

Тема методической разработки

«Использование игровых технологий на уроках русского языка как средства развития интереса к предмету»

Цель: описание методики использования игровых технологий на уроках русского языка как средства развития интереса к предмету

Основная идея технологии – привить любовь к столь сложному для учеников предмету как русский язык посредством использования игровых форм уроков и повышение мотивации к изучению русского языка, особенно «слабых» учеников, так как для «сильных» учеников (их обычно немного) выбор методики не столь важен, они любую работу и так хорошо выполняют. И в итоге – повышение качества обучения.

Аннотация

Учебно-методическая разработка по теме: ««Использование игровых технологий на уроках русского языка как средства развития интереса к предмету»» представляет собой обобщение накопленного опыта работы.

Данная разработка посвящена освоению новых подходов в обучении детей и преподавании русского языка. Использование игровых технологий на уроках русского языка помогает в той или иной степени снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала, вести изучение и закрепление материала на уровне эмоционального осознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к русскому языку как к учебному предмету. Немаловажно также и то, что игра на уроках русского языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Она несёт в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации.

Материал представленной разработки может вызвать некоторый интерес у учителей-практиков, заинтересованных в повышении мотивации к изучению предмета. Методический материал (сценарии занятий), предложенный в разработке, ориентирован на учащихся основной школы.

№	Содержание
1	I. Введение
2	II. Основная часть
3	III. Заключение
4	IV. Список литературы
5	V. Приложение

I. Введение

Современная теория обучения и воспитания детей все больше и больше обращается к личности ребенка. Вполне объяснимо внимание, оказываемое современными педагогическими исследованиями познавательным интересам ребенка, которые в становлении личности играют роль ценностных мотивов деятельности, а при условиях, способствующих развитию интересов, - устойчивой чертой личности, и обнаруживает себя в любознательности, пытливости, в постоянной и неистощимой жажде знаний.

В последнее время уделяется большое внимание проблеме формирования и развития познавательного интереса к русскому языку, что объясняется необходимостью хорошего владения русским языком, являющегося основой освоения всех остальных дисциплин.

Сегодня, в условиях большей информированности как взрослых, так и детей, возникают новые проблемы в обучении и воспитании ребенка. Жизненные ситуации меняются так быстро, что проблема формирования и развития познавательного интереса у школьников требует постоянного изучения и определения степени изученности данного процесса как фактора развития личности ребенка. И хотя проблема познавательного интереса и его роли в обучении не нова, именно познавательный интерес оказывает большое влияние на психическое развитие личности ребенка.

Как показывает практика, русский язык как школьный предмет, к сожалению, не у всех школьников пользуется популярностью. И если в младших классах интерес к этому предмету достаточно высок, то в старших классах русский язык становится одним из самых нелюбимых учениками предметов. Поэтому, учитывая роль русского языка в освоении других предметов и в социализации ребенка в целом, важно воспитывать познавательный интерес к этому предмету.

Каковы же пути, позволяющие воспитывать у учащихся любовь к русскому языку как к предмету? Таких путей много, и одним из них является использование игровых технологий на уроках русского языка.

В настоящее время можно говорить о постановке проблемы педагогически целесообразного применения игровых технологий на уроках русского языка. Игровое обучение, оказывает большое влияние на многие стороны жизнедеятельности человека, его взаимоотношения с миром, в том числе и на важнейший процесс коммуникации, оно способно более полно и дифференцированно влиять на каждого ребенка как на субъект обучения, на его психическое, эмоциональное, эстетическое и речевое развитие.

В данной работе акцентируется внимание на изучении возможностей и эффективности использования игровых технологий на уроках русского языка как средства развития интереса к русскому языку.

В течение последних десятилетий игровые педагогические технологии достаточно широко внедрились в педагогическую практику, так как способствуют развитию творческого мышления, активизации самостоятельной работы учеников.

Игровая форма обучения представляет собой наиболее удачное и перспективное нововведение последних лет. В процессе игры развивается целеустремленность, активность, динамичность и продуктивность мышления, прочность и оперативность памяти, стремление к совершенству и вера в свои силы. С дидактической точки зрения игровое обучение перспективно тем, что не противостоит современным педагогическим теориям и может стать одной из форм интегрированного обучения.

II. Основная часть

Игры помогают не только проявлять способности, но и совершенствовать их.

К. Д. Ушинский

Цель методической разработки: Развитие интереса к предмету и формирование положительной мотивации учащихся на уроках русского языка через использование игровых технологий.

Задачи:

- Формирование положительной мотивации к учебно-познавательной деятельности при изучении русского языка
- Формирование толерантности в учебных взаимодействиях.
- Развитие коммуникативной компетенции обучающихся.
- Создание благоприятного психологического климата в психологическом коллективе.

Однотипность и шаблонность уроков снижают интерес к обучению, делают учебный процесс скучным и бесперспективным. Русский язык является одним из сложных и отнюдь не самых интересных предметов в школе. Поэтому необходимо развить у учащихся интерес к этому предмету, сделать его как можно более радостным и увлекательным.

Развитие познавательных интересов ребенка в процессе его обучения - один из важнейших факторов успешности учения, не только в основной, но и в старшей школе. Все усилия педагога сформировать у детей какое-либо представление или понятие обречено на неуспех, если учеников не удалось заинтересовать предметом рассуждения.

Интерес как явление изучается рядом наук. В психолого-педагогических исследованиях познавательный интерес определяется как потребность ребенка в знаниях, ориентирует его в окружающей действительности. Под влиянием познавательного интереса дети стараются найти новые стороны в предмете, привлекающем их внимание, пытаются установить глубокие связи и отношения между различными явлениями.

Психолого-педагогическими исследованиями установлено, что без развития познавательного интереса развитие ребенка было бы серьезно нарушено.

Современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка, направленностью на развитие его лучших качеств и формирование разносторонней и полноценной личности.

Реализация этой задачи требует нового подхода к обучению и воспитанию детей.

Обучение должно быть развивающим, направленным на формирование познавательных интересов и способностей учащихся. В связи с этим особое значение приобретают использование игровых технологий в обучении.

Игры предоставляют возможность развивать у учащихся произвольность таких процессов, как внимание и память. Игровые задания положительно влияют на развитие смекалки, находчивости, сообразительности. Многие игры требуют не только умственных, но и волевых усилий: организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры.

Главное чтобы игра органически сочеталась с серьезным, напряженным трудом, чтобы игра не отвлекала от учения, а, наоборот, способствовала интенсификации умственной работы

Понятие игровых технологий.

Перед государством, школой, воспитателями и родителями вырастает задача чрезвычайной важности: добиться того, чтобы каждого вырастить не только сознательным членом общества, не только здоровым и крепким человеком, но и обязательно - инициативным, думающим работником, способным на творческий подход

к любому делу, за которое он бы взялся. А активная жизненная позиция может иметь основание, если человек мыслит творчески, если видит вокруг возможности для совершенствования. Одним из важных направлений решения этой проблемы является интенсификация учебного процесса, т. е. разработка и внедрение таких методов обучения и учебно-методического материала, которые предусматривали бы целенаправленное развитие мыслительных способностей учащихся, развитие у них интереса к учебной работе, самостоятельности и творчества. В учебном процессе, не получая все знания в готовом виде, учащиеся должны уметь на основе установок преподавателя приобретать значительную их часть самостоятельно в ходе поисковых заданий, проблемных ситуаций и других средств, активизирующих познавательную деятельность.

По словам В.Ф.Шаталова, сегодня основная функция педагога не столько быть источником знания, сколько организовывать процесс познания; создать такую атмосферу в классе, в которой невозможно не выучить. Школьная практика и теоретические исследования последних лет свидетельствуют о том, что учебная игровая деятельность как форма обучения в полной мере отвечает актуальной задаче методики, дидактики, психологии и педагогики, которые стремятся активизировать учебный процесс. Творческая атмосфера, свобода от шаблона, возникающие в игре, способствуют раскрепощению творческих резервов человеческой психики, нейтрализуют чувство тревоги, создают ощущение спокойствия, облегчают межличностные отношения.

Огромное положительное влияние оказывает игра на учебную деятельность интеллектуально - пассивных детей. Исследования психолога Славинской Л.Н. показали, что в процессе игры интеллектуально пассивный ребенок способен выполнить объем учебной работы, какой ему совершенно недоступен в обычной учебной ситуации. Исследования психологов показывают, что если у школьников сформирован глубокий и устойчивый интерес к предмету, то им не нужна воображаемая ситуация и воображаемая роль. Если такого интереса нет, и педагог стремится его создать, то игра может стать добрым помощником учителя. Не надо бояться того, что интерес, возникающий в процессе игры, - это интерес к игре, а не к самому учебному процессу. Развитие интереса имеет закономерность: заинтересованность внешней стороны явлений перерастает в интерес к их внутренней сути. «А таких возможностей, которые раскрывает перед наблюдателем педагогом игра в плане оценки творческих задатков детей, их находчивости, изобретательности, инициативности, не может дать никакой, даже самый лучший в методическом плане урок», - утверждает В.Ф.Шаталов. И не удивительно, что игра стала основой для развития игровых технологий.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще 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.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игровые технологии на уроках в школе дают возможность повысить у учащихся интерес к учебным занятиям, позволяют усвоить большее количество информации, основанной на примерах конкретной деятельности, моделируемой в игре, помогают ребятам в процессе игры научиться принимать ответственные решения в сложных ситуациях.

Использование игровых форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и, таким образом, к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению изучаемой дисциплины.

Игровые технологии легко воспринимаются, и их можно применять любым учителям-предметникам. У каждой науки, учебного предмета есть своя занимательная сторона, есть большое количество игр и игровых форм. Технология универсальна.

