«Соедините Духовность и Игру, а проще – учебу и интерес, - вот и выход на все проблемы из всех проблем, какие давно и мучительно волнуют школу» Е.Н.Ильин.

**Актуальность.**

 На современном этапе главной задачей государственной образовательной политики является создание условий для достижения нового качества образования в соответствии с перспективными потребностями современной жизни, обеспечение доступности образования для всех детей. Для реализации познавательной и творческой активности школьника в учебном процессе используются современные образовательные технологии, дающие возможность повышать качество образования, более эффективно использовать учебное время и снижать долю репродуктивной деятельности учащихся за счет снижения времени, отведенного на выполнение домашнего задания. Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается 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 соответствиям социальным нормам. Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, то есть  применяемой педагогической технологии. Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

**2.Проблема.**

Почему никакие новации последних лет не дали ожидаемого эффекта? Причин такого явления немало. Одни учителя к инновациям не готовы методически, другие – психологически, третьи – технологически. Школа была и осталась сориентированной на усвоение научных истин, заложенных в программах, учебниках и учебных пособиях. Все подкреплено господством власти учителя. Ученик остался подневольным субъектом процесса обучения. В последние годы педагоги стараются повернуться лицом к ученику, внедряя личностно-ориентированное, гуманно-личностное и прочее обучение. Но самая главная беда в том, что теряет притягательность  сам процесс познания. Увеличивается число дошколят не желающих идти в школу. **Снизилась положительная мотивация учения, у детей уже нет признаков любопытства, интереса, удивления, желания – они совсем не задают вопросов.** Пересмотрев ряд технологий, я остановилась на игровых технологиях, потому что они способствуют развитию познавательной активности на уроках.

**Цель**  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;

**Гипотеза*:*** Игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.

**Система работы.**

В настоящее время использование современных образовательных технологий, обеспечивающих личностное развитие ребенка за счет уменьшения доли репродуктивной деятельности (воспроизведение оставшегося в памяти)  в учебном процессе, можно рассматривать как ключевое условие повышения качества образования, снижения нагрузки учащихся, более эффективного использования учебного времени.

Как достичь высоких результатов в образовательном процессе? Как повысить эффективность урока? Как сделать так, чтобы на уроке было интересно всемученикам, чтобыкаждый ребёнокбыл вовлечен в учебный процесс.  На помощь учителю приходит замечательное средство – игра.

На мой взгляд наиболее эффективной является игровая технология.

В учебном процессе школы до недавнего времени использование игры было весьма ограничено. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, учитель использует игровую деятельность в следующих случаях:

-в качестве самодеятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

-в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии;

-в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

-в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

Игровые технологии формируют коммуникативные УУД( умение слышать, слушать, понимать партнера, выполнять согласованно совместные дела, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга, уметь договориться, правильно выражать свои мысли); познавательные УУД ( сравнивать, искать хитроумные решения, находить закономерности); личностные УУД (фантазировать, проявлять интерес к окружающему миру, к себе, ориентировать на моральные нормы); регулятивные УУД (планировать, оценивать правильность выполнения действий).

### Ведущая педагогическая идея

- сотрудничество учителя и ученика на основе взаимного уважения и доверия;

- обучение без принуждения;

- освоил теорию, проверь на практике.

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.

В настоящее время в игровой технологии выделяются следующие компоненты:
  мотивационный;
•ориентационно-целевой;
•содержательно-операционный;
•ценностно-волевой;
•оценочный.
*Мотивационный компонент*связан с отношением ученика к содержанию и процессу деятельности, включает его мотивы, интересы и потребности в игре. Мотивация, которая обеспечивает активность в игре и связь с другими видами деятельности, закладывается в процессе игры.
*Ориента ционно-целевой компонент*связан с тем, что ученик воспринимает цели учебно-познавательной деятельности, нравственные установки, ценности, которые, став лично значимыми, становятся регуляторами игрового поведения учащихся.
*Содержательно-операционный компонент*предполагает, что ученики владеют учебным материалом и способностью опираться на имеющиеся знания и способы деятельности.
При выполнении любого умственного действия человек опирается на определенную систему ориентиров (Я. Гальперин, Н.Ф. Талызина). Ориентировочная основа действий (ООД) может быть дана в виде алгоритма, эвристической схемы, которые, как показывает учительский опыт, легко усваиваются и используются в работе. Пример: в играх- путешествиях алгоритм действий для капитана, штурмана и др.
*Ценностно-волевой компонент*обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает внимание, эмоциональные переживания. *Оценочный компонент*игры обеспечивает сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, а также самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности.

