

Эффективные методические приёмы и техники для достижения предметных и метапредметных результатов ФГОС на уроке русского языка в 5–6 классах

учитель русского языка и литературы
Бисаева Светлана Владимировна

Игра — высшая форма исследования.
Альберт Эйнштейн

На уроках русского языка в 5–6 классах можно использовать различные методические приёмы и техники, которые помогут достичь предметных и метапредметных результатов в соответствии с ФГОС.

В своей практике использую некоторые из них. Выбор зависит от нескольких условий: во-первых, учитываю возрастные особенности учащихся, во-вторых, задачи, цели, содержание обучения в связи с изучаемой темой. Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести **игровые технологии**.

Игры - упражнения близкие к обычным упражнениям. Материалом для них служат не развлекательные шарады и загадки, а обычные учебные упражнения, только преподносимые особым образом. Обычно дети получают задания довольно трудные и скучные, но необходимые для закрепления знаний, для выработки прочных орфографических навыков. И здесь игровая форма работы помогает им преодолеть трудности.

Игровые технологии используются для решения следующих задач:

- активизация познавательного интереса;
- развитие коммуникабельности;
- создание условий для творческого самовыражения;
- развитие памяти, внимания, мышления, воображения;
- конструктивное общение в составе социальной группы;
- создание позитивного психологического климата в коллективе.

Игра требует от участников сообразительности, внимания, учит выдержке, настойчивости, развивает у них воображение, любознательность, вырабатывает умение быстро ориентироваться, находить правильные решения, создает ситуацию азарта, поиска, вызывает стремление помочь своей команде.

Игры можно классифицировать по-разному. Но на уроках в основном использую классификацию игр, основанную на тематическом принципе: игры распределены по разделам лингвистики. Это фонетические игры, лексико-фразеологические, игры по морфемике и словообразованию, синтаксические. Такую классификацию предлагает Л.В. Петрановская.

Игры помогают сделать урок более интересным и запоминающимся. Можно использовать настольные игры, викторины, кроссворды и другие

виды игр, которые будут соответствовать теме урока.

1. Рассмотрим некоторые варианты **игр-соревнований**.

•

«Кто быстрее?» Учитель показывает карточки со словами, содержащими чередующиеся гласные, а ученики должны быстро определить, какая гласная пишется в корне слова, и объяснить свой выбор. Эта игра помогает ученикам закрепить знания о правилах написания чередующихся гласных.

«

•

«Эстафета». Ученики делятся на две команды. Каждая команда получает набор карточек со словами, содержащими чередующиеся гласные. Задача команд — как можно быстрее определить правильную гласную в корне каждого слова и передать карточку следующей команде. Эта игра развивает навыки командной работы и способствует закреплению знаний о чередующихся гласных.

«

•

Игра «Составь слово»

Играющие делятся на три команды. Из готовых слов составляем новое слово. Из каждого слова берется определенная морфема и из новых морфем составляется другое слово. Задача каждой команды - составить как можно больше слов.

• **"Убери одну фонему"**

Уберите из слова по одной фонеме так, чтобы получилось новое слово (например, горсть – гость): **ХВАЛИЛ, ПОЛК, СЛАВОЧКА, ВСЛАСТЬ, КЛАВА, КРАСКА, ИВОЛГА, СКЛОН, КОВАЛ, ЭКРАН, БЕДА, ТЕПЛО, ВЛАД, И ТД.**

• **"Добавь фонему"**

В каждое слово нужно добавить по одной фонеме так, чтобы получилось новое слово (например, шар – шарф). **ЛАРА, РУБКА, СТОЛ, КЛАД, ЛАПА, УСЫ, ЛАД, УКУС, РАД, БИЛ, РОЛИКИ И Т.Д.**

• **"Замени фонему"**

Нужно заменить в словах одну согласную на другую, чтобы получилось новое слово (например, корж – морж). **НОГТИ, БУЛКА, ЛАПКА, ЗУБЫ, КИСКА, ПЕСОК, ГАЛКА, ОРЕЛ, НОРКА, КЛИН, ТОСКА, ПОЛЕНО, РАМОЧКА. И Т.Д.**

