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 детей. Игра приоткрывает ребенку 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.

Использование игровых технологий позволяет снять напряжение в преодолении трудностей при изучении сложных тем школьного курса русского языка и литературы, вести преподавание предмета на уровне эмоционального осознания темы, что сегодня является важным фактором в понимании учебной темы. Участие в играх способствует обогащению словарного запаса учащихся, усвоению сложных грамматических форм, формированию умения различать правильную и неправильную речь ( свою и чужую).

Игровые технологии позволяют оптимизировать учебный процесс, решать учебные задачи, создают позитивную, творческую атмосферу, воспитывают в учениках стремление к творчеству, развивают умения находить решение в нестандартных ситуациях, работать самостоятельно, в группе, в парах.

Игровая деятельность может применяться как элемент урока, занимать весь урок или несколько уроков, а может стать формой внеклассной работы. Все зависит от того, какие цели преследует учитель.

Классификация игр в зависимости от дидактических целей игры:

* - игры для изучения нового материала;
* -игры для закрепления
* -игры для проверки знаний
* -обобщающие игры
* -релаксационные игры-паузы.

При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять игры по количеству участников на индивидуальные, групповые, диалоговые(парные), массовые.

Это только несколько моделей классификации игр, которые позволяют показать некоторые возможности их систематизации в зависимости от целей использования игры в разных аспектах деятельности.

Пример урока с играми для закрепления изученного произведения по русской литературе по произведению И.А Гончарова « Обломов».

Цели:

1. контроль уровня знаний, умений и навыков учащихся по произведению, повышение интереса к произведению.
2. Способствовать развитию умственных способностей, творческой фантазии и познавательного интереса к предмету.
3. Воспитать интерес к творчеству писателя.

Наглядность компьютер, проектор, презентация урока –игры «.

Ход игры.

1 гейм «Разминка».

Вопросы первой команде:

1. «Эта вещь имел в глазах Обломова тьму неоцененных достоинств: он мягок, гибок…он, как послушный раб, покоряется самомалейшему движению тела». Что это за вещь? (Халат.)
2. «? У Ильи Ильича не было необходимостью , как у большого или как у человека, который хочет спать, и случайностью, как у того, кто устал, ни наслаждением, как у лентяя: это было его нормальным состоянием». Что же было «нормальным состоянием» Обломова? (Лежание.)
3. Кого имел в виду Илья Ильич, говоря: «Ну, брат, ты еще больше Обломов, нежели я сам». (Захара.)
4. Помните ли вы, где Захар «обыкновенно проводил время, погруженный в дремоту»? (На лежанке.)
5. Гончаров рассказал в романе о «двух самых усердных посетителях Обломова». «Зачем эти два русских пролетария ходили к нему? Они очень хорошо знали зачем: пить, есть, курить хорошие сигары.<…> Но зачем пускал их к себе Обломов? – в этом он едва ли отдавал себе отчет» . Кто же эти люди? (Тарантьев и Алексеев.)
6. «Он в жизни совершил только одно путешествие… и эту поездку взял за норму всех вообще путешествий». О каком «путешествии» главного героя ведет речь автор в данном случае? («Из своей деревни до Москвы».)
7. «Обломов любовался ее полными, круглыми (?). – Как у вас хороши (?), вдруг сказал Обломов, можно хоть сейчас нарисовать». Какая часть тела восхищала героя у Пшеницыной? (Локти, руки).

Вопросы второй команде:

1. Главный герой романа видит себя во сне ребенком. Помните ли вы, сколько лет мальчику – Обломову во сне? («Ему только 7 лет». «Далее Илья Ильич вдруг увидел себя мальчиком лет тринадцати или четырнадцати».)
2. В чем состояла «первая и главная жизненная забота в Обломовке»? («Забота о пище».)
3. По воскресеньям в Обломовке пекли «исполинский пирог». В какой день недели съедался последний кусок пирога? (в пятницу.)
4. Какой напиток «особенно хорошо варили в Обломовке»? (Квас.)
5. У кого из героев романа «улыбку можно читать, как книгу»? (У Ольги Ильинской.)
6. «Собаку заведу, -решил Обломов, - или (?)…лучше (?):(?) ласковы…». Какое животное хотел завести Обломов? (Кота.)
7. «Это слово снилось ему ночью, написанное огнем на стенах, как Бальтазару на пиру». «Одно слово, - думал Илья Ильич, - а какое ядовитое?» Что это за слово? Кем оно произнесено? (Слово «Обломовщина» было произнесено Штольцем.)

2 гейм. «Человек в маске»

В данном гейме обеим командам дается по одному заданию – угадать имя литературного героя по портрету.

1. «Это был человек лет 32 – трех от роду, среднего роста, приятной наружностью, с темно-серыми глазами, но с отсутствием всякой определенной идеей, всякой сосредоточенности в чертах лица…Цвет лица…не был ни румяный, ни смуглый, ни положительно бледный, а безразличный или казался таким, может быть потому, что он как-то обрюзг не по летам… (Илья Ильия Обломов)
2. «Он весь составлен из костей, мускулов и нервов, как кровная английская лошадь. Он худощав: щеки у него почти вовсе нет, то есть кость да мускул, но ни признака жирной округлости; цвет лица ровный, смугловатый и никакого румянца; глаза хотя немного зеленоватые, но выразительные. (А.И.Штольц)

3 гейм. Конкурс капитанов.

Капитанам команд дается задание - назвать имена второстепенных героев, просмотрев сначала их изображения на слайдах.

4 гейм «Назови автора афоризмов»

Команды получают карточки с записью высказываний, принадлежащих к различным героям романа « Обломов». Учащиеся должны назвать «авторов»афоризмов.

Задание 1команде.

1. «Труд – образ, содержание, стихия и цель жизни… (Штольц)
2. «Жизнь – долг, обязанность, следовательно , любовь тоже долг» (Ольга Ильинская)

Задание 2 команде.

1. «Любовь с силою Архимедова рычага движет миром». (Штольц)
2. «Любовь - претрудная школа жизни» (Обломов)

5 гейм «Вставь нужное слово»

Задание 1 команде

В кругу своих знакомых играл роль большой сторожевой

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, которая лает на всех, никому не дает\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, но которая в то же время непременно схватит на лету\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ мяса, откуда и куда бы ни летел.

Задание 2 команде.

Отправляя вас в \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, отец дал вам немного\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ и посоветовал, в случае необходимости, обратиться за помощью к некоему-………… « Мы вместе с ним из Саксонии пришли, - пояснил Иван Богданович. – У него-------------- дом. Я тебе ----------скажу»…

Подводятся итоги, вручаются призы победителям.

---