**Роль игровых моментов на уроках русского языка**

Как сделать урок интересным, увлекательным, как привить студента разумное отношение к своему предмету? Эти вопросы занимают многих педагогов. Проблема формирования интереса учащихся к изучению русского языка и литературы является сейчас одной из самых актуальных для всех словесников.   
  
Не секрет, что так уж и немало студентов, которые считают наш предмет скучным, однообразным, потому что привыкли видеть в нем свод пунктуационных и орфографических правил. На уроке они пишут, находят нужные орфограммы, но это работа не затрагивает их чувств, не вызывает интереса они пассивны. Почему? Психологами доказано, что «знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением эмоциями не становятся полезными».  
А что понимается под интересом? Под интересом в методическом плане мы понимаем такое эмоциональное отношение учащихся к предмету, которое вызывает у детей желание познать изучаемое и стимулирует увлечение этим предметом. Внешне это отношение выражается в пытливости, в любознательности обучающихся, в их внимании и активности на уроке. Но активность сама по себе не может вызвать желания овладеть предметом. Здесь очень важно учитывать мотивы обучения, опираясь на знания которых, можно более успешно строить процесс обучения.  
В современной методике обучения различают внешние и внутренние мотивы учебной деятельности. К внешним относятся: желание получить хорошую оценку, обеспечить собственное благополучие, избежав неприятностей с преподавателями и родителями. Среди внутренних можно выделить: познавательный интерес к изучаемому материалу, интерес к процессу обучения, желании е найти объяснение непонятным явлениям.  
  
Толчком к заинтересованности может стать эмоциональное возбуждение студента, которое, в свою очередь, достигается с помощью стимулов.  
  
Какие существуют основные стимулы и средства их создания?  
  
1.Удивление, вызванное новизной материала. Преподаватель рассказывает о неизвестных явлениях, помогает студентам по-новому взглянуть на уже знакомые факты.

