

**Публичное представление
собственного педагогического опыта
учителя русского языка и литературы
МОУ «Средняя школа № 36»
го Саранск Республика Мордовия**

***Использование игровых технологий
на уроках русского языка и литературы как средство формирования
коммуникативной и познавательной компетенции.***

**Образование: высшее
Педагогический стаж: 19 лет
Стаж работы в данной организации: 19 лет**

... в игре человек испытывает такое же
наслаждение от свободного обнаружения
своих способностей, какое художник
испытывает во время творчества.
Ф. Шиллер

Игра! Игра? Игра. Сколько ассоциаций возникает у ребенка, когда он слышит это слово. Как сразу меняется его настроение, и он готов приступить к игровой деятельности, хотя понимает, что это тоже потребует от него смекалки, воли, напряжения. И поэтому использование игровых технологий на уроках русского языка и литературы остаётся очень действенным для развития коммуникативной и познавательной деятельности ребенка. Игра – это тот или иной вид действия, как совокупность определённых приёмов, правил. Такое лексическое значение этого слова мы можем найти в «Толковом словаре русского языка» под редакцией Д.Н.Ушакова (1996 год).

«Учись, играя» - я стараюсь использовать этот девиз на своих уроках, пытаюсь подходить творчески к педагогическому процессу. Стараюсь вводить в урок такие формы работы, которые бы не только развивали, но были бы доступны и интересны каждому. Таких форм существует множество, но одной из самых благодатных, на мой взгляд, была и остаётся игра.

И поэтому я выбрала для себя **тему** - использование игровых технологий на уроках русского языка и литературы как средство формирования коммуникативной и познавательной компетенции. В связи с переходом на ФГОС особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса школьников к предмету. Я считаю, что использование игровых технологий на уроках русского языка и литературы **актуально**, так как они способствуют совершенствованию практических умений и навыков, позволяют эффективнее организовать самостоятельную работу в классе, повышают интерес к моим урокам.

Организатором игр на уроке является учитель. От его мастерства, от его знаний зависит активность учащихся на уроке. Очень важно сделать урок маленьким открытием в познании. Ученик должен видеть перед собой творческое отношение к делу своего учителя. И тогда он тоже будет стремиться к творчеству.

Недаром Л. Н. Толстой советовал учителям: «... Хочешь наукой воспитать ученика — люби свою науку и знай её, и ученики полюбят науку, и ты воспитаешь их».

Как же интересно на уроках встречаться с морфологией, замечательной фонетикой, занимательной лексикой. Вот здесь как раз на помощь мне приходят игровые формы проведения уроков русского языка и литературы.

Это и уроки – путешествия, уроки – игры, уроки – конкурсы, интегрированные уроки, уроки - концерты, а также элементы игровых технологий.

Цель моего педагогического опыта – формирование коммуникативной и познавательной деятельности учащихся на уроках русского языка и литературы посредством использования игровых технологий.

Перед собой я ставлю следующие **задачи**:

- описать роль игры как средства повышения познавательной активности учащихся на уроках;
- распределить игры по разделам лингвистики;
- рассмотреть игры на уроках русского языка и литературы;
- оценить эффективность использования игровой технологии на уроках русского языка и литературы;

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? Я считаю, что, 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.

Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние. Скорее всего, именно поэтому дидактическая игра остается очень важным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных, творческих способностей детей. Игровая деятельность помогает учащимся по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у школьников интереса к русскому языку и литературе.

Наибольший вклад в научное понимание и толкование феномена игры внесли такие западные философы и психологи, как Э. Берн, Р. Винклер, Г-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд. В отечественной науке теорию игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития ребенка разрабатывали И.Е. Берлянд, Л.С. Выгодский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Педагогику игры, место игры в педагогическом процессе, строение игровой деятельности руководство игрой разрабатывали Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков и др.

Классификаций игр существует очень много, но для себя я отметила классификацию профессора Германа Константиновича Селевко, который разделяет понятие «игра» и «педагогическая игра».

Педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим её педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью. [52, 6]

Профессор Г.К. Селевко выделяет следующие группы игр:

1. По области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;
2. По характеру психологического процесса:
 - обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;

3. По игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации;

4. По предметной области:

- математические, физические, экологические;
- музыкальные, театральные, литературные;
- трудовые, технические;
- физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные;
- обществоведческие, управленческие, экономические.

