ТЕМА ПРОЕКТА:

 **Создание лингвистической**

 **игры «ПУТЕШЕСТВИЕ В СЛОВО».**

 **Выполнила: Темирбаева Элеонора, 5 Г**

 В данном проекте я представила различные виды лингвистических задач. Постаралась показать их отличие, способы решения. А также попробовала создать свои примеры некоторых задачек.

 **Ситуация, в которой возникла проблема**

  Родом я из Киргизстана. Приехали мы в Россию 5 лет назад. Изучение русского языка естественно у меня вызывало, да и сейчас вызывает определенные сложности. Русский язык как школьный предмет, к сожалению, не у всех школьников пользуется популярностью. Это одна из серьезнейших проблем сегодняшней школы – резкое падение интереса к русскому языку у обучающихся среднего звена и, как следствие, снижение грамотности, косноязычие, неумение правильно, логично выразить свою мысль.

  Мы общаемся при помощи слов. Слова описывают все наши чувства, окружающую природу и все, созданное руками человека.

Слово – очень нежное создание. Замена, добавление или изъятие одной буквы могут совершенно изменить значение слова. Слова, как и люди, рождаются, живут и умирают. Но есть слова-долгожители, которые живут тысячи лет (хлеб, вода, воздух).

 Еще в раннем детстве, только научившись говорить, мы начинаем изменять существующие слова и придумывать новые.

 Всем детям нравятся игры в слова. Это могут быть кроссворды, ребусы, шарады, задачи по поиску и построению слов. В них содержится большой объем лексики и фрагменты художественных произведений. Они иллюстрируют богатство и возможности русского языка. Лексика таких упражнений отличается большим разнообразием. Такой разный лингвистический материал способствует повышению уровня грамотности. Я думаю, русский язык, как предмет становится более интересным для ребят.

Лингвистические игры-задачки развивают логику. В отличие от упражнений

и заданий, ее нужно решать, то есть ответ не лежит на поверхности, а достигается в результате определенных логических операций, при этом решающий может доказать правильность ответа.

**Гипотеза проекта:** если решать лингвистические задачки-игры, то развиваются память, логика, навыки грамотного письма, формируется связная речь.

**Проверка гипотезы, методы**:

Для проверки своей гипотезы я использовала следующие методы:

подборка и анализ литературы, работа со словарями, решение лингвистических задач, создание задач.

**Цель проекта:**

воспитание интереса к русскому языку через лингвистическую игру как одному из эффективных средств развития внимания, познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.

**Объект исследования:** процесс активизации внимания и воспитания интереса к русскому языку у обучающихся среднего звена через лингвистические игры.

**Предмет исследования:** условия использования лингвистических игр как средства активизации внимания и развития интереса к русскому языку у обучающихся среднего звена.

**Ожидаемые результаты реализации проекта:**

 Создание игры для повышения интереса к русскому языку и развитие мотивов учебной деятельности; прочное усвоение знаний, повышение результативности обучения; увеличение количества учащихся, участвующих в лингвистических играх.

 ЭТАПЫ РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Название | Деятельность |
| 1 | Подготовительный | Определение тему, целей, задач. |
| 2 | Планирование | Определение источников информацииСоставление оптимального плана работы. |
| 3 | Реализация проекта. | Сбор литературы и источников Интернета.Подбор примеров. Решение и создание задачек. |
| 4 | Осмысление и оценка проекта | Выводы и рекомендации по проделанной работе |

1.

**Виды лингвистических игр-задач и способы их решения.**

Одна из интересных игр- задач со словом-**шарада**

Чтобы правильно назвать загаданное слово в шараде, нужно сначала правильно разгадать его части, которые называются в рифмованных четверостишиях.

**Метаграммы**

Чтобы отгадать метаграмму, нужно заменить в слове одну букву другой, - и тогда вы получите новое слово.

**ЛОГОГРИФЫ**

При разгадывании логогрифов нужно отбросить или вставить новую букву или слог, чтобы из одного слова получить другое.