2.Потребность в эмоциональном удовлетворении от преодоления трудностей. Здесь при определении степени сложности заданий необходимо учитывать уровень развития студентов.  
3.Эмоциональное оживление, вызванное сменой деятельности, переключением внимания с одного объекта на другой. Переключению внимания помогают средства наглядности.   
4.Получение эстетического наслаждения. Эстетическое наслаждение может быть обеспечено выбором примером, иллюстрирующих орфографическое или пунктуационное правило, а также выбором тем для изложений, где затронуты нравственные проблемы.  
5.Эмоциональному благополучию в коллективе способствуют индивидуальный подход к каждому студенту, самостоятельная работа, самоконтроль, основанный на доверии; ролевая игра, позволяющая студенту раскрепоститься, поверить в свои силы; доброжелательное отношение.  
Удовлетворить эти стимулы помогают преподавателю занимательные формы проведение уроков (игры, игровые моменты, ролевые игры и т.д.). Если на первых порах студентов интересует занимательная сторона урока, то в дальнейшем они познают на собственном опыте практическую пользу данного предмета.  
Исходя из этого, можно выделить следующие этапы в развитии интереса обучающихся:  
1)Занимательно, потому и интересно.  
2)Вера в слово преподавателя о значимости предмета.  
3)Осознание практической потребности в знаниях по предмету.  
Развитие интереса студентов не проходят прямолинейно. Воспитывая интерес к своему предмету, необходимо опираться в начале не только на занимательность, но и на силу своего убеждения, и показать практическое значение знаний по русскому языку. Только тогда можно добиться определенных успехов.  
Многообразные и увле­кательные словесные игры должны найти место при изучении словес­ности, потому что это не про­сто развлечение, а особый, эффективный способ пости­жения сложных языковых явлений. А кроме того, игры развивают ум и творческие способности учащихся, потому что учат выбирать из различных вариантов наилучший. Игры формируют волю, активность, самостоятельность, обогащают чувства, дают возможность испытать радость от сознания собственных сил, помогают соци­альной адаптации, повышению самооценки и преодолению возрастных кризисов.  
Игра — веселое занятие, противопостав­ляющее скуке и бессмысленному разруше­нию конструктивную деятельность. Это торжество свободы, выявление творческих сил человека, источник психического здо­ровья.  
Игру можно использовать при решении практически любой проблемы, стоит толь­ко внести в него элемент соревновательно­сти или предложить участникам войти в какую-то роль. Если сложный теоретичес­кий вопрос решается путем диалога сто­ронников различных точек зрения, если обучающиеся выступают в качестве журналистов, актеров, писателей, исследователей, если стоит вопрос: кто быстрее, лучше, интерес­нее и т.п. выполнит задание, — это уже игра. И она часто продуктивнее других форм работы.  
На уроке словесности преподаватель должен стать организатором игровой деятельности, направляющим студентов к цели. От него требуются уважение к обучающимся, готовность вступить в диалог, поддержать интерес каж­дого, живая реакция на ход игры. На таких уроках возможна только педагогика сотруд­ничества и нет места авторитарности.  
Одни игры проводятся как викторины, в которых соревнуются отдельные учащиеся, и работа здесь похожа на фронтальную беседу. Но, конечно, это должна быть именно игра, а не занудное выучивание диалога. Другие игры требуют групповой работы, соревнования команд. При их проведении преподаватель постоянно руко­водит работой: помогает обучающимся распределить участни­ков так, чтобы силы команд были примерно равными, во время самой игры он дей­ствует как диспетчер, на­правляющий мысль ребят в нужное русло.  
В игре всегда происходит соревнова­ние. Но цель учебной игры — не выявле­ние победителя, а приобретение знаний каждым участником. Как преодолеть противоречие между делением на победите­лей и побежденных и задачей активизации работы каждого студента? Проблема реша­ется творческими усилиями преподавателя, кото­рому каждый раз приходится думать: 1) как подобрать игры; 2) каким образом их проводить; 3) как оценивать результаты ра­боты учащихся.  
Чтобы не допустить деления обучающихся на талантливых и «серых», необходимо подбирать игры, требующие разных способностей: быстроты реакции, широты эрудиции, па­мяти, эмоциональной чуткости, точности слова и т.д. Тогда одни уч-ся окажутся победителями в одном соревновании, дру­гие — в другом, и не будет полностью про­игравших.  
Игра в команде уравновешивает неоди­наковые возможности учащихся, которые при индивидуальном соперничестве могут оказаться очень заметными. Важно, чтобы команды были поставлены в равное положение. Игра требует четкой слаженности, дисциплины, здесь недопустимы крик, споры, беготня и пр. Слово организатора – закон, иначе игра прекращается.  
Результаты игры пусть оценивает беспристрастное жюри, состав которого от игры к игре меняется, и многие студенты могут поучиться оценивать работу других. Оценка может даваться в баллах, как в спортивных соревнованиях или в телевизионном КВН, только пусть их будет не пять, а 10 или 12. Можно придумать и другие способы оценки: фишки – выигрывает тот (или та команда), кто наберет их больше, устанавливать предел времени Итак, игра на уроке словесности — не цель, а средство развития способностей, творчества студентов.  
  
Приведем игры, направленные на выяв­ление богатств, заключенных в слове, а так­же свойств произведений словесности. Предлагая примеры игр, постараемся пока­зать принципы составления подобных игро­вых заданий.  
  
**Ребусы**  
  
В ребусах слова изображены рисунками, буквами и знаками. Например, нарисованы нотные линейки и нота ре, а затем *бусы.*Чи­таем: ре-бусы. Если в наименовании нари­сованного предмета есть «лишние» буквы, то перед рисунком или после него стоит столько запятых, сколько букв надо отнять в начале или в конце слова. Например, на­рисован дом и после рисунка запятая, чита­ем: *до;*если запятая перед рисунком, чита­ем: ом. Сочетания *на, над, под, из, в, за, с, от, к*обозначаются расположением предметов или букв. Например, слово *за-я-ц*можно изобразить, нарисовав букву я, а за ней - ц; слово *под-к-о-в-а*— вверху букву к, а под ней букву *о*внутри буквы а.  
  
