

# МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ СТИЛИСТИКЕ И КУЛЬТУРЕ РЕЧИ В ШКОЛЕ. СИСТЕМА УПРАЖНЕНИЙ И РЕЧЕВЫХ ЗАДАЧ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩАЯ ФОРМИРОВАНИЕ В НАЧАЛЕ ОСМЫСЛЕННЫХ УМЕНИЙ, А В ПОСЛЕДУЮЩЕМ - РЕЧЕВЫХ НАВЫКОВ

Умирова Дилфуза Суюновна

*преподаватель русского языка и литературы Каттакурганского филиала Самаркандского государственного университета*

**Аннотация:** в статье использованы методы и инновационные педагогические технологии, которые активно используются на уроках русского языка. С помощью этих приёмов можно добиться отличных результатов при обучении культуре речи и речевых навыков.

**Ключевые слова:** Система упражнений и речевых задач, игровые приёмы, осмысленные умения, речевые навыки, дидактические игры, упражнения.

**Введение:** Русский язык является одним из сложных предметов в школе. Поэтому необходимо ещё в начальной школе развить у учащихся интерес к этому предмету, сделать его как можно более радостным и увлекательным. Одним из наиболее действенных средств, способных вызвать интерес к занятиям по русскому языку, является именно дидактическая игра. Цель игры пробудить интерес к познанию, науке, книге, учению. В младшем школьном возрасте игра наряду с учением занимает важное место в развитии ребенка. При включении детей в ситуацию дидактической игры интерес к учебной деятельности резко возрастает, изучаемый материал становится для них более доступным, работоспособность значительно повышается.

Ведь то, что игра – это часть учебного процесса, ни для кого не секрет. Игра помогает формированию фонематического восприятия слова, обогащает ребенка новыми сведениями, активизирует мыслительную деятельность, внимание, а главное – стимулирует речь. В результате чего у детей появляется интерес к русскому языку. Не говоря уже о том, что дидактические игры по русскому языку способствуют формированию орфографической зоркости младшего школьника.

Особенно в начальных классах занятия русского языка не всегда вызывают у учащихся интерес. Некоторые дети считают его скучным предметом. Нежелание заниматься русским языком порождает неграмотность. Как пробудить интерес к занятиям, как повысить грамотность письма. Чтобы пробудить интерес к русскому языку, нужно систематически накапливать и отбирать увлекательный материал, способный привлечь внимание каждого ученика.

**Основная часть:** Назначение дидактических игр – развитие познавательных процессов у школьников (восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности) и закрепление знаний, приобретенных



на уроках. Дидактическая игра – ценное средство воспитания умственной активности детей. Она вызывает у детей живой интерес к процессу познания и помогает им усвоить любой материал.

Ниже приведены дидактические игры и игровые приемы, подходящие для использования на уроках русского языка.

### **1.Игра «Переводчик».**

Кто быстрее заменит все слова в предложении (кроме служебных) синонимами?

1.Доктор прописал пациенту инъекции. 2.Разъяренная вьюга замела тропинки. 3.Шофер вновь стал внимательно всматриваться во мрак. 4.Караульный спрятался от ливня под кровлей здания.

### **2.Кто найдет иноязычные слова и заменит их русскими?**

1.При проверке было выявлено немало дефектов. 2.Он пишет мемуары.3. Ваши аргументы убедительны.4. Все работали с энтузиазмом.5. Мы гордимся нашим голкипером.6. В газете появилась информация о футбольном матче.7. В сплаве обнаружено мизерное количество меди.

### **3.Игра «Следствие ведут знатоки».**

Школьникам предлагается угадать, о какой профессии идет речь и доказать справедливость своей точки зрения.

1.Он показал мне свои акварели и натюрморты. Впечатление от натюрмортов – это яркий, пестрый ковер красок, переливающихся и искрящихся всеми цветами палитры.

2.Лешему он (Римский – Корсаков) он придумал два лейтмотива. Один поручил струнным инструментам. Второй играют четыре валторны и тарелки. Сурово и уныло звучит лейтмотив Деда Мороза. Тембр деревянных духовых инструментов передает ощущение зимней скованности природы.

3.Фамилия? Истомина Валерий Сергеевич.

- Что с ним?

- Инфильтрат в левом легком под ключицей.

- А сколько граммов стрептомицина вы уже вкололи этому юноше?

- Пятьдесят два, Роман Борисович.

- Назначьте его на консультацию к Зацепиной.

**4. Игра «Бумеранг»** воспитывает у детей внимание и быстроту реакции: ученику необходимо быстро извлечь из памяти нужное слово и «возвратить» его учителю.

Найди синоним. Простой человек (бесхитростный), простая задача (легкая), простая истина (прописная); беспокойный человек (неугомонный), беспокойный взгляд (тревожный); крепкая дружба (надежная), крепкая подошва (прочная).

