**Эффективность использования методов и приёмов игровых технологий для повышения учебно-познавательной мотивации учащихся, формирования и развития личности, обеспечения качественного образования учащихся.**

 «Все наши замыслы, все поиски и построения превращаются в прах, если у ученика нет желания учиться»,- писал русский педагог В. А. Сухомлинский. Трудно не согласиться с данным высказыванием. Мотивация учения, формирование интереса ученика к предмету – очень сложная проблема , с которой приходится работать всем педагогам.

 **Пример. Урок в 5 классе. Тема: « Правописание согласных в словах**».

**Учитель:** Встретились однажды принцесса Грамматика и фон Этик. В беседе Принцесса произнесла:

«Я не люблю (л’э с’т). На что сторонник свободы в написании слов заметил: «Я не понял, что вы не любите!»

 **Учебная задача:**1)Почему фон Этик не понял Грамматику?

2)Что необходимо знать фон Этику, чтобы понять Грамматику?

При построении урока с использованием игровых технологий должен сохраняться *деятельностный метод обучения* и обеспечиваться соответствующая ему система дидактических принципов как основа для построения структуры и условий взаимодействия между учителем и учеником. Импульсом к **поисковой деятельности** могут быть вопросы, в которых сталкиваются противоречия. Необходимое преодоление противоречия - самый мощный двигатель мысли.

**Например**: Почему по-разному пишутся слова, звучащие одинаково? Или это ошибка?

 По утрам **изморозь** серебристым налётом покрывала опавшие листья. Из мрачных туч падала **изморось**.

**Вывод**: в основе игровой деятельности лежит развивающее обучение, которое способствует включению механизмов развития личности обучающихся и наиболее полной реализации их внутренних интеллектуальных и творческих способностей.

**В процессе самоанализа педагогической деятельности были выработаны новые принципы проведения урока:**

- принцип разностороннего развивающего воздействия на интеллект ребенка предполагает использование учителем таких методов и приемов, такого рода упражнений, при выполнении которых у учащихся одновременно вырабатывается и совершенствуется ряд интеллектуальных качеств, например: развитие словесно–логического мышления, внимания, памяти, речевых способностей.

- принцип действенного подхода к обучению предполагает поиск детьми собственных неординарных путей решения заданий;

- принцип обоснованного ответа предполагает полное, последовательное, доказательное объяснение учащимися своего мнения в процессе выполнения ими упражнений;

- принцип сотрудничества, делового партнерства учителя и ученика предусматривает сочетание разумной требовательности и строгости с глубоким терпением и уважением к личности каждого ребенка, его мнению, точке зрения; обеспечение внимания со стороны ученика к словам и действиям учителя, уважительного отношения к ответам, мыслям и чувствам одноклассников.

При использовании игровых технологий на уроках русского языка необходимо **соблюдение условий:**

1)соответствие игры учебно - воспитательным целям урока;
2)доступность для учащихся данного возраста;
3) умеренность в использовании игр.

 Программа по русскому языку составлена так, что процесс обучения школьника постепенно усложняется. Соответственно и формы игровых уроков меняются.

**Для учащихся 5-6 классов эффективными будут уроки - путешествия, уроки – аукционы, уроки – экскурсии, в 7классе с повышенным интересом проходят деловые игры; урок-диспут интересен для учащихся 8-9классов**.

Уроки-путешествия разработаны мною по темам «Второстепенные члены предложения», «Причастие , «Имя числительное». Работу на уроке организует мультимедийная презентация, которая предлагает «маршрут» с преодолением воображаемых препятствий. Проводился урок-диспут по теме «Строение текста. Стили речи». По вопросу обозначенной проблемы, вынесенной на всеобщее обсуждение, оппоненты озвучивали разнообразные личные мнения, оценивали происходящее с позиции жизненного опыта. В ходе занятия использовалась не только диалогическая речь, но и монологическая.

 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 русскому языку;

 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.

