***Применение игровых технологий и ИКТ на уроках русского языка в 6 классах ФГОС 2022 год, автор Захарова Елена Николаевна, учитель русского языка и литературы ГБОУ лицей №408 г. Санкт-Петербург Пушкинского района***

Мой педагогический опыт начался в 1998году, биография в сфере образования достаточно разнообразна, окончив СФПГУ имени М.В. Ломоносова, я работаю учителем русского языка и литературы. Исходя из накопленного опыта работы с детьми младшего и среднего возраста, я выбрала для себя тему по самообразованию: «Применение и использование игровых технологий и ИКТ на уроках русского языка и литературы».

Слово «технология» происходит от греческого слова: «techne» - искусство, мастерство, умение и «logos» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве. В словаре понятий и терминов по образованию и педагогике определяются критерии педагогической технологии, включающие основные характеристики и показатели, по которым оценивается педагогическая деятельность. Это результативность (обеспечение поставленной цели), воспроизводимость (возможность использования в измененных условиях), транслируемость (возможность передачи опыта ее использования в виде знаний).

Ключевым звеном любой технологии является детальное определение конечного результата и контроль его достижения. Процесс только тогда получает статус технологии, когда он заранее спрогнозирован, определены конечные свойства продукта и средства для его получения, сформированы условия для проведения процесса. Наибольший интерес, представляют игровые технологии. В данной классификации игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используются занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов, особенно в рамках ФГООС нового поколения. Не раз возникала попытка научной классификации игры и определение ее каким-нибудь одним исчерпывающим понятием, но к настоящему моменту научно определены всего лишь связи между игрой и человеческой культурой, выяснено значение, которое оказывает игра на развитие личности ребенка и взрослого, эмпирическим путем выявлена биологическая природа игры и ее обусловленность психологическими и социальными факторами.

Между тем игровые технологии так и остаются «инновационными» в системе российского образования. Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета. Чем же вызвано возрастание интереса к игре в настоящее время? С одной стороны, оно вызвано развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, с другой стороны, обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности. Но хочу отметить, что наблюдая за работой детей, умением усваивать материал, я пришла к неожиданному выводу, что детское мышление в данный момент настроено на игру, я бы даже сказала на доступность, красочность и в какой-то мере упрощенность содержания информации. Возможно это связано с тем, что они большое количество времени проводят за компьютерными играми, поэтому современный учитель подстраивается, приспосабливается к мышлению и общему настрою современных детей.

Многие исследователи игры (Ю.М. Лотман, С.Л. Рубинштейн, Д.Э. Эльконин и др.) выделяют такое ее главное свойство, как амбивалентность, т.е. игра предполагает реализацию одновременно реального и условного поведения, но при этом отмечается, что воображаемы только условия, в которые «человек играющий» себя мысленно ставит, чувства, которые он в этих воображаемых условиях испытывает, - это подлинные чувства. Условность игровых отношений мобилизует и активизирует возможности личности, способствует реализации человеком своего творческого потенциала, побуждает его искать новые, еще неосвоенные способы решения игровых (жизненных) проблем, соблюдая предписываемые игровой ролью правила и нормы поведения, а также отношений.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2) доступность для учащихся данного возраста;

3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1) ролевые игры на уроке;

2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);

3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;

4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

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 предмету;

3) Игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников

Реализация игровых приемов и ситуаций в образовательном процессе происходит по следующим основным направлениям:

дидактическая цель ставиться перед детьми в форме игровой задачи;

деятельность подчиняется правилам игры;

учебный материал используется в качестве её средства;

В деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В играх ребёнком осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанных между собой.

**Первая цель** – удовольствие от самого процесса игры. В этой цели отражена установка определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

**Цель второго уровня** – функциональная, она связана с выполнением правил  игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.

**Цель третьего** уровня отражает творческие задачи игры – разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т.п.Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели воспитания и желания ребёнка. Интерес вызывают игрушки или предметы для игры возбуждающие желание поиграть, игровые афиши, игровые радиообъявления  и т. п. В предложении игры входит объяснение её правил и техники действия. Игру следует объяснять кратко и точно непосредственно перед её началом. В объяснение входит название игры, рассказ о её содержании и объяснение значения игровых аксессуаров.Оборудование и оснащение игровой площади, её архитектура. Место игры должно соответствовать её сюжету, содержанию, подходить по размеру для числа играющих; быть безопасным, гигиенически нормальным, удобным для детей; не имеет отвлекающих факторов. Любой микромир игры требует своего архитектурного смыслового решения. Под архитектурной игровой площадью мы понимаем такую разработку, которая соответствует конструктивным основам детских игр, имеет игровой эстетический план, отвечающий требованию возраста детей, их стремлению к яркому необъятному, героическому, романтическому, сказочному.

