**Игровые технологии на уроках русского языка**

Вызвать интерес учащихся к уроку является важной задачей для учителя. Игровая деятельность поможет учащимся по-другому взглянуть на обычный урок, ситуация поиска, азарта будет способствовать эффективному процессу обучения. Именно для развития их мотивации учителю необходимо включать в свой урок игровые приемы, чтобы поддерживать интерес к учебному предмету. Современные дети воспринимают настольные игры как развлечение, но мы понимаем, что такие игры чему-то обучают. Популярными игры стали не просто так ведь над ними работали команды игропрактиков, дизайнеров, маркетологов, психологов. Если учащиеся будут увлечены процессом игры, соответственно - процессом обучения, то успех гарантирован. Необходимо адаптировать для своих уроков уже известные популярные игры создавать свои с простыми правилами и интересной механикой.

Цель развивающих игр - это развитие каждого ребенка, а не победа сильных.

Дженга (англ. Jenga) - настольная игра, придуманная в 1970-х британским геймдизайнером Лесли Скоттом. Игроки по очереди достают блоки из основания башни и кладут их наверх, делая башню всё более высокой и всё менее устойчивой. Учащиеся на уроке записывают на пронумерованных листочках по одному вопросу на тему, которую изучали. Затем бросают кубик (разноцветный), вытягивают брусочек с номером соответствующего цвета, ответив правильно, забирают брусочек себе, если ошиблись, то кладут брусочек сверху. Игра заканчивается, когда башня падает. Проигравшим считается тот, в чей ход произошёл обвал башни. Игра помогает вовлечь всех учеников, позволит сменить обстановку, при дидактические задачи будут выполнены.

Настольная игра Тик-так-Бумм производится австрийской компанией Piatnik. Задача игроков - назвать понятия, связанные с изучаемой темой (называть действительные или страдательные причастия, прилагательные определенного разряда, существительные определенного склонения и т.д.) При этом по кругу передается тикающая «бомба-игрушка». Тот, на ком останавливает свое звучание, выбывает из игры и пишет в своей тетради 10 слов, соответствующих заданию. Такой вид работы поможет восполнить пробелы в знаниях и закрепить тему. Эта игра развивает быстроту мышления и способность работать в условиях цейтнота. Такой инструмент можно использовать в на этапе физкульминутки.

Крокоди́л – салонная, не настольная игра, участникам которой нужно показывать и отгадывать слова или выражения при помощи жестов, движений и мимики.

Учащимся можно предложить объяснять лингвистические термины, фразеологизмы, слова, которые традиционно вызывают сложности по наблюдениям учителя.

Этот вид игры способствует установлению доверительных отношений с классом, поднимает авторитет учителя, который может и пошутить, и посмеяться с учениками.

Инструмент «Кубики историй» -это генератор креативных историй, с которым любой сможет создать свою уникальную историю. Учитель предлагает учащимся сочинить историю, включая слово на определенное правило (например,)корни с чередующимися гласными), таким образом, учащиеся поочередно включаются в работу и создают собственный текст на изученное правило. Цель-закрепление пройденного материала. Такой инструмент способствует развитию речевой изобретательности.

Лото - Лото́ (фр. loto, от итал. lotto) - игра на особых картах с напечатанными на них рядами чисел. Каждый ученик получает бланк (например, по частям речи) со словами, учителя называют поочередно карточки с морфологическими признаки. Цель -закрыть ячейку из пяти слов. Учащиеся закрепляют пройденный материал, новая форма работы вызывают у них интерес.

Игра «Ударник» поможет правильно ставить ударение в общеупотребительных словах русского языка, что до сих пор вызывает определенные трудности. Каждый учащийся получает по 10 карточек. Задача –«избавиться» от карточек, произнося слова, соответственно орфоэпическим нормам. Правильно, то кладут на стол, если ошибка, то забирают все карточки со стола себе. Выигрывает тот, кто ответил правильно и «избавился «от всех карточек. Эта игра довольно популярна у ребят.

Изменить ситуацию на уроках можно использовав игры, созданные самим учителем.

 Игра «Верю-не верю» создана для отработки задания №6 ОГЭ -орфографический анализ слова. На карточках написаны правила, учащиеся должны прочитать орфографическое правило и решить: правдивое оно или ложное. На оборотной стороне есть ответы, если «верно», то карта кладется в центр стола, если нет, то учащийся повторяет все правила заново, забирая карточку себе. С помощью этой игры легко можно найти «пробелы» у детей. Игру можно использовать при актуализации знаний, рефлексии.

Приемы сингапурской методики также помогают в развитии способностей учащихся. Основной формой работы является командная работа.

МИКС ФРИЗ ГРУП – структура, в которой участники смешиваются под музыку, замирают, когда музыка прекращается, и объединяются в группы, количество участников в которых зависит от ответа на какой либо вопрос(сколько морфем в слове ярость, сколько непарных мягких согласных в слове чаща и т.д.).

Ответом на вопрос будет, какое-то число. Ребята собираются в группу столько человек, каким будет ответ. Условие: никто из ребят не должен озвучивать ответ. Обучение с использованием сингапурских технологий становится интересным и результативным.

Игровые технологии необходимо подбирать по тематическому признаку для каждого раздела. Нужно проанализировать, достигается ли цель обучения в результате проведения игры.

С помощью игр можно изменить ситуацию на уроке, вызывать интерес у ребят, знания будут усваиваться лучше, прочнее.

Самая лучшая игра - это та, от которой учитель сам получает удовольствие.

Список литературы

Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. - 2006. - № 6. С. 62-76.

Лоншакова А.А. Нестандартные приемы закрепления изученного на уроках русого языка. // Начальная школа. - 2009. - № 4.

Торшина Н.М. Актуальность применения педагогических технологий как альтернативы традиционной // Менеджмент в образовании. - 2009. - № 3. - С. 20-24.

 Троицкая Н.Б. Нестандартные уроки и творческие занятия. - М.: Астрель, 2004. - 167 с.

 Петрановская Л.Н. Игры на уроках русского языка - Библиотечка «Первое сентября» //Серия «Русский язык» Москва, Чистые пруды, 2009. -№30