 Задания в игровой форме используются мною на уроках в ходе изучения различных разделов русского языка.

 **Примеры игр по русскому языку**

1. **Орфоэпия** (игровые задания, направленные на отработку орфоэпических норм)**.**

Обучение русскому языку подразумевает не только освоение норм письменной речи, но и норм произношения. Вот почему целесообразно на каждом уроке находить возможность для отработки произносительных норм. Это может быть минутка-разминка « Говори по – русски правильно». В каких формах можно предложить задание детям? **В виде Ролевой игры** **«Званый обед»**

 **Цель**: озвучить меню обеда, включив в него слова: тефтели, щавель, сливовый компот.

**Ролевая игра-диалог** **«Магазин»,** где один – продавец, а другой - покупатель. При изучении существительного нельзя обойти вниманием такие морфологические трудности, как варианты окончаний формы родительного падежа множественного числа (сапоги –сапог) Справиться с проблемой поможет задание- использовать как можно больше слов данной группы. Побеждает пара, использовавшая большее количество слов, при этом оценивается соблюдение правил речевого этикета.

Обучающая игра **«Допиши словечко»:**

Мама любит нас ласкать,

Но не хочет… ( баловать)

Папа тоже не…( балует):

Пожурит и поцелует.

2. **Фонетика и Графика:** в преобладающем большинстве использую метод наблюдения над языковыми фактами, в частности над звучащей речью говорящего человека. В процессе осуществления подобной деятельности происходит сравнение различных букв со звуками. Кроме того, в процессе работы с данными разделами учащиеся изучают ещё и самые разнообразные правила орфографии (правописание безударных гласных в корнях слов, написание приставок, оканчивающихся на–з или–с). Основным приёмом при изучении данного раздела является составление разнообразных схем и многочисленных таблиц, иллюстрирующих определённые правила.

**Игровое задание№1:** Слово, которое начинается с буквы А , случайно потеряло своё продолжение. Присоедините к ней ещё 4 буквы и запишите получившиеся слова. Кто придумает больше всех слов? Перечислите в них все гласные и согласные.

**Ответы учеников**:

-**астра** – здесь два гласных звука «а» и три согласных «с, т, р ». Чаще всего это задание выполняется на этапе повторения и закрепления нового материала по теме « Гласные и согласные» Это задание систематизирует недавно полученные новые знания, развивает навыки устной монологической речи, познавательные, творческие и коммуникативные способности. Кроме того, в подобном задании содержится элемент состязательности, ведь пятиклассники стараются придумать как можно больше слов.

**Игровое** **задание№2** Расшифруйте и запишите слова-ответы в предлагаемых весёлых примерах, которые одновременно являются как грамматическими, так и математическими : к первому слогу по + электрический разряд = общее, целенаправленное движение чего-либо в определённую сторону. Как показывает собственный опыт, такие задания в игровой форме воспринимаются школьниками с высокой степенью заинтересованности, вызывая положительные эмоции. Всё это значительно активизирует познавательную деятельность учащихся.

**Игровое задание№3:**Напишите небольшое по объёму сочинение в сказочном жанре на тему «Почему гласные ы, ю, я не хотят жить по соседству с согласными шипящими звуками? Написание данного сочинения – миниатюры в сказочном жанре развивает образное мышление и творческие способности, учит креативно мыслить и делать правильные выводы. Когда пятиклассники напишут свои волшебные сказки, я предлагаю их прочитать в порядке очерёдности, после обсуждают и анализируют их самое главное то, что обозначают три лучших работы, аргументируя своё мнение.

**Игровое задание№4.** Как вы считаете, твёрдые или мягкие согласные звуки будут читаться в положении перед гласной е в словах:

 **безе, альтернатива, бизнес, бутерброд?**

 Данное практическое задание даётся в начале учебного года в ходе обобщающего повторения изученного ранее материал. Подобный вид деятельности помогает систематизировать знания, полученные в предыдущих классах, продолжает развитие навыков устной монологической речи, памяти, расширяет лексический запас школьников.

