**Учитель русского языка и литературы**

**ГБОУ СОШ № 113**

**Приморского района г.Санкт-Петербурга**

**Антиперович Светлана Николаевна**

**Роль игровых технологий в процессе развития коммуникативных умений школьников.**

Одна из серьёзных проблем сегодняшней школы – резкое падение интереса учащихся к чтению. Следствие этого – снижение грамотности, косноязычие, неумение правильно выражать свои мысли. Мы прекрасно понимаем, почему это происходит: ученики, загруженные уже с пятого класса, лишь частично воспринимают предлагаемую им информацию, чтение подменяют телевизором и компьютером, который необходим чаще всего для того, чтобы поиграть. Эта проблема не может не волновать учителя, и он стремится пробудить у учащихся интерес к урокам литературе. Урок является главной формой организации учебного процесса, в котором взаимодействуют, общаясь между собой, учитель и ученики. От того, как он построен, чем насыщен, насколько интересен, зависит КПД учителя и познавательной деятельности учеников, как активных субъектов обучения.

Занятия по традиционной схеме ограничивают возможности коммуникативной деятельности и успешной подготовки учащихся к жизни, формирования у них творческой активности, инициативы, умений самостоятельно пополнять свои знания и ориентироваться в стремительном потоке информации.

Центральное место в педагогике и методике занимает проблема активизации процесса обучения. Она связана с поиском и использованием на уроках эффективных методических приемов, форм обучения, обеспечивающих ученику активную позицию в учебной деятельности, стимулирующую его мыслительную деятельность. Как же добиться того чтобы наш предмет приносил ученикам интеллектуальное удовольствие? Если привычной и желанной формой деятельности для ребенка является игра, значит надо использовать эту форму для обучения, объединив игру и учебно-воспитательный процесс. Одной из таких форм является игра, мотивационный потенциал ее направлен на более эффективное освоение школьниками образовательной программы.

Педагогическое значение игры заключается в том, выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. Исторически одной из целей игры являлась выработка необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей. Игра способна быть носителем различных ценностей, утверждая равноправие, справедливость, правдивость, принципиальность ,может развивать чувство ответственности, сопричастности происходящему, коллективизм. Через правила игры, роль ученика в ней корректируется поведение личности, усваиваются ценности и нормы человеческого общежития.

Игры-состязания (КВН) применяются как в учебной, так и во внеурочной работе. Важным мотивом игры является мотив коллективного и индивидуального соревнования в игре. В процессе игры учащиеся активно общаются, сотрудничают, учатся находить компромиссы и решать поставленные задачи, поэтому игра как форма коммуникативной деятельности на уроках литературы имеет важное значение. Она дисциплинирует ум, приучает к чёткой логике, развивает способность делать выводы. В ней “доминируют эмоции”, процесс участия в игре - удовольствие для учащихся, а это способствует возникновению положительных эмоций от процесса обучения, создаёт на уроке творческую доброжелательную обстановку, способствует увлечённости при изучении предмета.

Игра как активный метод обучения выполняет ряд функций:

- развивает познавательные интересы, толерантность,

- творческие способности,

- коммуникативную,

- способствует повышению самооценки

Названные функции имеют первостепенное значение именно на уроке литературы, который можно представить в различных игровых формах: викторины, конкурсы, путешествия, экскурсии, ролевые игры, диспуты, круглые столы, турниры, литературные гостиные, салоны и т.д. Не всегда целесообразно проводить весь урок в форме игры, часто учитель использует отдельные игровые моменты, ситуации, которые способствуют развитию у учащихся интереса к предмету.

Какие игровые формы я практикую в своей работе?

Ученикам очень нравятся викторины, так как они позволяют ребёнку ощутить дух соревнования. Основная цель викторины - повысить интерес к предмету, закрепить и углубить знания, полученные в процессе обучения. В процессе игры учащиеся активно общаются, сотрудничают, учатся находить компромиссы и решать поставленные задачи, поэтому игра как форма коммуникативной деятельности на уроках литературы имеет важное значение.

Вот примеры таких уроков:

- викторины «Басни Крылова», «А за меня мои звери говорят!», по сказке Г. Х. Андерсена «Снежная королева», «В стране великого сказочника Х.К.Андерсена».

- викторина по алгоритму игры “Что? Где? Когда?» ( по творчеству А.С.Пушкина, М.Ю.Лермонтова, Н.В.Гоголя, И.С.Тургенева, Л.Н.Толстого). «По следам литературных героев», «Узнай героя», «Знаете ли вы?», «Необыкновенная обыкновенная классика».

Использую лингвистические конкурсы, предлагая учащимся составить словарь трудных для понимания слов при изучении произведений Пушкина и Гоголя, и такую интересную форму работы, как путешествие: «Странствия Одиссея», «Остров Робинзона Крузо», «В Петербурге 19 века», «По пушкинским местам», виртуальную прогулку в Царское Село, в музеи- заповедники Михайловское, Тарханы, имения Л.Толстого, А.Фета, А.П.Чехова. «Лермонтов на Кавказе», «Пушкин на юге России». Сейчас в связи с использованием ИКТ на уроках появилась возможность делать эти уроки очень яркими и запоминающимися. Учащиеся совершают необычное путешествие по страницам календаря, поэтическим страницам.

Литературная игра «Самый умный читатель», турниры знатоков, ученики создают «живые картины», изображают эпизоды изучаемого текста, чтобы другие ученики угадали автора и произведение представляют авторов произведений в роли блогеров, их герои участвуют в работе пресс-конференций. Викторина по творчеству писателей 19 века содержит вопросы «Факт из биографии», «Псевдонимы», «Родовые имения», «Портреты героев.

Хотелось бы немного сказать об использовании игровых технологий на уроках литературы в старших классах.

В 10–11 классах уроки по изучению биографии писателей и поэтов я провожу и в форме заочных экскурсий, и устных журналов, и турнира знатоков. Чтобы оживить изучение обзорных тем в старших классах, можно использовать такие игры, как заседание учёного совета. В 11 классе уроки форме диспута поэтов , в 10 – в форме диспута героев произведений И.С.Тургенева, Ф.М.Достоевского, Л.Н.Толстого.

Использование игровых технологий на уроках литературы как в средних, так и в старших классах способствуют созданию на уроке неформальной обстановки, которая позволяет ученику раскрыть свой потенциал, проявить себя в каком-то новом качестве, реализовать навыки, полученные в период обучения. Эти технологии делают урок литературы интересным, разнообразным, содержательным.

В игре как особом виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение коим обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, а также интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности.