Игра – это искра, зажигающая огонёк

Пытливости и любознательности

В.А. Сухомлинский

**Для пробуждения познавательного интереса я в процессеобучения использую**

**игровую деятельность.**

Игровая деятельность в корне меняет саму роль учителя. В условиях существующей традиционной школы учитель – носитель знаний, и именно на это нацеливали нас, направляли нашу деятельность еще во время учебы в педколледже. В игровом образовательном процессе учителю будет необходимо и самому учиться играть, «выращивать» игровые формы совместно с детьми.

Игра предполагает личное участие в образовательном процессе, повышает уровень самостоятельности ученика в процессе овладения знаниями.

Игровая методика особенно хорошо «работает» на слабых учеников, поскольку эта система предполагает для них механизм защиты. Для сильных учеников (а их обычно в классе немного) выбор игровой или неигровой методики не так важен, так как они выполняют любую работу с усердием и удовольствием. Игровая методика, в отличие от традиционной, позволяет выбрать свой темп и форму работы для каждого ребенка, «включить» всех и выявить творческие способности практически у всех детей.

Сначала среди учащихся есть немало «консерваторов», которых вполне устраивает «конспектирование учебника». Однако очень скоро игра становится привычной для ребят, особенно если она применяется систематически. Групповая работа, как показали опыты, значительно повышает уровень знаний, умений и навыков самой своей организацией, она просто не позволяет не принимать участия в ходе урока, вызывая активную деятельность учащихся. Игра способствует росту познавательной активности и, следовательно, умственному развитию даже тех, кто вначале демонстрировал наиболее низкий уровень восприимчивости к обучению. Уроки стали для них интереснее, ребята смогли преодолеть собственные трудности: заторможенность, скованность, почувствовали радость успеха и ощутили равенство своих возможностей с возможностями сверстников. В результате учебная деятельность воспринималась ими не как нечто навязанное, привнесенное, а как желанная и лично значимая цель.

**Я использую различные виды игровых уроков и игровых моментов.**

**Урок – игра.** Сложность проведения этих уроков - большая предварительная подготовка. Нужно не только подобрать игровой материал, героев-ведущих, но и красочно оформить наглядность.

- Например, урок родного языка **«Магический многогранник»**. Для этого я подготовила геометрическую фигуру с двухцветными плоскостями. На ней написала несколько слов для подбора синонимов и антонимов. С помощью этой фигуры мы повторяем лексику в 5 классе.

**Урок – кроссворд** разгадываем, повторяя второстепенные члены или изученные произведения. Использование современных компьютерных технологий позволяет проводить такие уроки на высоком уровне, когда каждый учащийся имеет задание – кроссворд, и может работать с ним совместно с классом, так и самостоятельно.

**Сказка**приходит на урок, вызывая интерес учащихся к изучению предмета.

- Например, сказка о,местримении, которое превратило бесцветное царство в красочную страну, позволяет учащимся легче понять грамматические признаки имени прилагательного в 6 классе. А рисунки учащихся, которые они творят во время чтения сказки, не только развивают творческие способности, но и помогают легче усвоить материал.

**«Поле чудес»** помогает сделать любое повторение или обобщение изученного интересным и увлекательным.

**Брейн – ринг** интересен на уроках. Но сложно проводить эти уроки в классах с большим количеством учащихся, чтобы вовлечь всех ребят в игру, так как получаются большие команды.

**Урок знакомство с новой книгой.**

. помогают прививать чувства патриотизма, любовь к родному краю, обогащает лексический запас, а также навыки правописания учащихся.

**Уроки с использованием ИКТ.**

Использование ИКТ на уроках вызывает интерес учащихся к изучениюпредмета, делает учебный процесс более интересным и привлекательным. Использование ИКТ на уроках помогает учителю экономить время, разнообразить урок. По прохождению произведения по возможности демонстрирую показ фильма, что вызывает особый интерес учащихся к дагестанской культуре. Показ фильмов «Горянка» Р. Гамзатова, «Чегери» А. Абу-Бакара, «Слон и муравей» Г. Цадасы стал традицией для наших учащихся.

