



МЕТОДИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ НАРОДНОЙ ИГРЫ



Есипенко Е.А.,
учитель русского языка и
литературы МБОУ – СОШ №10
г. Армавира

Девочки, играя в «Дочки-матери», учились брать на себя ответственность за заботу и развитие будущих поколений



Имитация «Войнушка» учила мальчиков быть защитниками, воспитывала в них патриотические чувства, чувство долга перед семьей и Отечеством



Приобщение ребёнка к народной культуре начинается с детства, когда закладываются основные понятия и примеры поведения.

**КАК ВЫБРАТЬ
ТЕХНОЛОГИИ, КОТОРЫЕ
МОГЛИ БЫ ПОДХОДИТЬ
ПОД ЛЮБУЮ ВОЗРАСТНУЮ
КАТЕГОРИЮ И ПРИ ЭТОМ
БЫЛИ БЫ ИНТЕРЕСНЫ КАК
В 1, ТАК И В 11 КЛАССЕ?**



Игровая технология обучения опирается на следующие принципы организации игровой деятельности:

- ✓ Принцип добровольности. Учащиеся должны добровольно участвовать в игровом процессе.
- ✓ Принцип динамичности. Игра должна иметь динамику действий и сюжетную линию, в ней должно происходить развитие событий.
- ✓ Принцип опоры на реальность. Чувства учащихся в ходе игрового действия должны носить реальный характер.
- ✓ Принцип связи игровой деятельности с реальной жизнью. В игру переносятся события из реальной жизнедеятельности учащегося, его опыта.
- ✓ Принцип перехода от простого к сложному. Игры должны постепенно усложняться и развиваться по мере развития учащегося и его способностей.

ИГРА «ПОВТОРИ»

Каждый из участников получает карточку с частью текста или его ключевыми моментами.

- ☐ №1 зачитывает вслух свою карточку.
- ☐ №2 повторяет то, что сказал №1, и зачитывает свою.
- ☐ №3 повторяет двух предыдущих
- ☐ И так до конца.

Сложнее всего №1, так как он должен будет повторить все вышеназванное.





ИГРА «ПОДСОЛНУХИ»

Игроки стоят в несколько рядов - это «подсолнухи». Один «земледелец» стоит в стороне и запоминает порядок расположения «подсолнухов». По команде ведущего: «Солнышко!» «земледелец» уходит. Два «подсолнуха» меняются местами. К началу считалки «земледелец» появляется перед «подсолнухами» и до конца считалки должен определить перемещение. Во время считалки «солнышко» ходит по кругу, а «подсолнухи» постоянно поворачиваются лицом к нему.

Считалка:

Солнце: Солнце светит!

Все: Дождь идет!

Солнце: Семечко!

Все: Растет! Растет!

Солнце: К солнцу тянется росток!

Все: Тонкий, тонкий стебелек!

Солнце: Небосвод весь обегая,

Все: Солнце светит не мигая.

Солнце: Земледелец, не зевай,

Все: Перемены отгадай!



«КТО Я?»

Цель: умение разделять информацию и структурировать ее.

На уроках родной литературы этот прием можно использовать для угадывания:

- названий произведений, которые изучались в пределах определенной темы;
- литературных героев;
- авторов произведений.

На уроках родного русского языка можно предлагать задания:

- назвать родственное слово;
- подобрать синоним;
- указать проверочное слово.



При изучении раздела «Преданья старины глубокой» использовать карточки с героями: Илья Муромец, Святогор, Сказитель Григорий, внук-ученик, но дать детям карточку-помощника с опорными вопросами:

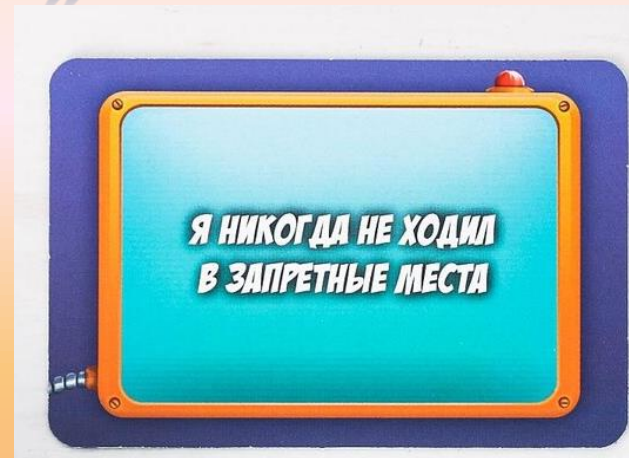


Я положительный герой?	Я положительный герой?
Я богатырь?	Я богатырь?
Я был на горе Елеонской?	Я ездил по Северу?
Мне подошел дубовый гроб?	У меня есть внук?
Я получил силу сверхчеловеческую?	Я рассказываю истории?

«Я НИКОГДА НЕ...»

Класс можно разделить на 2 команды. От каждой команды по очереди будут выходить по 1 участнику, которые получают карточку с именем героя или автора. Потом участник произносит 5 – 7, 10 действий (зависит от количества персонажей), которые он по сюжету произведения никогда не делал. Чья команда первая угадает, кто это, та и получает очко.

Цель: умение разделять информацию и структурировать ее.



ПРИМЕР на основе того же раздела «Преданья старины глубокой»:

- Я никогда не был маленьким.
- Я никогда не оставлял свой народ в беде.
- Я никогда не расставался со своим конем.
- Я никогда не страшился боя.
- Я никогда не провозил в кармане людей с животными. (Святогор-великан)



«НАЙДИ ПСЕВДОСЛОВО»

«Найди псевдослово»

Цель: развитие умения детей выделять слова, не относящиеся к той или иной группе.

Ход игры

Ребенок читает слова, среди них находит слово, не имеющее значения: например: *кот, дома, пенал, каблук, коридор, банжикос, перемена.*



ИГРА «МОНОПОЛИЯ»

Интерактивная игра «Литературная монополия» состоит из игрового поля, где каждая ячейка скрывает под собой интересный вопрос.

Игроки разбиваются на команды и отправляются в литературное путешествие. Бросая кубик и отвечая на вопросы, они должны добраться до финиша первыми.

Вопросы:

- ☐ зеленого сектора — по мифологии и фольклору
- ☐ желтого — по сказкам российских и зарубежных писателей
- ☐ красного — по классической литературе
- ☐ синего — по современной.

Помимо стандартных вопросов, игроков ждут видео- и аудиовопросы, шифры, вопросы в картинках и многое другое.

Если игрок не сможет ответить на вопрос в течение минуты, он отправляется на ячейку назад.



«СВОЯ ИГРА»



«Своя игра» сама по себе носит интеллектуальный характер и подойдет для подведения итогов учебного года (четверти). Можно устроить соревнования как в рамках одного класса, так и между классами. Игра позволит отразить знания, которые учащиеся получали на протяжении года.

Фонетика	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Морфемика	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Словообразова ние	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Лексика	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Фразеология	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Морфология	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Синтаксис и пунктуация	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Орфография	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>

**ЧЕРЕЗ ДЕТЕЙ ПОСЛЕДУЮЩИХ ПОКОЛЕНИЙ
ДЕТСКИЕ ИГРЫ СНОВА ПОВТОРЯЮТСЯ, СНОВА
ОЖИВЛЯЮТСЯ В ПАМЯТИ ЖИВУЩИХ
ПОКОЛЕНИЙ И СНОВА МОЛОДЕЮТ.**

Е. А. ПОКРОВСКИЙ