**МКОУ « Шаласинская СОШ»**

**Из опыта работы**

**по развитию**

**функциональной грамотности**

**учащихся на уроках**[**русского языка**](http://pandia.ru/text/category/russkij_yazik/)**.**

***Учитель русского языка и литературы***

 ***Нурбагомедова Заира Абдуллаевна.***

На уроках русского языка используются самые различные методы и приёмы, помогающие результативно и в интересной форме осваивать сложнейшие темы. Это могут быть забавные рисунки к правилу, весёлые стихи, облегчающие усвоение правописания, лингвистические сказки. Можно пригласить на урок сказочных персонажей и удивлять их своими познаниями, можно стать капитанами и отправиться на паруснике в Страну Ошибок спасать безударную гласную, исправить ошибки в письме Незнайки или Пети Ошибкина, интерактивные игры. Уроки-КВНы, уроки-путешествия, экскурсии, «Что? Где? Когда?», «Умники и умницы», диспуты, конференции являются помощниками учителю в обучении, т. к. в основе их лежит учебно-познавательная направленность. Одной из часто используемых мною технологий является *игровая*технология. Трудно представить себе работу учителя без игры. Игровые педагогические технологии – это обширная группа методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, выступающих как средство [активации](http://pandia.ru/text/category/aktivatciya/) [учебной деятельности](http://pandia.ru/text/category/obrazovatelmznaya_deyatelmznostmz/).

Таким образом, игровая технология обладает огромными возможностями. Игра сама организует обучение. Но играть всерьёз непросто. Вначале может возникнуть множество проблем: как играть, чтобы не сорвать урок? Как себя вести? Во что играть? Любая игра будет во много раз эффективнее, если играть открыто, т. е. обсудить с детьми, зачем проводится игра, почему правила таковы, можно ли игру усложнить, изменить, улучшить. Нередко такое обсуждение приносит больше пользы, чем сама игра, развивая творческие способности и мышление учащихся, кроме того, закладывая фундамент игровой культуры.

***Методические приемы:***

***Я «учитель»***

В зависимости от сложности темы методический прием может использоваться как для объяснения нового материала, так и для закрепления пройденного (на усмотрение учителя). Сущность его заключается в том, что учитель на уроке предлагает ученикам перевоплотиться в учителя и объяснить (или повторить) тот или иной раздел темы, или всю тему, или определенный вопрос, или проблему. ***Важно, чтобы ученики объясняли материал на таком уровне, насколько сами его усвоили.*** Желательно, чтобы учащиеся отвечали его своими словами, а не книжными формулировками. На вхождение в роль и на обдумывание учащимся дается не более 5 минут. Примечателен тот факт, что ***обдумывают задание и перевоплощаются в учителя все учащие класса,***а отвечать пойдет только один (при выборе отвечающего можно использовать жребий). На первых порах внедрения методического приема целесообразно опираться на сильных и артистичных учеников. При работе ученика в роли учителя педагог всегда готов прийти на помощь при возникновении трудностей.

***«Ступеньки интеллекта»***

После прохождения определенного этапа урока или этапа учебного материала учитель предлагает ученикам составить вопросы по определенной теме. Их количество должно быть не менее 5. Предварительно нужно объяснить учащимся значимость умения составлять и задавать вопросы. Необходимо привести психологическую истину**: «*Умение правильно формулировать глубокие вопросы есть показатель развитости интеллекта человека».***Желательно провести совместные вводные упражнения по формулированию вопросов. Как правило, в классе объявляется конкурс на лучший вопрос по теме. Количество времени на составление вопросов регламентируется учителем.

Оценка результативности работы над вопросами осуществляется по следующим критериям:

·  вопросы, отражающие причинно-следственные связи, оцениваются «отлично»:

·  вопросы аналитического и сравнительного характера оцениваются «хорошо»;

·  вопросы констатирующего характера оцениваются «удовлетворительно» или совсем не оцениваются.

