**Игровые технологии на уроках литературы как средство развития познавательной активности у школьников**

*Донгак Шенне Родиславовна,*

*учитель русского языка и литературы*

*МБОУ Сут-Хольского кожууна*

*Республики Тыва «Ак-Дашская СОШ».*

*В последнее время наблюдается тенденция к снижению интереса чтения художественной литературы и тем самым к урокам литературы в целом. Моя задача, как учителя-словесника, – повысить интерес к урокам, сделать процесс обучения занимательным, создать у детей активность, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.*

В настоящее время особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к различным предметам. Принцип активности ребенка в процессе обучения остается одним из ведущих в дидактике. Под этим подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации к школьным предметам, результативностью на них. Чтобы достичь таких результатов, необходимо использовать современные педагогические технологии.

В последнее время наблюдается тенденция к снижению интереса чтения художественной литературы и тем самым к урокам литературы в целом. Моя задача, как учителя-словесника, – повысить интерес к урокам, сделать процесс обучения занимательным, создать у детей активность, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Именно использование игровых технологий способствует развитию познавательной активности обучающихся на уроках. Игры способствуют увлечению детей и создают почву, для лучшего восприятия большого материла.

Я убедилась, что на таких уроках ребята работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, работают с большим увлечением. Игровые технологии можно использовать на любой ступени обучения.

Игры должны быть построены на интересе, участники должны получать удовольствие от игры. Обязателен элемент соревнования между участниками. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся, их психологических особенностях.

В средней ступени обучения я использую следующие виды игр: «КВН», викторины, «Брейн-ринг», «Счастливый случай», «Поле чудес», «Кругосветка».

После знакомства с жизнью и творчеством писателя часто разгадываем кроссворды, составленные мной, или можно предложить учащимся самими сделать кроссворд по изученной теме. При такой работе мы повторяем сведения из жизни и творчества писателя. Приведенная ниже викторина помогает обучающимся глубже понять смысл текста, выявить проблему и идею произведения:

***викторина по произведению В.П. Астафьева «Конь с розовой гривой» 6 класс.***

*Дети делятся на две команды. Озвучивают название и девиз.*

*1 тур.*

1. *Назовите имя и отчество писателя Астафьева.*
2. *Назовите годы Великой Отечественной войны.*
3. *Первая книга писателя Астафьева.*
4. *Назовите журнал, который первым опубликовал очерки В.П. Астафьева.*
5. *Откуда родом был В,П. Астафьев?*
6. *Имя мальчика, который открыл свое озеро.*
7. *Какими качествами обладал Васютка?*
8. *В какое время происходит действие в рассказе «Конь с розовой гривой»?*
9. *Что такое диалект?*
10. *Что такое устаревшие слова?*
11. *Объясните значения слов: увал, туесок, бадога, заплошная, шаньга, поскотина, яр.*
12. *Приведите как можно больше примеров историзмов и архаизмов.*
13. *Вспомните и приведите примеры из текста разговорного стиля.*

*2 тур. Блиц-опрос по рассказу «Конь с розовой гривой»*

1. *Имя бабушки главного героя.*
2. *Фамилия соседей.*
3. *Почему главного героя привечали в доме Левонтия?*
4. *Почему в конце гулянки в доме Левонтия все разбегались?*
5. *Почему бабушка не пускала внука к Левонтию?*
6. *Какая нечистая сила жила в пещере?*
7. *Кто из ребят дальше всех забежал в пещеру?*
8. *Какую рыбу ребята поймали на рыбалке?*
9. *Расскажите о семье Левонтия?*
10. *Какие художественные средства использует автор в своем рассказе? Приведите примеры.*
11. *Расскажите про то день, когда ребята пошли на рыбалку.*
12. *Как автор называет детей Левонтия? Каково его отношение к ним?*
13. *О чем мечтал главный герой?*
14. *Что он сделал для исполнения своей мечты? Сбылась ли она?*

*3 тур. Узнай героя*

1. *1. «Запыхавшаяся, загнанная, с зажатыми в горсти рублями».*
2. *2. «Он заготавливал лес на бадогах, пилил его, колол, сдавал на завод».*