3.**Лексика. Фразеология (**игровые задания для изучения лексики и фразеологии выбираются с учётом воспитания общечеловеческих качеств). Необходимо показать, что русский язык постоянно развивается, претерпевает многочисленные изменения.

**Игровое задание№5** можно использовать на уроках в 6, 7,8 классах.

 Вспомните и назовите как можно больше известных вам фразеологизмов, которые заимствованы из библейских сюжетов. Объясните значение каждого фразеологического оборота.

Данное задание рекомендую на этапе закрепления нового материала сразу после изучения темы «Источники фразеологизмов». Подобный вид деятельности активизирует учебно-познавательную деятельность, воспитывает конкретные общечеловеческие качества характера.

4. **Морфемика и Словообразование** (в процессе изучения раздела « Морфемика и словообразование» главная задача учителя – это расширить лингвистический кругозор и существенно разнообразить словарный запас школьников. Используются эффективные методы: самостоятельная работа школьников, рассказ учителя, который станет особенно уместным при наиболее детальном исследовании состава слова с точки зрения исторического анализа.

 **Например**: Игра «В компании со словарем» (команда получает орфографический словарь, за определенное время надо закончить начатые фразы подходящими словарными словами из списка, ставя их в нужной форме).

1.Для того чтобы не заблудиться и правильно выбрать направление движения, нужны верные…

 2.Пространство с чётко очерченными границами называют…

3.Большая удача для коллекционера-приобрести редкий…

**(ор…ентир, экз…мпляр…те(р.рр)тория, …тм…сфера)**

**Игровое** **задание№6** можно дать ученикам 6,7,8 классов.

Объявляется соревнование на то, кто быстрее всех полностью расшифрует перечисленные сложносокращённые слова:

**ГЭК, ООН, РАН, ЦГАЛИ и др.**

Данный вид деятельности используется в ходе проведения традиционных уроков русского языка в 6 классах на этапе закрепления нового материала по теме «Сложносокращённые слова», а также результативно используется среди семиклассников в начале года в процессе обобщения ранее изученного.

На протяжении соревнования прослеживается наличие межпредметных связей, такая работа развивает логическое мышление, познавательные и интеллектуальные способности, память, навыки устной монологической речи.

 В своей работе использую **приём** **сотворчества.** В классепишется коллективное мини - сочинение. При его написании учитывается ход мысли ученика, внёсшего в текст 1 предложение, затем пишет 2 ученик. Здесь своевременно исправляются недостатки в оформлении мысли, контролируется развитие темы. По завершении работы текст выразительно читается.

Для реализации системы мер по речевому и интеллектуальному развитию школьников используются на каждом уроке различные виды упражнений. Удачным приёмом при изучении темы является использование весёлых стихотворений.

Например: при изучении темы «**Состав слова**» в 5классе использую Игру **«Угадай-ка»** в стихотворнойформе на каждую изученную морфему.

После корня я иду,

На слова влиять могу**…(суффикс)**

 **Приём «Прогнозирование**»- используется при сообщении темы урока и его цели

Например: последовательно называется несколько произведений, определяется жанр произведения, с которым будем работать на уроке.

**Приём «Отсроченная отгадка»** (загадка даётся в конце урока, чтобы начать с неё следующее занятие)

Например: на следующем уроке мы познакомимся с самым тяжёлым корнем и самой большой почкой, которая растёт на огороде.

 **Приём** **смысловых ассоциаций**

 Станция «Крылатые слова» (на станции команда должна составить крылатые выражения, используя части выражений из первой и второй колонок).

1.Делу время 3)лучше ста слов

2.Волков бояться 2) в лес не ходить

3.Добрый пример 1)потехе час

4.Добрые дела 7) человека красят

Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом его этапе – от проверки домашнего задания до выполнения контрольной работы и обобщения.

