классе» содержит 57 страниц текстового документа, 42 использованных источника, 9 таблиц, 34 рисунка.

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА, ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ОПЫТ, ШКОЛЬНЫЕ УЧЕБНИКИ, МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ.

Современная педагогика, рассматривает человека как целостную уникальную личность, развивающуюся в процессе самореализации. Один из педагогически эффективных способов развития личности - использование игровых форм в процессе обучения. Такая форма обучения позволяет ребёнку ощутить чувство успеха и поверить в собственные силы.

Цель работы: описать методику применения дидактических игр на уроках русского языка в 6 классе.

Задачи:

1. На основе научно-методической литературы представить определения дидактической игры, указать ее принципы, свойства, классификацию.
2. На основе анкетирования дать анализ педагогического опыта применения дидактической игры на уроках русского языка.
3. Проанализировать учебники 6 класса на предмет отражения в них заданий игровой формы.
4. Разработать методические рекомендации по использованию дидактической игры на уроках русского языка в 6 классе.

Объект: дидактическая игра на уроках русского языка в 6 классе.

Предмет: методика применения дидактической игры на уроках русского языка в 6 классе.

По результатам исследования были разработаны методические рекомендации по применению дидактических игр на уроках русского языка в 6 классе.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
1 Теоретические основы применения дидактической игры	6
1.1 Понятие «Дидактическая игра» в научно-методической литературе ...	6
1.2 Анализ педагогического опыта использования дидактических игр на уроках русского языка	13
2. Методические аспекты применения дидактической игры на уроках русского языка в 6 классе.....	17
2.1 Анализ учебников	17
2.2 Методические рекомендации применения дидактических игр на уроках русского языка в 6 классе	26
Заключение	49
Список использованных источников	51
Приложение А Анкетирование учителей русского языка	57

ВВЕДЕНИЕ

Игра для детей – это неотъемлемая часть взросления, формирования личности, самовыражение. В ходе игры у ребенка развивается память, внимание, логическое мышление, коммуникативные качества, творческие способности. Ещё К. Д. Ушинский в своих работах писал о том, что игра для ребенка – это мир практической деятельности.

Современная педагогика, исходя из гуманистической парадигмы, рассматривает человека как целостную уникальную личность, развивающуюся в процессе активной самореализации в системе взаимодействия с другими людьми. Один из педагогически эффективных способов развития личности - использование в процессе обучения игровых форм учебно-познавательной деятельности. Игровая форма урока и использование различных элементов игры на уроке способствуют развитию учебно-познавательной деятельности детей, повышают внимание, мобилизуют усилия, направленные на решение проблем, позволяют ребёнку ощутить чувство успеха и поверить в собственные силы.

Цель: описать методику применения дидактических игр на уроках русского языка в 6 классе.

Объект исследования: дидактическая игра на уроках русского языка в 6 классе.

Предмет исследования: методика применения дидактической игры на уроках русского языка в 6 классе.

Задачи:

1. На основе научно-методической литературы представить определения дидактической игры, указать ее принципы, свойства, классификацию.

2. На основе анкетирования дать анализ педагогического опыта применения дидактической игры на уроках русского языка.

3. Проанализировать учебники 6 класса на предмет отражения в них заданий игровой формы.

4. Разработать методические рекомендации по использованию дидактической игры на уроках русского языка в 6 классе.

Теоретический аспект игровой деятельности, а именно: структура, принципы проведения игр, классификация, свойства дидактической игры – рассматриваются в работах С. В. Сидорова, Л. В. Петрановской, А. И. Сорокина. Методические аспекты применения дидактической игры описал Е. В. Клименко.

Практическая значимость работы связана с возможностью использования методических рекомендаций на основе региональных материалов Красноярского края, на уроках русского языка в 6 классе.

Методическую базу исследования составили работы: В. А. Сухомлинского, К. А. Беляева, И. А. Чепайкиной.

Методы исследования: в период написания выпускной квалификационной работы были использованы общенаучные и частные методы. При изучении теоретической части нами применялись такие общенаучные методы, как анализ, сравнение, обобщение и описание. Методы анкетирования и статистической обработки результатов были использованы при написании практической части.

Апробация работы. Материалы выпускного исследования были апробированы на внутривузовской научно-практической конференции «Современное педагогическое образование: теоретический и прикладной аспекты» (22 апреля 2022 г., ЛПИ – филиал СФУ) и в виде публикации на тему «Дидактическая игра при изучении фразеологии» на образовательном портале «Знанию».

Бакалаврская работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, включающего 42 наименования.

1 Теоретические основы применения дидактической игры

1.1 Понятие «Дидактическая игра» в научно-методической литературе

В своей книге В. А. Сухомлинский [33] писал: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Действительно, с помощью игровой деятельности школьникам становится намного легче и интересней познавать учебный материал и сложные дисциплины, такие как русский язык. Игровая деятельность в школе является неотъемлемым элементом обучения, она способствует возникновению мощного стимула для учебы. Благодаря игре урок русского языка становится интересным, доступным и понятным для обучающихся.

Психологические процессы у обучающихся при дидактической игре развиваются намного стремительнее, чем в других видах деятельности.

К. Д. Ушинский [38] писал: «Мы не можем видеть в телесных движениях дитяти одно удовлетворение телесным стремлениям. Движение для дитяти есть единственная практическая деятельность его души: игра – это весь мир практической деятельности для ребенка».

«Дидактическая игра – это специфическая, полноценная и достаточно содержательная для детей деятельность. Она имеет свои побудительные мотивы и свои способы действий. В игре образец действий может продемонстрировать сам обучающийся. Факт выделения и осознания правила свидетельствует о том, что у ребенка появляются первые формы самоконтроля и, следовательно, его поведение поднимается на новый уровень произвольности не только в игре, но и в других, неигровых ситуациях», – пишет И. А. Чепайкина в своей статье [40].

В игре объединяются познавательная, трудовая и творческая активность ребенка. Создаваемые положительные эмоции при игре помогают психологическим процессам протекать особо активно.

Так как игра является одним из ведущих видов деятельности в психологии, она помогает создавать и изучать социальный опыт. У дидактической игры, в отличие от обычной игры присутствуют цели, соответствующие уже заранее предсказанному результату обучения.

Дидактические игры могут осуществлять как обучающее, воспитательное так и развивающее влияние на учениках. Правила в дидактической игре созданы специально для лучшего обучения. Хотя они предназначены для обучения детей, в то же время, в них реализуется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

В одной из публикаций К. А. Беляев выделяет следующие характеристики дидактической игры:

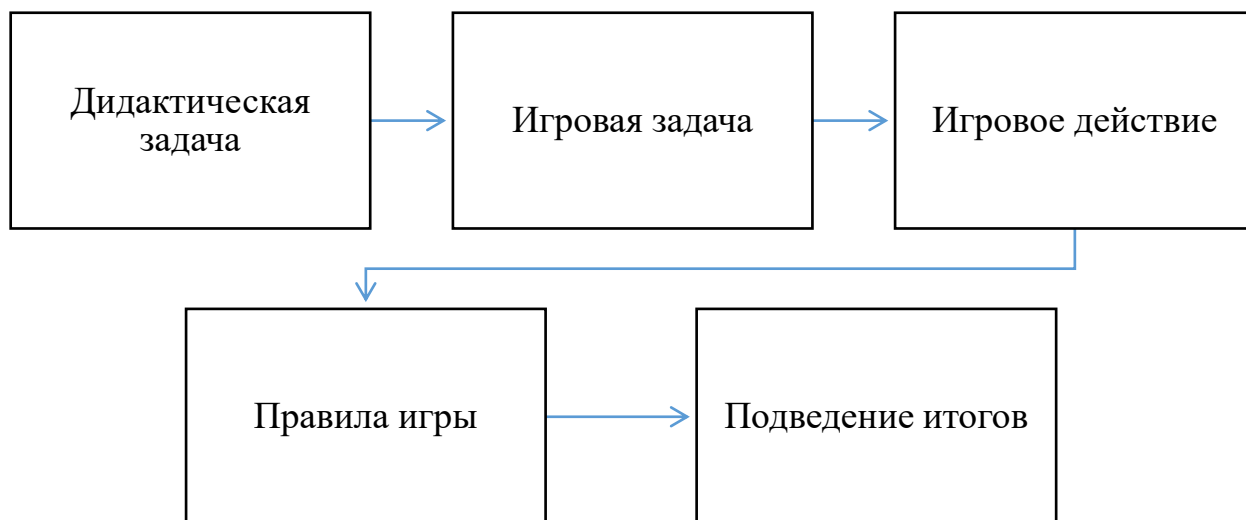
- 1) присутствие обучающего характера;
- 2) организуют взрослые для обеспечения обучения детей;
- 3) активная деятельность в дидактической игре определяется тем, насколько выучен и уяснен материал;
- 4) если итог будет неудовлетворительным, то игра инициирует ребенка к повторению материала, воспроизведенного в ней (преподаватель безусловно должен сказать, что похожая игра по этой теме будет проведена, но немного позже);
- 5) лимит по времени [29].

В своей статье А. И. Сорокин [31, с.12] писал: «Дидактическая игра – явление сложное, но в ней отчетливо обнаруживается структура, т.е. основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно».

В дидактической игре присутствует структура, в которой все компоненты взаимосвязаны. Необходимо присутствие каждого звена, иначе это может отразиться негативно на общий результат всех технологии.

Структура дидактической игры:

Таблица 1 – Структура дидактической игры



Целью обучения является сама *дидактическая задача*, которую ставит сам педагог. В дидактической игре цель обучения реализуется через игровую задачу. Если углубиться в практическую работу, дидактическая задача детям неинтересна, именно поэтому дидактическая задача переводится в игровую задачу.

Игровая задача ставится перед детьми и мотивирует их игровую деятельность. Например, на уроке повторение темы «Орфограммы в корне слова», дидактической задачей будет повторить и систематизировать орфограммы в корне слова, но при переводе в игровую задачу может звучать так: кто в классе лучший знаток по орфограммам в корне слова.

Игровые действия – это основные элементы игры. Для того чтобы познавательные задачи усваивались и решались быстрее, эффективнее и лучше, игровые действия должны быть разнообразными и интересными для детей. Во время игрового действия обучающиеся могут придумывать задания для своих одноклассников, примерять на себе различные роли, решать загадки и ребусы.