**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 и с ТСО, комнатные и др.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:
1) соответствие игры учебно - воспитательным целям урока;
2) доступность для учащихся данного возраста;
3) умеренность в использовании игр на уроках.
  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.

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

**Разновидности игр.**

Среди многообразия игр, которые используются в работе с детьми в школе, различают: дидактические и учебно-ролевые (сюжетно-ролевые) игры.

**Урок с дидактической игрой.**

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 заключатся 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 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.

.

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. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

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

**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.

Методика разработки деловых игр.

Этапы:

- Обоснование требований  к проведению игры;

- Составление плана её разработки;

- Написание сценария, включая правила и рекомендации по организации игры;

-Отбор необходимой информации средств обучения, создающих игровую обстановку

-Уточнение целей проведения игры, составление руководства для ведущего, инструкций для игроков, дополнительный подбор и оформление дидактических материалов;

-Разработка способов оценки результатов игры в целом и её участников в отдельности.

Возможные варианты структуры деловой игры на уроке:

- Знакомство с реальной ситуацией;

-Построение её имитационной модели;

- Постановка главных задач группам, уточнение их  роли в игре;

- Создание игровой проблемной ситуации;

- Вычленение необходимого для решения проблемы теоретического материала;

-Разрешение проблемы;

-Обсуждение и проверка полученных результатов;

-Коррекция;

- Реализация принятого решения;

- Анализ итогов работы;

- Оценка результатов работы.

**Урок – ролевая игра.**

В отличие от деловой 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.

    *1."Разброс мнений".*

    " Разброс мнений" представляет собой организованное поочередное высказывание участниками групповой деятельности суждений по определенной проблеме или теме.
    Методической особенностью такого группового дела служит многочисленный набор карточек с недописанными фразами по материалу урока. Их прочтение и произнесение вслух побуждает на ответное высказывание. Начатое должно быть закончено, поэтому тот, кто получил карточку, имеет уже готовое начало своего короткого выступления по предложенной теме. Начальная фраза дает направление мысли, помогает школьнику в первый момент разговора.
    Трудность подготовительной работы для педагога заключается в том, чтобы сформулировать начальные предложения проблемно, узнаваемо и лаконично. Число карточек равняется числу участников дискуссии. На карточке написаны первые слова, с которых начинается высказывание. Для успешной работы требуется создание атмосферы заинтересованности и взаимной поддержки. Мнения принимаются обоснованные. Данный вид работы оптимально проводить при освоении новой темы, чтобы актуализировать опыт житейский и предметный самих учащихся. Ответы строятся по принципу высказывания гипотезы и ее аргумента. Желательно подбирать темы, предусматривающие сосуществование различных подходов. В итоге можно суммировать полученные ответы и подвести к учебным понятиям.

    *2.  "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 корточках, 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.

    *3."Правила игры".*

       Данный вид работы позволяет учащимся занять определенную позицию по отношению к школьным правилам. Они могут рассказать о новых правилах, по которым им хотелось бы жить в школе.
    Работа начинается в период знакомства с классом с вопроса: "Предположим, в школе ученики будут управлять наряду со взрослыми, разумно выдвигать и выполнять определенные требования. Какие правила ввел бы каждый из вас? Запишите список своих правил. Посовещайтесь парами, предложите три правила организации урока и поведения на уроке, которые устраивают вас обоих".
    После оглашения правил всеми парами, стоит провести анализ:

-    какое из собственных правил учеников кажется им особенно важным?

-  какое правило, предложенное другой парой, понравилось?

-  с каким из школьных правил ученики поспорили бы?

-  кого бы ученики хотели видеть лидером класса?

- извиняются ли ученики, когда они нарушают правила?

-   каковы наиболее важные правила класса?

