**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение**

**"Байкаловская средняя общеобразовательная школа"**

**Тобольского района Тюменской области**

**Игрофикация**

**как средство активизации учащихся на уроках**

**русского языка и литературы**

**Неугодникова Евгения Геннадьевна,**

**учитель русского языка и литературы**

**Муниципальные педагогические чтения -2018**

Аннотация

Данная работа посвящена игровым технологиям, используемым на уроках русского языка и литературы. Показано, что игровые технологии являются действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей детей. Подробнее рассматриваются имитационные игры. Что это за уроки? Какие методические требования необходимо соблюдать при подготовке игровой деятельности? Почему имитационная игра является беспроигрышным видом работы на уроках русского языка и литературы и средством активизации учащихся?

-Мне интересно, Вы хотите, чтобы Ваше общение с учащимися на уроке было увлекательным, интересным, эмоциональным?

-Вы хотите, чтобы Ваши уроки положительно влияли на становление личности детей?

Я уверена, что сегодня каждый учитель ищет средства, чтобы приоткрыть детям разнообразные аспекты изучаемой науки, средства, которые помогают по-новому взглянуть на привычный урок, способствуют возникновению у школьников интереса к учебному предмету и делают процесс обучения более эффективным. Для достижения этой цели мы и обращаемся к новым технологиям.

Любая педагогическая технология обладает такими средствами, но есть технологии, в которых средства активизации и интенсификации деятельности учащихся составляют главную идею и основу эффективности результатов. К этим технологиям Г.К. Селевко относит игровые.

Игровые технологии в воспитании и обучении самые древние. Наверно, именно поэтому дидактическая игра остаётся очень действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей детей. Игра приоткрывает ребёнку незнакомые грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у школьников интереса к учебному предмету, тренирует память, формирует речевые умения и навыки, обогащает словарный запас, значит, процесс обучения становится более эффективным. Целью обращения к игровым технологиям на уроке русского языка является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне методики, перевод знаний в опыт.  
 Игра на уроке не может возникнуть спонтанно: это строго организованный процесс с четко поставленной целью обучения и соответствующей ей педагогическим результатом.

По характеру игровой методики различают различные типы игр: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

В дидактической игре отчётливо прослеживается её двойственный характер: для учащихся важна собственно игра, то есть процесс, для учителя – дидактический результат. Организация игр – не всегда простое занятие. Даже если учитель психологически, методически и технологически готов к использованию игры на уроке, возможны проблемы (дисциплина, недостаток времени, неправильно выбранный этап урока). На собственном опыте убеждена, что уроки-игры можно проводить на уроках разных типов, но наиболее целесообразно – на уроках систематизации и обобщения учебного материала.

Рассмотрим структуру организации игры:

1. *Выбор игры:* На этом этапе происходит отбор содержания материала по предмету для игр на основе изучения учителем программы, тематического плана, учебника, методической литературы. Отобрав игры, соответствующие программному материалу, учитель должен чётко представить себе, какие результаты он ожидает получить с тем, чтобы в соответствии с этим выстроить замысел, игровые действия, формулировки правил игры и её ход.

*2) Подготовка игры:*

-предварительная подготовка учащихся к игре, которая зачастую несёт основную дидактическую нагрузку;

- подготовка непосредственно перед игрой, включающая создание эмоционального игрового настроения, планирования места проведения игры.

*3)Введение в игру:*

- объяснение правил игры, которые нужно формулировать кратко и конкретно;

- выбор участников игры. Во всех используемых играх задействовать весь класс, т.к. на игровом уроке не должно быть пассивных зрителей. Как правило, лучше организовать командные или парные игры.

*4) Ход игры:*

- начало игры – этап уточнения нюансов игры, эмоциональный старт игры;

- развитие игрового действа и его кульминация;

- заключительный этап игры.

