**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**муниципального образования город Краснодар**

**средняя общеобразовательная школа № 7**

**имени Евдокии Давыдовны Бершанской**

**Мастер-класс на тему**

**«Игровые технологии на уроках**

**русского языка и литературы»**

**Учитель русского языка и литературы**

**МБОУ СОШ №7**

**Ковальчевская Д.С.**

**Тема мастер-класса: «Использование игровых технологий на уроках русского языка и литературы»**

**Цель:**

1. Продемонстрировать сущность и содержание современных игровы**х** технологий в учебно-воспитательном процессе.

**Основные направления деятельности:**

1. Изучение игровы**х** технологий, направленных на повышение качества образования и мотивации учащи**хся**;
2. Изучение теоретических основ системно - деятельностного подхода в обучении;
3. Применение полученных теоретических знаний на практике.

**Задачи**:

1. Развитие представления о сущности и научных основах игровых технологий;
2. Ознакомление с характеристиками игровых технологийи методиками их осуществления;
3. Обеспечение у педагогов развития умений проектирования занятий с использованием игровых технологий;
4. Развитие умения формировать мотивацию изучения предмета и стремления к самосовершенствованию в данной образовательной области;
5. Развитие творческих способностей и современного педагогического мышления, позволяющего использоватьигровые технологии в своей работе, качественно решать педагогические задачи, анализировать и обобщать практику, использовать современные игровые технологии.

**Актуальность:**

1. Одной из приоритетных задач современного образования является создание необходимых и полноценных условий для личностного развития каждого ребенка, формирование активной жизненной позиции.
2. Игра-один из самых эффективных методов, так как игровая деятельность имеет высокую степень самостоятельности, инициативности учащихся;
3. Игровая деятельность способствует развитию личностных качеств, обучающихся;
4. Метод игры позволяет решить одну из самых острых проблем современного образования – проблему мотивации.

**Введение**

Игра – это неотъемлемый компонент успешного обучения, способный сделать процесс обучения интересным и эффективным. Она открывает новые перспективы для развития учеников, помогает им углубленно понимать материал, развивает коммуникативные навыки и способствует формированию креативного мышления.

Игровые технологии –это совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Преимущества применения игровой деятельности на уроках образования охватывают широкий спектр аспектов, от повышения мотивации и вовлеченности учеников до развития ключевых навыков и улучшения результатов обучения.

Функции игр:

1. Развлекательная;
2. Коммуникативная;
3. Функция самореализации;
4. Развивающая;

Задачи игр:

1. Тренировка памяти;
2. Выработка речевых умений и навыков;
3. Стимулирование умственной деятельности;
4. Развитие внимания;
5. Преодоление пассивности учащихся;
6. Развитие коллективизма.

**Виды игровых технологий**

Игровые технологии можно разделить на такие виды: ролевые, деловые симуляции и моделирование ситуаций, квесты, головоломки, викторины.

Ролевые игры — это форма игровой деятельности, в которой участники принимают на себя определенные роли и взаимодействуют между собой в предполагаемом сценарии или сюжете. В контексте образования они используются для моделирования различных ситуаций, ролевого взаимодействия и применения знаний на практике.

Ученик может принять роль:

1. Литературного критика
2. Экскурсовода/путешественника
3. Ученого, адвоката, прокурора
4. Актера и др.

Например, одним из вариантов домашнего задания может стать следующее «Прочтите произведение Л.Н. Толстого «После бала», представьте, что вы-литературный критик и вам необходимо написать критическую статью по данному тексту.». Подобное задание могут получать все или один ученик на протяжении определенного времени (четверти), написанные за это время статьи можно оформить в сборник, который может послужить продуктом проекта по литературе.

Деловые симуляции — это форма игровой деятельности, которая моделирует реальные бизнес-ситуации и процессы. В школьном образовании они используются для обучения школьников профессиональным навыкам, управлению и практическому применению теоретических знаний в реальных условиях.

