**Автор: Мельникова Елена Николаевна**
Должность: учитель русского языка и литературы
Учебное заведение: ГБОУ ЛНР «Новоайдарская санаторная школа-интернат»
Населённый пункт: Новоайдар
Наименование материала: доклад
Тема доклада: **Повышение учебной мотивации с помощью игровых технологий на уроках русского языка и литературы**

 Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

 В.А. Сухомлинский.

 Школьная деятельность для разных детей имеет разное содержание. Для одних она является средством получить похвалу родителей, понравиться учителю (внешняя мотивация), для других это проникновение в общественную жизнь, самореализация личности (внутренняя мотивация). Мотивы обучения не должны быть пассивными и

созерцательными, они, прежде всего, должны базироваться на активном интересе к тому, что является предметом изучения.

По сути, существует два способа заставить детей учиться через активизацию внешней и внутренней мотивации.

К сожалению, нет единой магической формулы для мотивации учащихся. Многие факторы влияют на мотивацию: интерес к предмету, осознание его полезности, стремление к успеху, уверенность и чувство собственного достоинства, настойчивость и терпение, в конце концов, нравится или не нравится учитель. И, конечно же, не все учащиеся ориентированы на ценности, они имеют разные потребности и желания.

В методике выделяют пять основных методов стимулирования и мотивации учебной деятельности.

1. Метод эмоционального стимулирования в сочетании со словесным методом :

• приведение интересных примеров, парадоксальных фактов;

• анализ отрывков из художественной литературы о жизни и деятельности.

2. Проблемно-поисковые методы

3.Методы, которые стимулируют познавательные вопросы учащихся:

• незаконченные задачи, тексты, побуждающие учащихся задавать вопросы или искать правильные пути выполнения;

• вопросы, направленные на получение дополнительной информации о видных ученых и общественных деятелях;

4. Методы, которые стимулируют инициативу учащихся:

• интересные аналогии;

• сравнение научных и народных толкований отдельных языковых явлений;

• создание ситуации новизны, информирование о современных научных исследованиях

5. Методы, стимулирующие инициативу, которая проявляется во время деятельности:

 • создание проблемной ситуации (сравнение учебных объектов, выделение существенных признаков, группирование, классификация, обобщение, определение противоречий и т.п.);

• «мозговая атака»;

• исследовательские, прикладные, творческие, информационные проекты

 Игра – явление многогранное, ее можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. Столь же много оттенков появляется с игрой в педагогическом руководстве воспитательным процессом

 Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

 В человеческой деятельности игра выполняет следующие функции:

 развлекательную - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес;

коммуникативную - освоить виды общения между людьми;

самореализующую - выразить в игре свой умственный и практический потенциал;

игротерапевтическую - уметь преодолевать трудности, возникающие в различных видах жизнедеятельности;

диагностическую - самосознание в игре, «на что способен»;

коррекционную - что необходимо изменить, чтобы достичь успеха;

социализиционную - включение в систему общественных межличностных отношений; усвоение нормы человеческих отношений.

 В отличие от игр педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.

 В условиях вариативного образования подрастающего поколения возникают разнообразные педагогические системы, следовательно, и самые различные модели обучения и воспитания учащихся. В различных типах школ используются собственные подходы к организации учебно-воспитательного процесса, в том числе и новые оригинальные технологии обучения и воспитания школьников. В педагогике и психологии встречаются различные понятия: "технология", "педагогическая технология", "образовательная технология", "технология обучения", "технология воспитания", "технология развития личности", "технология педагогического воздействия", "технология творческой деятельности" и др.

 Под игровой технологией Л.А. Байкова понимает "определенную последовательность операций, действий, направленных на достижение учебно-воспитательных целей". Она же дает следующее определение образовательных игр — "это активные методы, используемые в учебно-воспитательном процессе с целью достижения педагогических целей". Выделяют несколько функций образовательных игр: обучающая — развитие общеучебных умений и навыков, развивающая — развитие различных психических функций, воспитывающая — развитие качеств личности, общей культуры.

Выделяют следующие виды дидактических игр.

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся,

способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых

условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного

материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов,

дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся

соревнуются, разделившись на команды.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих

условий:

1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2) доступность для учащихся данного возраста;

3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1) ролевые игры на уроке;

2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок -

соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);

3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно

предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора

и т.д.);

4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с

новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация

изученного);

5) различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии,

вечера, олимпиады и т.п.).

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не

только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности

учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память,

помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и

познавательный интерес к предмету;

3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников;

4) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый

заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и

успешнее справиться с заданием. Таким образом, соревнование способствует усилению

работоспособности всех учащихся.

ПРИМЕРЫ ИГР

«Орфографическое лото».

Заготавливаются карточки со словами, в которых пропущены буквы в слабых позициях: о, а,

и, е, я. Нужный набор букв раздается участникам игры. Каждое слово имеет свой номер.

Ведущий вынимает номера и оглашает их. Участники игры закрывают буквами пропущенные

места. Побеждает тот, кто первый правильно закроет все пропуски.

Примеры карточек.

к\_рпич

б\_тарея

г\_рань

г\_рох б\_тон

в\_трина

г\_рбарий

г\_рчица

Лексико-фразеологические игры

«Собери фразеологизм»

Как; Макар; свистит; на языке; ветер; вертится; в карманах; куда; в рукавицах; канул; телят; в

воду; не гонял; ежовых.

Ответы:

- Куда Макар телят не гонял.

- Как в воду канул.

- Ветер свистит в карманах.

- На языке вертится.

- В ежовых рукавицах.

«

Угадай-ка»

Объяснить, о ком говорят: «стреляный воробей», «гусь лапчатый», «собаку съел».

«Собери пословицу»

1. Восстановить пословицы, обе части которых соединены неверно, заново расставить знаки

препинания.

1) Ремесло не коромысло: - не научиш(?)ся.

2) Хорош(?) садовник - собереш(?) хлеба на грош(?).

3) Не помучиш(?)ся, не посееш(?) - не взойдут.

4) Не удобриш(?) рож(?) - плеч(?) не оттянет.

5) Бобы не грибы, хорош(?) и крыжовник.

Ключ: правильно - 1 + 4; 2 + 5; 3 + 1; 4 + 2; 5 + 3.

Акростих

Задача: К данному слову подобрать фразеологизмы, начинающиеся с определенной буквы.

К Кануть в лету

О Обетованная земля

С Сорвать маску

М Мозолить глаза

О От доски до доски

С Сбросить иго

Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных

норм.

«Мягкая посадка»

При отработке какой-либо орфограммы или темы эта игра; пробуждает интерес, активизирует

весь класс учащихся. Дети не знают, к кому полетит мяч и какое слово (какой вопрос)

прозвучит.

Как проходит игра? Например, изучается тема «Спряжение глагола». Учитель бросает

ученику мяч, называет какой-либо глагол. Ученик ловит мяч, называет спряжение глагола и

воз вращает мяч учителю. Ответивший на вопрос правильно может сесть на место, тот, кто не

справился с заданием, продолжает стоять и пытается исправить свое положение.

«Третий лишний»

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

т. д.

Например:

• лимонный, карманный, соломенный (лишнее - соломенный);

• горяч, могуч, плач (лишнее - плач, так как существительное);

• революция, циркуль, нация (лишнее - циркуль).

Игра «Я работаю волшебником»

Игра не только пробуждает интерес к работе, но и формирует умение применять полученные

знания в новых ситуациях. Например, превратить имена нарицательные в собственные.