Методический прием положительно зарекомендовал себя в развитии сложных мыслительных операций у школьников, где особый акцент сделан на развитие логики.

***«Мне это пригодится»***

На любом этапе урока учащимся можно задать вопрос: «Где вам может пригодиться изучаемый сейчас на уроке материал?» После чего ученики самостоятельно (индивидуально или в группах) пытаются найти ответ на поставленный вопрос, а потом поочередно перед всем классом доказывают, что изучаемый материал имеет конкретную прикладную или [теоретическую ценность](http://pandia.ru/text/category/teoriya_tcennosti/). Ценность данного методического приема в том, что ученики действительно начинают осознавать значимость изучаемого материала.

1. ***Фонетические игры***

Фонетические игры: фонемное различение слов; различение глухих и звонких согласных; оглушение и озвончение; различение твердых и мягких согласных; звук [j]; слоговой состав слов; омофония, омография, определение ударного слога; особенности русского ударения.

***2.Лексико-фразеологические игры***

Лексико-фразеологические игры: на значение слов (кроссворды, сканворды, чайнворды); системные отношения в лексике («пропорции», «третий лишний», «ассоциации», лото):

***Переводчик.***

Суть игры: необходимо перевести на понятный язык диалектные, профессиональные, устаревшие слова.

• Показать па портрете неизвестной красавицы (учащимся демонстрируют репродукцию картины с изображением человека в полный рост) указанные части тела и предметы:

Око – (глаз). Зеница – (глаз, зрачок). Чело – (лоб). Рамо – (плечо, [множественное число](http://pandia.ru/text/category/mnozhestvennoe_chislo/) – рамена). Выя – (шея). Длань – (ладонь). Чрево – (живот). Шуйца – (левая рука). Перст – (палец). Десница – (правая рука). Перси – (грудь). Чресла – (поясница, бедро). Вежды – (веки). Челюсть – (лицо, образовано от чело + уста). Ланиты – (щёки). Рыло – (то же, что лицо). Уста – (губы). Пясть – (ладонь с пальцами).

Какие пословицы, поговорки, скороговорки здесь зашифрованы? Запишите их. Объясните смысл.

1) Не воробей. *(Слово не воробей: вылетит*–*не поймаешь.)*

2) На дворе, па траве. *(На дворе трава, на траве дрова.)*

3) Продукт, который маслом не испортишь. *(Кашу маслом не испортишь.)*

4) Она пущи неволи. *(Охота пуще неволи.)*

5) Суп, сваренный Демьяном. *(Демьянова уха.)*

6) Мельник, работающий неделями. *(Мели, Емеля, твоя неделя)*

2.2. Игры на развитие навыков устной монологической и диалогической речи, расширение словарного запаса («соберите поговорки»; «кто догадливее?»; «кто наблюдательнее?» и др.).

***3.Игры по [морфемике](http://pandia.ru/text/category/morfemi/%22%20%5Co%20%22%D0%9C%D0%BE%D1%80%D1%84%D0%B5%D0%BC%D1%8B) и***[***словообразованию***](http://pandia.ru/text/category/slovoobrazovanie/)

Игры, развивающие умение делить слово на морфемы и выявлять способы словообразования («от одного корня», «корень и дерево», «[неологизмы](http://pandia.ru/text/category/neologizmi/)», «слова по схеме»). Подобным образом подбираются игры, помогающие осваивать [орфографию](http://pandia.ru/text/category/orfografiya/%22%20%5Co%20%22%D0%9E%D1%80%D1%84%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D1%8F),[морфологию](http://pandia.ru/text/category/morfologiya/), синтаксис.

