**Игровые технологии на уроках русского языка и литературы**.

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 становится более эффективным.

Целью общения к игре на уроке является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне моторики, перевод знаний в опыт. При использовании дидактических игр решаются и воспитательные задачи, например, воспитание терпения и терпимости, формирование аккуратности и умения доводить начатое дело до конца; в групповой работе – развитие умения работать сообща, прислушиваясь к мнению других учеников, терпимо относясь к критике в свой адрес, деликатно отзываясь об ошибках своих товарищей; приобретаются навыки публичных выступлений, желание и умение добиваться поставленной цели. Игра на уроке может стать очень серьезным занятием. В этом случае за внешней кажущейся легкостью использования элементов игровых технологий на уроке стоит кропотливая подготовительная работа учителя.

«Разнообразие – добрый знак хорошего преподавания»,- утверждал Ф.И.Буслаев. Хочется надеяться, что идеи и методические решения, предложенные учащимся, помогут мне сделать урок русского языка интересным, а в преподавание этого непростого предмета внести разнообразие.

**Игра** наряду с трудом и ученьем – **один из основных видов деятельности человека**.

**Большинству игр присущи четыре главные черты**:

* свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
* творческий, в значительной мере импровизированный, очень активный характер этой деятельности;
* эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция;
* наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично входит планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностью выбора и элементами соревновательности, удовлетворением потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят: а) роли, взятые на себя играющими; б) игровые действия как средство реализации этих ролей; в) игровое употребление предметов, то есть замещение реальных вещей игровыми, условными; г) реальные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношении и проявлений в труде.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элемент (иногда весьма существенный) более обширной технологии; в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); как технология внеклассной работы. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде с четко выраженной учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

* дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
* учебная деятельность подчиняется правилам игры;
* учебный материал используется в качестве игрового средства;
* в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

**Спектр целевых ориентаций.**

* Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.
* Воспитывающие: воспитание самостоятельности, и воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.
* Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.
* Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

**Концептуальные основы игровых технологий**.

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

* Игра-форма психогенного поведения, то есть внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н.Узнадзе).
* Игра-пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С.Выготский).
* Игра-свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н.Леонтьев).
* Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.
* Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.
* В возрастной периодизации детей (Д.Б.Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования.
* В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность. Поэтому в данном возрасте детям интересны деловые игры.

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала и его закрепления, развитие творческих способностей, формирования учебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо - и социодрама.

**Имитационные игры**.

На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например, профсоюзного комитета, союза наставников, отдела, цеха, участка и т.д. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность. Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

**Операционные игры.**

Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведение пропаганды и агитации. В операционных играх моделируются соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

«Деловой театр». В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

**Психодрама и социодрама**.

Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально - психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

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 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.
* Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, консерватор.
* Методологические позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист.
* Социально – психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаемый, отвергаемый.

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. Дидактические 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 развить 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, зкзамены и т. д.).

Игровые формы на уроке русского языка.

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 предположить задания детям? Вот лишь некоторые из возможных вариантов, как разнообразить задания: «Составь текст и озвучь его»; «Пригласи на обед»; «В эфире-новости»; «Конкурс дикторов».

Лексико-фразеологические игры: «Собери фразеологизм»; «Угадай-ка»; «Собери пословицу»; «Акростих»; «Переводчик»; «Кто быстрее?»; «Найди пару»; «Объясни значение»; «Прямое и переносное»; «Аукцион»; «Замени фразеологизмом»; «Подбери синонимы»; «Географические названия»; «Имена собственные»; «Кто больше»; «Закончи фразеологизм»; «Угадай профессию»; «Догадайся»; «Переводчики»; «Любопытный».

**Лингвистические «Угадайки».**

Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм:

«Третий лишний»; «Я работаю волшебником»; «По щучьему велению»; «Справочное бюро»; «Словарный диктант»; «Диктант-шутка»; «Диктант-молчанка»; «Лингвистический футбол»; «Цифровой диктант»; «Найди пару»; «Умный редактор»; «Отними букву»; «Вставь букву»: «Какой глагол задуман?»; «Кто больше?»; «По опорным словам»; «Омофоны»; «Глаголы-парадоксы»; «Подбери синонимы»; «Перепутаница»-повторение спряжения; «Ремонт»; «Лови ошибку»- повторение вида; «Замени букву»; «Возвратная форма»; «Поставь ударение»; «Аукцион»; «Цепочка»; «Кто последний»; «Двойное ударение»; «Чередования»; «Добавь мягкий знак»; «Назови часть речи»; «Добавь букву».

**Микроисследования как одна из форм реализации игровых технологий**.

Задания этого типа предполагают формирование у учащихся исследовательских умений (на доступном для определенного возраста уровне): работы с научно-популярной литературой и справочниками; умение анализировать языковые единицы; формулировать выводы; составлять текст (сообщения, реферата, доклада). Нестандартный подход проявляется в необычной формулировке темы, в занимательном характере исследования. Здесь за внешней простотой формы - серьезное лингвистическое содержание. Наиболее типичны следующие: а) развернутый ответ на вопрос проблемного характера или обычно сформулированный вопрос; б) сочинение на лингвистическую тему.

Исследование вопроса в форме деловой или ролевой игры (инсценировка, сказка, путешествие, детективная история).

К нестандартным заданиям можно отнести: диктанты на засыпку; предметные (терминологические) диктанты (лингвистический, литературоведческий; математический, исторический).

**Кроссворды, чайнворды, ребусы**.

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 того, 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.

Это такие головоломки и кроссворды, как «Знаете ли вы пословицы»; «Слова на шипящий согласный звук»; «Словесные тесты»; «Раз - рас»…

**Чайнворды: «Местоимение»; «Имя существительное»…**

**Игры со словами на досуге**.

«Пары слов»; «Телеграмма»; «Наборщик»; «Палиндромы»; «Собираем родственников»; «Алфавит»; «Соберем букет» и др.

**Использованная литература.**

Игровые технологии на уроках русского языка.5-9 классы. В.Н. Пташкина и др. 2009.

Интеллектуальный марафон (познавательные игры, турниры, викторины, уроки знаний).5-9 классы. Т.А. Курушина и др. 2009.

И учеба ,и игра: Тарабарина Т.И.,Соколова Е.И. 2003.