

«Игровые технологии на уроках русского языка и литературы»

Введение	2
Игровые технологии: определение, функции, классификация.....	4
Урок с дидактической игрой.	7
Урок – деловая игра.....	13
Урок – ролевая игра.....	15
Формирование интереса к предмету через игровые технологии.....	19
Заключение.....	20
Список использованной литературы.....	21

Игра — высшая форма исследования.
Альберт Эйнштейн

Русский язык и литература являются необходимыми предметами для любого ученика. Но, к тому же, эти предметы можно назвать сложными для восприятия. На уроках русского языка и литературы приходится много размышлять, думать, сопоставлять, а также усиленно вкладывать свои знания и умения.

С помощью устной или письменной речи люди общаются ежеминутно, ежесекундно. Задача учителя – сделать эту речь правильной. А это возможно лишь при одном условии: когда урок интересен! Но как сделать стандартный урок русского языка интересным, занимательным и любимым предметом для ребёнка? Ответ на этот вопрос существует, и он прост – это игра!

В настоящее время особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады. Это говорит о том, что принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам. Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Именно их я использую на уроках русского языка. Цель игровых технологий – приобрести конкретные навыки, закрепить их на уровне моторики, перевести знания в опыт. Так как я еще начинающий педагог, являюсь молодым специалистом, то стараюсь постоянно совершенствовать и углублять знания по теории и методике преподаваемого мной предмета, пополняю свою копилку методической литературы, стараюсь использовать новые технологии в своей работе.

Цель работы - обобщить опыт по внедрению игровых технологий в учебный процесс, показать эффективность метода.

Задачи:

1. Раскрыть особенности педагогических игр;
2. Показать возможную методику организации уроков с использованием игровых технологий;
3. Определить, какое место игровые технологии занимают в учебно-воспитательном процессе;

В своей работе я докажу, что игровые технологии на уроках русского языка и литературы способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.

Игровые технологии: определение, функции, классификация

Тема самообразования, взятая мной в этом учебном году, звучит так: «Игровые технологии на уроках русского языка и литературы». К данной теме я обратилась в связи с тем, что столкнулась со снижением интереса к учебной деятельности, а в частности, к преподаваемым мною предметам. Современных детей больше интересуют компьютеры, а значит, что рассуждать и производить мозговые операции для них уже не совсем актуально. Пересмотрев ряд технологий, я остановилась на игровых технологиях, потому что они способствуют развитию познавательной активности на уроках и привлекают детей к расширенному рассуждению на уроке.

Игры - упражнения близки к обычным упражнениям. Материалом для них служат не развлекательные шарады и загадки, а обычные учебные упражнения, только преподносимые особым образом. Обычно дети получают задания довольно трудные и скучные, но необходимые для закрепления знаний по грамматике, для выработки прочных орфографических навыков. И здесь игровая форма работы помогает им преодолеть трудности.

Игровые технологии я использую как в 6-ых, так и в 7-м классах. Мне как учителю русского языка и литературы приходится почти каждый день решать задачу: как заинтересовать ребят? Как сделать так, чтобы уроки не проходили однообразно и скучно? Программа предусматривает 6 часов (6 класс) и 5 часов (7 класс) русского языка в неделю (больше, чем отводится на другие дисциплины), обилие новых тем и орфограмм. Для меня важно сделать почти ежедневные встречи с фонетикой, морфологией, синтаксисом не скучными и обыденными, а радостными и интересными. Вот здесь на помощь приходят уроки - игры, уроки - путешествия в страну «великого и

могучего» русского языка. Разумно и уместно используя подобного рода уроки наряду с традиционными формами, учитель увлекает детей и тем самым создаёт почву для лучшего восприятия большого и сложного материала.

Я убедилась, что на таких уроках ученики работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания (ученики это понимают и стараются лучше подготовиться к уроку). После каждого подобного урока я слышу от детей фразу: « Давайте ещё поиграем», что свидетельствует об успешности урока.

Использовать игровые технологии можно не только в среднем звене, но и на любой ступени обучения. Конечно же, в старших классах подготовка такого урока потребует от учителя больших затрат времени. Но это оправдывается, когда учитель увидит, с каким азартом работают дети.

По определению, игра – это вид деятельности, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением (Толковый словарь С.И. Ожегова).