Таким образом, теоретическая база игровой технологии была изучена многими известными педагогами и психологами. Все они подчеркнули значимость данной технологии в обучении детей.

Технология опыта.

Для того чтобы сделать свои уроки более интересными, запоминающимися, я использую игровые технологии. Они помогают мне сформировать коммуникативные и познавательные компетенции на уроках русского языка и литературы. Сначала рассмотрим уроки литературы.

Я заметила, что учащимся нравятся уроки - конкурсы, уроки - концерты, которые проводятся на уроках литературы при изучении творчества поэтов. На этих уроках мы изучаем и биографию поэта, и его творчество. В такой форме я проводила уроки в 10А классе по творчеству А.А.Фета, Ф.И.Тютчева, Н.А.Некрасова. Обучающиеся 10 класса, затаив дыхание, слушали поэтические произведения и сами называли тех, чьё чтение наизусть вызывало у них восторг, а у кого-то – зависть.

Для детей игровые элементы на уроках очень занимательны, но, сколько труда нужно приложить мне, чтобы урок прошел познавательно и интересно.

Игровые технологии можно использовать на любом уроке, они подбираются по тематике каждого учебного курса. Игровой момент можно использовать в начале урока, перед изучением новой темы, в качестве «разминки» или способа контроля в конце занятия.

На уроках литературы я часто использую кроссворды, особенно те, которые составлены самими учащимися. Составление кроссворда – занятие творческое и трудоёмкое. Такие игры не только разнообразят урок, но и заставляют мобилизовать все знания, полученные ими во время обучения. Особенно любят отгадывать кроссворды учащиеся 5-7 классов, а учащиеся 8 класса в этом учебном году особенно полюбили литературные викторины. Тем, кто получает определенное количество баллов, я в конце урока ставлю пятёрку. Это стимулирует других читать литературные произведения. На примере данного 8 класса я заметила, что этот приём срабатывает. И даже те ученики, которые мало интересовались литературой, стали больше читать. Чтобы стимулировать детей к чтению литературных произведений использую следующие игры:

- игра «Распределение героев за их произведениями». Работа происходит в группах. Учащиеся получают карточки с именами героев разных произведений данной темы. Задача – объединить героев за их произведениями.

Например, при изучении в 5 классе темы «Литературные сказки» ученики распределяют героев за их сказками: Метелица, Принц, лесничий, Синяя Борода, падчерица, волшебный ключик, хрустальный башмачок, Фея, мачеха, молодая жена и другие.

- игра «Узнайте книгу». Я читаю историю создания книги, интересные данные об авторе и предлагаю учащимся отгадать её название.

- игра «Коллективный рассказ». Я предлагаю ученикам составить коллективно рассказ на определенную тему. Каждый ученик говорит одно предложение, связывая его с предыдущим.

- игра «Сочини свою сказку». Учащиеся сочиняют волшебную сказку и оформляют её как «книжку – малышку». А затем в школьной библиотеке устраиваем выставку этих книг.

- «Синквейн». Учащиеся сочиняют пятистишие по изучаемой теме.

- «Кластер». Учащиеся группируют идеи в определенные блоки и располагают их вокруг ключевого слова.

После прочтения некоторых литературных произведений я предлагаю детям посмотреть отрывки из художественных фильмов. Это позволяет учащимся сравнить литературный текст и фильм.

Учащиеся 5 - 6 классов очень любят рисовать, поэтому иногда я прошу детей проиллюстрировать литературное произведение или нарисовать предмет, который символизировал бы произведение. Например, роза – символ сказки Андерсена «Снежная королева». Дети этого возраста с удовольствием участвуют в инсценировке литературных произведений. Это могут быть басни И.А.Крылова, народные и литературные сказки, рассказы русских и зарубежных писателей. Так, в прошлом году мы провели литературный вечер, посвященный басням И.А.Крылова. Учащиеся 5 класса показали свой артистизм и творческий подход к выполнению определенных заданий.

Учащимся старших классов предлагаю написать «письмо» литературному персонажу, в котором они его поддерживают или, наоборот, осуждают.

На уроках литературы можно использовать деловые игры. Они воплощаются в самых неожиданных вариантах:

1. «Машина времени». Ученики должны оценить события с двух позиций: современной и соответствующей исторической эпохи.
2. «Колонка редактора». По ходу чтения текста учащиеся записывают свои замечания и комментарии.