В виде ребуса можно представить чуть ли не любое высказывание: пословицу, загад­ку, цитату из произведения, афоризм.  
  
Вот пример: *^ Красна девица сидит в тем­нице, коса на улице.*  
  
(Краб,) (с над ев и) (царь,,) (сито,,) *(диm* в *т)*(,ремни) *ц*(,река,) (оса на у) (лицо,) е.  
  
  
Можно организовать эстафету, когда участники двух команд по очереди подходят к доске и разгадывают свой ребус — кто быстрее?  
  
Самостоятельное составление ребусов может быть домашним заданием в КВН.  
  
 **Слова из слова**  
  
Эту игру можно проводить как аукцион. Ведущий предлагает какое-либо слово. Ре­бята по очереди называют составленные из его букв новые слова. Например: ***перего­родка***— *город, род, дорога, перед, предок, капор, кагор, река, гора, горка, порка, год, дог, док, рекорд, докер, код, рак, репа, реп­ка, кора, опора, Егор.*Сначала слова нахо­дятся быстро, потом поток слов иссякает, ведущий называет последнее слово: «Егор — раз» — и делает паузу. Если кто-то нашел еще слово — *порода*и опять возник­ла пауза, «аукцион» начинается с последне­го слова: *«Порода*— раз... порода — два... порода — три». Победитель тот, кто назвал последнее слово.  
  
**Анаграммы**  
  
Анаграммы — слова, состоящие из одних и тех же букв, но в разном порядке: схема — *смеха, коршун*— *шнурок, колос*— *сокол.*  
  
Пусть группы ребят поищут такие слова и предложат анаграмму друзьям. Можно не просто назвать слово, а превратить оба сло­ва в загадку. Например, так: «Богатая дама может мгновенно превратиться в подневоль­ное существо, если переставить буквы в сло­ве» *(барыня*— *рабыня).*  
  
Вот несколько слов для превращения в другие: *заметка, парадокс, ревность, рогат­ка, атлас, спаниель, накал, карета, стари­на (каземат, распадок, верность, каторга, салат, апельсин, канал, ракета, санитар).*  
  
**Загадки**  
  
При изучении темы «Устная народная словесность» можно просто предложить от­гадывать загадки позамысловатее.  
  
Зимой бело, весной черно, летом зелено, осенью стрижено. Сильнее солнца, слабее ветра, ног нет, а идет, глаз нет, а плачет. Ты от нее — она за тобой, ты за ней — она от тебя. Кверху дном — полная, книзу дном — пустая. Днем обручем, ночью змеей. Всю жизнь обгоняют друг друга, а обогнать не могут. За тобою он плетется, хоть на месте остается. Я хожу, а он остается. Хожу на го­лове, хотя и на ногах, хожу я босиком, хотя и в сапогах. Два брюшка, четыре ушка. При­стала ко мне в лесу; искал-искал ее — не на­шел, домой в ладошке принес. Бежит без ног, рукава без рук. Дом шумит, хозяева молчат; пришли воры, хозяев забрали, а дом в окош­ки ушел. Не слышно ее и не видно ее; стоит заговорить — она исчезает. Что было завт­ра и будет вчера? Когда он нужен, его выб­расывают, когда не нужен — поднимают. Овца в корове.  
  
Ответы: поле; туча; тень; шапка; пояс; ноги; след; след; гвоздь в сапоге; подушка; заноза; река; вода, рыба, рыбаки, сети; ти­шина; сегодня; якорь; шерстяной носок в кожаном ботинке.  
  