По теории развития познавательного интереса Т.И. Щукиной и теории активизации учебной деятельности школьников Т.И. Шамовой педагогическая игра обладает существенными признаками – четко поставленной целью обучения, соответствующим ей педагогическим результатом и характеризуется учебно-познавательной направленностью.

Игровые технологии используются для решения следующих задач:

- активизация познавательного интереса;
- развитие коммуникабельности;
- создание условий для творческого самовыражения;
- развитие памяти, внимания, мышления, воображения;
- конструктивное общение в составе социальной группы;
- создание позитивного психологического климата в коллективе.

Игра требует от участников сообразительности, внимания, учит выдержке, настойчивости, развивает у них воображение, любознательность, вырабатывает умение быстро ориентироваться, находить правильные решения, создает ситуацию азарта, поиска, вызывает стремление помочь своей команде. Данная технология интересна мне самой, и это побуждает меня придумывать больше интересных и разнообразных игр при изучении конкретных разделов лингвистики.

Игровые технологии – самые древние технологии в мире. Это способ передачи знаний, мудрости, житейского опыта новому поколению. Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека. Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество.

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

- В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- Как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- Как технологии внеклассной работы.

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

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Педагогические игры имеют следующую классификацию:

По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;

По характеру педагогического процесса:

1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
2. познавательные, воспитательные, развивающие;
3. репродуктивные, продуктивные, творческие;
4. коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.;

По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;

По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные, комнатные и др.

Игры можно классифицировать по-разному. Но на уроках я в основном использую классификацию игр, основанную на тематическом принципе: игры распределены по разделам лингвистики. Это фонетические игры, лексико-фразеологические, игры по морфемике и словообразованию, синтаксические. Такую классификацию предлагает Л.В. Петрановская.

Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести **игровые технологии**. Из многих игровых технологий выделяют дидактическую игру.

Урок с дидактической игрой.

Определение места дидактической игре в структуре урока и сочетание элементов игры и учения во многом зависят от правильного

понимания учителем функций дидактических игр и их классификации. В первую очередь их следует разделять по дидактическим задачам урока.

Это прежде всего игры обучающие, контролирующие, обобщающие.

Обучающей будет игра, если обучающиеся, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причем результат усвоения будет тем лучше, чем четче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и самом содержании материала.

Контролирующей будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ученику необходима определенная лингвистическая подготовка.

Обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами. Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры. Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний. Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением.

Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся.

Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы. Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др. Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены. Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений.

Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.
2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.
3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Требования к подбору игр следующие.

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.

2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.
3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Выделяют следующие виды дидактических игр:

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины (см. приложение).

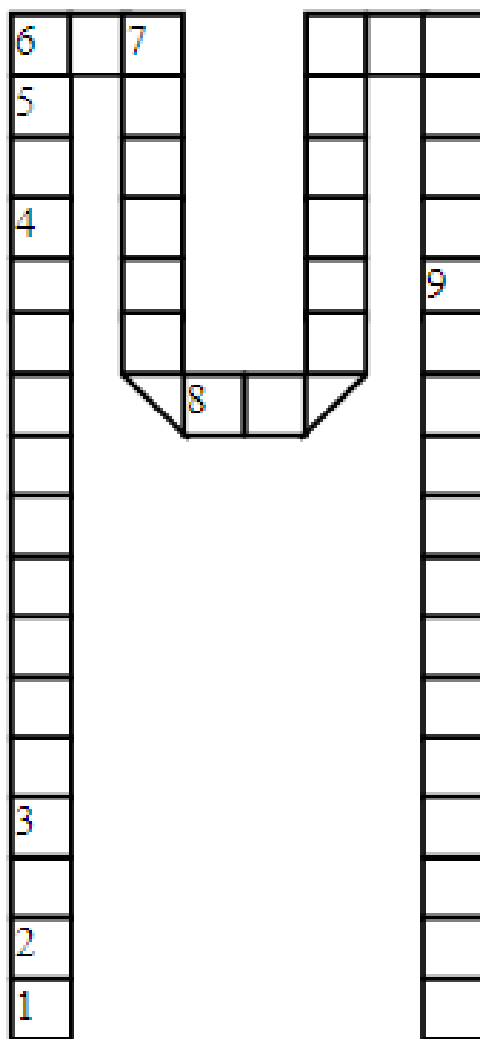
Пример чайнворда на тему «Местоимение»

Почти все слова в этом чайнворде – местоимения. Отгадайте, какие это слова.