Например, обсуждение прочитанного произведение можно представить по аналогии с процессом судебного разбирательства, в ходе которого ученики примут роли адвокатов, прокуроров, присяжных, судей. Таким образом ученики продемонстрируют знание текста произведения, а также смогут поделиться своим мнением с другими учениками.

При изучении биографии писателей предлагается организовать урок-путешествие. Экскурсоводом может стать как учитель, так и заранее подготовленный ученик.

**Викторины, настольные игры и квизы на уроках**

**литературы и русского языка**

Игра-ходилка – это дна из старейших настольных игр, имеющая не только развлекательное, но и образовательное значение. Настольная игра помогает осваивать и систематизировать свои знания в познавательном развитии детей: в знание порядкового и обратного счета, в умении решать простые арифметические задачи. В процессе игры у детей развиваются мелкая моторика, ориентировка в пространстве, внимание, логическое мышление, коммуникативные навыки и.т.д.

Данная форма игры была использована мною при обобщении темы «Имя прилагательное как часть речи». Для данной игры понадобятся игровое поле, игровые кубики и фишки. На игровом поле расположены специальные символы: «красная кнопка» - сигнал того, что ученику предстоит ответить на вопросы по теме, голубой «кружок» обозначает необходимость ответить на дополнительный вопрос. Неправильные ответы учеников возвращают их на определенное количество шагов назад, правильные – позволяют продвинуться вперед. Победителем ставится та команда, которая первая дошла до финала.

«Филворд» -разновидность кроссворда, в котором необходимо найти слова среди написанных букв. Данный вид игры используется мною при изучении словарных слов, различных орфограмм, проверке домашнего задания. Данная игра развивает память и внимательность учеников.

«Квиз» – это интеллектуально-развлекательная игра, в которой участникам предлагают ответить на ряд вопросов из различных областей. Данный вид игры я применила на уроке русского языка при изучении глагола. Отмечу, что я не являюсь автором данного квиза. Традиционно квиз состоит из туров (этапов игры), различных по содержанию и формату заданий. Данная игра состоит из трех блоков: теоретический, мультипликационный, музыкальный.

Морфологический ящик – метод систематизации перебора вариантов решений. С помощью морфологического ящика можно создавать сюжеты произведений, в ходе выполнения данного задания ученикам необходимо:

1. Определить жанр будущего произведения;
2. Определить композицию произведения;
3. Распределить роли участнико.

**Заключение**

Повышение мотивации и вовлеченности учащихся является одной из ключевых образовательных целей использования игропрактик в учебном процессе. Игровые технологии способствуют созданию стимулирующей и интересной учебной среды, которая мотивирует учеников активно участвовать в обучении и вовлекаться в учебные задания.

В заключении можно сказать, что рассматриваемые методы имеют огромный потенциал для развития образования и улучшения качества учебного процесса. Они могут стать мощным инструментом в руках учителей для вовлечения учеников, развития их навыков и подготовки к успешной адаптации в современном мире.

**Список использованной литературы**

1. Викторова К.М., Ткачук М.А. Роль игровых технологий в формировании общих и профессиональных компетенций обучающихся // Образование. Карьера. Общество .- 2013 .- №4-1 .- С.79-83.
2. Прохорова Т. С., Шейхова М. С. ОСОБЕННОСТИ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ // Экономика и социум. 2018. №6 (49). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-igrovyh-metodov-obucheniya> (дата обращения: 27.11.2024).
3. Селевко Г.К. Великая иллюзия. Игра как метод обучения // Учительская газета. – 2005. - № 40.- С.65-68.
4. Смирнова Е. О. Игра как деятельность и как форма обучения // Сборник материалов Ежегодной международной научно-практической конференции «Воспитание и обучение детей младшего возраста». 2016. №5. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-deyatelnost-i-kak-forma-obucheniya> (дата обращения: 27.11.2024).
5. Урунтаева Г. А. Н.К. Крупская о психологических основах дошкольного воспитания (к 150-летию со дня рождения) // Журнал педагогических исследований. 2019. №. 4. С. 33-40. <URL:https://naukaru.ru/ru/nauka/article/33319/view> (дата обращения: 27.11.2024).