**3. Игровые технологии**

*Цели, задачи и теоретико-методологические основы игровой технологии.*

*Сущность игровой технологии, ее компоненты. Организация игровых технологий*

*Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.*

***В.А. Сухомлинский***

**Сущность игровой технологии**

«Учебная (дидактическая) игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков. Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности».

В настоящее время в игровой технологии выделяются следующие компоненты:

• мотивационный;

• ориентационно-целевой;

• содержательно-операционный;

• ценностно-волевой;

• оценочный.

***Мотивационный компонент***связан с отношением ученика к содержанию и процессу деятельности, включает его мотивы, интересы и потребности в игре. Мотивация, которая обеспечивает активность в игре и связь с другими видами деятельности, закладывается в процесс игры.

***Ориентационно-целевой компонент***связан с тем, что ученик воспринимает цели учебно-познавательной деятельности, нравственные установки, ценности, которые, став лично значимыми, становятся регуляторами игрового поведения учащихся.

***Содержательно-операционный компонент***предполагает, что ученики владеют учебным материалом и способностью опираться на имеющиеся знания и способы деятельности.

При выполнении любого умственного действия человек опирается на определенную систему ориентиров (П. Я. Гальперин, Н. Ф. Талызина). Ориентировочная основа действий (ООД) может быть дана в виде алгоритма, эвристической схемы, которые, как показывает учительский опыт, легко усваиваются и используются в работе. Пример: в играх-путешествиях алгоритм действий для капитана, штурмана и др.

***Ценностно-волевой компонент*** обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает внимание, эмоциональные переживания.

***Оценочный компонент*** игры обеспечивает сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, а также самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности.

Все рассмотренные компоненты игры определяют технологическую структуру игры.

Выделенные компоненты игровой технологии включают ряд структурных элементов.

***Компоненты игровой технологии
во взаимосвязи со структурными элементами игры***

|  |  |
| --- | --- |
| **Компонент игровой технологии** | **Структурные элементы игры** |
| Мотивационный | Установочный момент, игровая ситуация |
| Ориентационно-целевой | Задачи игры |
| Содержательно-операционный | Правила игры, игровое действие |
| Ценностно-волевой | Игровое состояние |
| Оценочный | Результат игры |

Обычно в простых играх (кроссворды, лото) все структурные элементы игры очень тесно связаны между собой, и их трудно отделить друг от друга.

Начало любой игры – это прежде всего эмоциональная **установка на игру,** на восприятие игровых задач, когда активизируется мыслительная деятельность и воображение ребенка. Установка на игру обычно создается в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов. Например: *«Давайте представим себе, что наша фольклорная экспедиция оказалась в Архангельской области…».*

Установочный элемент игры позволяет ввести ребят **в игровую ситуацию.**Нередко учителю стоит произнести *«Представьте, что…»,* как они начинают входить в игру. Игровая ситуация может разыгрываться в вымышленном пространстве (сказочный лес, незнакомый район города, акватория океана и т. д.), очерченном географической картой, историческим временем, поставленной проблемой. В игровой ситуации участвует определенное количество учеников (группа, класс), которые выполняют определенные действия.

Следующим структурным элементом игры являются **игровые задачи,** которые соединяются с **учебными задачами,** выступающими в замаскированном, неявном виде. Благодаря учебным задачам осуществляется непреднамеренное обучение школьников. Игровая задача заинтересовывает школьников *(Реши кроссворд, найди ошибку…),* но если игровой задачи нет, то игра превращается в обычное задание или упражнение.

Для соединения дидактических (учебных) и игровых задач необходимы правила игры. Они организуют поведение играющих, обеспечивают игрокам равные условия, выступают регулятором игрового действия.

Какие **игровые правила** следует выработать в процессе подготовки к игре? Во-первых, *правило действия в воображаемой ситуации:* ты – «филолог», ты – «учитель», ты – «поэт».**Правила игры** должны соответствовать «профессиональной деятельности» участника игры и быть направлены на выполнение действий в определенной последовательности. Действия «специалиста» должны усложняться по мере изучения тем и разделов курса русского языка.