1. Личное местоимение 3-го лица мужского рода. (*Он.*)
2. Личное местоимение 1-го лица множественного числа в дательном падеже. (*Нам.*)
3. Назовите часть речи, которая употребляется вместо имени существительного, прилагательного или числительного. (*Местоимение.*)
4. Личное местоимение 3-го лица единственного числа мужского рода родительного падежа. (*Его.*)
5. Местоимение, которое изменяется по родам. (*Он.*)
6. Личное местоимение 1-го лица множественного числа родительного падежа. (*Нас.*)
7. Указательное местоимение с количественным значением. (*Столько.*)

8. Название разряда местоимений, сходных с вопросительным в дательном падеже единственного числа мужского рода. (*Относительному.*)

9. Название разряда местоимений, к которому относится местоимение «тот» в творительном падеже множественного числа. (*Указательные.*)



«Запятые, не теряйтесь!»

Дан текст без запятых. Решить пунктуационные задачи.

Игра «Расшифруй текст»

Например, весь текст состоит из фразеологизмов, слов с ошибками.

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

Приведу в пример лишь фрагменты урока-путешествия:

«Таблички»

В разных частях класса висят таблички с заданиями (например, расскажи словечко, Н или НН? Слитно или раздельно?). На протяжении урока учащиеся должны выполнить все задания.

«Путешествие»

Во время проведения уроков –путешествий необходимо придумать названия географических объектов с интересными названиями. Например, Пещеры Вопросов, море Новых слов, город Художников, глагольные луга, остров Волшебных букв, поэтический теремок, просека Выводов, избушка падежей, река Ошибок, берег Грамотеев, тупик (туннель) Ошибок, деревья с «двоечными» плодами, привал Оценка, площадь Звуков, переулок Ударений и др. Затем «художникам» класса дать задание: нарисовать географическую карту с этими названиями и повесить в классе. Данная карта будет полезна на уроке обобщения или повторения. Учитель может с легкостью указать на какой-то географический объект («река Ошибок»), ученик будет знать, что впереди – орфографическая минутка.

Игра «Верю-не верю».

Хорошо подходит для проверки домашнего задания. Задаются вопросы по теме. Учащиеся соглашаются либо не соглашаются с утверждениями учителя. Вопросы начинаются с фразы: «Верите ли вы, что...».

3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

«Стихотворный бой»

Такую игру можно провести на уроке литературы, когда пройдена тема лирики, и класс уже освоил несколько произведений поэзии того или иного поэта. Правила игры просты: команды друг другу по очереди рассказывают по стихотворению, проиграла та команда, чей участник не смог вспомнить стихотворные строки.

«Эстафета восторга» Хорошо подходит при изучении глагола. Используя данные глаголы, обозначающие чувства (любить, радоваться, восхищаться, восторгаться, наслаждаться, обожать), составьте словосочетания или предложения.

Условие: для выполнения этого игрового задания школьники делятся на две команды и рассаживаются по рядам друг за другом. Ведущий дает членам команд, сидящим первыми, карточки с записанными на них глаголами чувства. Выполнив задания, члены команд передают карточки сидящим сзади. Побеждает та команда, которая быстрее и правильнее (выразительнее) составит словосочетания и предложения. Вместо глаголов можно подставить существительные или прилагательные.

«Найди пару»

Соединить половинки сложных предложений. Выделить среди них главное и придаточное. Побеждает та команда, которая соберет больше предложений.

При проведении игры, связанной с соревнованиями команд, должен быть обеспечен контроль за ее результатами со стороны всего коллектива или выбранных лиц. Учет результатов соревнования должен быть открытым, ясным, справедливым.

Ошибки в учете, неясности в самой организации учета приводят к несправедливым выводам о результатах, т.е. недовольству участников игры. Каждый ученик должен быть активным участником игры. Длительное ожидание своей очереди для включения в игру снижает интерес детей к этой игре. Если на уроке проводится несколько игр, то легкие и более трудные по игровому содержанию должны чередоваться.