**Игровые мотивы  и  организация игр**

Игровые формы обучения, как никакая другая технология, способствуют использованию различных способов мотивации:

Мотивы общения:

Дети, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывая мнение товарищей.

Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.

Моральные мотивы. В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, своё отношение к деятельности, к людям.

Познавательные мотивы:

Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры),стимулирует ребёнка достижению цели(победе) и осознанию пути достижения цели(нужно знать больше других).

В игре команды или отдельные дети изначально равны. Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений характера.

Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).

Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создаёт комфортное состояние и усиливает желание узнавать новое.

В игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ребёнка, что толкает на поиск ответа.

В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач. Управление многими играми необходимо для активизации процесса самовоспитания ребёнка. К педагогическим подходам организации детских игр, с нашей точки зрения, необходимо отнести ряд следующих моментов.

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: кроссворды, чайнворды, ребусы как на уроках русского языка, литературы, ОБЖ логическое мышление детей.

Кроссворд может быть предложен учителем классу в начале урока с целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока. Это такие головоломки и кроссворды, как «Знаете ли вы пословицы»; «Слова на шипящий согласный звук»; «Словесные тесты»; «Приставки на «З» / «С» »…

Чайнворды: «Местоимение»; «Имя существительное», «Острова» и «Материки»

Игры со словами на досуге. «Пары слов»; «Телеграмма»; «Наборщик»; «Палиндромы»; «Собираем родственников»; «Алфавит»; «Соберем букет» и др.

Рассыпанные  карточки

Учитель сообщает детям, что по дороге нечаянно рассыпал карточки, или ветер все перемешал. Необходимо собрать правильно материал.

Так, на уроке, используя набор иллюстраций по сказкам Пушкина, даю такое задание: рассказать эпизод, изображенный на иллюстрации; вспомнить сказку, подобрать рассыпанные иллюстрации в такой последовательности, чтобы восстановить содержание сказки.  Или при изучении одушевленности-неодушевленности существительных предлагаю разложить карточки в зависимости от категории. Например, при изучении простого предложения, предлагаю собрать предложение из рассыпанных слов. Затем охарактеризовать предложение.

Подскажи словечко

Необходимо добавить необходимое слово. Этот прием эффективен при изучении фразеологизмов, паронимов, пословиц и т.д.

Разброс мнений

         " Разброс мнений" представляет собой организованное поочередное высказывание участниками групповой деятельности суждений по определенной проблеме или теме. Учитель подготавливает карточки с незаконченными высказываниями по теме урока. Карточек должно быть столько, сколько учеников. Начало фразы должно быть проблематично. Ответ подразумевает гипотезу и ее аргументирование.Например, при изучении темы «Тире между подлежащим исказуемым» предлагаются высказывания:

Добро – это… .

Добро не есть… .

Любить словно…

   Победа над собой – это… .

Потерянные вещи

 Дети должны угадать, из какой сказки данная вещь. Это может быть хрустальный башмачок или перо Жар-птицы, золотой ключик или горошинка, яблоко или зеркальце, корыто или лук, цветик - семицветик.  Можно дать задание придумать, что они могли бы сделать или попросить, если бы имели такие вещи.

Эрудит

Могут быть разные варианты заданий

1. Угадайте слово по толкованию его лексического значения.

2. Объясни разницу в значении слов.

3. Кто даст самую точную и самую полную информацию о слове?

**Заключение.** **Игра**– это не только удовольствие и радость для ребёнка, но и закрепление навыков, которыми он недавно овладел. Дети в игре чувствуют себя самостоятельными – по – своему желанию общаются со сверстниками, реализуют и углубляют свои знания и умения. Играя, дети познают окружающий мир, изучают цвета, форму, свойства материала и пространство, знакомятся с растениями, животными, адаптируются к многообразию человеческих отношений. Таким образом. Игровая технология играет основную роль в развитии ребёнка. Средний школьный возраст — благоприятный и значимый период для выявления и развития творческого потенциала личности, так как в этом возрасте закладываются основы творческой и образовательной траектории, психологическая база продуктивной деятельности, формируется комплекс ценностей, качеств, способностей, потребностей личности, лежащих в основе её творческого отношения к деятельности. Поэтому развивать заложенную в каждом ребёнке творческую активность, воспитывать у него необходимые для этого качества — значит, создавать педагогические условия, которые будут способствовать этому процессу.