На уроках литературы можно использовать ролевые игры, которые позволяют учитывать индивидуальные особенности учащихся. Эти игры выступают как эффективное средство создания мотива к диалогу, который будет эмоционально окрашен. Данные игры позволяют детям раскрыть свои творческие способности. Мне особенно хочется отметить рабочие тетради Ф.Е.Соловьёва к учебнику Г.С. Меркина «Литература» для 5, 6, 7 классов общеобразовательных организаций под редакцией Г.С.Меркина, которые соответствуют Федеральному государственному стандарту и служат прекрасным дополнением к углубленному изучению литературы. Задания в этих тетрадях помогают раскрыть творческие способности учащихся. Например, задания для учащихся 5 класса.

Сочини загадку, работа в группах.

Задание группе 1.

Существуют прямые загадки, в которых с помощью иносказаний, прямых и косвенных черт описывается загаданный предмет или явление.

Например: что такое: не лает, не кусает, а в дом не пускает?

Ответ: замок.

Выберите тему и составьте прямую загадку.

Задание группе 2.

Загадки – обманки отличаются тем, что в них подразумевается одно решение, а на самом деле за игрой слов или другим обманным приёмом кроется совсем другое.

Пример детской загадки – обманки. Кто грызёт на ветке шишку? Ну, конечно, это... (белка).

Выберите тему и составьте прямую загадку.

Задание группе 3.

Загадки на образное мышление обычно решаются, если рассматривать вопрос не буквально, а образно или широко.

Например: какое слово всегда звучит неверно? Ответ: слово «неверно».

Что можно приготовить, но нельзя съесть? Ответ: уроки.

Задание группе 4.

Математические загадки решаются с помощью подсчётов, но часто подразумевают использование и образного, и логического мышления.

Например: летела стая гусей, навстречу им один гусь «Здравствуйте, - говорит, - сто гусей!» - «Нет, нас не сто гусей. Кабы было ещё столько, да полстолько, да четверть столько, да ты, гусь, так бы нас было сто гусей». Сколько гусей летело? Ответ: 36 гусей, так как если к 36 прибавить столько же (36), полстолько (18), четверть столько (9) и ещё одного (1), будет ровно 100.

Используя математические загадки можно провести интересный интегрированный урок математики и литературы.

Задание группе 5.

Логические загадки решаются с помощью проверки истинности каждого суждения по отдельности и различных комбинаций суждений.

Например: Алёша, Боря, Гриша нашли в земле сосуд. Алёша предположил, что это греческий сосуд V века, Боря, что сосуд финикийский III века, Гриша – не греческий IV века. Каждый мальчик прав только в одном случае. Где и в каком веке изготовлен сосуд? Ответ: финикийский V века.

При изучении темы «Пословицы и поговорки» в 5 классе я использую следующие игровые моменты.

Например, в течение 4 минут запишите несколько пословиц об учении и книге.

- Запишите пословицы по двум следующим словам.

Дело – смело.

Болят – говорит.

Журавль – синица.

Брод – вода.

- К каждой зарубежной пословице подберите русскую.

Например, к пословице за стаей фазанов погнался – ни одного не поймал нужно подобрать русскую пословицу.

Мой педагогический опыт показывает, что применение игровых технологий на уроке литературы помогает активизировать детей и стимулировать их к раскрытию своих творческих способностей.

Игровые технологии можно использовать и на уроках русского языка в любом классе, но важно учитывать возраст и подготовленность учащихся. Работа в группах, загадки, шарады, решение кроссвордов, эстафеты по рядам способствуют более прочному усвоению знаний, развитию коммуникативных навыков, воспитывают интерес к предмету. Поэтому в целях создания ситуации соревновательности, переключения внимания на уроке, развития интереса к

предмету я предлагаю учащимся 5-7 классов самим создавать лингвистические игры, загадки, сказки.

Использование игровых технологий при изучении темы «Фонетика».

Обучение русскому языку подразумевает не только освоение норм письменной речи, но и норм произношения. Вот почему я стараюсь на каждом уроке находить возможность для отработки произносительных норм. Тем более, что одно из заданий ЕГЭ по русскому языку направлено на проверку данных норм.