Если на нескольких уроках проводят игры, связанные со сходными мыслительными действиями, то по содержанию материала они должны удовлетворять принципу: от простого к сложному, от конкретного к абстрактному.

Игровой характер при проведении уроков русского языка и литературы должен иметь определенную меру. Превышение этой меры может привести к тому, что дети во всем будут видеть только игру. В процессе игры учащиеся должны грамотно проводить свои рассуждения, речь их должна быть правильной, четкой, краткой.

Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль.

Какова же роль учителя в дидактической игре? Учитель подготавливает игру- выбор игровой формы, ставит дидактическую задачу, создает необходимый дидактический материал, подготавливает учащихся. Учитель, как руководитель игры, направляет ее в нужное дидактическое русло, при необходимости активизирует ее ход разнообразными приемами, поддерживает интерес к игре, подбадривает отстающих.

Учитель оценивает результат игры- он всегда является показателем уровня достижений обучающихся или в усвоении знаний или в их применении. Учитель оценивает степень интереса к игре. Если он ослабевает, то предпринимаются действия, ведущие к смене обстановки - вплоть до прекращения игры.

Дидактические игры, даже не внося ничего нового в знания школьников, приносят большую пользу тем, что учат применять знания в новых условиях или ставят умственную задачу, решение которой требует проявления разнообразных форм умственной деятельности.

Дидактическая игра является средством умственного развития, так как в процессе игры активизируются разнообразные умственные процессы. Чтобы понять замысел, усвоить игровые действия и правила, нужно активно выслушать и осмыслить объяснения учителя. Решения задач, поставленных играми, требуют сосредоточенного внимания, активной мыслительной деятельности и обобщения.

В конечном итоге в игровых формах урока реализуются идеи совместного сотрудничества, соревнования, самоуправления, воспитания через коллектив, приобщения детей к творчеству, воспитания самодисциплины, а главное – обучение филологическим наукам.

Урок – деловая игра

Деловые игры делятся на производственные, организационно – деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.

Отличие учебных деловых игр заключается в следующем:

- Моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
- Поэтапное развитие игры, в результате чаще выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;

- Наличие конфликтных ситуаций;
- Обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
- Использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
- Контроль игрового времени;
- Элементы состязательности;
- Правила, системы оценок хода и результатов игры.

Технология деловой игры состоит из следующих этапов, входящих в данную технологическую схему:

1. Этап подготовки.
2. Разработка игры (разработка сценария, план деловой игры, содержание инструктажа, подготовка материального обеспечения).
3. Ввод в игру (постановка проблемы, целей, условия, инструктаж, регламент, правила, распределение ролей, формирование групп, консультации).
4. Этап проведения.
5. Групповая работа над заданием (работа с источниками, тренинг, «мозговой штурм», работа с игротехником).
6. Межгрупповая дискуссия (выступление групп, защита результатов, правила дискуссии, работа экспертов).
7. Этап анализа и обобщения (вывод из игры, анализ, рефлексия, оценка и самооценка работы, выводы и обобщения, рекомендации).

Этап подготовки. Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация на деятельность участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы, выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры.

Этап проведения - процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться в ее развитие и изменять ее ход. Только ведущий (в данном случае – учитель) может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников:

- Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.
- Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор.
- Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, консерватор.
- Методологические позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист.

Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры.

Здесь осуществляется выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной

имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета. Деловые игры при правильном использовании, грамотном включении в учебный процесс могут стать эффективным средством активизации деятельности учащихся на уроках русского языка. «Игры помогают не только проявлять способности, но и совершенствовать их», - писал К.Д.Ушинский. Как же развивать и совершенствовать детские способности на уроках такого непростого школьного предмета, как русский язык?

Игровые формы могут быть использованы как элемент урока, они легко подбираются по тематическому принципу для каждого раздела школьного курса. Игры могут стать удобной формой актуализации знаний (в начале урока или перед началом изучения новой темы); «разминки», необходимой по ходу урока, контроля в конце учебного занятия. В игровой форме может пройти и целый урок (можно назвать свои уроки по-разному: уроки-конференции, аукционы, диспуты, путешествия, КВНы, экзамены и т. д.). Всё зависит от настроения самого учителя, от его желания заинтересовать ребят!