Наряду с *правилами действия в воображаемой ситуации* необходимо разработать *правила межличностных отношений.* Без введения этих правил игра будет неуправляемой, а учебные цели не удастся реализовать. Правила взаимоотношений играющих друг с другом выполняют воспитательную роль, направляют игру по заданному руслу. Примеры правил: *закончил свою работу – помоги товарищу; будь доброжелательным; внимательно выслушивай мнение товарища* и т. д. В играх-состязаниях для регулирования поведения часто вводятся штрафные очки.

Игровые правила реализуются в **игровых действиях.** Психологи выделяют внешние действия *(слушать, чертить схему, решать задачу)* и умственные *(сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать).* Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра. Но, если не сформированы определенные умения, лучше не проводить игру.

Игровые действия должны быть мотивированы, должны постепенно усложняться и соответствовать числу учащихся.

Во время игры у ребенка возникает определенное **игровое состояние** – важный элемент игры. Игровое состояние, включающее наличие переживания, активизацию воображения участников, эмоциональное отношение к действительности, поддерживается проблемностью ситуации, элементами соревновательности и занимательности, используемыми аксессуарами, присутствием юмора и элементов дискуссии, свободной творческой атмосферой, ситуацией выбора.

Обязательным структурным элементом игры является ее **результат.** Результат может быть наглядным *(выиграл, отгадал, выполнил);* менее заметным *(получил удовольствие, заинтересовался вопросом)* и отсроченным *(создал свой вариант игры спустя какое-то время).*

Различают результат для учителя *(игра продемонстрировала умения, уровень усвоения знаний и норм поведения)* и результат для учеников *(игра пробудила интерес к проблеме, принесла моральное удовлетворение).*

Важна коллективная оценка игры, которая стимулирует учащихся. При этом можно вносить коррективы в игру, отметить положительные моменты, подчеркнуть успехи слабых учеников, закончить игру на эмоциональном подъеме.

Характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами. Ученики 5–7-х классов увлекаются играми, в которых нужно раскрыть тайну или сделать открытие, поэтому в игровые ситуации следует закладывать элементы романтики, совместного поиска, совместной творческой работы.

Ребята подросткового возраста стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются словарными играми, состязаниями. Для них организуются игры, сюжеты которых взяты из исторических и приключенческих книг. Особый интерес в этом возрасте вызывают компьютерные игры.

Для старшеклассников характерна ориентация на свою будущую роль в обществе. Их интересуют социальные явления. В этом возрасте развивается личностная рефлексия. Для учеников 10–11-х классов характерны потребность в диалоге, поиск решения проблемы не только с целью найти истину, но и самоутвердиться.

Старшеклассников привлекают и разнообразные словесные игры: кроссворды, сканворды, шарады, развивающие память, логическое мышление *(Найди ошибку в тексте, реши задачу),* а также игры-состязания (Клуб знатоков, КВН), ролевые игры, требующие активной речевой деятельности (пресс-конференция, презентация, брифинг), их также привлекают роли, имеющие высокий общественный статус (министр, дипломат, академик). Особенностью игровой технологии для старшеклассников является ориентация на групповой характер игр, а также вовлечение в игру посторонних лиц в качестве зрителей, слушателей, экспертов.

Об этих возрастных особенностях учитель помнит при организации игр.

Значение игровой технологии состоит в том, что она создает особый тип взаимоотношений между учителем и учеником – партнерские.

**Разновидности игр. Основные цели и задачи игр на уроках**

Среди многообразия игр, которые используются в работе с детьми в школе, различают: **учебно-ролевые (сюжетно-ролевые) и дидактические игры.**

Отличительной особенностью ролевых игр является то, что ученики вместе с учителем становятся исполнителями определенных ролей. Ролевые игры развивают фантазию, воображение и речь, имеют большое значение в нравственном воспитании.

Дидактические игры специально создаются педагогами в учебно-воспитательных целях, являются познавательными и развивающими. В школьной практике широко используются словесные игры, уроки-путешествия, КВН, уроки-викторины и т. д.

Во время игры решаются определенные задачи:

1) победить в конкурсе, осуществить поиск, выступить в какой-либо роли. Перед учениками не ставится прямая цель – овладеть определенными знаниями, умениями;

2) добровольный характер игры диктует добровольное подчинение всех участников игровым правилам;

3) игра должна заинтриговать (удивить, поразить воображение и, может быть, поставить в тупик). Поэтому в ней должны участвовать все («слабым» ученикам надо дать возможность поверить в себя);

4) игра должна обеспечивать более высокую, по сравнению с обычными формами урока, обучающую, развивающую и воспитательную результативность.

