**ГОСУДАРСТВЕННОЕ КАЗЁННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №7 при ИУ**

**Игровые технологии**

**на уроках русского языка и литературы**

 Подготовила

 Кравченко Р.Н.,

 учитель русского языка и литературы

2019 – 2020 учебный год

 Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние. Возможно, именно поэтому дидактическая игра остается очень действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей обучаемых. Игра приоткрывает ученицам незнакомые грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у них интереса к учебному предмету, значит, процесс становится более эффективным.

 Целью общения к игре на уроке является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне моторики, перевод знаний в опыт. При использовании дидактических игр решаются и воспитательные задачи. Например, воспитание терпения и терпимости, формирование аккуратности и умения доводить начатое дело до конца; в групповой работе – развитие умения работать сообща, прислушиваясь к мнению других учениц, терпимо относясь к критике в свой адрес, деликатно отзываясь об ошибках своих одноклассниц; приобретаются навыки публичных выступлений, желание и умение добиваться поставленной цели. Игра на уроке может стать очень серьезным занятием. В этом случае за внешней кажущейся легкостью использования элементов игровых технологий на уроке стоит кропотливая подготовительная работа учителя.

 «Разнообразие – добрый знак хорошего преподавания»,- утверждают психологи. Хочется надеяться, что идеи и методические решения, предложенные ученицам, помогут сделать урок русского языка интересным, а в преподавание этого непростого предмета внести разнообразие.

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека.

 Большинству игр присущи четыре главные черты:

-свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию учениц, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;

-творческий, в значительной мере импровизированный, очень активный характер этой деятельности;

-эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция;

-наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую временную последовательность ее развития.

 В структуру игры как деятельности органично входит планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностью выбора и элементами соревнования, удовлетворением потребности в самоутверждении, самореализации.

 Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношении и проявлений в труде.

 В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

-в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элемент (иногда весьма существенный) более обширной технологии; в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).

 Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

 В отличие от игр педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде с четко выраженной учебно-познавательной направленностью.

 Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учениц к учебной деятельности.

 Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

-дидактическая цель ставится перед ученицами в форме игровой задачи;

-учебная деятельность подчиняется правилам игры;

-учебный материал используется в качестве игрового средства;

в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Спектр целевых ориентаций.

**Дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

**Воспитывающие:** воспитание самостоятельности и воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок. Воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

**Развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей. Умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальные решения. Развитие мотивации учебной деятельности.

**Социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

 Целью проведения игровых технологий является перевод знаний в опыт, приобретение ученицами определенных навыков и закрепление их на основе моторики. Я совершенствую и углубляю знания по теории и методике, стараясь использовать новые технологии, тем самым пополняя свою методическую копилку. Тем самым я стараюсь обогащать свой опыт по внедрению игровых технологий в учебный процесс, добиваясь эффективности метода, что и является целью моей работы в преподавании русского языка и литературы.

 Какие же задачи я ставлю перед собой? Первым долгом, конечно, раскрыть особенность этих интеллектуальных игр. Во-вторых, убедиться, что методически возможно организовать урок, применяя игровые технологии.

В-третьих, обрести уверенность в том, что в учебно-воспитательном процессе игровые технологии занимают выгодное место.

 И поэтому я ставлю целью доказать, что применение игровых технологий на уроках русского языка и литературы вызывают познавательный интерес и активизируют деятельность учащихся.

 Почему я обратилась к данной технологии? Это связано с тем, что я заметила снижение интереса учеников к учебной деятельности именно в области русского языка и литературы.

 Грамматика –важная и нужная вещь, не секрет, что она трудная и скучная, поэтому для закрепления знаний в этой области нужно, да и требуется выработать орфографические навыки, и именно игровая форма помогает преодолеть все вышеназванные трудности.

 Игровые моменты я использую, когда чувствую, что основная тема урока исчерпана( а это зависит от активности и прилежания учениц). И тогда на помощь приходит использование игровых моментов. И использую я их как фрагменты урока в 5-6 классах. Темы для игр я подбираю разные, в соответствии с пройденным материалом. Это могут быть увлекательные вопросы в виде игры и по разделу Фонетика, Синтаксис и Пунктуация, Фразеология, Орфография и т.д.

По литературе тоже на помощь приходят уроки-игры, уроки-путешествия в бывшие усадьбы художников слова как 19-го, так и 20-го веков.

 Часто потом ученицы сами предлагают включить в урок игровые моменты, а это говорит об успешности введения игровых моментов или полных уроков-игр. Я заметила, что участники игры включают сообразительность, внимание, у них вырабатывается выдержка, поиск, любознательность, умение быстро ориентироваться, вырабатываются у учениц находчивость, принятие правильных решений. Да и мне самой становится интересным разнообразить игровые моменты, поскольку игра вместе с трудом и учением является основным видом деятельности человека, являясь самыми древними технологиями в мире.