«Аукцион» Суть игры заключается в том, чтобы записать как можно больше слов на определенное правило. Например, выставляется лот «Неодушевленные существительные». Победит тот, кто больше «предложит» слов на это правило.

«В роли делового человека»

Представьте, что Вы- руководитель. Должны знать значение данных слов...(к примеру, *диагностика, дисциплина, задача, дифференциация, тактика, эффективность* и т.д.)

Урок – ролевая игра

В отличие от деловой игры ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.

Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;
- Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;
- Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции, уроки – суды и т.д.

Этапы разработки и проведения ролевых игр:

- Подготовительный;
- Игровой
- Заключительный
- Анализ результатов.

Этап подготовки. Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснования поставленной задачи, плана деловой игры, общего описания процедуры игры, содержания ситуации и характеристик действующих лиц. Далее идёт ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов,

инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения – процесс игры. Здесь осуществляется групповая работа над заданием, межгрупповая дискуссия (выступления групп, защита результатов). С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять её ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

На заключительном этапе вырабатываются решения по проблемам, заслушиваются сообщения экспертной группы, выбираются наиболее удачные решения.

Этап анализа, обобщения и обсуждения результатов игры. Выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на установление связи игры с содержанием учебного предмета.

В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку.

Помимо всего вышеперечисленного игры на уроке можно применять с целью преодоления познавательного эгоцентризма и расширения познавательных и коммуникативных способностей учащихся. В этом случае игры должны быть групповыми. Рассмотрим некоторые из игр, наиболее подходящих для групповой работы учащихся.

«Рассыпанные карточки»

Учитель сообщает детям, что по дороге нечаянно рассыпал карточки, или ветер все перемешал. Необходимо собрать правильно материал. Так, на уроке, используя набор иллюстраций по мифам Древней Греции, можно дать такое задание: рассказать эпизод, изображенный на иллюстрации; вспомнить миф, подобрать рассыпанные иллюстрации в такой последовательности, чтобы восстановить содержание. Или при изучении одушевленности-неодушевленности существительных предлагаю разложить карточки в зависимости от категории. Например, при изучении простого предложения, предлагаю собрать предложение из рассыпанных слов. Затем охарактеризовать предложение.

«Детективы»

Предлагаю детям побыть в роли детективов. Такой вид игры им очень нравится. Обучающиеся чувствуют, что пора напрячь зрение, слух, проявить внимание и серьезность к данной игре. Вот какие задания можно предложить ребятам на уроке русского языка:

1. Волшебник по имени Йот. (Варианты : Приключения Йота. Где прячется Невидимка?). Предлагается найти букву *j* в слове, суметь определить ее морфемную функцию.

2. Знакомые незнакомцы (о заимствованных словах). Мы с ребятами вместе пытаемся догадаться, из какого языка и при каких условиях к нам в язык могло «прийти» то или иное слово. Игра интересна тем, что обучающиеся с легкостью вступают в дискуссию, им нравится проводить «расследования» данной тематики.

3. Как вас теперь называть? (О переходе слов из одной части речи в другую.) Определяем часть речи того или иного слова. Размышляем, проводим следственный эксперимент, какая часть речи пополнила состав прилагательных или существительных.

4. История слов в истории города (о топонимах). В данную игру ребята любят играть на уроках литературного краеведения. При изучении нашего края действительно попадает много интересных названий сёл, деревень. Сопоставляя тот или иной топоним с однокоренным словом, ребята приходят к какому-либо выводу.

5. Пропала буква (детективное расследование). В данной игре мы проводим расследование о пропавших буквах, говорим о так называемом «выпадении» гласного, тем самым изучая старославянский и древнерусский язык с их интересными особенностями.

«Молодые учёные-лингвисты»

Наиболее типичны следующие задания:

- развернутый ответ на вопрос проблемного характера или обычно сформулированный вопрос (в основе сопоставление несопоставимых, на первый взгляд, фактов)
- сочинение на лингвистическую тему (в серьезной или занимательной форме);
- исследование вопроса в форме деловой или ролевой игры (инсценировка, сказка, путешествие, детективная история).

З а д а н и е. Подготовьте развернутый ответ- исследование на один из вопросов. Вам помогут это сделать словари и следующие источники (в

каждом конкретном случае они рекомендуются учителем). Не забудьте проиллюстрировать научные положения и выводы конкретными примерами.