Рассмотрим примеры различных игр, которые можно использовать на уроке русского языка.

ПРИМЕР 1

Начнем с **учебно-ролевой игры,** которая не только создает творческую атмосферу в классе, но и способствует развитию мышления детей, их коммуникативных способностей и умений использовать полученные теоретические знания на практике.

**Тема:**ГЛАСНЫЕ В ПРИСТАВКАХ ***ПРЕ-***И ***ПРИ-***

Теперь рассмотрим примеры **дидактических игр** на уроках русского языка.

ПРИМЕР 2

**Интеллектуальная игра-викторина**

**5-й класс**

**Тема:**В СТРАНЕ «РУССКИЙ ЯЗЫК»

На уроке ребята посетили города *Морфология*, *Лексика*, *Загадки и пословицы*. Перед поездкой учитель задавал им шуточные вопросы:

1) В каких словах по сто согласных? *(Сто-к, сто-л, сто-н.)*

2) Что стоит посередине *земли*?*(Буква****м****)*

3) Кто говорит на всех языках? *(Эхо)*и др.

В городе *Морфология* пятиклассники получили задания:

• образуйте множественное число существительных *кот, плот, беда, сметана* (Какие слова не образуют форму мн. ч.?);

• продолжите высказывание: *Основа предложения – это…; Значимая часть слова, стоящая после корня, – это…*

В городе *Загадки и пословицы* задержались подольше, так как пятиклассникам очень понравилось загадывать загадки и вспоминать пословицы. Например:

1) Ум хорошо, а …*(два лучше)*.

2) Знай больше, а говори …*(меньше)*.

3) Не зная броду, …*(не суйся в воду)*.

4) Бежит свинка, железная спинка, льняной хвостик. Что это?

5) Ты за ней, а она от тебя, ты от нее, а она за тобой и т. д.

**Конкурс «Ералаш»**

На доске стихотворение. Первые слова каждой строчки написаны слева, а продолжение – справа на отдельных полосках. Полоски эти перепутаны, в результате чего получается бессмыслица.

Задача играющих – разложить полоски правильно, чтобы каждая оказалась на своем месте.

|  |  |
| --- | --- |
| Злой кабан     | сидел на ветке 1 |
| Пароход         | томился в клетке 2 |
| Соловей         | точил клыки 3 |
| Дикобраз        | давал гудки 4 |
| Кошка            | физику учила 5 |
| Маша              | хвостик свой ловила 6 |
| Буратино        | шил штаны 7 |
| А портняжка   | ел блины 8 |
| Еж                  | накрыт к обеду был 9 |
| Чиж                | усами шевелил 10 |
| Рак                 | летал под облаками 11 |
| Стол               | гонялся за мышами 12 |
| Чайник          | прыгал во дворе 13 |
| Мальчик  | булькал на костре 14 |

 *(****Ответ:****правильный порядок – 3, 4, 1, 2, 6, 5, 8, 7, 12, 11, 10, 9, 14, 13.)*

В последние годы в обучении русскому языку широко применяются тесты. Они позволяют за короткое время узнать подготовленность класса, определить общий уровень знаний. Поэтому в конце урока учащимся предлагаются **тестовые задания.**

1. Выберите правильный ответ. *В, на, из, у*являются:

а) союзами;

б) местоимениями;

в) предлогами;

г) частицами.

2. Выберите правильный ответ. Глаголы:

а) употребляются в форме только одного лица;

б) изменяются по двум лицам;

в) изменяются по трем лицам;

г) не изменяются по лицам.

3.

В тот год осенняя погода

**Стояла** долго на дворе,

Зимы ждала, ждала природа.

Снег выпал только в январе…

 *А. С. Пушкин*

Выберите правильный ответ. Глагол ***стояла*** имеет в стихотворении:

а) форму прошедшего времени;

б) форму настоящего времени;

в) форму будущего времени;

г) неопределенную форму.