Найди антоним. Близкий берег (далекий), близкий человек (чужой); веселая комедия (скучная), веселое настроение (грустное); глубокий колодец (мелкий), глубокие знания (поверхностные); мелкая рыба (крупная), мелкая река (глубокая).

Замени прилагательное таким словом, чтоб оно не только называло признак, но и давало яркое, образное представление о предмете.



Березка высокая (кудрявая, стройная, тоненькая и т. д.); трава зеленая (бархатная, молодая, нежная, ласковая, молчаливая и др.); вьюга февральская (злая, дикая, сердитая, разбушевавшаяся, бешеная и др.); туча грозовая (зловещая, хмурая, гроыхающая и др.); русский язык (богатый, могучий, яркий, образный и др.); сорока пестрая (болтливая, суетливая, бойкая, хитрая и др.); осина тонкая (трепетная, дрожащая, огненная, лепечущая и др.).

### **5. «Рассеянный автор»**

Цель: закрепление знаний о предложении.

Оборудование: карточки со стихотворениями, в которых перепутались слова и слоги.

- Мы вчера своих сестёр  
Положили на забор.  
Потрясли, потом побили  
Будет в доме меньше пыли.  
Мы сегодня наш ковёр Вот мы дим – ви му – ма,  
Повели гулять во двор А у мы – ма ло - мы  
На качелях покачали Мама ет – мо му – ра,  
И мороженого дали. Бы – что - то – чис ло – бы.

### **6. «Буква потерялась»**

Цель: закрепление умения применять на практике правило о парных согласных на конце слов.

Оборудование: стихи, подобранные по правилу.

Среди больших, красивых ро...  
Один шиповник дикий ро..  
Он ввысь и ширь упрямо ле...  
И разрастался в целый ле...  
На меня напала грус...  
Не нашёл в лесу я груз...

### **7. Рисуем поговорки**

Количество игроков: четверо

Дополнительно: ватман, маркеры, карточки с поговорками

Ведущий приглашает на сцену четырех участников игры. Каждому из них дается лист ватмана и яркий маркер, а также карточка с поговоркой. Поговорки нужно подобрать заранее – чем смешнее они будут, тем интереснее. Например, такие как “аппетит приходит во время еды”, “глаза боятся, а руки делают”, “на безрыбье и рак рыба”, “работа не волк, в лес не убежит”. За пять минут игроки должны изобразить смысл своей поговорки, не используя слов и букв. Потом каждый художник представляет свой шедевр залу, а все присутствующие отгадывают зашифрованное понятие.

Побеждает тот, чье понятие было отгадано, проигравшим участникам – поощрительные призы.

### **8. Тайный друг**

Количество игроков: 10–50

Дополнительно: ручки, бумага, шляпа



Все участники пишут на листках бумаги свое имя (при повторяющихся именах – имя и фамилию) и складывают их в шляпу. Затем каждый игрок вытаскивает из шапки одну бумажку. Если на бумажке оказалось его собственное имя – бумажку необходимо заменить. Тому человеку, чье имя написано на вытащенной бумажке, данный игрок должен стать тайным другом. Роль тайного друга заключается в том, что он старается сделать данному человеку что-либо приятное, пытаясь при этом остаться неизвестным. После окончания игры проводится обсуждение, во время которого каждый игрок высказывает свои предположения по поводу личности его тайного друга.

Знаки внимания могут быть самыми разными: тайные подарки, цветы, записки с приятными пожеланиями, помощь в каком-то деле, приглашение на танец и т.п.

Игра может длиться от нескольких часов до нескольких дней. Желательно, чтобы действие игры происходило на фоне совместной деятельности участников (на танцевальном вечере, в походе, в доме отдыха). Для того, чтобы каждый участник наверняка почувствовал внимание своего друга,

можно завести каждому игроку по два тайных друга (для этого все пишут свое имя дважды, а потом вытаскивают по две бумажки).

### **9.Игра «Экскурсия»**

Это игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Проводить ее нужно после какой-либо экскурсии для запоминания того, что было рассказано на экскурсии, закрепления эмоциональных переживаний во время экскурсии и систематизации того, что видели дети. Для игры нужно много песка, например, можно провести игру в песочнице.

Рассмотрим на примере экскурсии по Санкт-Петербургу. На песке строится панорамный вид, например, вид с Троицкой площади. Ведущий (взрослый) спрашивает у детей, что они видели, и где это было. Вместе с детьми ведущий застраивает панораму, можно строить объекты из песка, а можно заранее приготовить картинки того, что видели дети на экскурсии. Затем он спрашивает о каждом построенном объекте то, что рассказывали на экскурсии. Например, можно спросить- «Кто построил Петропавловскую крепость?». Таким образом, в процессе игры дети не только будут вспоминать то, что им рассказывали, но и научатся ориентироваться в пространстве.

### **10.Автопортрет (из раздела «Контекстные игры»)**

Игра подходит ребятам от 11–12 лет и старше, для школьников средних классов обязательным является условие, чтобы играющие хорошо знали друг друга, старшие справляются с игрой и в новой компании. Количество играющих – не менее 8–10 человек. Игру ведет ведущий, лучше взрослый. Игрокам понадобятся по два листочка бумаги и ручки.

