

УДК 37.02:81(045)

ББК 74.268.19=411.2

***ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ТЕМЫ  
«ИМЯ ПРИЛАГАТЕЛЬНОЕ» В СРЕДНИХ КЛАССАХ***

***Трушкина Ю.И.***

*кандидат филологических наук, доцент,*

*Мордовский государственный педагогический*

*университет имени М. Е. Евсевьева,*

*Саранск, Россия*

***Савкина Е.А.***

*студент,*

*Мордовский государственный педагогический*

*университет имени М. Е. Евсевьева,*

*Саранск, Россия*

***Ариткина В.Е.***

*студент,*

*Мордовский государственный педагогический*

*университет имени М. Е. Евсевьева,*

*Саранск, Россия*

**Аннотация:** В статье рассматривается использование игровых приёмов при изучении темы «Имя прилагательное» в средних классах и демонстрирует их рентабельность. Методика включает в себя разнообразные игровые активности, специально разработанные для стимулирования интереса учащихся и улучшения усвоения материала. Игра способствует не только процессу усвоения правил русского языка, но и модифицирует обучение в увлекательное путешествие.

**Ключевые слова:** Игровые приемы, образовательные методики, средние классы, имя прилагательное, обучение языку.

***THE USE OF GAME TECHNIQUES IN THE STUDY OF THE TOPIC  
"ADJECTIVE NAME" IN THE MIDDLE GRADES***

***Trushkina Y.I.***

*candidate of Philological Sciences, Associate Professor*

*Mordovian State Pedagogical*

*University named after M. E. Evseviev,*

*Saransk, Russia*

***Aritkina V.E.***

*student,*

*Mordovian State Pedagogical*

*University named after M. E. Evseviev,*

*Saransk, Russia*

***Savkina E.A.***

*student,*

*Mordovian State Pedagogical*

*University named after M. E. Evseviev,*

*Saransk, Russia*

**Abstract:** The article examines the use of game techniques in the study of the topic "Adjective name" in the middle classes and demonstrates their profitability. The methodology includes a variety of game activities specifically designed to stimulate student interest and improve learning. The game contributes not only to the process of learning the rules of the Russian language, but also modifies learning into an exciting journey.

**Keywords:** Game techniques, educational techniques, middle classes, adjective, language learning.

Современная школа, ориентированная на гуманистическую сторону, делает упор на развитие межличностных умений и индивидуальное внимание к  
Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

каждому ученику. Таким образом, учителя используют разнообразные методы и формы обучения, для того, чтобы максимально раскрыть потенциал каждого учащегося и воспитать ответственность, нравственность. Для достижения этой цели важны различные методы и приёмы, где игра занимает в этом ключевую роль.

Проблема внедрения игровых методов и приемов в учебный процесс до сегодняшнего дня остается актуальной. Выбор игры в качестве объекта исследования и практического применения обусловлен ее способностью существенно увеличить познавательный интерес, облегчить сложности обучения и ускорить процесс развития учащихся. В современной педагогике, особенно в гуманистическом подходе, придается большое значение индивидуальному вниманию к ученикам и развитию их межличностных навыков. В этом контексте игра акцентирует ключевую роль, стимулируя активность, творчество и социальное взаимодействие, что способствует более эффективному обучению и развитию личности каждого ученика [3].

Игра способствует не только процессу усвоения правил русского языка, но и модифицирует обучение в увлекательное путешествие. Одним из наиболее эффективных методов, способствующих формированию фонематического восприятия слова и активизации мыслительной деятельности у детей, являются докторальные игры по русскому языку.

Игры не только обогащают детей новыми знаниями, но и стимулируют развитие речи, что важно для формирования навыков коммуникации и самовыражения [1]. Ребенок, увлеченный игровым процессом, не только легче усваивает материал, но и с большим энтузиазмом относится к изучению русского языка. Особую роль игры играют в формировании орфографической грамотности у младших школьников. С помощью интересных заданий и увлекательных задач дети не только учатся правильно писать, но и развивают свою логику, внимание и память.

Таким образом, игровой подход в обучении русскому языку не только делает процесс обучения увлекательным и интересным, но и способствует глубокому усвоению материала и успешному развитию ребенка. В этом проявляется актуальность вопроса: каким образом возможно применение игровых приёмов на уроках русского языка при изучении темы «Имя прилагательное»?