Правила дидактической игры. Правила игры способствуют формированию личности ребенка, также они имеют познавательное содержание, необходимые для игровой задачи и действия. Правила игры

помогают контролировать процессы познавательной деятельности, поведение обучающихся.

Подведение итогов (результат) проводится по завершению игры, является необходимым. Определяется в зависимости от решения дидактической задачи, игрового замысла, соблюдения правил и выполнения игровых действий.

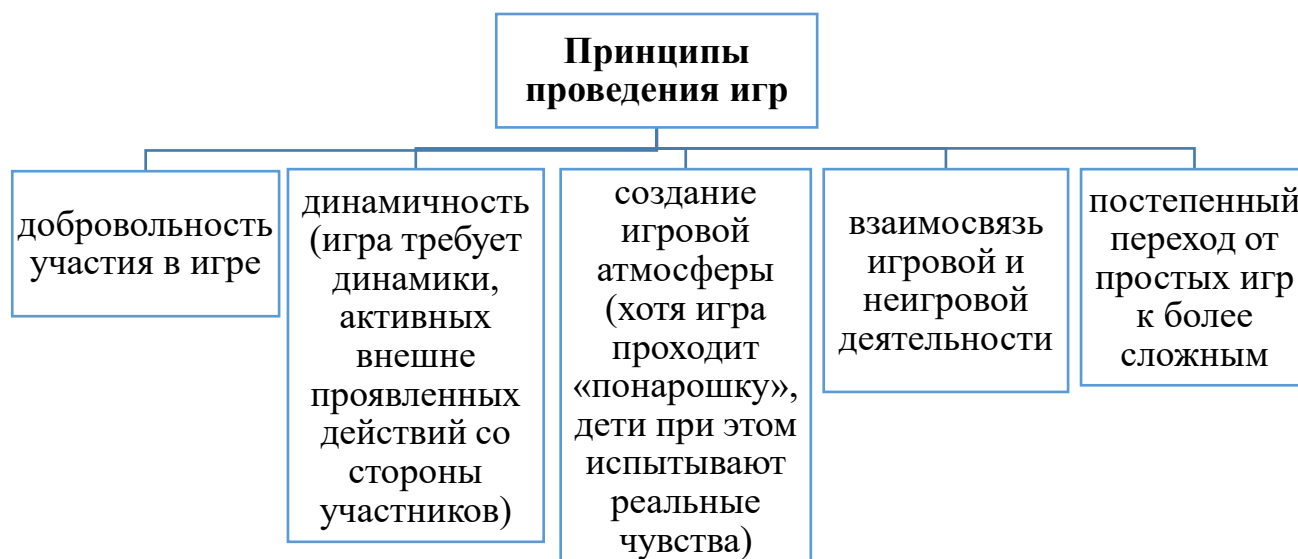
Через дидактическую игру намного быстрее и лучше усваивается теоретический материал, новые умения и навыки, потому что игра даёт положительный настрой на работу, тем самым облегчая учебный процесс [29].

В. А. Сухомлинский [33] считает, что: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в душу ребенка вливается живительный поток представлений об окружающей действительности».

В статье «Дидактическая игра: сущность, структура и технология», С. В. Сидоров [29] пишет: «Функции игры в учебном процессе довольно разнообразны. К ним относятся развитие учебной деятельности и интереса к учению, формирование знаний и опыта их применения, формирование навыков самоконтроля и самооценки, формирование социальной роли».

В современной дидактике разработаны следующие принципы проведения игры:

Таблица 2 – Принципы проведения игр



В С. В. Сидоров [29] выделяет основные технологические этапы организации дидактической игры:

«1. Выбор игры. Предпочтительней выбирать те игры, которые не только обучают, но и воспитывают справедливость, умение помочь товарищу, способствуют развитию личностных качеств, формированию характера. Кроме того, выбор игры зависит от индивидуальных особенностей ребёнка и от коллектива, в котором он находится.

2. Предложение игры детям. Может быть как неигровым (давайте начнем играть...), так и игровым (например, получение секретного пакета). Необходимо чётко ставить игровую задачу, объяснить правила и действия.

3. Оснащение и оборудование места для игры.

4. Распределение на команды, группы, распределение ролей. Игровая практика имеет различные демократические приемы разделения на микроколлективы (например: считалки, жеребьевка и тд.).

5. Игровые действия – это проведение самой игры. Для поддержания постоянного интереса к игровым действиям возможно усложнение правил игры, введение в игру новых лиц, смена обстановки. Педагог, он же организатор, действует в той роли, которую он выбрал.

6. Завершение игры. В конце игры нужно огласить результат, например: поражение, победа, выигрыш, ничья – должна быть выделена логическая черта».

В зависимости от характера деятельности детей А. И. Сорокина [31, с.16-17] выделяет следующие виды игр: игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения («Что было бы..?»), игры-загадки, игры беседы (игры-диалоги)).

В свою очередь В. В. Бабайцева [25], взяв за основу классификацию из книги Л. В. Петрановской «Игры на уроках русского языка», предложила следующую классификацию дидактических игр по русскому языку:

1) учебные игры вырабатывают навык применения знаний. Любое упражнение можно сделать игровым, нужно просто устроить соревнования на скорость выполнения;

2) комбинаторные игры, такие как: кроссворды, ребусы, шарады, благоприятно воздействуют на словарный запас;

3) аналитические игры (требующие анализа каких-то сведений, выводов) развивают умение логически мыслить, видеть закономерности. Такие игры также представлены в учебной литературе корпорации «Российский учебник»;

4) ассоциативные игры интересны, в первую очередь, содержанием, поскольку ассоциации у каждого свои, уникальны. Из-за разнообразных ответов усложняется способ оценивания. Для облегчения можно ввести четкие критерии, по которым дети должны предлагать ассоциации;

5) контекстные игры такие игры развивают способность к интерпретации, так как они направлены на работу с текстом;

6) языковые игры развивают исследовательские умения. Задания для них может придумать как учитель, так и сами дети;

7) творческие задания, проекты, требующие основательной подготовки, развивают фантазию и изобретательность. К таким заданиям относятся сочинительство, рифмование. Для того, чтобы тема сочинения оказалась интересной каждому ученику — сделайте ее небанальной, неординарной, неожиданной;

8) игры по ролям развивают творческие способности, воображение. Такие задания считаются самыми любимыми у школьников, дети любят принимать участие в инсценировках, постановках и спектаклях.

Каждая дидактическая игра должна соответствовать определенным требованиям:

1. Понимание и осознание правил учащимися для достижения поставленных целей.

2. Каждый обучающийся должен самостоятельно и индивидуально быть активен в коллективной форме работы.

3. Должна присутствовать воображаемая ситуация, план действий, а также ролей, игровых примеров.

4. Необходимо создание игрового результата обучающимися.

С. В. Сидоров и К. О. Курлаев в своей статье выделяют следующие положительные и отрицательные свойства дидактической игры.

Таблица 3 – Свойства дидактической игры



Для преодоления перечисленных недостатков учёные и методисты рекомендуют чётко формулировать дидактические задачи и планировать их реализацию в процессе игры, использовать в обучении не единичные игры, а

систему игр, постепенно усложняя игровые правила и действия, сочетать в обучении игровую деятельность с неигровой.

Дидактические игры – это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения.

1.2 Анализ педагогического опыта использования дидактических игр на уроках русского языка

Дидактическая игра – это один из важных видов деятельности, который должен присутствовать на уроках русского языка.

При обращении к литературе мы узнали, какие педагогические проблемы дидактической игры существуют. Были выделены следующие проблемы:

- 1) создание игр занимает много времени, вследствие этого учителям не хватает личного времени для подготовки дидактических игр;
- 2) педагогическая организация дидактической игры: выбор формы обучения (пассивные или активные игры), разработка игр;
- 3) стимуляция игровой мотивации и ее реализации у обучающихся [19].

Дидактическая игра – явление сложное, ее применение на уроках предполагает готовность и учителя, и ученика к этому виду деятельности.

В целях обобщения педагогического опыта применения дидактических игр на уроках нами было разработано и проведено анкетирование среди учителей.

В анкетирование приняли участие двадцать учителей русского языка. Возраст учителей от 23 до 65 лет. Стаж работы преподавателей от 3-х месяцев до 45 лет.

Анкета включала следующие вопросы:

1. Используете ли вы игры на уроках русского языка?
2. В чем положительные стороны данного вида деятельности на уроке?

3. В чем заключается трудность использование игры на уроке?
4. На каком этапе урока вы чаще всего применяете игру?
5. Какие темы подходят для использования игр на уроках русского языка?
6. Приведите пример игр, которые вы используете в обучении.

Представим результаты анкетирования.

Большинство опрошенных учителей русского языка, а это 80% ответили, что на своих уроках они используют игры постоянно, всего лишь 15% опрошенных написали, что используют игры редко. 5% опрошенных учителей уже давно не использует игры на своих уроках.

Преподаватели выделяют следующие положительные стороны данного вида деятельности на уроке: продуктивность, активизация воображения, развитие мотивации к познаниям, мобилизация знаний, повышение интереса к предмету, облегчение восприятия материала, умение работать не только индивидуально, но и в группе.

Учителя утверждают, что игры помогают детям проявить себя, продемонстрировать свои знания в игровой деятельности. Кроме того, в игре есть соревновательные моменты, в следствии этого просыпается азарт, дети активно проявляют лидерские качества. На таких уроках обучающиеся ведут себя активнее, чем на классических уроках, ученики больше вовлечены в процесс обучения, значит, уроки для детей проходят интересней и материал усваивается лучше.

Преподаватели выделяют трудности использование игры на уроке. Трудности вызывает управление игрой, поддержание дисциплины в классе. Учителям не всегда удаётся проследить за работой всех учеников. Некоторым учителям бывает сложно поддержать интерес детей во время игры, не допустить конфликтов между обучающимися. Из-за эмоционального всплеска у учеников во время игры учителю не редко бывает сложно успокоить обучающихся и настроить их на работу. 37% опрошенных указывают на то, что подготовка урока с элементами игры

занимает много времени, отсюда следует то, что такие уроки нет возможности проводить так часто, как хотелось бы. Учителям бывает сложно придумать игру, подходящую к теме. Еще присутствуют трудности, связанные с техническим оснащением классов.

Следующий вопрос был поставлен так: На каком этапе урока вы чаще всего применяете игру? Самым частым ответом учителей является, что элементы игры учителя используют в конце урока, на закреплении изученного материала, именно так ответило 50% опрошенных. Другие опрошенные указывают, что используют игру: на разных этапах – 15%, на основном этапе – 15%, также 10% выделяют отдельный урок для игры, на этапе открытия нового материала – 5%.

Следующий вопрос заключался в том, какие же темы подходят для использования игр на уроках русского языка. Самым частым ответом было то, что для проведения игр подходят любые темы, так ответило 55%. 20% ответило, что больше подходит раздел лексика, 15% отметили раздел морфологии, также был ответ, что не иначе как темы по орфографии подходят для проведения игр на уроках.

Последним вопросом было предложено привести пример игр из личной копилки, которые учителя используют на своих уроках. Далее приведу названия игр, которые чаще всего встречаются в ответах учителей: «Корректор», «Аукцион», «Своя игра», «Вытащи вопрос», «Что? Где? Когда?», «Лингвистический футбол», «Кто хочет стать миллионером?», Кроссворды, Игры – соревнования, сортировка по категориям, найди пару, викторины, ребусы.

Благодаря проведенному анкетированию можно сделать общий вывод, что дидактические игры на уроках русского языка преподаватели используют активно. У учителей положительные отношения к данному виду деятельности, богатые копилки игр. Данные факторы благоприятно сказываются на обучении детей.

Дидактическая игра – это особый метод активного обучения, который имеет свои свойства, правила. Дидактические игры помогают учителю активизировать процесс обучения класса. Учителя русского языка на своих уроках активно используют игры, что доказывает проведенное нами анкетирование.

2 Методические аспекты применения дидактической игры на уроках русского языка в 6 классе

2.1 Анализ учебников

Для того чтобы понять, как используются дидактические игры на уроках русского языка, считаем целесообразным представить анализ учебников по русскому языку шестых классов.

Первый учебник – это учебник 6 класса, под редакцией А. Д. Шмелёва [41].

53. 1) Прочитайте предложения, объясните написание пропущенных букв и окончаний.

Травы — по пояс; где кусты — не прокос...шь.

От цв...тов — бел..., син..., розов..., жёлт... — р...бит в глазах.

Еле нам...чалась среди кустов и пней заглохш... д...рога.

Место тут степное, ровн..., каж...тся очень глухим: ничего не вид...шь, кроме неба и бе...конечн... кустарника.

По пояс и цв...ты.

Везде буйно зар...сла земля, а тут прямо непр...лазн... чаща.

Цел... п...ляны залиты ими, такими красив..., что только в берёзов... лесах р...стут.

Соб...рались тучи, ветер нёс песни жав...р...нков, но они т...рялись в непрестанн..., бегущ... шел...сте и шуме.

(По И. Бунину)

2) **Работа в паре.** «Соберите» из разрозненных предложений текст и запишите его, вставляя пропущенные буквы и окончания. Сравните ваши варианты и выясните, возможно ли соединить данные предложения в разной последовательности.

Приведем пример упражнения.

Рисунок 1 – Упражнение 53

В 53 упражнение соблюдаются все требования, с помощью которых упражнение приобретает дидактические свойства, а именно: присутствует работа в паре, предполагается соревновательный момент между обучающимися, где можно сделать вывод о том, кто прав и почему. Также присутствует правило, которому необходимо придерживаться при выполнении данного задания. Упражнение направлено на актуализацию ранее изученного материала, значит может использоваться при закреплении

материала. Формируются коммуникативные навыки, улучшение писательского мастерства.

115. 1) Образуйте от данных слов сложные слова, начинающиеся с корней из рамки. Запишите, подчеркните соединительные гласные.

сам- благ- добр-

Критика, оценка, желать, защита, душа, совесть, дарить, стоять, уважение, порядочность, род.

2) **Работа в группе.** Посоревнуйтесь с одноклассниками: кто вспомнит и запишет больше сложных слов с корнем **сам-**?

Рисунок 2 – Упражнение 115

А представленном задании чётко отражается все структурные элементы дидактической игры: есть задача, правила, игровое действие. Благодаря данному упражнению можно подвести обучающихся к новой теме или можно использовать упражнение на закреплении материала. Упражнение направлено на пополнение словарного запаса обучающегося.

86. Работа в группе. Мини-викторина знатоков русского языка. Выиграет тот, кто не только правильно ответит на все вопросы, но и сможет дать свои объяснения.


1. Какие существительные не употребляются в форме родительного падежа множественного числа?
а) мечта; б) мольба; в) просьба
2. Какие существительные не употребляются в формах множественного числа?
а) облако; б) олово; в) молоко
3. Какое из существительных употребляется в формах единственного числа?
а) шорты; б) туфли; в) брюки
4. У какого из существительных есть только формы множественного числа?
а) дупла; б) чернила; в) свёрла
5. Какое из существительных не употребляется в единственном числе?
а) разговоров; б) переговоров; в) договоров
6. Какое из прилагательных употребляется в краткой форме?
а) охотничий; б) лингвистический; в) дремучий
7. Какой формы в изъявительном наклонении не имеют все эти глаголы?
дерзить, победить, затмить, очутиться

Рисунок 3 – Упражнение 86

86 упражнение направлено на повторение темы, на выявление слабых мест в изученной теме. Соблюдаются все требования к дидактической игре, а именно: элемент соревнования, задача, игровые действия, правила, подведение итогов. Необходимо не просто ответить на вопросы викторины, нужно дать объяснение выбранному варианту ответа, что позволяет актуализировать свои знания.

82. 1) Работа в паре. Просмотрите пословицы, связанные с числом 7. В каких пословицах пропущено собирательное числительное, а в каких — количественное?

1. (...) одного не ждут. 2. В гору-то (...) тащ...т, а с горы и один ст...лкнёт. 3. Лук (...) н...дугов леч...т. 4. В (...) дворах один т...пор. 5. Рубить (...), а т...пор один. 6. Старик, да лучше (...) молодых. 7. На одной н...деле (...) пятниц. 8. Подчас и один стоит (...). 9. (...) пошли, да сам вслед иди! 10. Один пош...л — полтину наш...л; (...) пойдут — много ли найдут? 11. Х...трёц навр...дит во всех (...) случаях. 12. Один добытый опыт в...жнее (...) мудрых п...учений.

 2) Послушайте пословицы и проверьте свои предположения. Обратите внимание на знаки препинания в пословицах. Запишите их под диктовку. Укажите разряд и падеж всех числительных.

3) Подчеркните числительные и сочетания с ними как члены предложения. Могут ли собирательные числительные употребляться в предложении самостоятельно?

4) **Работа в парах.** Посоревнуйтесь, кто больше вспомнит и запишет без ошибок пословиц и поговорок с числительными.

Рисунок 4 – Упражнение 82

Упражнение 82 направлено на умение различать числительные, на обогащение словарного и культурного запаса обучающихся. Соблюдаются все требования к дидактической игре, есть задача, правила, соревновательный момент между обучающимися. Можно использовать при закреплении и повторении материала.

83. 1) Прочитайте текст. Выпишите все сочетания с числительными, определите их разряд и форму в предложении. Объясните употребление собирательных числительных.

— На острове восемь человек...

— Три человека и пять животных, — поправил² меня Юрка.

— Пусть так, — подумав, согласился я. — Трое ребят и пятеро сильных зверей. И эти звери ничего не могут с нами сделать. Разве это не похоже на волшебство³?

В. Губарев

2) **Работа в группе.** Рассмотрите обложку повести-сказки В.Г. Губарева. Какое числительное используется в названии книги? Проведите конкурс: кто вспомнит больше названий фильмов и книг, в которых используются собирательные числительные?



Рисунок 5 – Упражнение 83

Упражнение 83 направлено на развитие кругозора обучающегося, на умение применять полученные знания о числительных, умение определять разряд. Соблюдаются все требования к дидактической игре. Применение данного упражнения возможно при открытии новых знаний, при закреплении и повторении материала.

Можно сделать вывод о том, что в учебнике Шмелёва А. Д. дидактические игры представлены в большом количестве. Упражнения разнообразны и присутствуют во всех главах и при изучении различных тем. В упражнениях имеется наличие игровой ситуации, присутствует соревновательный элемент, учебная задача, прописаны правила игр. Учебник насыщен разными видами дидактических игр, а именно есть соревнования, загадки, путешествия, беседы и тд.

39

Подберите и запишите десять глаголов с шипящими на конце: 1) в форме инфинитива с суффиксом *-ся* и без этого суффикса (*стричь — стричься*); 2) в форме повелительного наклонения единственного и множественного числа (*режь — режьте*). Какую функцию выполняет *ь* в записанных вами словах?

Рисунок 6 – Упражнение 39

39 упражнение можно переделать под дидактическую игру, если добавить соревновательный элемент. Можно редактировать некоторые правила игры: посоревнуйтесь, кто больше запишет глаголов. Если дополнить данное упражнение правилами, то оно будет полностью удовлетворять всем требованиям дидактической игры и может использоваться на уроке, как закрепление материала.

49

1. Продолжите запись. Кто больше? Все слова на *-ция* выпишите из орфографического словарика учебника.

Циклорий,
Информация,
Синиц[ы],

2. От слов на *-ция* образуйте и запишите имена прилагательные.

Рисунок 7 – Упражнение 49

В 49 упражнение присутствует вся структура дидактической игры, есть задача, правила, элемент игры. Данное упражнение можно использовать как открытие нового материала, так и закрепление изученного материала. Задание обогащает словарный запас обучающихся, прорабатывается умение работать со словарями. Чтобы игра была более интересна, учитель может принести на урок большие орфографические словари, чтобы поиск нужных слов был более интересный и сложный.

1. Прочитайте текст сначала про себя, а затем вслух, вставляя вместо пропусков подходящие слова.

Мама Васи Любимова часто употребляет слова *инъекция, шприц, наркоз, ампутировать, реанимация*. Она работает в Отец Васи ..., его речь полна словами *тёмпера [тэ], охра, холст, киноварь, подрамник*. Бабушка работает в ..., а потому часто использует слова *шрифт, редактор, корректор, форзац, переплёт*. А в речи дедушки нередко мелькают слова *алиби, амнистия, судебный эксперт, истец, обжалование*, потому что он много лет работает

2. Составьте список профессиональных слов, которыми пользуются ваши родственники или знакомые. Покажите его своим товарищам, пусть они попробуют угадать, кем работают ваши родственники или знакомые.

Рисунок 8 – Упражнение 114

114 упражнение может являться дидактической игрой, если добавить элемент соревнования. Например, можно в правилах игры прописать, что необходимо составить как можно больше предложений. В данном упражнении присутствует как учебная задача, так и игровое действие. Упражнение можно использовать как закрепляющее домашнее задание.

1. Выпишите из орфоэпического словарика учебника имена существительные с орфоэпическими пометами, распределив их по группам:
 - а) слова, в которых возможна ошибка только в произношении;
 - б) слова, в которых возможны ошибки как в произношении, так и в ударении;
 - в) слова, в которых возможна ошибка только в ударении.
2. Прочитайте выписанные существительные в соответствии с орфоэпическими пометами словарика.

Рисунок 9 – Упражнение 216

Чтобы 216 упражнение стало дидактической игрой, необходимо изменить правила игры. Мы предлагаем следующее: распределиться на три группы, каждая группа выбирает из указанного списка по одной группе слов. Обучающиеся выполняют данное задание на скорость. После выполнения задания каждая группа на доске выписывает слова своей группы объясняя свой выбор. Данное упражнение может использоваться как в начале, так и в конце урока, упражнение может быть закрепляющим.

В учебнике Разумовской М. М. дидактические игры представлены в малом объеме. Большинство обычных упражнений можно с легкостью переделать под игру, добавив изменения в правила, а именно добавить соревновательный элемент.

Учебник 6 класса, под редакцией Ладыженской Т. А. [21].

10. Спишите, вставляя пропущенные орфограммы в корнях слов. Проверьте друг у друга правильность выполнения задания.

Сп..шите условие задачи, сп..шите к отправлению поезда; зап..вать в строю, зап..вать лекарство; пол..скать в реке, пол..скать щенка; приве..ти на лошади, приве..ти за руку из детсада.

Рисунок 10 – Упражнение 10

10 задание является распространенным примером дидактической игры. В упражнении присутствуют правила, имеется соревновательный момент, а именно необходимо выполнить задание хорошо, чтобы сосед по парте не нашел ошибок. Данное задание можно использовать в начале урока, на открытие новых знаний также и на закрепление материала.



145. Составьте «Словарь профессии» из 15—20 слов, включив в него профессионализмы. Профессию выберите самостоятельно. Можно сопроводить словарь иллюстрациями.

Рисунок 11 – Упражнение 145

145 упражнение можно использовать как дидактическую игру если добавить в правила небольшие корректировки. Можно разделить на группы или пары. Каждая группа составляет отдельный словарь, в итоге все группы представляют свой словарь перед классом. Из класса выбираются методом голосования независимое жюри, оно оценивает творческий подход к оформлению словаря, оригинальность самих слов и выбирает победителей. Данное задание можно использовать как подводку к теме «Профессионализмы», как закрепление материала.

33. Распределите слова на две группы: а) с разделительным **ь**; б) с разделительным **ъ**. Обозначьте в словах условия выбора букв **ь** и **ъ**. Дополните каждую группу 2—3 своими примерами.

Сош(?)ём, с(?)естное, под(?)ём, бур(?)ян, выл(?)ешь, пред(?)юбилейный, необ(?)ятный, солов(?)и, об(?)явление, раз(?)езд, в(?)ют.

34. Сгруппируйте слова по наличию или отсутствию **ь** на месте скобок.

Вос(?)мой, вет(?)ви, гвоз(?)дик, прос(?)ба, сел(?)ский, январ(?)ский, молот(?)ба, воз(?)мёшь, октябр(?)ский, сер(?)га, тон(?)ше, июл(?)ский.

Рисунок 12 – Упражнение 33, 34

Упражнения 33 и 34 можно переделать под дидактическую игру добавив элемент соревновательности. Например, по окончании выполнения задания посоревноваться с соседом по парте, кто меньше всего допустил ошибок. Задание можно использовать как на основном этапе урока, так и на закреплении.

В учебнике Ладыженской Т. А. представлен малый объем дидактических игр. Большую часть упражнений можно переделать в дидактическую игру добавив правила и элемент соревновательности.

Учебник 5 класса, под редакцией Быстровой Е. А. [9].


23. 1.  Представьте, что к вам в гости приехали друзья, которые никогда не были в вашем городе (селе). С какими местными достопримечательностями вы их познакомите? Что им покажете? Напишите об этом, используя притяжательные местоимения *наш, наша, наше, наши*. Укажите падежные формы, в которых вы употребите эти местоимения.

Рисунок 13 – Упражнение 23

23 упражнение можно трансформировать в дидактическую игру добавив в правила некоторые изменения. Написать текст с местоимениями и прочитать текст перед всем классом, остальным обучающимся необходимо выписать все притяжательные местоимения из текста себе в тетрадь. Тот, кто выписал все местоимения верно выигрывает. Упражнение развивает

творческие способности детей, повышает патриотический интерес к своему городу (селу).

28. Найдите и исправьте ошибки в употреблении притяжательных местоимений. Запишите предложения правильно.

- 1) Давай по-честному: ты твои тарелки моешь, а я — мои.
- 2) Мы сдержали наше слово.
- 3) Петров вывел Джека на прогулку со всеми своими медалями.
- 4) Ихняя собака очень злая.
- 5) Молодёжь стала меньше читать. А всё из-за их увлечения компьютерами.
- 6) Ейная кошка наше мясо съела.
- 7) Ихние вещи лежали в коридоре.

Рисунок 14 – Упражнение 28

28 упражнение подходит под дидактическую игру, необходимо добавить элемент соревновательности. Например, кто быстрее справится с заданием и выполнит все верно, тот выиграл. Упражнение подходит как домашнее задание, закрепление изученного материала.

49. Выпишите отрицательные местоимения в два столбика: а) с ударением на приставке, б) с ударением на корне. Сделайте вывод, когда в отрицательных местоимениях пишется приставка *не-*, а когда — приставка *ни-*.

- 1) Никто не забыт, ничто не забыто. (*О. Берггольц*)
- 2) Не ошибается тот, кто ничего не делает, хотя это и есть его основная ошибка. (*А.Н. Толстой*)
- 3) Молчали, потому что нечего было сообщить друг другу. (*И. Гончаров*)
- 4) Дышать уже нечем. (*А. Чехов*)
- 5) Судьба меня ничем не обделила. (*М. Матусовский*)
- 6) Столько песен у России, никому не сосчитать! (*В. Семернин*)
- 7) Некому жаловаться, да и не хочу. (*В. Маяковский*)
- 8) Никого из знакомых в тот злополучный² день я не встретил, поэтому расспрашивать о случившемся было некого. (*И. Неверов*)

Рисунок 15 – Упражнение 49

Если добавить в 49 упражнение соревновательный элемент, то получится дидактическая игра. Можно добавить следующие правила: сравните ваш вариант выполнения, с вариантом выполнения соседа. Найдите несовпадение выполнения задания, ошибки, выполните работу над ошибками. Упражнение можно использовать как закрепление изученного материала.

В учебнике Быстровой Е. А. мы не нашли ярко выраженных дидактических игр, но упражнения могут быть хорошей базой для трансформации их в дидактическую игру.

Из проанализированных нами учебников, учебник Шмелева А. Д. предлагает большое количество дидактических игр. В учебниках Ладыжской Т. А., Разумовской М. М. И Быстровой Е. А. дидактические игры присутствуют, но в малом объеме, большинство упражнений из этих учебников можно переделать под дидактическую игру.

В учебниках используется метод дидактической игры. При изучении таких тем: «Правописание окончаний имени прилагательного», «Слитное и дефисное написание существительных с соединительной гласной», «Собирательное числительное», «Буква ь и ъ», «Орфограммы корня», «Профессионализмы». Авторы учебников предлагают такие виды дидактических игр: викторины, языковые игры, контекстуальная игра, аналитическая игра.

2.2 Методические рекомендации применения дидактических игр на уроках русского языка в 6 классе

Дидактическая игра в силу своей своеобразности может использоваться на разных типах урока.

Анализ учебников показывает, что дидактическая игра не совсем ярко представлена в учебниках русского языка за шестой класс. Это вполне обоснованно, поскольку учебники рассчитаны на теоретическую часть, на закрепление материала. Учебники не могут охватить все методики, которые положительно влияют на улучшение процесса обучения.

1. Тема: Имя прилагательное.

Прочитайте высказывание Красноярского писателя Петрова Бориса Михайловича. Разделите прилагательные на разряды по значению. Какой разряд имени прилагательного не встречается в утверждении? Разбейтесь на

две группы (по увлечениям или мальчики и девочки) и составьте квест для одноклассников на тему: Имя прилагательное.

«Оказалось, земля на Енисее удивительная (качеств.): все здесь есть, что душе угодно. Пологие (относит.) холмы, на них хлебные (относит.) поля и берёзовые (относит.) колки. Сосновые (относит.) боры, чистые (относит.), медноствольные (относит.), с зелёным (относит.) ковром брусничника и земляничными (относит.) просеками. И степи, настоящие (относит.) степные раздолья у нас, непроглядные (качеств.), пропахшие полынью, с золотыми (относит.) хлебами и увалами в дальнем мареве» [5].

Квест – это интерактивная игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий. Требования к квесту: 1) необходимо сделать квест в замкнутом помещении, а именно в классе; 2) варианты заданий в квесте могут быть смешанными (поисковые, загадки, шифры, выполнение действий и тд.); 3) время проведения квеста 20 минут; 4) структура написания квеста должна быть следующая: 1. Введение (сюжет, роли). 2. Задания (этапы, вопросы, ролевые задания). 3. Порядок выполнения (алгоритм). 4. Оценка и самооценка.

Вариант квеста.

Вступительная часть. Квест начинается в коридоре школы, перед классом.

Добрый день, дорогие одноклассники! Сегодня мы с вами отправимся в город Прилагательных, вас ждут разные испытания и увлекательное путешествие. Если вы все вместе пройдёте через все препятствия, то в конце путешествия вас ждёт награда. Мы начинаем. Для прохождения квеста пройдите к стражникам, охраняющим наш город.

1 станция. Чтобы вас пропустили в город нужно иметь сильный дух и ответить на вопросы стражников, защищающих ворота города.

1. Что обозначает имя прилагательное?

А) предмет; **Б) признак предмета**; В) действие предмета

2. На какой вопрос отвечает прилагательное?

А) кто? что? Б) что делает? что сделает? **В) какой? какая? какие?**

3. Как определить род прилагательного?

А) по вопросу **Б) по существительному с ним связанному**

Молодцы, вы верно справились с первым испытанием. Приглашаем вас в наш город! (Открывается дверь в класс. Звучит веселая музыка). Отправляйтесь в ту часть города, где люди обычно показывают свои знания и отвечают на поставленные вопросы (доска).

1 станция. Добрый день! Как мы понимаем вы наши гости? Как мы понимаем вы удачно справились с первым испытанием? Не всем удавалось пройти через стражу. В нашей стране очень любят сладкие пирожные (картина пирожного на доске), вам нужно подобрать к слову «пирожное» 10 прилагательных.

Как вы быстро справились. Поздравляем вас! Можете проходить в самок освященное место в нашем городе (окно).

3 станция. Мы приветствуем вас в нашем городе. Мы очень любим загадывать шарады, а вы должны их отгадать.

1. Суффиксы взяты из слова «значительный»,

Корень из слова «переполненный»,

Приставка и окончание – из слова «исключительный».

(Исполнительный)

2. Суффикс и окончание ищи в слове «терпеливый»,

Приставку – в слове «выписать»,

Корень – в слове «преподносить». (Выносливый)

3. Суффикс и окончание те же, что и в слове «железный»,

Приставка та же, что и в слове «приезд»,

Корень тот же, что и в слове «подлежащее». (Прилежный)

Как вы считаете, хорошо ли вы справились со всеми испытаниями, приготовленными нами? Какие были трудности?

Мы вас поздравляем. Приглашаем вас посетить наш центр города, где ждет выигрыш за ваши знания (центр класса). Можно устроить чаепитие или выдать подписанные учителем сертификаты на отметку: отлично.

Спасибо, что посетили наш город Прилагательных. Мы будем ждать вас снова.

Перед тем, как приступать к данному заданию учителю необходимо рассказать учащимся о том, что такое квест, требования к нему. Это можно сделать с использованием презентации или доклада. Учителю необходимо контролировать весь процесс создания квеста. Обучающимся необходимо прописать каждую реплику, и готовый письменный материал сдать учителю для проверки. Квест можно провести на следующем уроке или во внеурочное время. Выполнение данного задания оценивается по следующим критериям: внесенный вклад в создание квеста, участие в проведение квеста.

2. Тема: Корневые и служебные морфемы.

«Лингвистический баскетбол». Даны слова, образуйте от этих слов новые, с помощью служебных морфем. Необходимо выделить морфемы в словах.

Сибирь, Енисей, Тайга, ель.

Пример слов: Сибиряк, сибирские (морозы), Сибирское (отделение), Сибирячка, Енисейск, Енисейский (район), Енисейцы, Таёжный, Таёжник, ельник, еловый.

Задание можно выполнять в виде соревнования по баскетболу. Учителю необходимо на доску повесить или приклеить два баскетбольных кольца, это могут быть конверты и тд. Для выполнения игры обучающимся необходимо разделиться на две команды, ученикам даётся время (1-5 минут, время может корректироваться), за которое они должны придумать новые слова. После того, как время истекло, каждая команда кладёт придуманное слово в корзину соперника. Слова подсчитываются, выигрывает команда, которая закинула в корзину соперников больше слов. Слова в одной команде не должны повторяться.

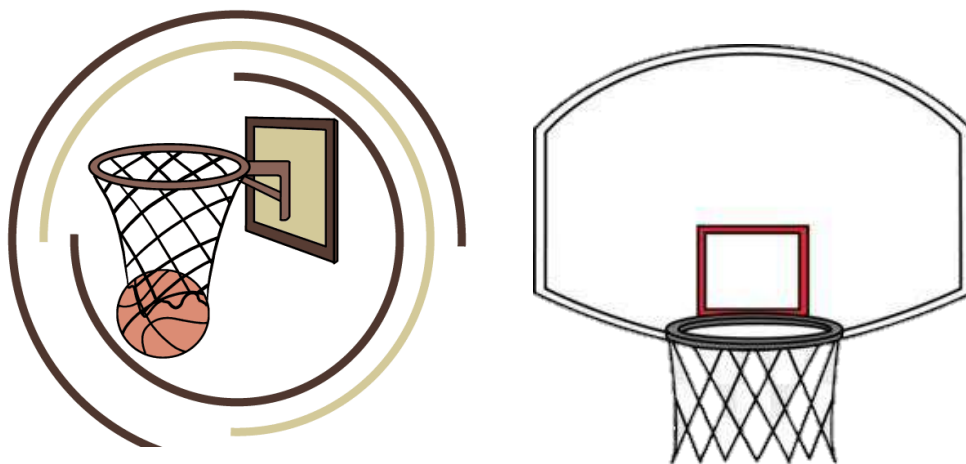


Рисунок 16 – Распечатка на доску

3. Тема: Правописание приставок. Корневые и служебные морфемы.

Прочитайте стихотворение Алексея Будилина. Найдите слова с приставками, письменно разберите слова по составу. К корневым морфемам добавьте разные приставки. Посоревнуйтесь с одноклассником, кто больше составит слов. Решите ребус, в котором говорится о месте, которое описывает автор стихотворения[23].

От Саян до океана,
пополам разрезав карту,
Край- махина, край- громада
распластался, став титаном.

Счастье жить мне в этом крае
и дышать его лесами,
Счастье видеть край свободный,
озарённый Небесами [8].

Таблица 3 – Ребус

А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
К	Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33

Шифр: 12, 18, 1, 19, 15, 16, 33, 18, 19, 12, 10, 11 __ 12, 18, 1, 11.

Разберите зашифрованное слово по составу. Как вы думаете от каких слов образовалось название города Красноярск? (Красный яр). С помощью каких суффиксов образовалось слово(-ск-)? Подберите название городов, в которых есть такой же суффикс (Братск, Иркутск, Канск). Что обозначает этот суффикс?

Ответ:

- 1) разрезав – корень рез. Порезать, вырезать, разрезанный;
- 2) распластался – корень пласт. напластать, распластавшегося.

Ответ к шифру: Красноярский край (суффикс -ск-, значение принадлежности).

Задание выполняется индивидуально, после составления слов, каждый ученик называет по одному слову по очереди, слова не должны повторяться. Слова называются до тех пор, пока у учеников не закончатся все придуманные слова. Выигрывает тот обучающийся, кто назовёт слово последним. Дополнительный бал прислуживается тому, кто верно разгадает ребус.

4. Тема: Приставки на - з // - с.

Отсканируйте QR-Code, выполните задание.



Рисунок 17 – QR-Code

Данное задание можно использовать в начале изучения темы, так как во время выполнения упражнения постепенно появляется сам теоретический материал к теме. Обучающиеся учась на своих ошибках изучают теоретический материал и в конце закрепляют его правилом. QR-Code можно разместить как на презентации, так и распечатать.

5. Тема: Правописание приставок пре- и при-.

Рассмотрите изображения, попробуйте догадаться, где расположены данные достопримечательности. Вам необходимо разделить на 4 группы. Группы пишут текст по 3 предложения к каждой картинке с использованием слов с приставками пре- и при-. Каждая группа представляет свои тексты, остальные должны сопоставить текст конкурентов и картинку, также они должны подсчитать, сколько слов с приставками пре- и при- использовали их соперники. Побеждает та группа, которая быстрее сопоставила тексты к картинкам противников и использовала больше слов с приставками пре- и при-.



Рисунок 18 – Красноярские Столбы

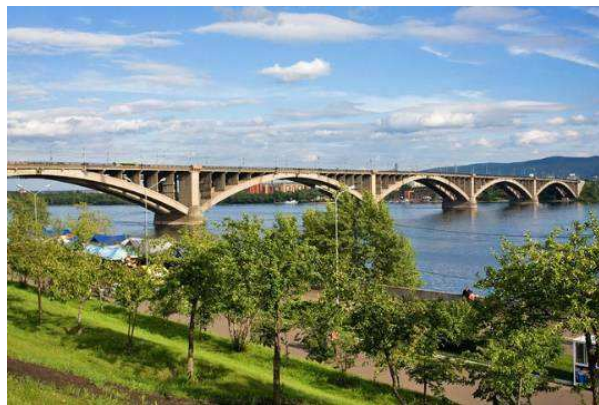


Рисунок 19 – Коммунальный мост

Пример предложений:

Первая картинка. Глядя на изображение появляется невероятное желание преодолеть все свои страхи и препятствия, претворить мечту в реальность – перестать бояться высоты. Ведь там, на высоте приоткрываются замечательный и вид, который может приукрасить твою жизнь.

Вторая картинка. На данном изображении присутствует великолепный вид. Во время прогулки хочется приостановиться и любоваться этой прекрасной рекой, мостом и небом.

Данное задание предлагаем использовать на закреплении изученного материала. Упражнение необходимо выполнять в группах. Картинки необходимо распечатать каждой группе индивидуально.

6. Тема: Правописание сложных существительных с соединительными гласными.

Напишите сложные слова, которые зашифрованы в картинках.

Нарисуйте пять зашифрованных сложных слов, обменяйтесь ребусами с одноклассниками и отгадайте их шифр.



Рисунок 20 – Шифр №1



Рисунок 21 – Шифр №2

Ответ: рыболов, ледокол.

Задание можно выполнять как индивидуально, так и в группах. Данное задание рекомендуем давать обучающимся после завершения изучения темы. Упражнение хорошо развивает логику и фантазию.

7. Тема: Паронимы.

Игра «Домино».

Соедините картинки так, чтобы получилась паронимическая пара. Запишите ее в тетрадь.