Для решения каких же задач используются игровые фрагменты как технологии? Это активизирует познавательный интерес учениц, создавая условия для самовыражения, развивает память, коммуникабельность, воображение, мышление, внимание, между ними возникает чувство доброжелательности и общения, и что не менее важно, в коллективе создается позитивный настрой.

 Чтобы активизировать и интенсифицировать современный урок, игровую деятельность можно использовать как самостоятельную технологию для укрепления памяти, закрепления темы, а в некоторых случаях – и всего раздела языкознания; в качестве урока-игры или его фрагмента( этапа): объяснения темы, введения, контроля, упражнения.

 Игровые педагогические технологии – это универсальные приемы организации учебного процесса в форме различных педагогических игр. А педагогическая игра, в свою очередь, обладает четко поставленной целью обучения и вытекающими отсюда педагогическими результатами, которые могут быть выделены в ясном виде. Только при помощи игровых приемов и создается игровая форма занятий на уроках, и эти ситуации побуждают и стимулируют учениц к познавательно-учебной деятельности.

 Учебный материал используется в качестве средства учебной деятельности, подчиняющейся правилам игры; дидактическую задачу в игровую переводит элемент соревнования, входящий в учебную деятельность; в форме игровой задачи перед ученицами ставится дидактическая цель; правилам игры подчиняется только учебная деятельность; а с игровым результатом связывается выполнение дидактического занятия, - вот как происходит реализация игровых приемов при урочной форме занятий.

 Игровую технологию можно отнести к средствам, активизирующим деятельность учениц. Но основу эффективности результатов и главную идею и составляют эти средства.

 По классификации игровых технологий, методисты выделяют дидактическую игру. В структуре такого урока определение места и сочетание места элементов игры, чаще всего зависят от правильного понимания учителем их функций и классификации.

 Игра будет обучающей, если ученицы в процессе подготовки приобретут новые знания, умения, навыки, где мотив познаваемой деятельности будет выражен четко, а результат усвоения материала будет тем лучше.

Если дидактическая цель урока состоит в повторении, закреплении и проверке ранее изученного материала, то такая игра считается контролирующей.

На интеграцию знаний, установлению межпредметных связей направлены обобщающие игры. В дидактической задаче заложен игровой замысел, и требует такой урок определенных знаний от обучающихся. При решении учебной проблемы фундаментом дидактической игры считается инновационное содержание, а оборудованием к уроку должны быть ПК, дидактический раздаточный материал, карточки.

 Особенность урока с дидактической игрой заключается во включении игры в композицию урока как звена структуры урока.

 Организация дидактических игр тоже требует определенных условий:

- в игровой форме проявляется деятельность учащихся, где они имеют право реализовать свои потенциальные возможности при разнообразной стороне осознания окружающего мира;

- игры основаны на определенном дидактическом материале и методике применения, и должны строиться соответственно их психологической подготовленности;

- важно соответствие игр программным требованиям и учебно-воспитательным задачам, требованиям стандарта, умениям, навыкам.

Игры-путешествия, игры-упражнения, игры-соревнования - существуют вот такие виды дидактических игр.

 Игры-путешествия способствуют закреплению материала, объемному его осмыслению. Учащиеся здесь могут реализовать себя в развитии речи: в виде рассказов, творческих заданий. К этапу урока –путешествия важно подготовить и повесить в разных частях класса таблички с заданиями: « Слитно или через дефис?», «Отгадай словечко!» и т.д.

 Игры-упражнения способствуют закреплению пройденного материала, развивают способности учащихся. Материалом к уроку могут быть ребусы, викторины, кроссворды, чайнворды.

Учитель может начать этот фрагмент урока с устного вопроса. Пример:

-Какая часть речи указывает, но не называет предметы? ( Местоимение).

- Какие местоимения составляют слово о том, что полы чистые ( вы-мы-ты).

Можно дать ученикам текст без знаков препинания, а ученики решают пунктуационное задание « Точка, точка, запятая».

А также учитель дает текст, который состоит из изобразительно-выразительных средств, а ученики составляют небольшой рассказ, без ошибок - « Составь текст».

 Урок-путешествие включает географическое мышление, ученики отгадывают места проживания художников слова разных эпох. Пример: Ясная Поляна ( Толстой Л.Н.), Спасское-Лутовиново – ( Иван Сергеевич Тургенев). Москва ( А.С. Пушкин), Тарханы –( Лермонтов М.Ю.) и т.д.