Имя прилагательное - это самостоятельная часть речи, которая обозначает статичные или неизменяемые свойства, качества или принадлежность предмета. Оно отвечает на вопросы "какой?", "какая?", "какое?", "какие?", "чей?" и тому подобные. В русском языке прилагательные обладают отличными морфологическими и синтаксическими признаками. Так, имена прилагательные изменяются по родам (мужской, женский, средний), числам (единственное, множественное) и падежам (шесть падежей). Некоторые прилагательные могут иметь краткую форму, которая используется в основном в разговорной речи и в составе сказуемых. В предложении прилагательное обычно выступает в качестве определения, которое поясняет и конкретизирует существительное, относящееся к нему. Однако при определенных условиях оно может также выполнять функцию сказуемого, указывая на признак подлежащего [2].

Для того, чтобы углубить и систематизировать приведенные выше знания, а так же утвердить, признать игровые методы и приемы в педагогической практике, мы разработали игры по теме «Имя прилагательное», изучаемой в средних (5-9) классах.

Приведенные ниже игры используются на разных этапах урока: актуализация знаний, изучение нового материала, физкультминутки, закрепление изученного материала.

При создании структуры игрового метода мы выделили классификацию по типу игр:

**1. Игры-путешествия** – эффективный способ улучшения понимания и закрепления учебного материала. Такой тип игр может быть показан в Дневник науки | [www.dnevnika.ru](http://www.dnevnika.ru) | СМН Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

перспективе рассказов, споров, творческих заданий и гипотез, позволяющих учащимся активно участвовать в изучении материала, развивать свои навыки и делать обучение более увлекательным.

2. **Игры-упражнения** позволяют учащимся улучшить свои знания на практике, закрепить изученный ими материал, а так же развивают навыки работы с ним.

3. Остальные игры мы отнесём к **играм-соревнованиям**. Это такой тип игр, при котором учащиеся вовлекаются в изучение русского языка, стимулирует их интерес, поднимают мотивацию к обучению, в частности, к теме «Имя прилагательное».

Благодаря игровому методу можно увидеть улучшение усвоения учебного материала, развитие креативного мышления, и не мало важное – вовлеченность в процесс образования.

В статье представлены несколько вариантов игр по изучению темы «Имя прилагательное».

### **Докторальные игры по изучению «Имя прилагательное»:**

1. **«Ассоциации с прилагательными»:** Учитель показывает картинки с различными предметами или сценами из жизни. Ученики должны придумывать прилагательные, которые описывают эти предметы или ситуации. Например, для картинки с солнечным днем можно использовать прилагательные "яркий", "теплый", "солнечный" и т. д.

Эта игра позволяет ученикам активно применять прилагательные в контексте описания, а также развивает навыки речи.

2. **«Создание историй с использованием прилагательных»:** Учитель предлагает ученикам написать короткие истории или рассказы, в которых необходимо использовать как можно больше прилагательных. Ученики могут работать самостоятельно или в группах, чтобы обмениваться идеями и советами.

Например, сказка с большим использованием прилагательных:

*Жил-был в далеком королевстве изумительный, волшебный волшебник по имени Пантелей. Этот волшебник был умным, добрым, мудрым, великодушным и загадочным. Однажды, волшебник решил отправиться в увлекательное, захватывающее путешествие по волшебным, изумительным землям, наполненным чудесами и тайнами.*

*Путешествие волшебника началось с встречи с веселыми, говорливыми эльфами, которые жили в уютных, ярких домиках, окруженных цветущими, пышными лесами. Эльфы были маленькими, ловкими, лесистыми, веселыми и храбрыми. Они рассказали волшебнику о потаенных, таинственных тропах, ведущих к величественным, волшебным водопадам, где жили легендарные, могущественные драконы.*

*Пантелей отправился на поиски этих водопадов, и в пути встретил лазурных, благородных единорогов, которые были изящными, прекрасными, волшебными и величественными. Единороги рассказали ему о таинственных, удивительных пещерах, в которых обитали волшебные, загадочные феи, способные сбывать любые желания.*

*Продолжая свое путешествие, волшебник встретил великодушных, сказочных грифонов, которые были могучими, мощными, внушительными, горделивыми и свободными. Грифоны рассказали о древних, загадочных руинах, где спрятаны магические артефакты, способные придать волшебнику невероятные, невиданные силы.*