Это может быть минутка - разминка под общим названием «Я говорю по-русски правильно». Например, такое задание «Составь текст и озвучь его». Учащимся предлагается набор слов, которые могут представлять какие-то трудности в произношении. Слова записаны на доске. Задача учащихся – за 2-3 минуты составить связный текст и прочитать его, соблюдая орфоэпические нормы.

- «Пригласи на обед».

Задача: озвучить меню обеда, на который вы хотите пригласить своего друга. В меню должны оказаться тефтели, щавель, пирожки с творогом сливовый или грушевый компот и т.д.

Кроме этого, я использую на уроках русского языка лексико-фразеологические игры.

- «Собери фразеологизм».

-«Собери пословицу»

- «Угадай-ка». В этом задании предлагаются фразеологизмы, которые нужно объяснить.

- «Кто быстрее». В этой игре выигрывает тот, кто быстрее вспомнит фразеологические обороты, в которых встречаются следующие слова: голова, нос, ноги.

- «Замени фразеологизм». Я называю слово, которое нужно заменить фразеологизмом. Например, метко – не в бровь, а в глаз.

- «Аукцион». В этой игре побеждает тот, кто последним назовет фразеологический оборот, в котором встречаются названия животных, птиц, насекомых.

- «Подбери синонимы». К фразеологизмам, которые читает учитель, нужно подобрать синонимичные фразеологические обороты.

- «Закончи фразеологизм».

- «Угадай профессию». Учитель называет фразеологические обороты. Нужно определить, среди представителей каких профессий они появились.

- «Переводчики». Подобрать к данным словам синонимы, объясняющие их смысл. Например, эскиз – набросок, доминирующий – преобладающий.

Применение данных игр помогает учащимся хорошо запомнить фразеологизмы и синонимы, знание которых понадобится ученикам во время выполнения тестовых заданий основного государственного экзамена по русскому языку в 9 классе.

На уроках русского языка я использую игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм.

- «Третий лишний». Необходимо найти слово, не соответствующее определенному правилу, части речи, смыслу.

Например: лимонный, карманный, соломенный (лишнее – соломенный).

- Игра «Справочное бюро». Чтобы орфографический словарь стал настольной книгой учащихся, необходима тренировка. Обучающиеся получают навыки работы со словарем, которые понадобятся во время сдачи ОГЭ по русскому языку в 9 классе.

Для повышения качества образования по русскому языку на уроках я использую электронное приложение к учебнику Т.А.Ладыженской, М.Т.Баранова, Л.А.Тростенцовой и др., русский язык 5 и 6 класс. Данное электронное приложение содержит более 200 ресурсов, объединенных в рубрики:

- анимации;
- проверочные работы;
- словарные работы;
- словарь терминов.

Кроме того, очень часто на своих уроках я использую видеоуроки на государственной образовательной платформе «Российская электронная школа».

Таким образом, игровые технологии наряду с информационными помогли мне повысить качество образования учащихся по русскому языку и литературе.

Результативность опыта.

Методика игровых технологий обучения предназначена для развития самой важной характеристики человека – его интеллекта. Играя, учащиеся получают новые знания или закрепляют пройденный материал. Используя данную технологию, мне удалось добиться позитивных результатов в обучении учащихся русскому языку и литературе.

1.Выпускники 9К класса в 2022 – 2023 учебном году успешно сдали ОГЭ по русскому языку;

Итоги экзамена по русскому языку:

7 - «5»

13 – «4»

6 - «3»

Успеваемость – 100%, качество знаний – 77%, обученность – 67%, средний балл – 4, 04.

Результаты экзамена позволяют сделать следующие выводы:

учащиеся 9К класса успешно сдали экзамен и подтвердили свои годовые оценки по русскому языку.

