**Красковская Ирина Александровна,**

**учитель русского языка и литературы**

**ГБОУ СОШ №539 Кировского района**

**Санкт-Петербурга**

**Игры, в которые играют учителя**

***Учитель и ученик растут вместе.***

***Конфуций***

Современный урок вообще, и урок русского языка в частности, немыслим без личностного подхода к ученику и деятельностной направленности обучения. Эти задачи как нельзя лучше можно решить, используя игровые технологии. Педагоги и психологи, увидев в игре мощный потенциал для преодоления кризисных явлений в образовании, уже многие годы успешно используют ее в своей деятельности.

Но хотя о пользе игр в образовательном процессе написано столько, что нет необходимости повторяться, хотя напечатано немалое количество методических пособий и разработок конкретных уроков-игр, «игровой дефицит» и по сей день ощущается в школе.

Игра, безусловно, нужна, и многие исследователи доказали, что игровые методы обучения являются самыми эффективными как для детей любого возраста, так и для взрослых. (В Израиле, например, педагоги без знания игровых технологий вообще не допускаются к работе с детьми).

Однако, говоря о применении игр на уроке, обычно имеют в виду так называемые дидактические, т.е. обучающие игры, описанные в научной и методической литературе широко и полно.

А между тем, кроме дидактических игр, существуют еще и особые игры, или, лучше сказать, игровые приемы, которые могут помочь учителю в организации учебного процесса. Это приемы, позволяющие привлечь внимание детей, активизировать их. Это также способы, позволяющие разрешить какую-то негативную ситуацию, превратив ее в игровую и тем самым не ухудшив атмосферу на уроке. Приемы, позволяющие поддерживать дисциплину на уроке, не прибегая при этом к авторитарным действиям (кстати, часто эти приемы придуманы или подсказаны самими детьми). В эту «игровую копилку» можно включить и игры, созданные под влиянием родителей или по их запросам. В конце концов, это приемы, которые учитель вынужден сам для себя придумать, чтобы не погибнуть вместе с детьми от скуки, совершая «будничные шаги» по пути изучения и отработки учебного материала, не всегда увлекательного и интересного для учеников (например, выполняя классическую"работу над ошибками").

Остановимся теперь на конкретных примерах.

**1)Как привлечь внимание учащихся?**

Допустим, урок только что начался, а ребята никак не угомонятся, возбуждены после перемены, шумят, спорят, иногда ссорятся. Как перейти к делу? Как начать урок? Можно подождать (и потеряешь время), можно прикрикнуть (и потеряешь драгоценную дружескую атмосферу), а можно - сыграть в "угадайку". Например, учитель опускает руку в карман и говорит : «Что у меня в кармане?» Пусть сначала услышат не все, но в течение нескольких секунд внимание всех до единого будет привлечено желанием отгадать, что же там в этом кармане (в руке, в коробочке на столе, в пакете - вариантов много), особенно если пообещать, что отгадавший и получит эту вещь. Конечно, отгадывать надо опираясь на грамматику русского языка.

Например, учитель говорит, что слово, называющее предмет, имеет омоним, состоит из 5 букв, в нем только один согласный звонкий непарный и т.д.

В классе всегда есть масса мелочей, которые вам не нужны, а выбросить жалко - вот и отдайте их таким образом. И детям радость, и вам польза, и урок можно начинать, потому что все внимание уже на учителе и говорим по теме урока.

**2)Как превратить «минус» в «плюс»?**

Этот прием помогает решить некоторые дисциплинарные проблемы. Предположим, ученик опоздал на урок. Каковы действия учителя? Можно записать замечание в дневник (и испортить настроение ему и себе), а можно вместо этого предложить ему "фант" - карточку, на которой написано задание. Коробочку или пакет с "фантами" всегда держим где-то под рукой - они могут пригодиться и во многих других ситуациях.

Варианты "фантов":

1. Назови антоним к слову «оттепель»
2. Закончи пословицу «Волков бояться - …»
3. Поставь ударение в словах: начал, начала, начали, начало
4. Исправь ошибку: пять килограмм
5. Составь из «иностранного» слова «риппёак» русское слово и вспомни фразеологизм с ним.
6. Объясни одним словом фразеологизм «куры не клюют»
7. Вставь пропущенные буквы в слове «инт…л?игенц…я»
8. Поставь в творительный падеж число 584

И т.д.