**Например: 1-й этап.** При актуализации знаний в 5классе по теме: «Звонкие и глухие согласные использую игру «Эхо»

**Игра «Эхо».**

**Цель игры:** усвоение классификации согласных.

Дети становятся в два ряда лицом друг к другу. Один ученик громко произносит звонкий согласный. Другой, как эхо, вторит ему потише, называя парный глухой. Если назван звонкий непарный согласный, ведущий указывает на это - ученик выбывает из игры. Побеждают те ученики, которые в паре правильно назвали согласные. На этапе проверки домашнего задания можно проводить орфографические игры.

**Игра «Откуда слово к нам пришло?»**

**Цель:** отработка правописания слов с непроверяемыми орфограммами путем обращения к их этимологии.

Задание: с помощью этимологического словаря найдите все слова на букву К, заимствованные из французского, немецкого, турецкого и русского языков. Сравнить их произношение и правописание, например: французские кабина, кабинет, комод; немецкие калоша (галоша), что значит «деревянный башмак», камзол (от латинского - рубаха) и т. д.

Побеждают те, кто нашел больше слов и правильно их написал.

 **Игра «Найдите слог с нужной гласной».**

**Цель**: отработка правописания словарных слов с безударными гласными.

Ход игры. Словарные слова, в которых буквы О или А в одинаковых первых слогах находятся в слабой позиции, разрезаются на части, например:

 **ка-бина, ка-бинет, ка-лендарь; ко-рона, ко-ленкор, ко-мар, ко-либри; ма-гнолия, ма-кароны, ма-ндарины - мо-льберт, мо-рковь, мо-тоцикл**. Каждому игроку выдаются разрезанные части слов (5-10 слов). Задание: кто быстрее и правильнее «соберет» эти слова и выложит их на парте.

**2-й этап. Объяснение нового материала.**

На этом этапе провожу обучающую игру с привлечением **сказочных персонажей**. Например, урок в 6 классе по теме « Правописание приставок пре- и при-» проводила урок – исследование, задания на усвоение нового материала предлагались героями из сказок.

**Цель**: формирование умения определять значение приставки для правильного выбора и написания букв е-и в приставках.

 **3 - 4-й этапы. Закрепление, повторение, обобщение.**

 При закреплении и повторении материала, когда исчезает элемент новизны, особенно полезны технологии, поддерживающие интерес. Например, закрепляя тему «Основные способы образования слов в русском языке использую **игровое задание «Путаница»**

Разберитесь в путанице - что в каждой паре слов перепутано? Придумайте подобные примеры самостоятельно и предложите одноклассникам разобраться в вашей путанице.

**1.перв-о-плав-а-тель-мор-е-про-ход-ец**

**2.пар-о-лёт-сам-о-воз**

 Многие орфографические правила опираются на словообразование. Поэтому, чтобы понять смысл правил, надо хорошо знать состав слова, его строение, уметь находить морфемы и точно определять границы между ними.

 Пример: **Игра « Составь слово»**

**Цель**: развитие навыка словообразования

 Предлагается составить слово, взяв морфемы из других, данных учителем слов. Вначале учащиеся устно составляют слово, затем записывают в столбик названные учителем слова, выделяют в них указанные морфемы (от глагола дарить взять корень, от глагола понёс - приставку, от существительного кружок-суффикс). Поучилось слово-подарок.

Целесообразность **использования дидактических игр** на уроках русского языка зависит от типа урока, целей и задач.

 Разгадывание кроссвордов позволяет решить ряд педагогических задач:

а) Повышать уровень культуры мышления, речевой культуры;

б) Воспитывать вкус к работе со словом, умение преодолевать трудности, добиваться результата.



 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. Преимущество игры-путешествия в том, что она может быть адаптирована к любому содержанию, с успехом использована во взаимодействии педагога с любой возрастной группой учащихся. В основе технологии игры – путешествия лежит технология коллективной творческой деятельности по И.П.Иванову. Они способствуют систематизации знаний, мыследеятельности, коммуникации детей и педагогов.