**АНАГРАММЫ**

Чтобы получилось новое слово, нужно переставить буквы в словах. Добавлять или отбрасывать буквы не разрешается.

Также можно составлять «**волшебные» цепочки слов, кроссворды , загадки.**

**Примеры лингвистических задач.**

**МЕТАГРАММЫ**

С «к» в полях меня найдёте,

С «г» романсы запоёте.

С «в» в косички заплетёте.

Ответ: колос –голос – волос

С «ч» летаю над волною,

С «л» не дам волкам покою.

С «м» - рубашка – безрукавка,

С «з» скачу в лесу по травке,

С «г» меня крепи к детали

Из железа или стали.

Ответ: чайка – лайка – майка – гайка

**ЛОГОГРИФЫ**

1.С «п» в полях я пашу и сею,

На работу быстр и спор,

А без «п» я зеленею,

Расстилаюсь, как ковёр.

Ответ: плуг – луг

2.С буквой «к» бери меня на покос,

А без «к» ужалю в нос.

Ответ: коса – оса

**АНАГРАММЫ**

Я в пруду живу, жирею.

Переставьте буквы – вмиг

Превращусь я и в аллеи,

И в лужайки, и в цветник.

Ответ: карп – парк

В океанах он живёт,

И мала ему река.

Буквы ставь наоборот –

Будет дёргаться щека.

Ответ: кит – тик

Воздух в шины я вдуваю,

Жизнь несу я колесу.

Если ж слоги мы смешаем,

Буду деревом в лесу.

Ответ: насос – сосна

**ЗАГАДКИ – СМЕШИНКИ**

Речь идёт о словах – омонимах

– Смотри, по воде барашки бегут

- Ну, и люди… ну, и лгут!

-Полно вам, далеко ль до беды?

Барашки-то ведь тяжелей воды.

Барашки – 1) небольшие пенистые волны;

2) молодые баранчики (овцы)

2.- Ты что это к вагонному тормозу башмак приделал, приятель? Неужто с ума спятил?

Башмак – 1) приспособление для торможения

железнодорожных вагонов;

2) ботинок или полуботинок

3.- Сиди на банке и вёслами орудуй смело.

- А она расколется, и стёкла мне изранят тело!

Банка – 1) скамья для гребцов в лодке

2) сосуд стеклянный

2. Сценарий лингвистической игры. «ПУТЕШЕСТВИЕ В СЛОВО».

Ведущий.

Без языка не существовал бы мир.   На языке мы думаем, общаемся, творим. В разных странах мира люди сегодня говорят на 6000 языках.

Россия - многонациональное государство.   Более чем на 130 языках говорят в нашей стране.

**- Какие языки мы можем услышать в нашем районе?**

Мы можем услышать украинский язык, армянский,  грузинский, казахский, таджикский и другие.  В нашей стране все граждане могут пользоваться своим родным языком, но средством межнационального общения является – русский язык.

Русский язык – это богатство нашего народа.   В языке   отражается   история народа, его характер, особенности мышления и художественного творчества.

***Отправляемся в путешествие по страницам родного языка.***

Сегодня мы поиграем и заодно проверим ваши знания по русскому языку. Давайте познакомимся. (*Представление команд и приветствие команд друг друга).*Желаю удачи в игре!

**КОНКУРС «РАЗМИНКА»**

**Примерные вопросы:**

Кто создал древнерусскую азбуку? (святые Кирилл и Мефодий)

Знаете ли вы, сколько букв было в древнерусской азбуке? (43 буквы)

Как вы думаете легко ли было учиться грамоте в давние времена? Почему? (*Букв было много, каждая буква имела свое название*)

Сколько букв в современном алфавите? (33 буквы)

**КОНКУРС «СЛОВАРНЫЕ СЛОВА»**

***Вопросы***

1. Игра на льду на коньках в небольшой мяч или шайбу. *(****Хоккей****)*

2. Пешеходная дорожка с рядами деревьев по сторонам. *(****Аллея****)*

3. Место, где продают билеты. *(****Касса****)*

4. Человек, который совершает поездку на поезде, автобусе или другом транспорте. *(****Пассажир****)*

5. Дорога, покрытая асфальтом. *(****Шоссе****)*

6. Спортивная игра на корте, где маленький мячик перебрасывают при помощи ракетки (***Теннис***)

**КОНКУРС «Нужно не только знание, но и внимание»**

Если я называю имя существительное в единственном числе, вы хлопаете в ладоши. Если во множественном числе – поднимаете руки вверх.

