

Макарова Светлана Александровна

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение

«Средняя школа № 10»

Город Ульяновск

## ВНЕУРОЧНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ

Согласно Федеральному базисному учебному плану для общеобразовательных учреждений РФ организация занятий по направлениям внеурочной деятельности является неотъемлемой частью образовательного процесса в школе, который направлен не только на усвоение системы знаний, умений и компетенций, но и на развитие познавательной и творческой деятельности школьника.

Для учащихся 5-го класса средней общеобразовательной школы была разработана программа внеурочной деятельности по русскому языку «Грамотей». Основная *цель* реализации программы – развитие речевой и мыслительной деятельности, коммуникативных умений и навыков, обеспечивающих свободное владение русским литературным языком в разных сферах и ситуациях общения, готовности и способности к речевому взаимодействию, потребности в речевом самосовершенствовании *посредством игровой деятельности. Задачи:* воспитание у учащихся интереса и бережного отношения к языковому богатству русского языка, развитие речи: письменной и устной, монологической и диалогической, обогащение и усложнение словарного запаса, овладение учащимися художественными образами, активизация словесного творчества; развитие мышления: умения анализировать, обобщать, выделять главное, развитие познавательных



процессов: памяти, внимания, воображения: развитие навыков сотрудничества со сверстниками; способности к самообразованию, умения использовать ИКТ.

Для решения поставленных программой задач необходимо выполнение следующих условий: создание развивающей среды для реализации потребности учащихся в познании, общении, творчестве, мотивация и развитие положительной эмоциональной сферы.

В основе занятий лежат следующие принципы: учет возрастных особенностей учащихся принцип занимательности, игровой принцип; принцип безоценочного позитивного принятия ребенка.

*Основной метод работы – словесные и творческие игры, которые и являются содержанием занятий.* Игровая деятельность свойственна учащимся 5 класса. Словесные и творческие игры повышают словарный запас, расширяют эрудицию и кругозор, повышают грамотность, тренируют память и сообразительность, развивают логику и ассоциативность мышления, учат правильно выбирать стратегию и тактику общения. Словесные игры предполагают отгадывание или образование слов по объявленным правилам игры, составление текстов. В процессе игры постоянно возникает вопрос, правильно ли написано предложенное игроком слово, существует ли оно вообще и в нормативной лексике в частности. Поиск ответов на эти вопросы побуждает учащихся обращаться к словарям русского языка. Важно то, что игровые занятия проходят на уровне повышенного интереса, что позволяет сделать учащихся активными участниками процесса, создать положительный эмоциональный фон.

Игры сгруппированы в 3 блока:

1 блок – «Словесные игры»: «Балда», «Шляпа», «Контакт», «Каркас», «Анаграммы», «Метаграммы», «Наборщик», «Объяснялки», «Антифразы», «Бред профессора», «Телеграмма», «Лингвистическое лото», «Выделяем существенные признаки», «Ищем общее. Ищем различия», «Один лишний», «Словарик». Например, словесная игра «Балда (Королевский квадрат)». Игроки



делятся на команды. Игровое поле представляет собой квадрат 5 x 5 клеток. Сначала случайным образом выбирается слово из пяти букв, которое появляется в средней горизонтали. Затем игроки каждой команды по очереди вписывают по одной букве в пустую клетку квадрата, соседнюю с одной или несколькими уже заполненными. Эта буква вместе с соседними буквами сверху, снизу, справа или слева должна образовать новое слово.

Или словесная игра «Контакт». Ведущий загадывает слово и называет первую букву (слово синоним - буква с). Игрок, придумавший вариант (*самолет*), задает уточняющий вопрос - значение слова, не называя слова («Это не воздушное судно, предназначенное для полётов в атмосфере?»). Если ведущий отвечает «Нет, это не самолет», другой игрок предлагает другой вариант. Если ведущий отвечает, не угадал варианта игрока, то игрок продолжает уточнять («Нет, другое слово»). Если ведущий не догадался, какое слово загадано игроком, он открывает вторую букву в слове, и слова загадываются теперь на сочетание этих букв. Если игрок угадывает слово, ведущий громко говорит: «Есть контакт».

2 блок – «Поэтические игры»: «Буриме», «Вместо поэта», «Эпитеты, волшебные слова», «Сочиняем стихи». Например, игра «Буриме» (составление буриме с рифмами) или игра «Вместо поэта» (участникам предлагаются стихи, некоторые слова в стихотворении закрыты, нужно их воспроизвести).

3 блок – «Игры с текстом»: «Кто больше», «Реставрация текста», «Снежный ком», «Переводчики», «Мозаика», «Шапка вопросов», «Ромашка вопросов», «Без начала, без конца», «Мостик», «Прогноз», «Если бы». Например, игра «Снежный ком». Первый участник сочиняет первую фразу, являющуюся началом повествования, второй участник должен повторить максимально близкое сказанное его предшественником и продолжить рассказ. Третьему участнику необходимо восстановить по памяти сказанное первым и вторым участниками и, в свою очередь, добавить своё продолжение к коллективно



создаваемому тексту. В игре могут быть задействованы все участники, в этом случае стремительно разрастающееся повествование ведётся по цепочке.

Или игра «Если бы». Использование игры позволяет ничем не ограничивать фантазию сочинителя и составлять повествование с самым невероятным сюжетом, с самым удивительным и неожиданным оборотом событий, начиная словами «Если бы».

Каждый из разделов работает на формирование познавательного интереса, мотива достижения и коммуникативных навыков. В качестве дидактического материала для игр используется материал учебных предметов, что обеспечивает развитие межпредметных связей.

При проведении занятий используются разнообразные формы работы: индивидуальная, групповая, парная, фронтальная. Для обеспечения целостности и непрерывности формирования приемов мыслительной деятельности занятие должно включать следующие этапы: мотивацию, целеполагание, планирование, действие по реализации плана, самоанализ, коррекцию. В качестве основных этапов каждого занятия можно выделить следующие виды организации деятельности учащихся: разминка (легкие, рассчитанные на сообразительность вопросы, загадки); игра со словом, веселая переменка (динамическая пауза), игра поэтическая, мозговая гимнастика (физические упражнения), игра с текстом, рефлексия.

Результатом реализации программы является выполнение учащимися творческого проекта на выбор: оформление сборника словесных игр, создание презентации «Серебряное перышко» (стихи собственного сочинения), написание небольшого рассказа и др.