*В книге Л. В. Петрановской «Игры на уроке русского языка»* выделяются игры *учебные, комбинаторные, аналитические, ассоциативные, контекстные, языковые и творческие.*

По *характеру педагогического* *процесса* выделяются игры обучающие, тренинговые, контролирующие и обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

По игровой среде – с предметами и без предметов, настольные, комнатные и уличные, компьютерные и телевизионные и, наконец, технические, со средствами передвижения. Из игр с предметами на уроке русского языка наиболее эффективно применять игры с мячом и с юлой. Однако надо помнить, что для проведения игры с мячом требуется более открытое пространство, чем школьный класс с партами в три ряда.

***Игра «Эхо».***

Цель игры: усвоение классификации согласных.

Дети становятся в два ряда лицом друг к другу. Один ученик громко произносит звонкий согласный. Другой, как эхо, вторит ему тише, называя парный глухой. Если назван звонкий непарный согласный, ведущий указывает на это – ученик выбывает из игры. Побеждают те ученики, которые в паре правильно назвали согласные.

Если вы приучили своих учеников к систематической работе над орфографией, на этапе проверки домашнего задания можно проводить орфографические игры.

***Игра «Откуда слово к нам пришло?»***

Цель: отработка правописания слов с непроверяемыми орфограммами путем обращения к их этимологии.

Задание: с помощью этимологического словаря найдите все слова на определённую букву, заимствованные из французского, немецкого, турецкого и русского языков. Сравнить их произношение и правописание, т. е, кто нашел больше слов и правильно их написал.

***Игра «Найдите слог с нужной гласной».***

Цель: отработка правописания словарных слов с безударными гласными.

Словарные слова, в которых буквы О или А в одинаковых первых слогах находятся в слабой позиции, разрезаются на части, например: ка-бина, ка-бинет, ка-лендарь; ко-рона, ко-ленкор, ко-мар, ко-либри; ма-кароны, мо-тоцикл и др. «соберет» эти слова и выложит их на парте.

***Игра «В компании со словарем»***

( учащиеся получают орфографический словарь, за определенное время надо правильно вставить пропущенные буквы).

К…рандаш, кил…метр, д…г…вор, алф…вит, б…бл…отека, л…пата, предл…жение, гор…да, з…п…ведник, б…льшой, вел…чина, к…рова, заг…ловок, скворе……ик, тр…мвай, м…г…зин.

***Игра «Назови одним словом»***

Задание: ученикам предлагаются словосочетания, где главным словом является имя существительное ЧЕЛОВЕК, а зависимыми выступают [имена прилагательные](http://pandia.ru/text/category/imya_prilagatelmznoe/): храбрый, добрый, умный, болтливый, ленивый, мудрый, богатый, грубый, сильный, веселый. Вместо словосочетания требуется назвать одно слово (имя существительное), Например: храбрый человек – храбрец.

***Игра «В две колонны становись!»***

На доске таблички со словами: подводник, водитель, громоотвод, водокачка, наводчик, завод, [водоворот](http://pandia.ru/text/category/vodovorot/), заводной, вводный,[водолаз](http://pandia.ru/text/category/vodolaz/), водитель, [водопой](http://pandia.ru/text/category/vodopoj/), [водоросль](http://pandia.ru/text/category/vodoroslmz/), водомер. Первая команда должна собрать таблички со словами, родственными слову ВОДА, вторая команда – ВОДИТЬ.

***Словарный диктант с элементами игры.***

Игра – спутник жизни детей. Работы психологов показывают, что дети младшего школьного и подросткового возраста испытывают большую потребность в игре. Игра обеспечивает заинтересованное восприятие учащимися учебного материала, активизирует деятельность детей, содействует развитию воли, памяти, мышления.

***Словарный диктант можно оживить с помощью игры "Зоркий глаз". Объявляется конкурс на самого зоркого. Кто найдет в тексте словарного диктанта самое большое количество орфограмм?***

***Игра «Я работаю волшебником».***

Не только пробуждает интерес к работе, но и формирует умение применять полученные знания в новых ситуациях. Например: преврати имена нарицательные в имена собственные.