*Проходя через густые, дремучие леса, волшебник встретил добрых, мудрых, старых драконов, которые были древними, могущественными, уважаемыми и мудрыми. Драконы рассказали ему о вечных, мирных полях, где процветали волшебные, необыкновенные цветы, обладающие целительной, волшебной силой.*

*Волшебнику удалось побывать во всех этих удивительных, волшебных местах, и он вернулся в свое королевство с богатым, невероятным опытом и множеством невероятных, удивительных историй. Его приключения стали*

Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

*легендарными, а выражениями "волшебный", "изумительный", "удивительный" и "таинственный" начали описывать все волшебные чудеса, которые он увидел на своем невероятном путешествии.*

Эта игра развивает креативное мышление учеников, поскольку они должны использовать прилагательные, чтобы создать интересные истории. Также это упражнение помогает закрепить знания о правильном использовании прилагательных в речи.

**3. «Слова-путешественники».** В данной игре необходимо называть имена существительные, появившиеся посредством трансформации в них имен прилагательных, определяющих названия животных (косолапый, косой, хитрая и т.д.), погодных условий (жаркая, холодная, дождливая и т.д.), транспорта (грузовой, легковой, скоростной и т.д.)

Эта игра активизирует мыслительную деятельность, развивает логическое мышление, способствует усвоению принципа трансформации одной части речи в другую.

**4. «Сколько правил?».** Обучающимся необходимо сосчитать, сколько изученных ими ранее орфографических правил нужно знать, чтобы не ошибиться в написании следующих имен прилагательных: вагоноремонтный (цех), высококвалифицированный, русско-английский (словарь), французский, хлопкоуборочный, всемирно-исторический, лесостепной, революционный, веснушчатый.

Приведенная выше игра способствует развитию понятийной базы обучающихся, помогает запомнить правила с использованием имен прилагательных, развивает креативное мышление, вербальный запас слов.

**5. «Кто быстрее?».** Суть игры: за определенное время учащиеся должны подобрать к имени существительному, данному учителем, как можно больше имен прилагательных.

Например: Человек: умный, порядочный, рассудительный, опрятный...

Компьютер: персональный, игровой, новый...

Каникулы: долгожданные, летние, веселые, запоминающиеся...

Погода: хмурая, ненастная, суровая, солнечная, летняя...

Игра, позволяющая ученикам активно применять прилагательные в контексте описания предметов или ситуаций. Она развивает умение точно выражать свои мысли и совершенствует лексический запас.

В итоге, можно прийти к следующему выводу: игровой аспект в обучении русскому языку по теме «Имя прилагательное» способствует развитию, прежде всего, когнитивных процессов (речь (умственная, письменная), память, мышление, внимание). Игра позволяет увлечься предметом, развить воображение, логику, внимание, а так же коммуникативные способности; усвоить и повторить изученный материал, сохранив его в памяти.

Игровой метод благоприятствует росту заинтересованности, увлекательность русским языком, потому что он создает более непринужденную атмосферу на уроке. Использование докторального инструмента позволяет ученикам говорить от своего имени, игра снимает стресс, и они легко справляются с заданиями и не испытывают стыда за ошибку [1]. Игра служит стимулом, запуская весь класс, чтобы более слабые ученики вовлекались в работу и в то же время чувствовали себя более уверенно в своей успеваемости. В данном случае данный инструмент способствует развитию у учащихся моральных качеств, в том числе: взаимопомощи, взаимовыручки и чувства товарищества.

### **Библиографический список**

1. Арутюнов А. Р. Игровые задания на уроках русского языка. – М.: Русский язык, 1987
2. Бабайцева, В. В. Русский язык : теория : учеб. для 5–9 кл. общеобразоват. учреждений / В. В. Бабайцева, Л. Д. Чеснокова. – М. : Дрофа, 2014. – 320 с.



3. Глотова М. Ю., Самохвалова Е. А. Информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности педагога // учебное пособие – Москва : МПГУ, 2020. – 252 с.
4. Прошина, Е. Ю. О некоторых вопросах использования ИКТ на уроках русского языка / Е. Ю. Прошина. – Текст : непосредственный // Вестник Российского университета дружбы народов. – 2019. – № 4. – С. 60–65.

*Оригинальность 89%*