-  с какого класса, по  мнению учеников, они могли бы участвовать в обсуждении правил    школьной жизни поддерживать их соблюдение?

Работа по составлению правил может проходить только в малой группе. То есть, чтобы поработать над правилами, нужно воспользоваться делением класса на группы и встретиться с каждой из них.

Обязательным структурным элементом игры является ее результат. Результат может быть наглядным (выиграл, отгадал, выполнил);менее заметным (получил  удовольствие, заинтересовался вопросом)и отсроченным (создал свой вариант игры спустя какое-то время).Различают результат для учителя (игра продемонстрировала умения, уровень усвоения знаний и норм поведения) и результат для учеников (игра пробудила интерес к проблеме, принесла моральное удовлетворение).Важна коллективная оценка игры, которая стимулирует учащихся. При этом можно вносить коррективы в игру, отметить положительные моменты, подчеркнуть успехи слабых учеников, закончить игру на эмоциональном подъеме.
    Характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами. Ученики *5—7-х*классов увлекаются играми, в которых нужно раскрыть тайну или сделать открытке, поэтому в игровые ситуации следует закладывать элементы романтики, совместного поиска, совместной творческой работы.
    Ребята подросткового возраста стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются словарными играми, состязаниями. Для них организуются игры, сюжеты которых взяты из исторических и приключенческих книг. Особый интерес в этом возрасте вызывают компьютерные игры.
    Для старшеклассников характерна ориентация на свою будущую роль в обществе. Ихинтересуют социальные явления. В этом возрасте развивается личностная рефлексия. Для учеников 10—11-х классов характерны потребность в диалоге, поиск решения проблемы не только с целью найти истину, но и самоутвердиться.
     Старшеклассников привлекают и разнообразные словесные игры: кроссворды, сканворды, шарады, развивающие память, логическое мышление (Найди ошибку в тексте, реши задачу).А также игры-состязания (Клуб знатоков, КВИ), ролевые игры, требующие активной речевой деятельности (пресс-конференция, презентация, брифинг), *их*также привлекают роли, имеющие высокий общественный статус (министр, дипломат, академик). Особенностью игровой технология для старшеклассников является ориентация на групповой характер игр, а также вовлечение в игру посторонних лиц в качестве зрителей, слушателей, экспертов.
    Об этихвозрастных особенностях учитель помнит при организация игр. Значение игровой технологии состоит в том, что она создает особый тип
взаимоотношений между учителем и учеником.
**Игровые технологии я использую в основном в 5-6-ых классах**. Это связано с тем, что пятый класс - переходный этап в жизни детей: из начальной школы - в среднюю, в мир новых учителей, новой программы, новых предметов. Задача учителей в это время - сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению. Мне как учителю русского языка и литературы приходится решать такую задачу почти каждый день. Программа предусматривает 5 часов 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 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.

     **Рассмотрим примеры различных игр, которые можно использовать на уроке русского языка в 6 класс**.
    Начнем с учебно-ролевой игры*,*которая не только создает творческую атмосферу в классе, но и способствует развитию мышления детей, их коммуникативных способностей и умений использовать полученные теоретические знания на практике.
**Интеллектуальная игра-викторина.**
5-й класс
Тема: В СТРАНЕ «РУССКИЙ ЯЗЫК»
На уроке ребята посетили города Морфология, Лексика, Загадки и пословицы.Перед поездкой учитель задавал им шуточные вопросы:
1) В каких словах по сто согласных? (Сто-к, сто-л, сто-н.)
2) Что стоит посередине земли? (Буква м)
3) Кто говорит на всех языках? *(Эхо)*и др.
В городе Морфологияпятиклассники получили задания:
• образуйте множественное число существительных кот, плот, беда, сметана(Какие слова не образуют форму мн. ч.?);
• продолжите высказывание*:*Основа предложения — это... ; Значимая часть слова, стоящая после корня, — это...В городе Загадки и пословицызадержались подольше, так как пятиклассникам очень понравилось загадывать загадки и вспоминать пословицы.
Например:
1) Ум хорошо, а . . . (два лучше).2) Знай больше, а говори . . . (меньше).3) Не зная броду, .. . (не суйся в воду). 4) Бежит свинка, железная спинка, льняной хвостик. Что это?
5)Ты за ней, а она от тебя, ты от нее, а она за тобой и т.д.