На уроках использую различные элементы игровых технологий «**Рассыпанные карточки**» Учитель сообщает детям, что по дороге нечаянно рассыпал карточки, или ветер все перемешал. Необходимо собрать правильно материал. Так, на уроке, используя набор иллюстраций по сказкам, даю такое задание: рассказать эпизод, изображенный на иллюстрации; вспомнить сказку, подобрать рассыпанные иллюстрации в такой последовательности, чтобы восстановить содержание сказки. Или при изучении одушевленности-неодушевленности существительных предлагаю разложить карточки в зависимости от категории. Например, при изучении простого предложения, предлагаю собрать предложение из рассыпанных слов. Затем охарактеризовать предложение.

**«Разброс мнений»** " Разброс мнений" представляет собой организованное поочередное высказывание участниками групповой деятельности суждений по определенной проблеме или теме. Учитель подготавливает карточки с незаконченными высказываниями по теме урока. Карточек должно быть столько, сколько учеников. Начало фразы должно быть проблематично. Ответ подразумевает гипотезу и ее аргументирование. Например, при изучении темы «Тире между подлежащим и сказуемым» предлагаются высказывания: Добро – это… . Добро не есть… . Любить словно… Победа над собой – это… .

**«Ромашка (цветик-семицветик)»** На доске прикрепляется бумажная ромашка с отрывными лепестками. Под каждым лепестком спрятан вопрос по теме. Хорошо таким способом проверять домашнее задание.

**«Эрудит»** Могут быть разные варианты заданий: 1. Угадайте слово по толкованию его лексического значения. 2. Объясни разницу в значении слов. 3. Кто даст самую точную и самую полную информацию о слове?

**«Вытащи вопрос»** Данная формы работы обращена к проблеме постановки вопросов. Предлагаю вам игру, в которой вы сможете придумать интересные вопросы по нашему предмету. Мы запишем эти вопросы на корточках, сложим их и перемешаем. Потом вы по - очереди будете вытаскивать вопрос и постараетесь ответить на него. После ответа выскажите свое мнение о том, интересен ли был вопрос и чем именно". После занятия стоит проанализировать его с помощью вопросов: -какие вопросы ученикам понравились, -какой ответ показался более удачным, -какие вопросы были трудными, -доставило ли ученикам удовольствие придумывать вопросы. Наиболее эффективно проведение данного вида работы с учащимися 6-8 классов.

**«Мягкая посадка»** Например, изучается тема «Род имен существительных». Учитель бросает ученику мяч, называет какое-либо существительное. Ученик ловит мяч, называет род существительного и возвращает 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»

*«Деловой театр***».** В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания,  суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

**«Соберифразеологизм»;**

**«Угадай-ка»;**

**«Собери пословицу»;**

**«Кто быстрее?»;**

**«Найди пару»;**

**«Объяснизначение»;**

**«Подбери синонимы»;**

**«Географические названия»;**

**«Имена собственные»;**

**«Кто больше»;**

**«Закончи фразеологизм»;**

**«Угадай профессию»;**

**«Словарный диктант»;**

**«Цифровой диктант»;**

**«Найди пару»;**

**«Отними букву»;**

**«Вставь букву»:**

**«Какой глагол задуман?»;**

**«Кто больше?»;**

**«По опорным словам»;**

**«Подбери синонимы»;**

**Кроссворды, чайнворды, ребусы.**

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 того, 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

У меня скопилась уже небольшая коллекция игровых моментов для уроков, сочинений, написанных самими учащимися, много зарисовок к фольклорным произведениям, нарисованные учащимися пятых классов. Полностью или частично я тоже их включаю в свою работу, обязательно называя своим ученикам автора работы.