

## Выступление

на методическом объединении учителей русского языка и литературы на тему:

**«Игровые технологии на уроках русского языка»**

МБОУ СОШ №14 г.о. Мытищи

Учитель русского языка и литературы Мамина Г.А.

Игра — высшая форма исследования.  
Альберт Эйнштейн

Русский язык является необходимым предметом для любого ученика. Но, к тому же, этот предмет можно назвать сложным для восприятия. На уроках русского языка приходится много размышлять, думать, сопоставлять, а также усиленно вкладывать свои знания и умения.

С помощью устной или письменной речи люди общаются ежеминутно, ежесекундно. Задача учителя – сделать эту речь правильной. А это возможно лишь при одном условии: когда урок интересен! Но как сделать стандартный урок русского языка интересным, занимательным и любимым предметом для ребёнка? Ответ на этот вопрос существует, и он прост – это игра!

В настоящее время особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады. Это говорит о том, что принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся 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 соответствием социальным нормам. Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Именно их я использую на уроках русского языка.

Цель игровых технологий – приобрести конкретные навыки, закрепить их на уровне моторики, перевести знания в опыт.

Тема самообразования, взятая мной в этом учебном году, звучит так: «**Игровые технологии на уроках русского языка**». К данной теме я обратилась в связи с тем, что столкнулась со снижением интереса к учебной деятельности. Современных детей больше интересуют компьютеры, а значит, что рассуждать и производить мозговые операции для них уже не совсем актуально. Пересмотрев ряд технологий, я остановилась на игровых технологиях, потому что они способствуют развитию познавательной активности на уроках и привлекают детей к расширенному рассуждению на уроке.

Игры - упражнения близки к обычным упражнениям. Материалом для них служат не развлекательные шарады и загадки, а обычные учебные упражнения, только преподносимые особым образом. Обычно дети получают задания довольно трудные и скучные, но необходимые для закрепления знаний по грамматике, для выработки прочных орфографических навыков. И здесь игровая форма работы помогает им преодолеть трудности.

Игровые технологии я использую в 5-ых классах. Мне как учителю русского языка приходится почти каждый день решать задачу: как заинтересовать ребят? Как сделать так, чтобы уроки не проходили однообразно и скучно? Программа предусматривает 6 часов (5 класс) и 5 часов (7 класс) 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 «великого и могучего» 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.

Я убедилась, что на таких уроках ученики работают более активно. Особенно радуется, что те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания (ученики это понимают и стараются лучше подготовиться к уроку).

Использовать игровые технологии можно не только в среднем звене, но и на любой ступени обучения. Конечно же, в старших классах подготовка такого

урока потребует от учителя больших затрат времени. Но это оправдывается, когда учитель увидит, с каким азартом работают дети.

По определению, игра – это вид деятельности, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением (Толковый словарь С.И. Ожегова).

По теории развития познавательного интереса Т.И. Щукиной и теории активизации учебной деятельности школьников Т.И. Шамовой педагогическая игра обладает существенными признаками – четко поставленной целью обучения, соответствующим ей педагогическим результатом и характеризуется учебно-познавательной направленностью.

Игровые технологии используются для решения следующих задач:

- активизация познавательного интереса;
- развитие коммуникативности;
- создание условий для творческого самовыражения;
- развитие памяти, внимания, мышления, воображения;
- конструктивное общение в составе социальной группы;
- создание позитивного психологического климата в коллективе.

Игра требует от участников сообразительности, внимания, выдержки, настойчивости, развивает у них воображение, любознательность, вырабатывает умение быстро ориентироваться, находить правильные решения, создает ситуацию азарта, поиска, вызывает стремление помочь своей команде. Данная технология интересна мне самой, и это побуждает меня придумывать больше интересных и разнообразных игр при изучении конкретных разделов лингвистики.

Игровые технологии – самые древние технологии в мире. Это способ передачи знаний, мудрости, житейского опыта новому поколению. 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.

### **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, комнатные и др.

Игры можно классифицировать по-разному. Но на уроках я в основном использую классификацию игр, основанную на тематическом принципе: игры распределены по разделам лингвистики. Это фонетические игры, лексико-фразеологические, игры по морфемике и словообразованию, синтаксические.

Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести **игровые технологии**.

Сочетание элементов игры и учения во многом зависят от правильного понимания учителем функций игр и их классификации. В первую очередь их следует разделять по задачам урока.

Это прежде всего игры обучающие, контролируемые, обобщающие.

Обучающей будет игра, если обучающиеся, участвуя в ней, приобретают новые знания, умения и навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. Причем результат усвоения будет тем лучше, чем четче будет выражен мотив познавательной деятельности не только в игре, но и самом содержании материала.

Контролирующей будет игра, дидактическая цель которой состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому ученику необходима определенная лингвистическая подготовка.

Обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они способствуют установлению межпредметных связей, направлены на

Вывод

Применение игровых технологий позволяет повысить у обучающихся интерес к предметам, как русский язык, развить в каждом такие личностные качества, как:

-целеустремленность,

-сотрудничество,

-умение приходить на помощь товарищу,

-активность.

Ценность таких игр и приёмов заключается в том, что на их материале можно отрабатывать также скорость чтения, выразительность, развивать орфографическую зоркость и многое другое.

Важная роль состоит еще и в том, что они способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность, создает положительный эмоциональный настрой в ходе урока.

Учащиеся с удовольствием выполняют любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную.

На уроках русского языка можно создать условия для формирования познавательных действий учащихся. Например, используя приём составления ребусов или кроссвордов. Обучающиеся с большим интересом самостоятельно работают на уроке, демонстрируя затем свой предложенный вариант.

Хочется надеяться, что идеи и методические решения, предложенные самими обучающимися, помогут мне сделать урок русского языка интересным, а в преподавании этого непростого предмета внести разнообразие.

И закончить свою речь, хотелось бы словами Буслаева Ф.И. - «Разнообразие – добрый знак хорошего преподавания».