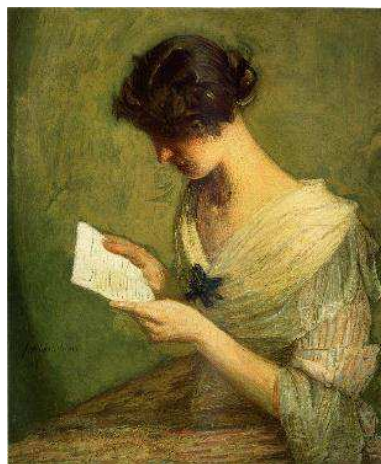


Рисунок 22 – 1 пара



Рисунок 23 – 2 пара



Рисунок 24 – 3 пара



Рисунок 25 – 4 пара



Рисунок 26 – 5 пара



Рисунок 27 – 6 пара

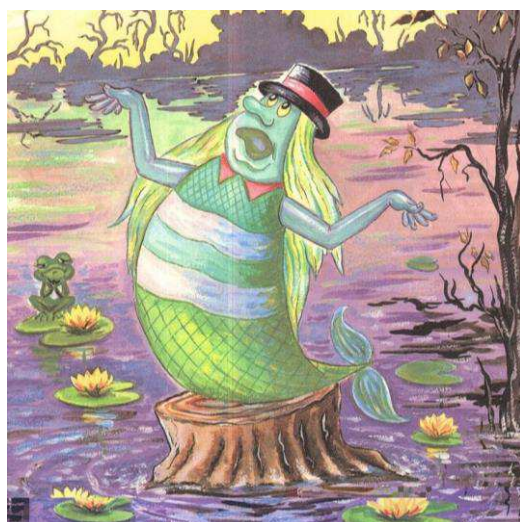


Рисунок 28 – 7 пара

Ответ: 1 пара. Адресат – адресант; 2 пара. Величественный – великий; 3 пара. Комфортабельный – комфортный; 4 пара. Каменный - каменистый; 5 пара. Старинный – старый; 6 пара – коренной – корневой; 7 пара. Водяной – водный.

Игру целесообразно проводить на закреплении темы. Учителю необходимо в хаотичном порядке развешать картинки на доску, чтобы обучающиеся искали из всех картинок пары паронимов. Обучающиеся могут посоревноваться между собой, кто быстрее и правильно найдет все пары. Можно усложнить задачу детей и повесить рисунок, у которой нет пары.

8. Тема: Паронимы.

Игра «Лото». Обучающиеся делятся на три команды, командам выдается карточка для заполнений. Учитель в определённом порядке достаёт из мешка слова или значения слов, которых не хватает в карточках групп. Группы должны внимательно слушать учителя и заполнять пустые клеточки таблицы, если учитель назвал слово, которое им подходит.

Таблица 5–Таблицы для заполнения №1

Слово	Значение слова	Слово	Значение слова
Жестокий	крайне грубый		твёрдый
Длинный		Длительный	долговременный
	кого-то	Надеть	что-то на себя
Великий	выдающийся; очень большой	Величественный	
Безответный		Безответственный	не несущий ответственности

Таблица 6 – Таблицы для заполнения №2

Слово	Значение слова	Слово	Значение слова
	право пользования	Абонент	Лицо имеющее абонемент
Бедный		Бедственный	исполненный бедствий.
Информативный		Информационный	относящийся к информации
Продуктивный	приносящий положительные результаты		предназначенный для продуктов питания
Экономический	относящийся к экономике	Экономичный	

Таблица 7 – Таблицы для заполнения №3

Слово	Значение слова	Слово	Значение слова
Почтенный	внушающий почтения		относящийся с почтением

Заполнить	занять целиком	Переполнить	
Личностный		Личный	принадлежащий личности
Единичный		Единый	общий, обладающий внутренним единством
	счастливый	Удачный	успешный (удачный день).

Порядок слов и значений слов, которые должен называть учитель: жесткий (1 гр.); малый (нет в гр.); почтительный (3 гр.); продуктовый (2 гр.); только один, единственный (3 гр.); абонемент (2 гр.); торжество (нет в гр.); не дающий ответа (1 гр.); имеющий большую длину (1 гр.); наполнить сверх меры (3 гр.); жестяной (нет в гр.); дающий возможность что-либо сэкономить (2 гр.); несущий информацию (2 гр.); торжественный (1 гр.); относящийся к личности (3 гр.); одеть (1 гр.); обладающий очень скудным достатком (2 гр.); удачливый (3 гр.)

Три последних слова предлагается отдать тем группам, кто верно разгадает ребус. Учитель раздаёт каждой группе ребус. Ученики пишут ответ на листочках и сдают учителю. Учитель отдаёт последние слова тем группам, кто верно разгадает ребус.



Рисунок 29 – Ребус

Ответ на ребус: пароним

Ответ:

Таблица 8 – Заполненная таблица №1

Слово	Значение слова	Слово	Значение слова
Жестокий	крайне грубый	Жесткий	твёрдый
Длинный	имеющий большую	Длительный	долговременный

	длину		
Одеть	кого-то	Надеть	что-то на себя
Великий	выдающийся; очень большой	Величественный	торжественный
Безответный	Не дающий ответа	Безответственный	не несущий ответственности

Таблица 9 – Заполненная таблица №2

Слово	Значение слова	Слово	Значение слова
Абонемент	право пользования чем-либо	Абонент	Лицо имеющее абонемент
Бедный	обладающий очень скудным достатком	Бедственный	исполненный бедствий, лишений.
Информативный	несущий информацию	Информационный	относящийся к информации
Продуктивный	приносящий положительные результаты	Продуктовый	предназначенный для продуктов питания,
Экономический	относящийся к экономике	Экономичный	дающий возможность что- либо сэкономить

Таблица 10 – Заполненная таблица №3

Слово	Значение слова	Слово	Значение слова
Почтенный	внушающий почтения	Почтительный	относящийся с почтением
Заполнить	занять целиком	Переполнить	наполнить сверх меры
Личностный	относящийся к личности	Личный	принадлежащий личности
Единичный	только один, единственный	Единый	общий, обладающий внутренним единством
Удачливый	счастливый	Удачный	успешный (удачный день)

Для выполнения данного задания необходимо распечатать таблицу каждой группе, распечатать ребус для групп. Задание построено таким образом, что каждая группа должна заполнить таблицу одновременно. Критерии оценивания могут быть следующими: верное заполнение таблицы, работа каждого члена команды.

Если класс хорошо подготовлен, тогда можно усложнить задачу. Убрать в таблице все паронимы и оставить только лексические значения слов.

9. Тема: Лексика ограниченного употребления: диалектизмы.

Игра «Далёкие и близкие слова». Прочитай текст «Один день из лета Дениски». В тексте спрятаны диалектные слова. Значение каких диалектных слов Красноярского края вам знакомы? Выпишите все диалектные слова и подберите синоним к каждому слову. Разделитесь на две группы и составьте кроссворд, используя «Ангарский словарь от А до Я» Александра Колотова [20]. Слово по вертикале должно быть следующим: диалект. После того, как две группы составили кроссворд, группы меняются и решают кроссворд друг друга.

Вдаве мы с Васей белочили возле леса и слышали, как неподалёку от нас возгудает пальник. Мы решили прогуляться по лесу в поисках птицы и наткнулись на поляну с грибами. Я даже нашёл матерушший гриб! Собрав все грибы, которые заметили, мы пошли домой. Бабушка нам сварила губницу. Это был самый вкусный суп, потому что приготовлен из принесённых нами грибов.



Рисунок 30 – Ангарский словарь от А до Я

Ответ: Вдаве – не так давно, белочить – охотиться на белку, возгудает – громко поёт, пальник – тетерев, матерушший – большой, губница – суп с грибами.

Задание разработано на основе «Ангарский словарь от А до Я»[20]. Для облегчения поиска диалектных слов в тексте можно предложить обучающимся использования словаря. Оценить выполнение задания можно

включив следующие критерии: 1) все диалектные слова в тексте найдены и к ним верно подобран синоним; 2) участие в составление и разгадывание кроссворда.

10. Тема: Стилистическая окраска фразеологизмов.

Прочитайте отрывки из произведения В. П. Астафьева «Последний поклон» [4]. Выпишите из текста фразеологизмы, укажите их значения. Соотнесите антонимичные картинки со значением фразеологизмов. Глядя на картинки, подберите фразеологизмы, которые вы знаете. Обменяйтесь фразеологизмами с соседом по парте и напишите значение фразеологизмов, которые вам дал одноклассник.

1. Хмурился, помалкивал Федоран Фокин, мужик искони здешний, еще молодой, он понимал, что словами, даже самыми громкими, самыми умными, народ и обобщественную скотину не прокормишь. В артели же все шло на растатур: пашни зарастали, мельница с зимы стояла, сена поставлено с гулькин нос.

2. Какое-то непривычное, скудное, потаенное население обретается в Овсянке, оно где-то работает, куда-то ездит, бьется как рыба об лед, ни прибыли от него, ни надежды...

3. Кто-кто, а такой человек, как Санька, и на войне не пропадет! Что иногда значат для людей слова, обыкновенные слова! У дяди Левонтия и грудь, как в молодые, моряцкие годы, колесом сделалась [36].

Ответ:

- 1) с гулькин нос – очень мало;
- 2) бьется как рыба об лёд – настойчивые, но напрасные усилия;
- 3) грудь колесом – испытывать гордость.



Рисунок 31– 1 картинка



Рисунок 32 – 2 картинка



Рисунок – 33 картинка

Варианты ответа к картинкам:

1 картинка – как по маслу. Белая ворона; бесплатный сыр; подлить масло в огонь.

2 картинка – вагон и маленькая тележка. Дорогу осилит идущий; богатый выбор; брать количеством.

3 картинка – вгонять в краску. Первый парень на деревне; вешать нос; свой парень.

Упражнение направлено на умение находить фразеологизмы в тексте. Текстовой материал предлагается распечатать каждому ученику индивидуально или по распечатке на парту, картинки можно вывести на доску. Задание оценивается по следующим критериям: умение вычленять фразеологизмы из текста, понимать лексическое значение фразеологизма, находить антонимические пары.

11. Тема: Официально-деловой стиль.