Учителю необходимо как барометру почувствовать спад напряжения. Нужно научиться вовремя поставить точку, чтобы не только не пропало созданное игрой настроение, но и не пропало направленное на изучаемый учебный материал внимание.

*5)Подведение итогов игры.* Данный этап включает в себя как дидактический результат (что нового узнали, как справились с заданием, чему научились ), так и собственно игровой (кто оказался лучшим, что помогло достичь победы).

*6) Анализ игры* проводится в разных формах: анкетирование учащихся, коллективное обсуждение, методика «Ваше настроение». Важно понимать, что проведение этого этапа – залог эффективности игровой деятельности на уроке и уровня методической подготовки учителя.

Поскольку в настоящее время количество игр достаточно велико, ориентироваться в них сложно. Для методически грамотного подбора игр необходимо классифицировать игры, то есть выделить отличительные признаки, характерные для их групп.

Приведу следующую классификацию игровых ситуаций:

1. по сущностной игровой основе:

- игры с правилами;

- ролевые игры;

- комплексные игровые системы (например, КВН);

2) по дидактическим целям игры:

- игры для изучения нового материала;

- игры для первичного закрепления нового материала;

- обобщающие игры;

- комбинированные уроки с элементами игры;

- релаксационные игры-паузы;

3) по межпредметным связям:

- литературно – исторические;

- русский язык и литература;

- литература и живопись и т.д.

4) по источнику познания:

- игры на основе устного изложения учебного материала;

- игры на основе работы со средствами наглядности;

- игры на основе практической работы учащихся;

5) по количеству участников:

-индивидуальные;

- парные;

- групповые;

- массовые.

Я предлагаю фрагмент игры **«В царстве Словообразование»,** применяемой на уроке русского языка в 6 классе. Эта игра дидактическая, созданная на основе материала, посвящённого словообразованию. Познание правил в такой игре облекается в иные формы, не похожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответа, возможность выбора и чувство коллективизма, расширение и закрепление имеющихся знаний.

Царство Словообразование представлено в виде игрового поля на доске. Каждая клетка игрового поля – это определённый вопрос. Ответами являются односложные существительные с нулевым окончанием, причём последняя буква слова является первой буквой нового слова. Такой порядок очень удобен для учащихся, так как он стимулирует их мыслительную деятельность.

Такой урок-игру целесообразно проводить как урок обобщения и систематизации знаний по теме «Словообразование».

Цель урока: обобщить и систематизировать знания учащихся по теме «Словообразование».

Задачи урока:

обучающая: повторить, закрепить знания, полученные на уроках русского языка;

развивающая: обогащать лексику, развивать память, внимание, логическое мышление, быстроту мысли;

воспитательные: воспитывать взаимопомощь, дружбу, умение работать в коллективе, взаимоуважение, интерес к знаниям, дисциплинированность.

Тип урока: урок обобщения и систематизации знаний.

Форма урока: ситуативно-ролевая игра.

Оформление и оборудование:

- на доске написана тема урока;

- на доске размещены игровое поле и таблица, в которую будут записываться заработанные командами баллы.

- на стенах рисунки учащихся по теме урока.

Условия проведения урока-игры «В царстве Словообразование»

1. Класс делится на две команды (желательно заранее).
2. Выбирается название команды (любое, связанное со словообразованием).
3. Команды ходят по очереди. Очерёдность определяется произвольными вопросами.
4. При неправильном ответе на вопрос одной команды право ответа переходит к другой команде.
5. За правильный ответ команда получает 1 балл.
6. По пути встречают опасность: кляксу (нужно ответить на дополнительный вопрос), ответив, команда получает три балла и продолжает ход, не ответив, -пропускает ход.
7. Пятёрка в клетке означает помощь, команда получает три дополнительных балла.
8. Игра окончена, если какая-либо команда первой добралась до княжеского дворца, набрав большее количество баллов.
9. Выигравшая команда получает «5», проигравшая «4».