*4 тур. Чьи это слова?*

1. *«Ништяк! Не ходи домой»*
2. *«Зао как папа нас шурунет, бегишь и не запнешша!»*
3. *«Выдь отсюдова».*
4. *«Ты как с деньгами обращаешься, чучело безглазое».*
5. *«Все на молочке да на молочке. Гляди вон, как ест парниша, оттого и крепок».*
6. *«Что же ты голодный лежишь? Ступай, попроси прощения».*
7. *«Потатчик, своим всю жизнь потакал, теперь этому».*

*5 тур. Создайте иллюстрацию к произведению В,П. Астафьева «Конь с розовой гривой».*

*6 тур. Прочитайте по ролям любой эпизод из произведения.*

*7 тур. Подготовьте по три вопроса другой команде.*

*Подведение итогов. Награждение команд.*

Работая с данной темой два года, я могу с уверенностью сказать: ребята стремятся к знаниям, задают дополнительные вопросы, читают литературу, для того, чтобы победить соперника. При составлении кроссвордов ученики проявляют творчество, стараются по-своему осложнить задание, добавить новые факты к теме урока.

После изучения древнерусской литературы, мы проводим игру «Поле чудес». На ней мы познаем тайны устаревших слов, пытаемся заглянуть в этимологию слова, а самое главное, знакомимся с особенностями литературы Древней Руси.

После изучения больших разделов литературы (литература 18 века, зарубежная литература) большие возможности представляет игра «Счастливый случай». Здесь и вопросы на время, и «темная лошадка», и гость из той эпохи.

Интеллектуальная игра Брейн-ринг» требует особой подготовки и от учителя, и от учащихся. Изучив дополнительную литературу, учащиеся составляют свои вопросы, которые в дальнейшем задаются командам.

Уже полюбившаяся всем игра-кругосветка дает возможность разделить класс на меньшие группы и проверить знания и умения по одной из тем литературы каждой группы. С большим успехом ребята проходят станции, где с легкостью справляются с заданием.

Конкурс иллюстраций по изученному произведению дает учащимся возможность творчески представить свое видение произведения и его героев. Чтение наизусть перешло в конкурс чтецов, где дети стараются не только выучить, но и преподнести произведение в классе, став победителем.

В старших классах традиционными стали игры: «Брейн-ринг», «Суд», «Конкурс-инсценировок», «Литературный КВН».

Учащиеся 9-11 классов уже вполне самостоятельно могут подготовиться к инсценированию: выбрать понравившийся эпизод, подготовить костюмы, организовать репетиции. Самое интересное, что герои получаются у всех разные и учащиеся не просто показывают своего героя, но и раскрывают сущность каждого из них. Они с легкостью перевоплощаются в Катерину, Кабаниху, Митрофанушку, Хлестакова, Обломова и многих других.

При изучении литературно-критических статей целесообразно проводить игру «Брейн-ринг». Учащиеся, услышав высказывание одного из критиков по произведению, в команде соглашаются с ней или опровергают, при этом они обязательно должны обосновать свой ответ.

Если, при изучении того или иного произведения, мнения учащихся разделяются, самое время «Суду над литературным героем». Класс делится на группы: адвокаты, прокуроры, присяжные. В роли судьи выступает приглашенный человек, чаще всего учитель. Учащиеся тщательно готовятся к «Суду». Здесь проявляется умение доказать свою точку зрения, используя примеры из текста. В моей практике были проведены следующие заседания суда: суд над героями нашего времени (Онегин и Печорин), суд над Кабанихой («Гроза»), Суд над Базаровым («Отцы и дети»).

Одно из главных условий игры – это поощрение учащихся грамотами, дипломами, благодарственными письмами и, конечно же, оценками.

При использовании игровых технологий на уроках литературы необходимо соблюдение следующих условий:

- соответствие целям урока;

- доступность в изложении материала для учащихся разного возраста;

- умеренность в использовании игр на уроках.

Игры тренируют память, помогают учащимся выработать умения и навыки, стимулируют умственную деятельность учащихся, развивают внимание и познавательный интерес к предмету, способствуют активности учеников на уроке. В составе команды каждый ученик несет ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится, как можно быстрее справиться с заданием.

Но самое главное, что учащиеся самостоятельно готовятся к играм, стараются читать как можно больше, изучают дополнительную литературу.

Таким образом, игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся.