Кожина Наталья Юрьевна

учитель русского языка и литературы

ГБОУ СОШ № 382

Красносельского района Санкт-Петербурга

**КАК РАЗВИТЬ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ ИНТЕРЕС К ПРЕДМЕТУ**

Стремительно развивающиеся изменения в обществе и экономике требуют сегодня от человека умения быстро адаптироваться к новым условиям, находить оптимальные решения сложных вопросов, проявляя гибкость и творчество, не теряться в ситуации неопределенности, уметь налаживать эффективные коммуникации с разными людьми и при этом оставаться нравственным.

Таким образом, на современном этапе развития общества перед школой стоит задача всестороннего развития личности ученика, обладающей необходимым набором знаний, умений и качеств, позволяющих ему уверенно чувствовать себя в самостоятельной жизни.

 Поэтому учителям необходимо овладевать педагогическими технологиями, с помощью которых можно реализовать новые требования.

Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве.

Педагогическая технология есть продуманная во всех деталях модель совместной учебной и педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя.

В настоящее время все более актуальным в образовательном процессе становится использование в обучении приемов и методов, которые формируют умения самостоятельно добывать новые знания, собирать необходимую информацию, выдвигать гипотезы, делать выводы и умозаключения. Общая дидактика и частные методики в рамках учебного предмета призывают решать проблемы, связанные с развитием у школьников умений и навыков самостоятельности и саморазвития. А это предполагает поиск новых форм и методов обучения, обновление содержания образования.

Я стараюсь вводить в урок такие формы работы, которые бы не только развивали, подвигали к творчеству, но были бы доступны и интересны каждому. Таких форм существует множество, но одной из самых благодатных была и остаётся игра. Игра приоткрывает ребёнку незнакомые грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у школьников интереса к учебному предмету, значит, процесс обучения становится более эффективным. Целью обращения к игровым технологиям на уроке русского языка и литературы является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне методики, перевод знаний в опыт.

Использование игровых технологий на уроках русского языка помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к русскому языку и литературе как к учебному предмету. Немаловажно также и то, что игра на уроках русского языка и литературы способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Она несёт в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации.

В своей практике широко использую следующие игровые технологии:

1. **Загадки.**

Загадки можно использовать на различных этапах урока: для мотивации, для объяснения темы, на этапе рефлексии.

|  |  |
| --- | --- |
| Было сели, стало съели.Догадаться вы сумели,Почему случилось так?Кто виновник? (Твердый знак.) | Художницу эту Знает весь свет. Раскрасит талантливо Всякий предмет. (Прилагательное) |

1. **«Пословица недаром молвится»**

А) Прочитайте пословицы, выберите одну пословицу, которая отражает ваше настроение в начале урока. Прокомментируйте выбор. Данное задание можно повторить в конце урока, провести сравнение.

Терпенье и труд всё перетрут.

Землю красит солнце — а человека труд.

Человек славен трудом.

Жизнь измеряется не годами, а трудами.

От труда здоровеют, а от лени болеют.

Что посеешь, то и пожнешь.

Больше дела, меньше слов.

Была бы охота, заладится любая работа.

Б)  Восстановить пословицы, части которых соединены неправильно. Указать, какие предложения получились: сложносочиненные или простые с однородными членами.

1) Семь раз отмерь, а реч(?) короткая.

2) Без грамоты хоть плач(?) а корень свеж(?).

3) Веревка хороша длинная, а один раз отрсж(?).

4) Стар дуб, а с грамотой хоть вскач(?).

**3. «Третий лишний»**

Необходимо найти слово, не соответствующее определенному правилу, части речи, смыслу и т. д.

Например:

Бак, боб, бор

Рой, рог, рот

**4. Кроссворды, чайнворды, ребусы на уроках русского языка**

Этот вид заданий по-прежнему достаточно часто используется на уроках русского языка. Оживить опрос и активизировать работу учащихся на уроках русского языка мне помогают творческие формы проверки усвоение фактического материала - это кроссворды.