**Ход игры (легенда)**

…Однажды к директору фабрики пришла секретарь-машинистка, венгерка по национальности, и сказала, в приёмной сидит человек, который хочет поступить к ним на работу.

- А кто он по специальности? – спросил директор.

- Он… этот … воротник.

-Воротник - это вот что, - рассмеялся директор, показывая на шею.

- Извините, - смутилась женщина, - он…воротарь.

- Вратарь? – обрадовался директор. – Зовите его сюда! Мы как раз создаём свою футбольную команду!

- Простите, - совсем смешалась секретарша. – Он…привратник.

Оказалось, что пришедший предлагал услуги сторожа.

В такой смешной ситуации может оказаться любой, плохо знающий значения русских суффиксов и приставок, которые придают совершенно разный смысл словам.

Итак, вы уже догадались, что перед вами раскинулось княжество Словообразование. И вы, конечно, знаете, что словообразованием называется раздел науки о языке, который изучает строение слов. Образование новых слов тесно связано с Лексикой (ведь они пополняют словарный запас) и с Грамматикой (новые слова должны будут жить в согласии с законами русской грамматики. А закон – вещь серьёзная!)

Представьте себе, что вы находитесь у ворот княжества. Чтобы войти, нужно правильно ответить на вопросы.

В путь!

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 2 |  |  |  |  |  |  |  | |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 4 |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 6 |  |  |  |  |  |  |  | | |
| 7 |  |  |  |  |  |
|  | 8 |  |  |  |  |  |  |

**ВОПРОСЫ:**

1. Способ словообразования.
2. Значимая часть слова.
3. Морфема, стоящая перед корнем.
4. Морфема, стоящая после корня и образующая новые слова.
5. Слова, имеющие одинаковый корень.
6. Главная, значимая часть слова.
7. Часть слова без окончания.
8. Слова, состоящие из нескольких корней.

Итак, ворота княжества открылись. Смелее пройдём по улочкам!

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 |  | 2 |  | 3 |  | 4 |  | 5 |
| 17 |  | 18 5 |  | 19 |  | 20 |  | 21 |  |
|  | 30 \* |  | 31 |  | 32 |  | 33 |  | 6 |
| 16 |  | 39 |  | 40 |  | 41 |  | 22 \* |  |
|  | 29 |  | 44 |  | ۩ |  | 34 5 |  | 7 |
| 15 \* |  | 38 5 |  | 43 |  | 42 \* |  | 23 |  |
|  | 28 |  | 37 |  | 36 |  | 35 |  | 8 |
| 14 |  | 27 |  | 26 5 |  | 25 |  | 24 |  |
|  | 13 |  | 12 |  | 11 |  | 10 |  | 9 5 |

**Вопросы:**

**1.** Волосяной покров на теле животного. **2.** Певческий коллектив.**3.** Пчелиная семья. **4.** Медикамент, используемый для дезинфекции ран. **5.** Жилище. **6.** Старинное холодное оружие. **7.** Талон из кассы. **8.** Геометрическая фигура, кипятильник (омонимы). **9.** Сосновый лес**. 10.** Невольник. **11.** Синоним слова битва. **12.** Название согласного звука, изображаемого буквой *й.* **13.** Место для молотьбы. **14**. Самое большое по размерам млекопитающее. **15.** Музыкальный звук в отличие от шума. **16.** Режущий инструмент. **17.** Корень слова *ожирение.* **18.** Разговорный синоним слова *один* при счёте. **19.** Синоним слова *клич****.* 20.** Корень слова *разновидность.* **21**. Корень слова *дымить.* **22**. Антоним слова *война.* **23.** Синоним слова *канава*. **24.** Грабитель. **25**. Один из грамматических признаков изменяемых частей речи.

**26.** Приспособление для обливания тела водяными струйками. **27.** Геометрическое тело. **28.** Подводная скала. **29.** Задний план изображения. **30.** Корень слова *перенос.* **31**. Участок, засаженный деревьями. **32.** Портовое сооружение для ремонта судов. **33.** Домашнее животное. **34.** Этап соревнования, конкурса. **35.** Речной родственник краба. **36.** Корень слова *скомкать.* **37.** Основной продукт пчеловодства. 38. Дерево, плод которого - *жёлудь.* **39.** Резервуар для жидкости. **40.** Синоним слова *шифр****.* 41.** Долговременная огневая точка. **42.** Помещение для стрельбы. **43**. Корень слова *радость*. **44.** Порода собак.

Во дворце нас ждёт новое испытание. Князь Всевед любит проверять своих гостей на смекалку и изгоняет нерадивых и ленивых. Как раз тех, кто не знает законов его княжества.

Решите его задачи.

**Заполните клеточки словами с корнями –раст-(ращ-) - -рос-**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **5** |  |  |  |  |  |  | | |  |  |  |
| **6** |  |  |  |  |  |  | | |
| **7** |  |  |  |  |  |  |  | | | |
| **8** |  |  |  |  |  |  |
| **9** |  |  |  |  |  |  |
| **10** |  |  |  |  |  |  |
| **11** |  |  |  |  | | |
| **12** |  |  |  |
| **13** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **14** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| **15** |  |  |  |  |  |  |  | |
| **16** |  |  |  |  |  |  |  | | | |

**Вопросы:**

**1.** Увеличиваться в росте. **2.** Молодые побеги растений. **3.** Мальчик или девочка в возрасте от 12 до 16 лет. **4.** Специалист по выращиванию растений.**5.**  Высокого роста.**6.** Наросшее, наслоившееся сверху вещество. **7.** Количество лет кому-либо. **8.** Синоним слова *выращивать.* **9.** Увеличение, прибавление в количестве. **10.** Поросль молодых деревьев. **11.** Высота человека, животного. **12.** Небольшой лиственный лес.**13.** Добиваться появления ростков у семян.**14.** Покрываться растительностью. **15.** Густо разросшиеся кустарники, деревья. **16. О**тдельная область науки, производства.

Вот и подошло к концу наше путешествие в княжество Словообразование. Вы убедили князя Всеведа в своём почтении к его княжеству, что проявилось в Вашем знании законов княжества.

**Подведём итоги**. Какие задания вызвали затруднения? Кто оказался лучшим?

**Анализ игры**. Анкетирование

1. Интересно было тебе на уроке?
2. Что хотелось бы добавить?
3. Что хотелось бы изменить?
4. Хочется ли проводить подобные игры на других уроках по разным изученным темам?

Всем спасибо за внимание! Новых интересных событий!

Участие в дидактических играх позволяет учащимся смелее проверять свои знания и умения в различных конкурсах и викторинах.

В число популярных в типологии педагогических игр входит ещё одна игра.

Я бы хотела подробнее остановиться на имитационной игре. Интерес к имитационной игре возник у меня в последние годы работы. Изучение трудов Баева И.М., Блехера Ф.Н., Никитина Б.П., Самоукиной Н.В., Эльконина Д.Б. позволили в полной мере оценить этот вид деятельности и использовать его в личной практике.

В основе имитационной игры лежит имитационно-игровое моделирование, другими словами, игровая процедура в работе с моделью. Определим ключевые понятия игрового моделирования: игра, модель, имитация.

**Игра –** форма деятельности в условных ситуациях, которая направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта.

**Модель** – это всегда замещение реально существующего объекта, процесса, явления с помощью различных средств.

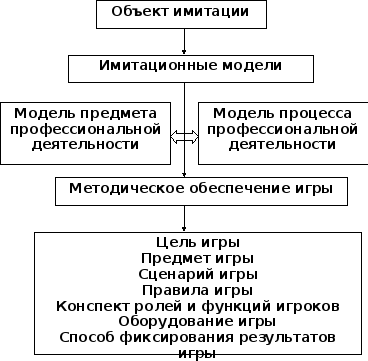
**Имитация**– это приведение в действие модели через использование ее элементов, эквивалент понятия «моделирование».

Имитационные игры на уроках русского языка и литературы являются, что называется, беспроигрышными. На таких уроках имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия, например, профсоюзного комитета, совета директоров и т.д. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей, например, деловое совещание, обсуждение плана, проведение пресс-конференции и т.д. Имитационные игры можно проводить практически по всем темам русского языка.

Что же это могут быть за уроки? При изучении норм письменной и устной речи, для отработки орфографических и пунктуационных правил целесообразно создавать имитационные модели с различными заданиями: «Конкурс дикторов», «В эфире - новости», «Юный корректор», «Справочное бюро», «Умный редактор», «Аукцион», «Суд», «Ремонт», «Переводчик».

На уроках литературы при изучении новой темы разнообразные задания могут содержать следующие имитационные модели: «Пресс-конференция с автором», «Пресс-конференция с героем», «Литературный турнир», «Суд», «Аукцион», «Бюро находок». Как видно, названия всех имитационных моделей связаны с деятельностью человека.

Имитационная игра имеет следующую структуру:



При подготовке игровой деятельности необходимо соблюдение множества методических требований, но самые обязательные - это:

- максимальная приближенность к реальным производственным условиям;

- подготовка научно-методического материала и необходимого оборудования;

- четко сформулированные задачи, условия и правила игры.

Предлагаю Вам подробнее остановиться на имитационной модели «Аукцион», которую можно провести на уроке русского языка по разделу «Лексика».

**Объект имитации** - профессиональная деятельность человека.

**Предмет профессиональной деятельности**- аукцион.

**Процесс профессиональной деятельности** – публичная продажа имущества или способ продажи некоторых товаров.

**Цель игры** – команды должны «купить» как можно больше «лотов», то есть правильно выполнить как можно больше заданий.

**Предмет игры** – изученный материал по разделу «Лексика».

**Сценарий игры**включает в себя все действия участников игры, предполагаемые результаты.

**Правила игры** – в командной работе «купить» как можно больше «лотов» и по их количеству получить оценку. Учитывается скорость, грамотность, полнота ответов. Устанавливается система штрафов, например за несанкционированный ответ, нарушение дисциплины, ослушание устроителей аукциона и др.

**Конспект ролей и функций игроков**. Конспект ролей учитель готовит вместе с детьми, давая им возможность проявить самостоятельность и творческую фантазию. Функции игроков оговариваются заранее, также можно просто сделать памятки и разложить по столам.

**Оборудование игры –**все наглядности, ТСО, мультимедиа и др., необходимое для имитации аукциона.

Подготавливая необходимые научно-методические материалы к игровой модели и нужное оборудование, мы должны добиваться максимальной приближенности игровой ситуации к реальной.

Для имитационной модели «Аукцион» используйте гонг, деревянный молоток или колокол, лот (товар). Если имитационная модель «Суд», нужны судейские «инструменты» (кодекс или «свод правил», молоток). Участники игровых ситуаций (лицитатор, аукционеры, судья, присяжные и т.д.) должны четко понимать задачи своей роли, условия и правила игры, так как от этого напрямую зависит достоверность производственных условий и правильное решение проблемной ситуации.

Учитель объясняет учащимся правила урока-аукциона (на уроке учащиеся делятся на две команды, с помощью своих знаний они должны «купить» лот, т.е. правильно выполнить задание; в конце урока подводится итог – учащиеся оцениваются по количеству лотов), отрабатывает новые термины:

Аукцион – публичная продажа имущества или способ продажи некоторых товаров.

Аукционер – участник аукциона.

Аукционист – человек, проводящий аукцион.

Лот – тот товар, который продается.

На уроке используется гонг (можно заменить деревянным молотком, колоколом). Каждый лот сопровождается ударом в гонг в начале торгов и по окончанию. Задания лучше показывать через мультимедиа, не занимает много времени, кроме того, у некоторых учащихся может быть хорошо развита зрительная память и им легче будет ответить на вопросы.

