**Игровые технологии на уроках русского языка**

Наше время – время перемен. Новые веяния пришли с новым XXI веком и в российское образование. В стране появились новые подходы к извечным проблемам: чему и как учить, новые педагогические технологии, приёмы, методы, новые взгляды на взаимоотношения учителя и ученика. Сегодня особенно важно развивать познавательную деятельность учащихся, формировать интерес к процессу познания, к способам поиска, усвоения, переработки и применения информации, что позволило бы школьникам быть субъектом учения, легко ориентироваться в современном, быстро меняющемся мире. Современная дидактика предлагает учителю огромный выбор приемов и методов активизации познавательной деятельности обучающихся. К таким технологиям можно также отнести и игровые технологии, которые представляют собой игровую форму взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакля, делового общения). При этом образовательные задачи включены в содержание игры.

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

 Целью обращения к игровым технологиям на уроке русского языка является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне методики, перевод знаний в опыт. Использование игровых технологий на уроках русского языка помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к русскому языку как к учебному предмету. Немаловажно также и то, что игра на уроках русского языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Она несёт в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общие учебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации.

В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры. Данная технология позволяет создать такую «внутреннюю среду», дает такие внутренние импульсы, благодаря которым процесс деятельности становится более активным, творческим.

 На своих уроках я применяю различные игровые задания. Приведу примеры.

**1.Игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм.**

 Обучение русскому языку подразумевает не только освоение письменной речи, но и норм произношения. Вот почему целесообразно на каждом уроке находить возможность для отработки произносительных норм. Это может быть **минутка-разминка** под общим названием **«Говорите по-русски правильно».** В каких формах можно предложить задания детям? Вот лишь некоторые из возможных вариантов, которые могут подсказать учителю, как разнообразить задания.

**Игра «Составь текст и озвучь его».** Учащимся предлагается набор слов, которые могут представлять какие-то трудности в произношении. Слова записаны на доске. Задача учащихся - за 2-3 минуты составить связный текст (используя данные слова) и прочитать его, соблюдая орфоэпические нормы. Учитель может назначить экспертов, которые должны внимательно прослушать текст и сделать вывод о соблюдении произносительных норм. (Оценку в этом случае получают сразу двое учащихся.)

2. **Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм.**

**Игра «Я работаю волшебником»** Игра не только пробуждает интерес к работе, но и форм и формирует умение применять полученные знания в новых ситуациях. Например: Превратить имена нарицательные в собственные. Птица орел*(город Орел),*цветок роза *(девочка Роза),*плодородная земля *(планета Земля),*вкусный изюм*(город Изюм).*

**"Выбери три слова»**

Цель: Проследить за формированием орфографического навыка с учетом этапа работы над орфографией.

Подбор слов зависит от изучаемых или пройденных тем.

На 9 карточках записаны девять слов:

***1-й набор:*** *рыбка, вьюга, чулок, дубки, варенье, чучело, ручьи, чум, гриб.*

***2-й набор:*** *подъезд, склад, ворона, град, съемка, клад, ворота, подъем, воробей.*

Двое берут по очереди карточки, выигрывает тот, у кого первого окажутся три слова , имеющую одинаковую орфограмму.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **I** | рыбка | вьюга | чулок | **II** | подъезд | склад | ворона |
| дубки | варенье | чучело | съемка | град | ворота |
| гриб | ручьи | чум | подъем | клад | воробей |

**3. Лексико-фразеологические игры**

 **Игра «Собери фразеологизм»**

Как; Макар; свистит; на языке; ветер; вертится; в карманах; куда; в рукавицах; канул; телят; в воду; не гонял; ежовых.

 **Игра «Найди слово по его приметам»**

Это глагол:  его синоним *– промчался.*

Я шел зимою вдоль болота

В галошах, в шляпе и в очках.

Вдруг по реке пронесся кто-то

 На металлических крючках.

(Д. Хармс)

**4. Игровые задания, направленные на отработку фонетических норм**

**Игра « Шифровальщики"**

Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смысло-различительной функции звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

Ход: Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой - отгадчика.

Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

 Отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать из каждой группы лишнее слово.

**Например:**

1. Аалтрек, лажок, раукжк, зоонкв ( тарелка, ложка, кружка, звонок)
2. Оарз, страа, енкл, роамкша ( роза, астра, клен, ромашка)
3. Плнаеат, здзеав, отрбиа, сген ( планета, звезда, орбита, снег)**. 5.Кроссворды, чайнворды, ребусы на уроках русского языка.**

 Оживить опрос и активизировать работу учащихся на уроках русского языка мне помогают творческие формы проверки усвоение фактического материала - это кроссворды.

Кроссворд может быть предложен учителем классу в начале урока с целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока. Кроссворд, предложенный в конце урока, может стать своеобразным подведением итогов работы на уроке. Незаменимы кроссворды, чайнворды и другие головоломки в тех случаях, когда детям нужно дать своеобразную минутку отдыха: переключение внимания, возможность посмотреть на языковые явления под другим углом зрения - хорошая возможность поддержать умственную активность учащихся на уроке.Кроме этого, кроссворды могут стать формой контроля на каком-либо этапе обучения. В этом случае он может быть не только предложен учащимся в готовом виде, но также и сами учащиеся могут составить кроссворд по изучаемой (изученной) теме.

Итак, исходя из собственного опыта, можно сделать вывод, что использование на уроках русского языка игровых заданий действительно повышают уровень познавательной деятельности и мотивации учащихся, заинтересовывают их, а следовательно - они усваивают учебный материал в сотрудничестве, сотворчестве, путем самостоятельной работы. А мне (как учителю) позволяет дифференцировать, индивидуализировать процесс обучения, развивать аналитическое мышление учащихся, формировать у них навыки самооценки, самоконтроля своей учебной деятельности, способствовать развитию творческого мышления, культуры общения, воспитывать активную личность, которая умеет видеть, ставить и решать