Птица орел – *(город Орел).*Цветок роза – *(девочка Роза).*Воздушный шарик – *(собака Шарик).*

***Игра «Помоги Пете Ошибкину».***

Например:

1  В слове *соленый*Петя написал гласную а. «Проверочное слово *сало»,* – объяснил он. Правильно ли это?

2  *Не был*Петя Ошибкин написал слитно. «Это слово, – сказал он, – можно заменить синонимом без не *отсутствовал».*Почему он не прав?

3  *Ненавидел*в тетради Пети написано раздельно. *«Не*с глаголами пишется раздельно», – заявил Ошибкин.

4  *Шепот*Петя написал с буквой *о.*«После шипящих под ударением пишется о», – объяснил он.

5  *Вырастали*у Ошибкина написано с буквой о, рядом стоит проверочное слово *рослый. А*как надо?

***Игра «По щучьему веленью»***

Помогает учащимся ориентироваться в системе изученных орфограмм, четко формулировать наименования орфограмм. Суть работы заключается в том, что учащиеся по очереди высказывают пожелание, указывая, какую орфограмму хотели бы они видеть в тетрадях своих товарищей. Остальные ученики называют и записывают слова с указанной орфограммой. Например: «По щучьему веленью, по моему хотенью назовите мне слова с орфограммой -*тся*- – -*ться*- в глаголах» и др.

***Игровые задания, направленные на отработку орфографических и***

[***пунктуационных***](http://pandia.ru/text/category/punktuatciya/)***норм.***

***Словарный диктант.***

Словарный диктант проводится в виде соревнования: кто быстрее найдет «адрес» слова в орфографическом словаре и объяснит, как это слово написать. Такая работа обычно проводится со словами, не регулируемыми правилами (содержащими непроверяемые гласные и согласные в корне слова, удвоенные согласные): [*винегрет*](http://pandia.ru/text/category/vinegret/)*, бинокль, обаяние, внимание, трибуна, прийти, электрификация, поливитамины, кофта, одноклассники, футбол, хоккей, рассчитать.*

***Диктант – шутка.***

Такой диктант позволяет обыграть в небольшом тексте какие-либо трудные для запоминания слова. Так, например, при изучении орфограммы «Гласная после шипящих в корне» большую сложность вызывают слова-исключения. Возможно, шуточный диктант, в который включены эти слова, поможет детям запомнить их.

\* По *шоссе*мчалась машина. В кабине сидел *шофёр,*а в кузове тряслись чопорный *шотландец,*бывший *мажордом, Жора-обжора, жокей, жонглёр*и *шорник.*Каждый был занят своим делом. Жора ел *шоколад*и запивал *крюшоном,*жонглёр*жонглировал крыжовником,*пытаясь нанизать его на *шомпол.*Жокей с шорником договаривалась о новых *шорах*для лошади. Шотландец чопорно молчал, надвинув на глаза *капюшон.*Жора предлагал *чокаться*крюшоном. Настроение у пего *было мажорное,*будто он ехал на весёлое *шоу.*Вдруг раздался *шорох.*Это у обжоры лопнул *шов*на *шортах.*Все, конечно, были *шокированы* происшедшим.

***Диктант-«молчанка».***

Этот вид диктанта позволяет разнообразить деятельность учащихся на этапе контроля знаний. Он не может быть использован при изучении каждой темы, но там, где возможен, будет полезен учителю. Суть диктанта состоит в следующем: учитель показывает учащимся карточку с изображенной на ней орфограммой, например, слова с *пол... .* Подождав одну-две минуты, пока учащиеся вспомнят соответствующее правило, он поочерёдно показывает набор иллюстраций, а ребята должны записывать слова, обозначающие изображенные па них предметы. В набор к данной орфограмме входят фотографии, журнальные вырезки, рисунки разрезанных пополам овощей и фруктов: капусты, лимона, дыни, яблока, сливы и т. д. Ученики, соответственно, должны написать: *полкапусты, пол-лимона, полдыни, пол­-яблока, полсливы и т. д.*