Лот: Дайте определение термину «синоним».

Приведите примеры.

Лот: Фразеологизмы – это…

Приведите примеры (кто больше, тот и забирает лот).

Такую форму проведения урока можно использовать при закреплении темы, для подготовки к контрольной работе.

Урок-аукцион по теме «Фразеологизмы» в 6 классе.

В этом конкурсе побеждает тот, кто последним назовёт фразеологический оборот, в котором встречаются названия животных, птиц, насекомых.

Покупать кота в мешке; волка ноги кормят; всяк кулик своё болото хвалит; куры не клюют; комар носа не подточит; когда рак свистнет; мартышкин труд; подложить свинью; кот наплакал; первая ласточка; умирающий лебедь; брать быка за рога; блоху подковать; надуться как мышь на крупу; хорош гусь; упрямый осёл; носиться как курица с яйцом и др.

Например, при изучении темы «Существительные» можно провести урок-суд. Особенностями этой имитационной игры является наличие судьи, его инструментария («свод правил», молоток), присяжных (учащиеся сами или учителя), подсудимый (в данном случае «Существительные»), проблемная ситуация (то, в чем «обвиняют»), процесс ее решения и «приговор» судьи. «Обвинить» существительные можно в плане самостоятельности, в отношении к другим частям речи. Постепенно, в процессе «суда», учащиеся рассматривают существительное с разных сторон, его характерные черты.

Мною проводились следующие уроки:

**Урок-суд над Печориным** (по роману М.Ю.Лермонтова «Герой нашего времени») в 9 классе.

**Урок- суд над Очумеловым** (по рассказу А.П.Чехова “Хамелеон”) в 7 классе.

**Суд над Причастием** в 7 классе.

**Урок** – **пресс** – **конференция** по повести А. С. Пушкина «Капитанская дочка»" в 8 классе.

**Пресс**-**конференция**  в 9 классе на тему: Анализ повести «Бэла» по роману М.Ю.Лермонтова «Герой нашего времени»

Имитационная игра действительно беспроигрышный вид работы, который можно проводить по всем темам русского языка и по многим темам по литературе.

Целью приобщения учащихся к игре на уроке является приобретение конкретных практических навыков, перевод знаний в опыт. При использовании дидактических игр решаются и воспитательные задачи, например, воспитание терпения и терпимости, формирование аккуратности и умения доводить начатое дело до конца. В групповой работе - развитие умения работать сообща, прислушиваясь к мнению других учеников, терпимо относясь к критике в свой адрес, деликатно отзываясь об ошибках своих товарищей, приобретаются навыки публичных выступлений, желание и умение добиваться поставленной цели.

Игра на уроке может стать очень серьезным занятием. В этом случае за внешней кажущейся легкостью использования элементов игровых технологий на уроке стоит кропотливая подготовительная работа учителя.

Таким образом, в современной школе важным условием активизации познавательной деятельности обучающихся, развития их самостоятельности, мышления являются разнообразные игровые технологии, в том числе имитационная игра.

Библиография

1. Баев ИМ. Играем на уроках русского языка. - М., 1989.
2. Блехер Ф.Н. Дидактические игры и занимательные упражнения. М., Просвещение, 2003г.
3. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или развивающие игры. - М., 1990.
4. Смелкова З.С. Современный урок русского языка и литературы/ под ред. Смелковой З.С.- Л.- 1990
5. Самоукина Н.В. Организационно-обучаюшие игры в образовании. - М.: Народное образование, 1996.
6. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Педагогика, 1999 г.
7. sportal.ru/.../imitacionnaya-igra-kak-sredstvo-aktivizacii-poznavatelnoy...
8. www.prodlenka.org/.../igrovye-tekhnologii-na-urokakh-russkogo-iazyka...