Кроссворд может быть предложен учителем классу в начале урока с целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока. Кроссворд, предложенный в конце урока, может стать своеобразным подведением итогов работы на уроке. Незаменимы кроссворды, чайнворды и другие головоломки в тех случаях, когда детям нужно дать своеобразную минутку отдыха: переключение внимания, возможность посмотреть на языковые явления под другим углом зрения - хорошая возможность поддержать умственную активность учащихся на уроке.

Кроме этого, кроссворды могут стать формой контроля на каком-либо этапе обучения. В этом случае он может быть не только предложен учащимся в готовом виде, но также и сами учащиеся могут составить кроссворд по изучаемой (изученной) теме.

Кроссворды не оставляют равнодушными школьников любого возраста. Педагогически оправданным является использование таких кроссвордов, как составленные на базе основного программного материала с зашифрованными понятиями и терминами. В кроссвордах могут быть зашифрованы слова на какое-либо правило, изученное детьми и отрабатываемое на уроке повторения. Работа с кроссвордом не требует от учителя каких-то особых усилий. Объяснив однажды учащимся, как их нужно решать, ребята приобретают всё большую самостоятельность, и результаты не заставляет долго ждать: ребята очень быстро увлекаются этим занятием, появляется элемент соревновательности, и, как следствие, ребята начинают составлять свои собственные кроссворды и предлагают их для решения на уроке.

Отличительной особенностью кроссвордов является то, что они могут быть использованы на любом этапе урока и способны привлечь внимание к учебной деятельности даже не самых трудолюбивых учеников

**5. Диктант - шутка**

Такой диктант позволяет обыграть в небольшом тексте какие-либо трудные для запоминания слова. Так, например, при изучении орфограммы «Гласная после шипящих в корне» большую сложность вызывают слова-исключения. Возможно, шуточный диктант, в который включены эти слова, поможет детям запомнить их.

\* По *шоссе*мчалась машина. В кабине сидел *шофёр,*а в кузове тряслись чопорный *шотландец,*бывший *мажордом, Жора-обжора, жокей, жонглёр*и *шорник.*Каждый был занят своим делом. Жора ел *шоколад*и запивал *крюшоном,*жонглёр *жонглировал крыжовником,*пытаясь нанизать его на *шомпол.*Жокей с шорником договаривалась о новых *шорах*для лошади. Шотландец чопорно молчал, надвинув на глаза *капюшон.*Жора предлагал

*чокаться*крюшоном. Настроение у пего *было мажорное,*будто он ехал на весёлое *шоу.*

Вдруг раздался *шорох.*Это у обжоры лопнул *шов*на *шортах.*Все, конечно, были *шокированы*происшедшим.

Когда-то я был с ним на короткой ноге. Но однажды он (с левой ноги встал, что ли?) полез ко мне драться. Я со всех ног домой! Еле ноги унес! Зато теперь к нему ни ногой. Ноги моей больше у него не будет!

Сколько фразеологизмов со словом нога вы найдёте в данном тексте?

**6. Игра «Чьё гнездо больше?»**
Цель: развитие навыка словообразования.В командах выбирается капитан. Устанавливаются песочные часы (или секундомер). Каждая команда получает конверт с корнем слова. Задача – за определённое время составить гнездо однокоренных слов, определяя способ словообразования. О результатах докладывает капитан. Обычно даю корни с чередованием 1) –раст-/-ращ-/-рос-; 2)-лаг-/-лож-; 3)-кас-/-кос-; 4)-тир-/-тер- и др.. Побеждает команда, уложившаяся в срок и давшая максимальный список слов.

Практика показывает, что все эти упражнения положительно влияют на запоминание. Игровые технологии способствуют продуктивному запоминанию. Дидактическая игра остается действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей. Толчком к заинтересованности может стать эмоциональное возбуждение ребенка, которое, в свою очередь, достигается с помощью стимулов.

Удовлетворить эти стимулы помогают учителю занимательные формы проведение уроков (игры, игровые моменты, ролевые игры и т.д.). Если на первых порах детей интересует занимательная сторона урока, то в дальнейшем они познают на собственном опыте практическую пользу данного предмета.