Птица орел (город Орел), цветок роза (девочка Роза), плодородная земля (планета Земля),

вкусный изюм (город Изюм)

Игровые формы могут быть использованы как элемент урока, они легко подбираются по тематическому принципу для каждого раздела школьного курса. Игры могут стать удобной формой актуализации знаний (в начале урока или перед началом изучения новой темы); «разминки», необходимой по ходу урока, контроля в конце учебного занятия. В игровой форме может пройти и целый урок (можно назвать свои уроки по-разному: уроки-конференции, аукционы, диспуты, путешествия, КВНы, экзамены и т. д.). Обучение русскому языку подразумевает не только освоение письменной речи, но и норм произношения. Вот почему целесообразно на каждом уроке находить возможность для отработки произносительных норм. Это может быть минутка-разминка под общим названием «Говорите по–русски правильно». В каких формах можно предположить задания детям? Вот лишь некоторые из возможных вариантов, как разнообразить задания: «Составь текст и озвучь его»; «Пригласи на обед»; «В эфире-новости»; «Конкурс дикторов». Лексико-фразеологические игры: «Собери фразеологизм»; «Угадай-ка»; «Собери пословицу»; «Акростих»; «Переводчик»; «Кто быстрее?»; «Найди пару»; «Объясни значение»; «Прямое и переносное»; «Аукцион»; «Замени фразеологизмом»; «Подбери синонимы»; «Географические названия»; «Имена собственные»; «Кто больше»; «Закончи фразеологизм»; «Угадай профессию»; «Догадайся»; «Переводчики»; «Любопытный». Лингвистические «Угадайки». Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм: кроссворды, чайнворды, ребусы как на уроках русского языка, литературы, ОБЖ логическое мышление детей. Кроссворд может быть предложен учителем классу в начале урока с целью актуализации знаний или постановки проблемы нового урока. Это такие головоломки и кроссворды, как «Знаете ли вы пословицы»; «Слова на шипящий согласный звук»; «Словесные тесты»; «Раз — рас»… Чайнворды: «Местоимение»; «Имя существительное», «Острова»и «Материки» Игры со словами на досуге. «Пары слов»; «Телеграмма»; «Наборщик»; «Палиндромы»; «Собираем родственников»; «Алфавит»; «Соберем букет» и др.

 Младший и средний школьный возраст — благоприятный и значимый период для выявления и развития творческого потенциала личности, так как в этом возрасте закладываются основы творческой и образовательной траектории, психологическая база продуктивной деятельности, формируется комплекс ценностей, качеств, способностей, потребностей личности, лежащих в основе её творческого отношения к деятельности. Поэтому развивать заложенную в каждом ребёнке творческую активность, воспитывать у него необходимые для этого качества — значит, создавать педагогические условия, которые будут способствовать этому процессу.

 Осуществление мотивации вытекает из необходимости строить педагогический процесс таким образом, чтобы его методика ориентировалась на глубочайшее проникновение во внутренний мир ученика, пробуждая и развивая в нем способности и наклонности. Каждому педагогу следует помнить, что мотивы обучения не должны быть пассивными и созерцательными, они, прежде всего, должны базироваться на активном интересе к изучаемому. Только от мастерства педагога, его педагогического опыта и психологического настроения зависит использование им таких форм и методов работы с учащимися, которые сформируют у них устоявшиеся положительные мотивы в получении знаний, умений, навыков, вызовут интеллектуальные интересы.

**Список литературы**

1. Аникеева Н.П. Педагогика и психология игры.-М,1986.

2. Баблий Е.В. Игровые методы как одна из форм активных методов обучения// Дополнительное образование.2004.№4. -с.31.

3. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения- М.,1995

4. Букатов В. Принципиальные мелочи//Первое сентября.2001.№76.-с.23-25

5. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка.//Вопросы психологии.2000. №6.-60с.

6. Газман О.С., Харитонова Н.Е. В школу- с игрой: Книга для учителя.-М.

7. Губанова О.В., Левина И.С. Использование игровых приемов на уроках//Начальная школа.1997.№6.

8. Гузеев В.В. Лекции по педагогической технологии.-М.:Знание.1992.

9. Диакова Е.М. Ролевая игра в обучении иностранному языку( обзор зарубежной литературы)//ИЯШ. -1998.№3-112 с.