1. Что общего между шпаргалкой и пелёнкой?
2. Что общего между капором, капюшоном и капустой? (По И. М. Подгаецкой.)
3. Являются ли однокоренными слова: кусок, закуска, искушать, искушение, искусство, искусный?
4. Являются ли однокоренными слова: оса, ось, осина, осёл, основа, остов, остров, острый?
5. Верно ли утверждение, что приведенные слова могут быть разными частями речи: зло, добро, печь, знать, мой, лай, клей, три?

«Вытащи

вопрос»

Данная формы работы обращена к проблеме постановки вопросов. Учителям необходимо объяснить ученикам, что в современном мире информация меняется с высокой скоростью, находиться в курсе дел можно только в том случае, если умеешь формулировать проблемы и задавать нужные вопросы. Данный вид работы может быть элементом урока, например, при освоении и закреплении материала.

Начать занятие можно с вопроса: " Знаете ли вы кого -нибудь, кто задает интересные вопросы? Можете ли привести пример интересного вопроса по нашему предмету? А теперь задайте скучный вопрос. Кем бы вы хотели стать: человеком, который умеет задавать хорошие вопросы, или же человеком, который умеет выдавать хорошие ответы?

Предлагаю вам игру, в которой вы сможете придумать интересные вопросы по нашему предмету. Мы запишем эти вопросы на карточках,

сложим их и перемешаем. Потом вы по - очереди будете вытаскивать вопрос и постараетесь ответить на него. После ответа выскажите свое мнение о том, интересен ли был вопрос и чем именно".

После занятия стоит проанализировать его с помощью вопросов:

- какие вопросы ученикам понравились,
- какой ответ показался более удачным,
- какие вопросы были трудными,
- доставило ли ученикам удовольствие придумывать вопросы.

Наиболее эффективно проведение данного вида работы с учащимися 6-8 классов.

Формирование интереса к предмету через игровые технологии

Важным моментом в формировании интереса к предмету является совмещение игры и учебного процесса.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

- 1) ролевые игры на уроке;
- 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);
- 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);
- 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- 5) различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Игровые технологии занимают важное место в учебно - воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

- 1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- 2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- 3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников;
- 4) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием.

Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся. Ребятам будет интереснее на таком уроке, где им предоставляется возможность работать, высказываться, участвовать в учебном процессе как можно активнее. С помощью разнообразных технологий, применяемых мною на уроках русского языка и литературы, у ребят формируется интерес к предметам, а отсюда и желание получить как можно больше знаний.

Заключение

Таким образом, применение игровых технологий позволяет повысить у обучающихся интерес к таким предметам, как русский язык и литература, развить в каждом такие личностные качества, как:

- целеустремлённость,
- сотрудничество,
- умение приходить на помощь товарищу,
- активность.

Ценность таких игр и приёмов заключается в том, что на их материале можно отрабатывать также скорость чтения, выразительность, развивать орфографическую зоркость и многое другое.

Важная роль состоит еще и в том, что они способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность, создает положительный эмоциональный настрой в ходе урока.

Ребенок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную.

На уроках русского языка и литературы можно создать условия для формирования познавательных действий учащихся. Например, используя приём составления ребусов или кроссвордов. Обучающиеся с большим интересом самостоятельно работают на уроке, демонстрируя затем свой предложенный вариант.

«Разнообразие – добрый знак хорошего преподавания», - утверждал Ф.И.Буслаев. Хочется надеяться, что идеи и методические решения,

предложенные самими обучающимися, помогут мне сделать урок русского языка интересным, а в преподавание этих непростых предметов внести разнообразие.

Список использованной литературы

1. Граник Г.Г. Секреты орфографии. М.: Просвещение, 1994.
2. Иванова В.А. Тайны слова: занимательная грамматика. Волгоград, 1961.
3. Игровые технологии на уроках русского языка. Авт.-сост. В.Н.Пташкина. Волгоград, 2011.
4. Занимательная стилистика. Авт.-сост. И.Б. Голуб, Д. Э. Розенталь. Москва, 1988 г.
5. Материалы сайта *proshkolu.ru*
6. Материалы сайта *1 september.ru*