Тетрадь, карандаши, ведро, дети, пальто, человек, тигры, слова, кенгуру, мука, молоко, сани.

*Продолжение.*

Дуга – назовите слово во мн.ч. …..

Рука – мн.ч. ……

Мука - ? …..

Житель – назовите слово во мн.ч. мн.ч. …..

Любитель – мн.ч. ……

Учитель
Грек – назовите слово во мн.ч. …….

Узбек – мн.ч. ……

Человек - ? …….

|  |  |
| --- | --- |
| Ведро - назовите слово во мн.ч. ….. | (Она) Коза – (Он) ?…... |
| Бедро – мн.ч. ….. | Оса - ?…… |
| Метро - ?….. | Стрекоза - ? ….. |

|  |  |
| --- | --- |
| День – назовите слово во мн.ч. ….. | Бросать – я что делаю?…… |
| Пень – мн.ч. …… | Мечтать – я …… |
| Лень - ? …… | Кусать – я ….. |
|  | Писать – я ….. |

Кони – назовите слово в ед.ч. ……

Пони - ? ……

**4. КОНКУРС «ОДНИМ СЛОВОМ»**

***(****задания даются поочередно каждой команде, за каждый правильный ответ команда получает 1 балл))*

Приставочный способ: довольно опасный *(****преопасный****)*

Суффиксальный: с большими зубами *(****зубастый****)*

Суффиксальный: очень высокий *(****высочайший****)*

Сложение: сделанный собственными руками *(****собственноручно****)*

Приставочный: не любящий много разговаривать *(****неразговорчивый****)*

Сложение: имеющий отношение к железной дороге (***железнодорожный****)*

Суффиксальный: с большими широкими плечами *(****плечистый****)*

Сложение: любящий свободу *(****свободолюбивый****)*

Приставочный: рядом со школой *(****пришкольный****)*

Суффиксальный: цветом и блеском напоминающий серебро *(****серебристый****)*

ИГРА «БУКВЫ-ПУКВЫ»

 Один учащийся загадывает слово, которое тот должен объяснить остальным – но пользоваться он может при этом только словами на одну букву, например, П (любым. Кроме однокоренных). Слово ДОМ – объяснить проживать, построить. Если не угадываешь, то подбрасывать подсказки. Если отгадывающие близки к подсказке, то учитель комментирует «Приблизительно», «Близко». Кто угадал – тот ведущий.

В это время можно подводить итоги игры.

**Вывод:** Работая над проектом, я сделала вывод, что решать лингвистические задачки интересно, увлекательно. Ведь лингвистическая задачка – это игра. А играть любят все дети.

Играя, мы можем узнать новое о словах, их значение, правописание.

Такие задачки воспитывают вкус к работе со словом, азартность в решении интеллектуальных задач, умение упорно, преодолевая трудности, не оставлять дело незавершенным.

**Рекомендации:** использовать лингвистические задачки-игры могут как ученики при проведении внеклассных мероприятий, так и учителя на уроках. Ведь учение с увлечением так интересно и полезно!

**Список использованной литературы**:

Александрова Г.В. Занимательный русский язык. Нескучный учебник. – Санкт-Петербург: Тритон, 1998

Ладыженская Т.А., Зепалова Т.С. Развивайте дар слова. – М.: Просвещение, 1990

Раков В.И. Филологические кроссворды и задачи. – М.: Илекса, 2006

Журинский А.Н. Лингвистика в задачах. – М.: Индрик, 1995