2. Многие сложные вещи запоминаются достаточно легко, если они представлены в увлекательной форме. Использование на уроках русского языка **лингвистической разминки** способствует эффективному формированию языковых и коммуникативных компетенций обучающихся, развитию творческих способностей, а также проявлению интереса к русскому языку как предмету. Лингвистическая разминка позволяет решать одну из важных задач педагога – повысить уровень мотивации обучающихся и, как следствие, добиться большей эффективности урока. Лингвистическая разминка представляет собой определенный набор лингвистических заданий, которые занимают всего 3–5 минут, но позволяют активизировать внимание обучающихся, мотивируют на продуктивную работу на уроке.

И

• «
Пятый лишний». Карточки с заданием использую в начале урока в качестве лингвистической разминки. Перед глазами ряд слов, где одно выбивается из общей категории, ученикам приходится включать логику, а заодно вспоминать правила. На карточке можно зачеркнуть лишнее слово или закрасить его.

• «
Перфокарты». Другой вид разминки. Можно использовать на проверку любого правила как для всего класса, так и для индивидуальной работы.

• «
Тест Кроты». Использую в конце урока, для проверки усвоенного материала. Можно подойти к заданию творчески: выделить, раскрасить, найти правильную букву или даже разрисовать кротов в модные образы.

3. Современные технологии позволяют сделать урок более интерактивным и привлекательным для учащихся. Можно использовать интерактивные доски, онлайн-платформы для обучения и другие инструменты. Интерактив «пробуждает» даже самых неактивных учеников, объединяет класс, переключает мозги из режима «скучно» в режим «Вау, я все понял, еще хочу!»

Преимущества использования интерактивных технологий на уроках русского языка:

• П
Повышение мотивации учеников. Интерактивные технологии делают уроки более интересными и привлекательными для учеников, что способствует повышению их мотивации к изучению русского языка.

• Р
Развитие коммуникативных навыков. Работа с интерактивными технологиями требует взаимодействия между учениками, что способствует развитию их коммуникативных навыков.

• И
Индивидуальный подход к обучению. С помощью интерактивных технологий можно адаптировать учебный материал под индивидуальные потребности и возможности каждого ученика.

• В
Визуализация информации. Использование интерактивных технологий позволяет наглядно представить информацию о русском языке, что способствует лучшему её усвоению.

Примеры интерактивных технологий, которые использую на уроках русского языка:

• О
Онлайн-платформы. Такие как «Учи.ру», «ЯКласс» предлагают широкий спектр интерактивных заданий и упражнений, которые использую на уроках русского языка. Готовые дидактические и наглядные материалы, удобные памятки, есть возможность самостоятельного обучения и др. За активную

работу на таких платформах дети получают «Подарочный сертификат», который дает право на повышение оценки, освобождение от домашнего задания и др.

•

Интерактивные доски. Интерактивная доска позволяет учителю демонстрировать материал в интерактивной форме, что делает урок более интересным и запоминающимся.

•

«Ударь крота» интерактивная игра. Для тех, кто любит яркость и динамику, запускаем интерактивную игру. Ученики щелкают по ответам и соревнуются за звание главного знатока корней.

•

Интерактивная «Викторина». Погружаемся в атмосферу игры и отвечаем на вопросы.

Эти методы и техники могут быть адаптированы к конкретным целям урока и уровню подготовки учащихся. Важно выбирать те методы, которые будут наиболее эффективными для достижения поставленных целей.

Список использованной литературы:

1. Занимательные упражнения по русскому языку. Авт.-сост. М.Г. Бройде. М: ВАКО, 2015.

2. Игровые технологии на уроках русского языка. Авт.-сост. В.Н.Пташкина. Волгоград, 2011.

3. Лунёва О.С. Лингвистическая разминка как средство повышения мотивации обучающихся на уроках русского языка // Образовательный альманах. 2024. № 2 (77). Часть 1. URL: <https://f.almanah.su/2024/77-1.pdf>.

Интернет-ресурсы:

<https://rus.1sept.ru/article.php?ID=200004802>

<https://rus.1sept.ru/article.php?ID=200103307>