2. Мои учащиеся становились призёрами муниципальных этапов Всероссийской олимпиады школьников по русскому языку и литературе. (1 победитель, 9 призёров)

3. Активно участвовали в конкурсе рисунков и сочинений в рамках проведения «Уроков ответственного отцовства средних общеобразовательных учреждениях г.о.Саранск» в номинации сочинение «Каким должен быть настоящий Папа»;

4. Активно участвовали во Всероссийской онлайн-олимпиаде Учи.ру по русскому языку для учеников 1-9 классов;

5. Активно участвовали в открытых российских интернет - олимпиадах по русскому языку и получали дипломы I и II степени;

6. Становились призёрами Всероссийского заочного конкурса «Познание и творчество»;

7. Активно участвовали во Всероссийском конкурсе юных чтецов «Живая классика» (Шитова С.- диплом победителя на муниципальном уровне и диплом победителя в онлайн-конкурсе «Живая классика» в рамках проведения Международного конкурса юных чтецов «Живая классика»;

8. Принимали участие в Межрегиональном литературно-творческом конкурсе «Профессия – педагог!»;

9. Принимали участие во Всероссийском конкурсе сочинений «Без срока давности»;

10. Высокие результаты внутреннего мониторинга по русскому языку;

11. Наличие стабильных результатов освоения образовательных программ обучающимися и положительной динамики их достижений по русскому языку и литературе;

12. Позитивная динамика качества знаний по результатам административных контрольных работ по литературе (свыше 60%); углубленное изучение литературы, автор программы Г.С. Меркин;

Таким образом, я считаю, что внедрение игровых технологий в учебный процесс позволило мне активизировать процесс обучения и повысить качество знаний по русскому языку и литературе.

Трудности и проблемы при использовании данного опыта.

Я хочу отметить трудности и проблемы, которые возникли у меня при использовании игровой технологии на уроках русского языка и литературы.

Во-первых, на каждом уроке нельзя использовать данную технологию, так как детям это может наскучить.

Во-вторых, лучше использовать на уроках короткие игры на 10-15 минут, чтобы активизировать детей, так как продолжительные игры могут быть утомительны.

В-третьих, данная технология будет более эффективной при использовании других педагогических технологий, в частности информационных.

В-четвертых, подготовка «деловых» игр в старших классах требует больших затрат времени, нежели её проведение.

В-пятых, увлекаясь игрой, можно потерять образовательное содержание.

Таким образом, игровые технологии можно применять в любом классе на уроках русского языка и литературы, но нужно обращать внимание на недостатки данной технологии и стараться их преодолеть.

Адресные рекомендации по использованию опыта.

Данный опыт могут использовать учителя русского языка и литературы, учителя начальных классов.

1. Игровые формы обучения рекомендуется вводить постепенно – начиная с простых, постепенно усложняя правила игры, формы ее проведения.

2. На начальном этапе внедрения игровых технологий в учебный процесс рекомендуется использование коротких игр – на 10-15 минут. Например, для пробуждения у учащихся интереса к предмету с первых уроков, объяснение материала можно сопровождать сказками, игровыми ситуациями, из которых предложить сделать логический вывод.

3. После освоения простых правил игры можно переходить к сложным игровым формам для закрепления и обобщения материала по теме, разделу.

4. При внедрении ФГОС второго поколения обучающиеся сами называют тему и цели урока. Здесь на помощь учителю снова приходит игра. Учащиеся 5-6 классов очень любят уроки-путешествия, ролевые игры, ребята постарше – уроки деловой игры.

5. При подборе игр необходимо учитывать возрастные особенности учащихся.

6. Игровые технологии можно использовать при изучении любого раздела русского языка и литературы.

7. Игровые технологии используются на уроках обобщения и систематизации знаний, уроках закрепления знаний; элементы технологии приемлемы и на уроках объяснения нового материала.

Таким образом, можно сделать следующие выводы: игровые формы обучения применимы для практики всех учителей – словесников, работающих творчески; дают большие возможности для раскрытия умственных и творческих способностей учащихся; способствуют развитию познавательного интереса к предмету; помогают создать поисково- творческую и проблемную атмосферу; повышают качество знаний учащихся.

Список литературы.

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – М., 1980.
2. Еналеева Д.А., Маланкина Н.Ф. «Технология встречных усилий» - одно из современных направлений личностно-ориентированного обучения литературе// Народное образование, № 5-6 2009.
3. Минкин Е.М. От игры к знаниям. – М., 1983.
4. Немов Р.С. Психология. Учеб. для студентов высш.пед.учеб.заведений. – 2-е изд. – М.: Просвещение:ВЛАДОС,1995.- 496 с.
5. Пташкина В.Н., Виноградова К.Е. Игровые технологии на уроках русского языка 5-9 классы. Игры со словами, разработки уроков. – Волгоград: Учитель, 2009.-238 с.
6. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998.-256 с.