Учитель русского языка и литературы

МБОУ СОШ №3 пос. Редкино

Бояринцева А.С.

**«Игра как средство активизации мыслительной деятельности обучающихся»**

*“Без игры нет и не может быть
полноценного умственного развития.
Игра – это искра, зажигающая огонек
пытливости и любознательности”*

*В.А.Сухомлинский*

Русский язык является одним из сложных в школе. Поэтому необходимо постоянно развивать у учащихся интерес к этому предмету, делать уроки как можно увлекательными.

Под интересом в методическом плане мы понимаем такое эмоциональное отношение учащихся к предмету, которое вызывает у детей желание познать изучаемое, и стимулирует увлечение этим предметом.

Внешне это отношение выражается в пытливости, в любознательности учащихся, в их внимании и активности на уроке. В развитии интереса школьников к русскому языку немаловажное значение приобретает введение элементов игры на уроке.

Игра всегда являлась и является одним из наиболее эффективных, гибких и универсальных приемов обучения. Она призвана активизировать процесс обучения, сделать его более продуктивным, а также формировать и далее развивать мотивацию учения.

Детально продуманная и методически грамотно организованная игра является таким приемом обучения, который позволяет комплексно решать задачи как практического, так и воспитательного, развивающего и образовательного характера. По определению М.Ф. Стронина, «игра – это вид деятельности в условиях ситуации, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением»

Учебная игра – это особым образом организованная обучающая деятельность, предполагающая наличие проблемы и возможные пути ее решения. В процессе учебной игры могут быть реализованы одна или несколько обучающих задач, причем деятельность по формированию иноязычных навыков и умений может носить как выраженный характер, так и латентный (имплицитный) характер.

Будучи введенной, в систему традиционного обучения, учебная игра осуществляет несколько функций:

1. Мотивационно – побудительную (мотивирует и стимулирует учебную и познавательную деятельность обучаемых)

2. Обучающую (способствует приобретению знаний, а также формированию и развитию навыков владения русским языком в конкретной ситуации общения);

3. Воспитательную (оказывает воздействие на личность обучаемого, расширяя его кругозор и развивая его мышление, творческую активность и т.д.);

4. Ориентирующую (учит ориентироваться в конкретной ситуации и отбирать необходимые вербальные и невербальные средства общения);

5. Компенсаторную (компенсирует отсутствие или недостаток практики, приближает учебную деятельность к условиям владения русским языком в реальной жизни).

В структуру игры как процесса входят: роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средства реализации этих ролей; замещение реальных вещей игровыми, условными; реальные отношения между играющими; сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

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.

   **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.

Существует классификация игр, развивающих интеллект,  познавательную активность ребенка.

1)**Предметные игры**, как манипуляции с игрушками и  предметами. Через игрушки – предметы – дети познают форму, цвет,  объем,  материал,  мир животных, мир людей и т.п.

2)**Игры творческие, сюжетно-ролевые**, в которых сюжет –  форма интеллектуальной деятельности.

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

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), поэтому в ней должны участвовать все;

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

Способность игры проиллюстрировать действие определенного правила, возможность сразу же опробовать его на практике, а в случае неуспеха повторить вновь и вновь до полного овладения им оправдывают применение игры как средства наглядности и как упражнения

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Но все зависит от конкретных условий работы учителя, его темперамента и творческих способностей.

Учебная игра – упражнение помогает активизировать, закрепить, проконтролировать и скорректировать знания, навыки и умения, создает учебную и педагогическую наглядность в изучении конкретного материала. Она создает условия для активной мыслительной деятельности подростков. Игра – задание, содержащая учебную задачу, стимулирует интеллектуальную деятельность учащихся, учит прогнозировать, исследовать, и проверять правильность принятых решений.

Кроме того, немаловажную роль в преодолении боязни выражать свои мысли, играет обстановка, в которой происходит игровое действие, она должна способствовать созданию радостного настроения и располагать к общению в атмосфере дружелюбия, взаимопонимания и сотрудничества. Большая роль в этом принадлежит преподавателю, который должен учитывать индивидуальные особенности участников – характер, целеустремленность, усидчивость, дисциплинированность, состояние здоровья каждого участника игры.

Таким образом:

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

                **Использованная литература.**

Блехер Ф.Н. Дидактические игры и занимательные упражнения. М., Просвещение, 2003г.

Волина В.В. Веселая грамматика. М., Знание, 2001 г.

Соловейчик М.С, Жедек П.С. Русский язык в начальных классах: теория и практика обучения. М., Просвещение, 1999 г.

Эльконин Д.Б. Психология игры, М., Педагогика, 1999 г.

Минский Е.М. От игры к знаниям. Москва , 1996 г.

Зеленина Е.А. Играем, познаем, рисуем. Москва , 1996 г.

Лебединский В.В. Нарушения психического развития в детском возрасте. Москва , 2003 г.