Коллекция "фантов" может постоянно изменяться и дополняться с помощью детей: они большие мастера на выдумку новых вариантов и с удовольствием это делают (разумеется, в некоторых случаях понадобится ваша цензура)

**3)Как поддержать дисциплину в течение урока?**

Этот прием подсказали мне дети. Они предложили давать им в начале урока 5(7,9...) "жизней" (рисуются какие-нибудь символы на доске: кружочки, звездочки или что-то другое), которые будут "сгорать" при нарушении дисциплины кем-либо из учащихся. Зато, если к концу урока сохранится хотя бы одна "жизнь", мы играем в какую-нибудь из их любимых игр со словами (ребусы, шарады и т.д.). Неиспользованные "жизни" переходят на следующий урок, увеличивая шансы поиграть и в будущем. Неудивительно, что в этой ситуации к нарушителям дисциплины принимаются самые строгие меры, причем не учителем, а самими детьми, что гораздо эффективнее.

**4)Как превратить рутину в увлекательное занятие?**

Этот прием родился, когда весь 5-й класс дружно написал контрольную недопустимо плохо. Что-то мы, вероятно, не доработали. Что делать? Ставить всем двойки и переписывать? Скучно, да и педагогически неверно: раз весь класс плохо справился - это вина учителя. И я решила провести работу над ошибками, но в необычной форме - в форме интеллектуальной игры. Не выдавая ребятам на руки их "двоечные" работы, я разделила класс на "тройки" (так, чтобы силы в них были примерно равны: условно говоря, сильный ученик, слабый и средний) и выдала каждой "тройке" тот же самый вариант контрольной работы (чистый). Задания в работе были в основном на множественный выбор. Процедура игры такая: каждая "тройка" по очереди отвечала (предварительно обсудив между собой) на один и тот же вопрос, аргументируя свой выбор ("Мы считаем , что правильный ответ "а"; "б" не подходит, потому что...; "с" не годится, потому что....") Учитель выслушивал всех и только после этого говорил, кто прав. "Тройка", давшая верный ответ и грамотную аргументацию, получала 2 очка; правильный ответ, но без аргументов - 1 очко, неверный ответ -0 очков. При этом в "тройке" не разрешалось отвечать два раза подряд одному и тому же человеку, что заставляло сильных ребят быстро объяснять суть дела слабым, чтобы те могли ответить самостоятельно.

Таким образом, каждый вопрос «злополучной» контрольной был продуман максимально детально, обсужден 4-5 раз (по количеству "троек") и получил на сей раз верный ответ, потому что хотя бы в одной команде он обязательно был. Урок прошел ярко, дети спорили, отстаивая свои аргументы, - и материал был усвоен! Сильные ученики получили удовлетворение от игры и от заработанных очков. А слабые почувствовали себя чуть увереннее - ведь они тоже отвечали на равных со всеми, сражаясь за победу своей команды. В целом этот урок нас многому научил - и детей, и меня. Во всяком случае, от него было гораздо больше пользы, чем если бы мы рутинно, каждый в своей тетради, провели классическую "работу над ошибками".

Разумеется, это всего лишь несколько "рецептов из личной кухни". Каждый учитель наверняка имеет что-то похожее в своей практике и может «поиграть», вот так же , "по случаю", придумать новые маленькие хитрости, которые помогут организовать урок и создать дружескую, непринужденную, но в то же время рабочую обстановку в классе.

**Список литературы**

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди /Э. Берн. – М.: Прогресс, 1988.
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка./Л.С. Выготский// Вопросы психологии. №6.
3. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе. СПБ, КАРО, 2008
4. Китайгородская Г.А. Интенсивный курс: Научн.-методич. пособие/ Г.А. Китайгородская. – М.: Моск. Ун-т, 1994.
5. Мухина В.С. Детская психология / В.С. Мухина. – М.: Просвещение, 1985.
6. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф. Стронин – М.: Просвещение, 1984.
7. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987.