Прочитайте текст. Определите, к какому стилю он относится, найдите характерные черты этого стиля. На данном примере придумайте флаг своего класса. Для выполнения задания вам необходимо составить законопроект, нарисовать ваш флаг и презентовать флаг перед классом. Задание выполняется в группах по пять человек.

ЗАКОНОДАТЕЛЬНОЕ СОБРАНИЕ КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ

ЗАКОН КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ

27.03.2000

№ 10-701

О ФЛАГЕ КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ

Статья 1. Флаг Красноярского края является государственным символом Красноярского края.

Статья 2. Флаг Красноярского края представляет собой прямоугольное красное полотнище, посередине флага расположен герб края; высота изображения герба составляет $\frac{2}{5}$ высоты полотнища.

Статья 3. Флаг Красноярского края поднимается:

- на зданиях официальных резиденций органов государственной власти края;
- на зданиях, где проводятся заседания представительных органов местного самоуправления (на период их проведения);
- на спортивных аренах на территории края;
- на других объектах – по решению Законодательного Собрания, Губернатора края или органов местного самоуправления.

Статья 7. При одновременном поднятии Государственного флага Российской Федерации и флага Красноярского края размер флага Красноярского края не должен быть по размерам больше Государственного флага Российской Федерации, при этом флаг Красноярского края должен быть поднят с правой стороны здания (если стоять лицом к фасаду).

Статья 13. Настоящий Закон вступает в силу в день, следующий за днем его опубликования в газете «Красноярский рабочий»[14].

Задание можно использовать во внеурочной работе, на уроке развитие речи, проектное задание, в упражнении присутствуют все требования дидактической игры.

12. Тема: Деепричастие

Игра «Крокодил». Учитель показывает пример детям, как играть в эту игру, обучающиеся внимательно следят за действием учителя.

Учитель пишет на доске, а после этого садиться на стул. Далее учитель спрашивает у обучающихся, что он делал в самом начале, а что сделал после? (написал и сел, а если описывать мои действия используя деепричастия, то

как это будет звучать и на какие вопросы отвечать? Написав на доске, сел. Вопрос что сделал?). После того, как обучающиеся уяснили, как играть в эту игру, выходят по очереди к доске и показывают какие-либо действия (взять ручку, прочитать предложение, встать со стула, спеть песню, решить пример, упал карандаш), если ученики затрудняются самостоятельно придумать действие, учитель помогает.

Упражнение помогает в игровой форме закрепить знания о деепричастие, позволяет наладить коммуникацию в классе. Оценивать упражнение можно по следующим критериям: кто больше назвал деепричастий.

13. Тема: Склонение составных количественных числительных.

Игра «Лингвистическая нумерология». Прочитайте доклад по географии. Вставьте прописью числительные из списка. Если задание выполнено верно, то из первого числительного выпишите 18 букву, из второго числительного выпишите 10 букву; из третьего числительного выпишите 11 букву, из четвёртого числительного выпишите 17 букву[18]. Какая отметка вас ожидает?

Меня зовут Пётр, я живу в замечательном городе Лесосибирск. Он находится в ___ км от Красноярска. Город расположен вдоль реки Енисей и основан ___ декабря ___ года. По данным ___ года, в Лесосибирске проживают ___ человек.

Ответы для вставок: 2022; 25; 295; 1975; 58 415

Ответ: двухстах девяноста пяти (295); двадцать пятого (25); тысяча девятьсот семьдесят пятого(1975); две тысячи двадцать второго(2022); пятьдесят восемь тысяч четыреста пятнадцать (58 415).

Слово: пять.

Задание целесообразней выполнять на закрепление темы, выполняется индивидуально. Если ученик написал верно все числительные и разгадал зашифрованное слово, то он получает отметку отлично. Учитель может

предложить обучающимся написать доклад о своем городе (селе) используя числительные. Этим он проверит знание по теме.

14. Тема: Обиходная разговорная речь. Лексика ограниченного употребления: диалектизмы.

В Красноярском крае существуют своя, не похожая на другие федеральные округа, разговорная лексика. Разделитесь на две группы, подумайте о значении данных слов и изобразите их. Далее группы обмениваются рисунками и словами, которые были для каждой группы индивидуальны. Группы сопоставляют слова с нарисованными картинками соперников.

1. Гомонок, гача, виктория, пимы.
2. Вехотка, варежки, барагозить, рукотерник [32].

Ответ:

Гомонок (кошелек), вехотка (мочалка), гача (штанина), варежки (рукавицы), виктория (в значении ягода, клубника), барагозить (хулиганить), пимы (валенки), рукотерник (полотенце).

Задание направлено на развитие логического мышления, фантазии, коммуникации. Перед тем как давать задание, учителю необходимо напечатать карточки с словами для каждой группы отдельно, также необходимо проверить, верно ли ученики перевели слова, чтобы далее не запутать другую группу. Задание можно использовать на этапе закрепления изученного материала. Критерии оценивания: верно ли понят смысл слов, аккуратность рисунков, верное сопоставление рисунка и картинка. Задание основано на материале журнала «Тонкости туризма» [32].

15. Тема: Вопросительно-относительные местоимения.

С использованием вопросительно-относительных местоимений составьте три вопроса, относящихся к гербу Красноярского края [24]. Обменяйтесь вопросами с соседом по парте и постарайтесь на них ответить. Разбейтесь на группы и нарисуйте ваш герб, придумайте к нему вопросы.



Рисунок 34 – Герб Красноярского края

Варианты вопросов:

1. Чей герб изображен на рисунке?
2. Какой цвет преобладает на гербе?
3. Кто находится в центре герба?

Задание целесообразней применять на закрепление изученного материала. Данное задание можно выполнять как индивидуально, так и в группах. Если работа будет выполняться в группах, то необходимо увеличить количество вопросов, которые обучающие должны придумать. Герб Красноярского края можно расположить на презентации, но, чтобы ученикам было удобней ознакомиться с гербом, предлагаем распечатать каждому индивидуально. Выигрывает та группа, которая использует больше вопросительно-относительных местоимений в своих вопросах и сможет верно ответить на все вопросы соперников.

16. Тема: Местоимения.

В какой местности обитают эти животные? Присутствует ли на изображениях третий лишний? Необходимо на скорость найти животное, которое выделяется из группы. К каждой букве этого животного по примеру подобрать местоимение.

Пример: Слово конь.

Таблица 8 – Пример подбора местоимений

ни	к	то
	о	на
и	н	ой
сколько-нибудь	ь	



Рисунок 24 – Животные

Ответ: слово верблюд.

Таблица 9 – вариант подбора местоимений

како	В	
ч	Е	й
кото	Р	ый
какой-ни	Б	удь
ско	Л	ько
л	Ю	бой
	Д	ругой

Задание можно выполнять после изучения теоретического материала, использовать задание как закрепление темы. Картинки животных можно представить на презентации, предложить детям ознакомиться с животными в энциклопедии о животных, можно включить видео-рассказ, где рассказывается про животных.

Представленные разработки дидактических игр по русскому языку основаны преимущественно на региональном материале. Методические рекомендации позволят учителям использовать данные упражнения на своих уроках, что облегчит подготовку к урокам. Игры направлены на развитие таких навыков как: коммуникация, творческие способности, логическое мышление, креативность и тд.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате нашего исследования мы пришли к следующим выводам.

1. В данной работе было проанализировано понятие дидактической игры как средство познавательной деятельности школьника. Дидактическая игра – это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения.

2. Проанализирован педагогический опыт использования дидактических игр на уроках русского языка. Анкетирование показало, что учителя активно используют дидактическую игру на своих уроках. Учителя отметили, что им не хватает времени для подготовки и проработки дидактических игр. Приводятся названия игр, которые учителя чаще всего используют на уроках: «Корректор», «Аукцион», «Своя игра», «Что? Где? Когда?», «Лингвистический футбол», «Кто хочет стать миллионером?», Кроссворды, Игры – соревнования, сортировка по категориям, найди пару, викторины, ребусы.

3. Был проведён анализ школьных учебников по русскому языку за 6 класс на наличие дидактических игр: 1) учебник под редакцией А. Д. Шмелёва; 2) учебник под редакцией М. М. Разумовской; 3) учебник под редакцией Т. А. Ладыженской; 4) учебник под редакцией Е. А. Быстровой. Проанализировав учебники, мы пришли к выводу о том, что метод дидактической игры представлен не во всех темах учебника. Большинство упражнений можно с лёгкостью трансформировать в дидактическую игру, добавив элементы структуры дидактической игры.

4. Нами были разработаны методические рекомендации применения дидактических игр на уроках русского языка в 6 классе. Игры составлены на основе регионального компонента. Благодаря разработанным рекомендациям учитель может разнообразить учебный процесс, обучающимся с помощью

игры будет легче и интересней проходить учебный материал, что позволит быстрому усваиванию тем и увеличит интерес к изучению русского языка. Были разработаны следующие игры: «Лото», «Домино», «Лингвистический баскетбол», «Шифр». Игры направлены на развитие таких навыков как: коммуникация, творческие способности, логическое мышление, креативность. Методические рекомендации позволят учителям использовать данные упражнения на своих уроках, что облегчит подготовку к урокам.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Авилова, Н. С. Дидактическая игра как средство развития познавательной активности учащихся / Н. С. Авилова // Молодой ученый. – 2018. – № 4. – С. 218–221.
2. Аксаментова, А. В. Коммуникативные игры, как средство формирования познавательных УУД на уроках русского языка (на примере 5–6 классов) / А. В. Аксаментова, Г. В. Нарыкова // Актуальные вопросы современной науки : Сборник статей по материалам XI международной научно-практической конференции.– Томск: Общество с ограниченной ответственностью Дендра, 2018. – С. 131–135.
3. Аксенова, Л. К. Дидактические игры на уроках русского языка в 1–4 классах вспомогательной школы / Л. К. Аксенова, Э. В. Якубовкая. – Москва : Просвещение, 1991. – ISBN 5-09-003200-9.
4. Астафьев, В. П. Последний поклон : Повесть в рассказах / В. П. Астафьев. – Красноярск : Книжное издательство, 2010. – 800 с. – ISBN 978-5-699-40539-8.
5. Астраханцев, А. Литературная память Красноярья. Список писателей / А. Астраханцев // Централизованная библиотечная система взрослого населения имени А. М. Горького : [сайт]. – 2015. – 14 июля. – URL: <https://goo.su/Af3x> (дата обращения 27.03.2022).
6. Бабайцева, В. В. Русский язык (5-9) Классификация дидактических игр по русскому языку / В. В. Бабайцева // Линия УМК. – 2018. – 24 сентября – URL: <https://rosuchebnik.ru/material/klassifikatsiya-didakticheskikh-igr/> (дата обращения: 11.12.2021).
7. Беляева, К. А. Дидактические игры как средство развития детей / К. А. Беляева // Актуальные проблемы теории и практики психологических, психолого-педагогических, педагогических и лингводидактических исследований. – Москва : Московский государственный областной университет, 2021. – С. 246–249.