4. Выберите правильный ответ. Существительное ***площадь*** в предложении

*Ребята пришли на площадь* стоит:

а) в именительном падеже;

б) в родительном падеже;

в) в винительном падеже;

г) в творительном падеже.

5. Найдите ошибку:

а) билет;

б) вагон;

в) кондуктор;

г) пасажир.

6. Выберите правильный вариант ответа. В глаголе ***попросила:***

а) *по-* – приставка, *-прос-* – корень, *-ил-* – суффикс, *-а* – окончание;

б) *поп-* – приставка, *-рос-* – корень, *-ил-*– суффикс, *-а* – окончание;

в) *по-* – приставка, *-прос-* – корень, *-и-* – суффикс, *-л-* – суффикс, *-а* – окончание;

г) *поп-* – приставка, *-рос-* – корень, *-и-* – суффикс, *-л-* – суффикс, *-а* – окончание.

ПРИМЕР 3

В преподавании русского языка полезна работа с *лингвистическими сказками* (или *лингвистическими миниатюрами*). С помощью сказки лингвистические понятия, орфографические и пунктуационные правила легко запоминаются – трудный учебный материал дается в занимательной форме. «Герои» орфографических или пунктуационных правил одушевляются, действуют в соответствии со своим характером и темпераментом. Сначала дети слушают авторские сказки или сказки учителя, а потом пробуют сочинять сами.

Вот одна из сказок.

**УДАРЕНИЕ**

ПРИМЕР 4

**Игра в слова**

ПРИМЕР 5

**Деловая игра «Корректор»**

ПРИМЕР 6

**Игра «Переводчик»**

**Тема:**«Имена существительные общего рода».

**Форма работы:**учитель дает толкование слова, а ученики называют (отгадывают) его. За каждое правильно записанное слово ученик получает очко и за удачный пример (литературный или собственный) – еще очко. Например:

1) Драчун, зачинщик ссор и драк *(забияка, задира).*

*Мы везем с собой кота, чижика, собаку. Петьку-забияку*…(С. Михалков).

2) Тот, кто первым вмешивается в разговор или дело, чтобы выслужиться перед кем-нибудь *(выскочка).*

3) Тот, кто любит сласти *(лакомка, сластена).*

4) Необразованный, малосведущий человек *(невежда).*

*Невежды судят точно так: в чем толку не поймут, то все у них пустяк*(И. Крылов).

В настоящее время существует большое количество игр, кроме рассмотренных в статье, которые учитель может использовать на уроке русского языка в процессе работы по игровой технологии (игры-путешествия; лингвистические кроссворды; лингвистическое лото; подвижные игры, например, с мячом; компьютерные игры и т. д). Главное, что должен помнить педагог: управляя ходом игры, нужно держать в поле зрения всех учеников класса. Результативность игрового урока всегда зависит от соблюдения всех условий игры и грамотной последовательности ее этапов.

CПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Дмитриева Т.В.* Игра как средство повышения интереса учащихся к урокам русского языка и литературы. Йошкар-Ола: Редакция журнала «Марий Эл учитель»: Приложение к журналу, 2001. 32 с.

2. *Жулий Т.Б., Теплицкая О.Н.* Сказки и были… Лингвистические миниатюры. Луганск: ООО «Альманах», 1995. 120 с.

3. Загадки-шарадки. И не только…Занимательные материалы по русскому языку на уроках и внеклассных занятиях / авт.-сост. М.П. Филипченко. Волгоград: Учитель, 2008. 110 с.

4. *Загрекова Л.В.* Теория и технология обучения. Учебн. пособие для студентов пед. вузов / Загрекова Л.В., Николина В.В. М.: Высш. школа, 2004. 157 с.

5. *Кулинич Г.С.* Географические игры в обучении и воспитании школьников: В помощь учителю географии / Г.С. Кулинич, В.В. Николина. Отв. за вып. И.В. Берельковский. Горький: Горьк. гос. пед. ин-т им. М.Горького, 1990. 84 с.

6. Русский язык. Литература. 5–11-е классы: уроки-путешествия, ролевые игры, тематические тесты, викторины / авт.-сост. Е.М. Мордас. Волгоград: Учитель, 2009. 83 с.

7. *Сухомлинский В.А.* Избранные педагогические сочинения в 3-х томах. М.: Педагогика, 1979.