**Отгадай пословицу**  
  
  
На столе разложены вперемешку лицом вверх карточки, на каждой выписано одно существительное из пословицы: *камень, вода*(под лежачий камень вода не течет); *работа, хлеб*(горька работа, да сладок хлеб); *угол, пирог*(не красна изба углами, а красна пирогами); *лес, щепки*(лес рубят, щепки ле­тят); *брод, вода*(не узнавши броду, не суйся в воду). «Эксперты» должны выбрать из них два слова, входящих в одну пословицу, и на­звать ее.  
  
Таким образом, игровую технологию можно поставить в один ряд с другими приемами и средствами обучения. Но она имеет не только обучающее значение: игра может стать средством формирования познавательных интересов учащихся.  
При подготовке к игре учащиеся часто включаются в разно­образную дополнительную познавательную деятельность.В играх часто используются различные предметы, игрушки, рисунки, карточки, таблицы, плакаты, модели, карты, подготов­ленные сценарии, диалоги, заученные отрывки стихов, пословицы, поговорки и другие материалы. Школьники вовлекаются в под­готовку этих дидактических средств. Они обращаются к различным источникам: художественным произведениям, словарям, справочникам, описаниям, исторической и научно-популярной литера­туре и т. д. Это воспитывает интерес к предмету.  
  
Большое значение дидактические игры имеют для воспитания личности школьника, для формирования черт его характера. В игре развиваются организованность, выдержка, умение планировать ряд последовательных действий, умение остановить свои желания, подчиниться коллективу, правилам игры. Это воспитывает умение преодолевать трудности, тренирует волю ребенка.  
  
Игра развивает чувство товарищества, дружбы, так как в слу­чае необходимости играющий должен уступить, помочь товарищу. Играя в составе команды, каждый уч-ся несет 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.  
   
Игра снимает напряжение, но повышает чувство ответствен­ности перед одногруппниками.  
  
Большое значение игры и занимательные задачи имеют для развития мышления. Во время игр развиваются и совер­шенствуются все мыслительные процессы: анализ, сравнение, клас­сификация, обобщение и др. Стремление найти ответ на вопрос, поставленный в игре, желание первым решить задачу вызывают мыслительную и речевую активность учащихся.  
  
Итак, из сказанного о роли игры на уроках русского языка можно сделать следующие выводы:  
  
1) игра — один из приемов обучения русскому языку, помогающий создать на уроке речевую ситуацию; следовательно, игра — средство активизации деятель­ности обучающихся на уроке;  
  
2) правильно организованная с учетом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;  
  
3) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;  
  
4) игра — один из приемов преодоления пассивности студентов;  
  
5) игра воспитывает дисциплинированность, организованность, ответственность и коллективизм.

ВЕДЕНИЕ.

класс - переходный этап в жизни детей: из начальной школы - в среднюю, в мир новых

учителей, новой программы, новых предметов. Задача учителя на данном этапе - сделать

так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот -

способствовала возникновению интереса к учению, к открытию. Учителям русского языка

и литературы приходится решать такую задачу почти каждый день. Программа

предусматривает 4 часа русского языка в неделю (больше, чем отводится на другие

дисциплины), обилие новых тем и орфограмм. Как же сделать почти ежедневные встречи

с фонетикой, морфологией, синтаксисом не скучными и обыденными, а радостными и

интересными. Вот здесь на помощь учителю придут уроки - игры, уроки - путешествия в

страну 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.

Изучение нового материала.

Тема. Диалог. Фрагмент урока.

Цель. 1. Познакомить учащихся с понятиями диалог.

2. Выработать навык постановки знаков препинания при диалоге.

Развитие речи. Выразительное чтение по ролям.

Конец года. Контрольные работы написаны, а впереди ещё несколько учебных дней. Как

наиболее эффективно можно использовать оставшееся учебное время?

Повторение и систематизация изученного.

Цель. Закрепить знания, умения, навыки, полученные учащимися в течение года;