**Конкурс «Ералаш**»
    На доске стихотворение. Первые слова каждой строчки написаны слева, а продолжение — справа на отдельных полосках. Полоски эти перепутаны, в результате чего получается бессмыслица.
    Задача играющих — разложить полоски правильно, чтобы каждая оказалась на своем месте.
Злой кабан сидел на ветке 1
Пароход томился в клетке 2
Соловей точил клыки З
дикобраз давал гудки 4
Кошка физику учила *5*Маша хвостик свой ловила 6
Буратино шил штаны 7
А портняжка ел блины 8
Еж накрыт к обеду был 9
Чиж усами шевелил 10
Рак летал под облаками 11
Стол гонялся за мышами 12
Чайник прыгал во дворе 13
Мальчик булькал на костре 14
(Ответ: правильный порядок— *3*, 4, 1, 2, 6, 5, 8, 7, 12, 11, 10, 9, 14, 13.)

    В последние годы в обучении русскому языку широко применяются тесты. Они позволяют за короткое время узнать подготовленность класса, определить общий уровень знаний. Поэтому в конце урока учащимся предлагаются тестовые задания.
1. Выберите правильный ответ. *В, на, из*, уявляются:
а) союзами;
б) местоимениями;
в) предлогами;
г) частицами.
2. Выберите правильный ответ. Глаголы:
а) употребляются в форме только одного лица;
б) изменяются по двум лицам;
в) изменяются по трем лицам;
г) не изменяются по лицам.

Выберите правильный ответ. Глагол *стояла*имеет в стихотворении:

 В этот год осенняя погода

Стояла долго на дворе,

Зимы ждала, ждала природа.

Снег выпал только в январе.

А. С. Пушкин

а) форму прошедшего времени;
б) форму настоящего времени;
в) форму будущего времени;
г) неопределенную форму.
4. Выберите правильный ответ. Существительное *площадь*в предложении Ребята пришли на площадь стоит:
а) в именительном падеже;  б) в родительном падеже;
в) в винительном падеже;  г) в творительном падеже.
*5.*Найдите ошибку:
а) билет;
б) вагон;
в) кондуктор;
г) пасажир.
б. Выберите правильный вариант ответа. В глаголе *попросила:*а) по-— приставка, *-*прос-— корень, *-*ил-— суффикс, -а — окончание;
б) поп-— приставка, -рос-— корень, -ил-— суффикс, -а — окончание;
в) по-— приставка, -прос*-*— корень, *-*и- суффикс, -л*-*— суффикс, -а — окончание;
г*) поп-*— приставка, *-*рос-— корень, -и-— суффикс, -л*-*— суффикс, -а — окончание

**Игра «Переводчик»**

Тема: «Имена существительные общего рода».

Форма работы: учитель дает толкование слова, а ученики называют (отгадывают) его. За каждое правильно записанное слово ученик получает очко и за удачный пример (литературный или собственный) — еще очко. Например:
1) драчун, зачинщик ссор и драк (забияка, задира).Мы везем с собой кота, чижика, собаку. Петьку-забияку. . . (С. Михалков).
2) Тот, кто первый вмешивается в разговор или дело, чтобы выслужиться перед кем-нибудь (выскочка).3) Тот, кто любит сласти (лакомка, сластена).4) Необразованный, малосведущий человек (невежда).Невежды судят точно так: в чем толку не поймут, то все у них пустяк (И. Крылов).

### Результативность

 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.

Список литературы

1. Баев П.М. «Играем на уроках русского языка». – М.: «Русский язык», 1989.-213с.

2. Вавилова Л.Н., Кузина Т.С. Методические рекомендации/ Под общ. ред. В.М.. Паниной. – Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИРПО», 2007.- 94 с.

3. Выготский Л.С. «Педагогическая психология».- М.: «Педагогика», 1991 г.-79с.

4. Горбич О.И. Современные педагогические технологии обучения русскому языку в школе. Педагогический университет.-  М.: «Первое сентября», 2009.-78с.

4. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 128 с.

5. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.

6.Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Т. М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. заоч. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I.  — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.

7 Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.

##

##