Ход игры. Ведущий объясняет условия. Сейчас каждый из вас получит десять минут для того, чтобы составить собственный словесный портрет. Вы запишете его на листочках. При составлении портрета вы не должны нарушать такое правило: нельзя называть никакие конкретные факты. Вы не можете указать свое имя, пол, возраст, цвет волос, домашний адрес, не должны



вспоминать и описывать никакие конкретные факты своей биографии, вы можете написать: «Я люблю собак», но нельзя писать: «У меня есть собака», можно писать: «У меня веселый характер», но нельзя: «На мне красный свитер». Автопортреты, составленные с нарушением этого условия, будут сниматься с игры. Постарайтесь описать себя как можно лучше, скажите о себе самое главное. Теперь начинайте работать.

Когда отведенное время истекает и автопортреты написаны, ведущий собирает листки, перетасовывает их и нумерует. После этого он просит играющих приготовить второй листок бумаги и начинает по очереди читать самоописания, снимая с игры те, в которых было нарушено оговоренное условие. После каждого автопортрета он внятно называет номер текста, а каждый играющий, подумав, записывает у себя на листке этот номер и имя того, кому, по его мнению, автопортрет принадлежит.

Когда все тексты будут прочитаны, производится подсчет правильных ответов. Победителями становятся те играющие, которых многие узнали, и те, кто сам точно распознал авторов описаний.

Конечно, играть в эту игру с теми же ребятами можно только один раз: ведь если во время написания автопортрета они будут знать, что товарищи должны их угадать, в ход пойдут намеки, подсказки и прочие ухищрения, а это сведет на нет цели игры. Хочется оговорить, что проводить игру в форме соревнования, в атмосфере азарта и соперничества крайне нежелательно.

**Цели.** Основная цель игры – помочь ребятам увидеть разницу между тем, как видит себя человек и как воспринимают его окружающие, заставить задуматься о том, как мало мы знаем о людях, с которыми годами видимся ежедневно.

Скорее всего трудность вызовет и сам процесс написания своего портрета с соблюдением таких жестких ограничений. Это хороший повод подумать о том, как мало мы размышляем о самих себе, о своих особенностях, о том, что в нас самое главное. Для многих ребят мысль о том, что они как индивидуальность не сводятся к своему имени, внешности и истории жизни, оказывается абсолютно новой.

**Заключение:** Игра – это незаменимый инструмент в развитии личности младшего школьника, с помощью которого можно повысить интерес к русскому языку и сделать этот предмет более «живым» и увлекательным.

Таким образом, Игровые технологии позволяют создавать благоприятные условия для получения знаний по русскому языку. Они значительно активизируют мышление, внимание, память, повышают интерес к изучаемому материалу, обеспечив при этом легкость усвоения материала. Благодаря игровым технологиям, увеличивается прочность полученных знаний и качество самого обучения возрастает. Игры необходимы для начальной школы, и использовать их надо в системе, на разных этапах урока, включать в них различные виды деятельности школьников, применять игры при изучении сложного, трудного для понимания материала. Необходимо разрабатывать

целые комплексы игр по определенным темам, для более систематизированного их использования.

### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Аксенова Л.А. Развитие творческих способностей детей. – Литература в школе, № 7, 2006.
2. Активные формы преподавания литературы. Составитель Р.И. Альбеткова – М., Просвещение, 1991.
3. Бондаревская Е.В. Личностно –ориентированный подход как технология модернизации образования. – Методист, 2003, № 2.
4. Браже Т.Г. Интеграция предметов в современной школе. – Литература в школе, 1996, № 5.
5. Букатов В.М. Я иду на урок: хрестоматия игровых приемов обучения. – М., «Первое сентября», 2001.
6. Ващенко А.А. Дифференцированный подход к учащимся. – Русский язык в школе, 1991, № 3.
7. Звездина А.Я. Интерактивные методы как способ повышения мотивации в обучении русскому языку и литературе. – Мастер – класс, № 10, 2006.
8. Ипполитова Н.А. Текст в системе изучения русского языка в школе. – М., 1992.
9. Коротаева Е.В. О ситуации успеха в учебной деятельности. – Русский язык в школе и дома, 2003, № 1.
10. Лизинский В.М. Приемы и формы в учебной деятельности. – Москва, «Педагогический поиск», 2002.
11. Нетрадиционные формы организации учебных занятий. Составитель Беляева Н.В. – Калинин, 1980. 1
12. Ничкова Т.А. Активные формы, методы и приемы, используемые на уроках русского языка. Презентация, 2012. [nsportal.ru/sites/default/files/2012/3/aktivnye\\_formy\\_priemy\\_metody.pptx](http://nsportal.ru/sites/default/files/2012/3/aktivnye_formy_priemy_metody.pptx)