Для проверки домашнего задания лучше использовать игру « Верю – не верю». Учитель задает вопросы по теме, начиная со слов «Верите ли вы, что…», ученики либо соглашаются, либо нет.

В состав игр-соревнований входят фрагменты « Стихотворная баталия»,

« Нужна пара», « Глаголы восторга».

« Стихотворную баталию» я провожу на уроке литературы после пройденной лирической темы. Класс делится на команды, и каждая команда выразительно читает стихотворение. Кто не вспомнил автора, тот и проиграл.

« Глаголы восторга» желательно устраивать после изучения глагола. Учитель дает перечень глаголов, обозначающих чувства ( восторга, любви, наслаждений, обожаний, радости), а ученики составляют словосочетания и предложения. Здесь учитель делит класс на команды, дает карточки с глаголами ровно по времени вперед сидящим, а те, проделав требуемое задание, передают карточки следующим. Выигрывает та команда, которая справилась с заданием быстрей.

В игре « Нужна пара» учитель раздает две половинки предложений, состоящих или из фразеологизмов, или из пословиц и поговорок.

 Такой вид игры активизирует основные умственные процессы, ученицы глубже осваивают нужный филологический и синтаксический материал. Такой урок имеет и воспитательное значение через коллектив, - ученицы приобщаются к творчеству через совместное сотрудничество, происходит воспитание самодисциплины.

 Суть игры « Арена». Здесь ученики записывают как можно больше слов на определенное правило. Например, предлагается карточка « Разносклоняемые имена существительные». Или « Несклоняемые имена существительные». Можно предложить « Имена существительные общего рода» и т.д.

« На руководящей должности». Ученики составляют документы по официально-деловому стилю( заявления, договоры, ходатайства, объяснительные) на имя директора, используя канцеляризмы: « прошу Вашего соглашения, к Вашему сведению» и т.д.

« Заколдованные карточки».

Учитель готовит иллюстрации к художественным произведениям или к древнегреческим мифам, и сообщает ученикам, что по дороге ветер разнес карточки, поэтому ученики должны отгадать, к какому произведению относятся эти иллюстрации. Ученики соответственно рассказывают сюжеты художественных эпизодов к ним в такой последовательности, чтобы получился связной рассказ.

Ученикам нравится быть в роли детективов. Поэтому предлагаю такое задание, как « Детектив».

1. « Займите слово» о заимствованных словах как особых лексических ресурсах. –Догадайтесь, от какого языка и откуда пришло это слово. Учитель называет заимствованные слова, ученики часто проявляет большое внимание и серьезность к этой игре.
2. « Словообразование». Учитель называет слова, бывшие раньше определенными частями речи, ученики ставят вопросы к ним( переход одной части речи в другую), например: столовая, ванная, учительская, директорская и т.д.
3. Игру « Топонимы» желательно проводить на уроках литературы с региональным компонентом. При изучении своего края попадаются много интересных названий городов и сел: Зеленокумск, Нины, Отказное, Горькая Балка, Стародубка, Пятигорск, Мин-Воды и т.д. Ученицы сопоставляют тот или иной топоним с однокоренным словом и приходят к какому-нибудь выводу.
4. « Найдите букву!». Ученики проводят расследование пропавших букв, то есть « выпадении гласного». Например: ворота – врата, золото-злато и т.д. В итоге ученики изучают старославянизмы вместе с древнерусским языком, с их интересными особенностями.
5. « Молодая лингвистика».

Здесь требуются

- развернутые ответы на вопросы проблемного характера, или сопоставление ( на первый взгляд) несопоставимых фактов;

- сочинение на лингвистическую тему ( занимательного характера или в серьезной форме);

- в форме деловой или ролевой игры можно инсценировать сказку, совершить путешествие в детективную историю.

Учитель ставит примерные вопросы:

- что общего между окружающей обстановкой и днем недели ( среда как многозначное слово), или между энергией и Землей ( свет) и т.д.

- являются ли однокоренными слова « водитель и вода»? ( нет).

- верно ли утверждение, что приведенные слова - это слова одной и той же части речи: печь, лай, знать, три и т.д.

 Когда ученицы на уроках русского языка и литературы отгадывают кроссворды или ребусы, то они начинают предлагать идеи или методические решения, тем самым помогая мне как учителю сделать урок русского языка интересным и разнообразным. Поэтому я сама тоже стараюсь создавать условия для формирования познавательных способов у учащихся. Не зря Буслаев Ф.И. высказал интересную мысль, что разнообразие является добрым знаком преподавания.

 А всё вместе служит одной цели – повышение качества знаний по предмету у учениц.