8. Будилин, А. Стихотворение о Красноярском крае / А. Будилин // Российский союз писателей :Стихи.ру, – 2012. URL: <https://stihi.ru/2013/06/26/7169> (дата обращения: 25.03.2022).

9. Быстрова, Е. А. Русский язык, 6 класс: учебник / Е. А. Быстрова, Л. В. Кибирева. – Москва :Издательство «Русское слово», 2021. – 216 с. – ISBN 978-5-533-00830-3.

10. Газман, О. С. О понятии детской игры / О. С. Газман // Игра в педагогическом процессе: межвузовский сб. науч. тр. — Новосибирск, 1989. – С. 3-10.

11. Гилязиева, Л. Р. Развитие речи на уроках русского языка с помощью дидактических игр / Л. Р. Гилязиева, Г. А. Замалетдинова // Вопросы образования и науки: теоретический и методический аспекты : Сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции. – Тамбов: ООО "Консалтинговая компания Юком". – 2015. – С. 38–41. – ISBN 978-5-9906-9086-8.

12. Ерашкова, И. Г. Дидактическая игра как средство реализации компетентностного подхода на уроках русского языка / И. Г. Ерашкова // Современные тенденции развития начального и эстетического образования : Сборник статей Международной научно-практической конференции, посвященной 60-летию факультета начального и музыкального образования, Могилев, 28 марта 2019 года. – С. 92–93.

13. Еремеева, О. А. Дидактическая игра как форма активизации познавательной деятельности на уроках русского языка / О. А. Еремеева // Современные проблемы лингвистики и методики преподавания русского языка в ВУЗе и школе. – 2020. – № 30. – С. 57–60.

14. Законодательное собрание Красноярского края: Закон о флаге Красноярского края от 27.03.2000 № 10-701 // Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: <http://zakon.krskstate.ru/flag> (дата обращения: 26.03.2022).

15. Зимняя, И. А. Педагогическая психология: учебник для вузов / И. А. Зимняя. – Москва : Издательская корпорация «Логос», 2000. – 384 с. – ISBN 978-5-98704-442-1.

16. Кабанова, Е. В. Дидактическая игра с использованием картины как средство обучения речевому общению на уроках русского языка : специальность 13.00.02 "Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)" : диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Кабанова Е. В. – Москва, 2004. – 210 с.

17. Карпова, А. В. Развитие речетворческих способностей обучающихся на уроках русского языка на материале языковой игры / А. В. Карпова, И. С. Янченкова // Теория и практика современных гуманитарных и естественных наук : Сборник научных статей XX межрегиональной научно-практической конференции, Петропавловск-Камчатский. – 2020. – С. 68-72.

18. Каськова, И. А. Игра «Эксперт» по теме «Числительное» (6 класс) / И. А. Каськова // Журнал Русский язык в школе. – 2012. – №10. – С. 34–36.

19. Клименко, Е. В. Экспериментально- исследовательская работа на тему: «Использование дидактических игр в процессе обучения». / Е. В. Клименко. – Партизанск, 2019.

20. Колотов, А. Ангарский словарь от А до Я / А. Колотов // Красноярск, экология, будущее. – 2013. – 27 февр. – URL: <https://aakolotov.livejournal.com/4283.html> (дата обращения: 15.05.2022).

21. Ладыженская, Т. А. Русский язык, бкласс : учебник /Т. А. Ладыженская, М. Т. Баранов. – Москва : Просвещение, 2020. – 192с. – ISBN978-5-09-032988-0.

22. Михаленок, М. Н. Дидактические игры с использованием кубиков LEGO на уроках русского языка на I ступени общего среднего образования / М. Н. Михаленок, Е. А. Свириденко // Мир детства в современном образовательном пространстве : Сборник статей студентов, магистрантов,

аспирантов / Редколлегия: Е. Я. Аршанский (гл. ред.) [и др.]. – Витебск : Витебский государственный университет им. П.М. Машерова, 2022. – С. 109-110.

23. Немцова, Л. Н. Когда слова становятся крылатыми (игра «счастливый случай») / Л. Н. Немцова, С. А. Медведева // Журнал Русский язык в школе. – 2008. №8. – С. 42–44.

24. Официальный интернет-портал правовой информации Красноярского края. Государственный символ Красноярского края от 05.08.2014: с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 11.01.2018 // Официальный интернет-портал правовой информации Красноярского края. – URL: <http://www.krskstate.ru/about/kray/symvolika> (дата обращения: 26.03.2022).

25. Петрановская, Л. В. «Игры на уроках русского языка» / Л. В. Петрановская ; Журнал Издательский дом «Первое сентября» №11 (708), 1-30.11.2019.

26. Разумовская, М. М. Русский язык, 6 класс : учебник / М. М. Разумовская, С. И. Львова. – Москва : Просвещение, 2020. – 190с. ISBN978-5-358-16296-9.

27. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии: учебник / С. Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер, 2009. – С. 149–174. – ISBN 978-5-314-00016-8.

28. Сальникова, О. А. «А теперь поиграем...». Об использовании игровых форм на уроках русского языка / О. А. Сальникова. // Русская словесность. – 2006. – № 7. – С. 42–6.

29. Сидоров, С. В. Дидактическая игра: сущность, структура и технология / С. В. Сидоров, К. О. Курлаев // Вестник Шадринского государственного педагогического института. – 2012. – № 1(14). – С. 201–205.

30. Соболева, В. Н. Формирование орфографического навыка на уроке русского языка в процессе использования дидактических игр / В. Н. Соболева

// Инновационные педагогические технологии : Материалы VIII Международной научной конференции, Казань, 20–23 мая 2018 года. – Казань: Общество с ограниченной ответственностью «Издательство Молодой ученый», 2018. – С. 39–40. – ISBN 978-5-905483-41-7.

31. Сорокина, А. И. Дидактические игры в детском саду / А. И. Сорокина. – Москва : Просвещение, 1982. – 96 с.

32. Странные словечки сибиряков, о которых мало кто знает в других регионах России // Журнал Тонкости туризма. – 2021. – №4. – URL: <https://tonkosti.ru/> (дата обращения: 27.03.2022).

33. Сухомлинский, В. А. Духовный мир школьника / В. А. Сухомлинский. – Москва, 1961. – 223 с.

34. Толипова, Ш. Э. Дидактические игры как метод развития коммуникативной компетентности у школьников на уроках русского языка / Ш. Э. Толипова, Ш. Г. Раджабова // Экономика и социум. – 2021. – № 12–2(91). – С. 611–614.

35. Туласынова, Н. Ю. Использование дидактических игр для развития познавательного интереса на уроках русского языка / Н. Ю. Туласынова, А. С. Громова // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2020. – № 11-2(50). – С. 208–210.

36. Уваров, Н. С. Фразеологизмы в повести В. П. Астафьева «Последний поклон» Словарь фразеологизмов / Н. С. Уваров; Куйбышев, Барабинская типография. – 2010. – 360с.

37. Усмонов, Н. Я. Анализ практического использования дидактических игр на уроках русского языка / Н. Я. Усмонов, Ж. К. Холисбеков // Экономика и социум. – 2021. – № 4–2(83). – С. 536–539.

38. Ушинский, К. Д. Человек как предмет воспитания. / К. Д. Ушинский // Опыт педагогической антропологии– Москва, – 1950. – Ч. 1. – ISBN 5-8183-0811-1.

39. Холназарова, Н. Ш. Дидактические игры на уроках русского языка / Н. Ш. Холназарова // Вестник Института развития образования. – 2018. – №2(22). – С. 121–126.

40. Чепайкина, И. А. Дидактическая игра как средство развития самоконтроля у детей старшего дошкольного возраста / И. А. Чепайкина// Инновационные проекты и программы в образовании.– 2013. – №4. URL: <https://goo.su/q74iI> (дата обращения: 13.12.2021).

41. Шмелев, А.Д. Русский язык, 6 класс : учебник / А.Д. Шмелев, Э.А. Флоренская. – Москва : Просвещение, 2021. – 195 с. – ISBN 078-5-360-06059-8.

42. Ямщикова, И. С. Дидактические игры и упражнения на уроках русского языка: экспериментальная работа / И. С. Ямщикова // Студенческий вестник. – 2020. – № 21– 2(119). – С. 12–14.

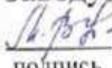
ПРИЛОЖЕНИЕ А

Анкетирование учителей русского языка

1. Используете ли вы игры на уроках русского языка?
2. В чем положительные стороны данного вида деятельности на уроке?
3. В чем заключается трудность использования игры на уроке?
4. На каком этапе урока вы чаще всего применяете игру?
5. Какие темы подходят для использования игр на уроках русского языка?
6. Приведите пример игр, которые вы используете в обучении.

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ЛЕСОСИБИРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ –
филиал Сибирского федерального университета

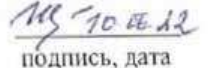
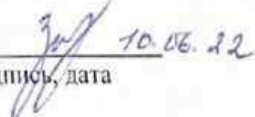
Филологии и языковой коммуникации
кафедра

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
 М.В. Веккесер
подпись инициалы, фамилия
« 14 » 06 2022 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
код-наименование направления

МЕТОДИКА ПРИМЕНЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ НА УРОКАХ
РУССКОГО ЯЗЫКА В 6 КЛАССЕ

Руководитель	 подпись, дата	доцент, канд. филол. наук должность, ученая степень	Л.С. Шмульская инициалы, фамилия
Выпускник	 подпись, дата		Е.А. Силантьева инициалы, фамилия
Нормоконтролер		 подпись, дата	О.Н. Зырянова инициалы, фамилия

Лесосибирск 2022