Использование игровых технологий с целью повышения интереса к предмету

Из огромного многообразия методов в особую группу выделяют методы стимулирования и мотивации учения.

Ценным методом стимулирования интереса к учению выступает метод использования различных игр и игровых форм организации познавательной деятельности.

В игре ребенок с большим интересом и охотой выполняет то, что вне ее ему кажется очень трудным и неинтересным. Одним из первых об этом сказал практик и реформатор школы, педагог В.А. Сухомлинский: «...Ребенок по своей природе - пытливый исследователь, открыватель мира. Так пусть перед ним открывается чудесный мир в живых красках, ярких и трепетных звуках, в сказке и игре, в собственном творчестве через сказку, фантазию, игру, через неповторимое детское творчество - верная дорога к сердцу ребенка...». Удачным примером подхода к использованию целостного комплекса игр до сих пор остается опыт А.С.Макаренко.

Дидактические игры.

Сущность дидактических игр как средства обучения.

Ценным средством стимулирования интереса к учению можно назвать *познавательные или дидактические игры*, которые опираются на создание в учебном процессе игровых ситуаций.

Дидактические игры - это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Игры направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

Игры-путешествия призваны усилить впечатление, обратить внимание детей на то, что находится рядом. Они обостряют наблюдательность, обличают преодоление трудностей. В этих играх используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов её решения, поэтапное решение задач и т. д.

Игры-поручения по содержанию проще, а по продолжительности - короче. В основе данных игр лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения.

Игры-предположения («что было бы...»). Перед детьми ставится задача и создается ситуация, которая требует осмысления последующего действия. При этом активизируется мыслительная деятельность детей, они учатся слушать друг друга.

Игры-загадки. В их основе лежит проверка знаний. Находчивости, разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению формирует умение рассуждать, делать выводы.

Игры-беседы. В их основе лежит общение. Основным является непосредственность переживаний, заинтересованность, доброжелательность. Такая игра предъявляет требования к активизации эмоциональных мыслительных процессов, она

воспитывает умение слушать вопросы и ответы, сосредотачивать внимание на содержании, дополнять сказанное, высказывать суждения. Познавательный материал для этого вида игр должен даваться в оптимальном объёме, чтобы вызвать интерес детей. Познавательный материал определяется темой, содержанием игры. Игра, в свою очередь, должна соответствовать возможностям усвоения интереса детей и свертыwania игровых действий.

Дидактическая игра имеет определённую структуру. Структура - это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Выделяют следующие *структурные составляющие дидактической игры*:

- дидактическая задача;
- игровая задача;
- игровые действия;
- правила игры;
- результат (подведение итогов).

При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы, поскольку именно с их помощью решаются дидактические задачи.

В ситуации дидактической игры знания усваиваются лучше. Самое главное - дидактическая задача в игре осуществляется через игровую задачу, она скрыта от детей. Дети непреднамеренно усваивают знания, умения и навыки. Взаимоотношения между детьми и педагогом определяются не учебной ситуацией, а игрой. Цель дидактических игр и игровых приёмов - облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным. Выше сказанное позволяет определить следующие *функции игровых приемов и дидактических игр*:

1. функция формирования устойчивого интереса к учению и снятию напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму;
2. функция формирования психических новообразований;
3. функция формирования собственно учебной деятельности;
4. функция формирования общеучебных умений, навыков учебной и самостоятельной работы;
5. функция формирования навыков самоконтроля и самооценки;
6. функция формирования адекватных взаимоотношений и освоения социальных ролей.

Игра позволяет сделать учебный материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Умелое использование игры в учебном процессе заметно облегчит его, так как игровая деятельность привычна для ребенка. Через игру быстрее познаются закономерности обучения. Положительные эмоции значительно облегчают процесс познания.

Можно выделить следующие основные *условия для проведения игры*:

- 1) Наличие у педагога определённых знаний и умений относительно дидактических игр.
- 2) Выразительность проведения игры. Это обеспечивает интерес детей, желание слушать, участвовать в игре.
- 3) Необходимость включения в игру педагога. Он является участником, и руководителем игры. Педагог должен обеспечить поступательное развитие игры в соответствии с учебными и воспитательными задачами, но при этом не оказывать давления, выполнять второстепенную роль, незаметно для детей направлять игру в нужное русло.
- 4) Необходимо оптимально сочетать занимательность и обучение, проводя игру, педагог должен постоянно помнить, что он даёт детям сложные учебные задания, а в игру их превращает форма их проведения - эмоциональность, легкость, непринужденность.
- 5) Средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач.
- 6) Между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания.
- 7) Используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой и емкой.

Грамотное проведение игры обеспечивается четкой организацией дидактических игр, прежде всего педагог должен осознать и сформулировать цель игры, ответить на вопросы: какие умения и навыки дети освоят в процессе игры, какому моменту игры надо уделять особое внимание, какие воспитательные цели преследуются при проведении игры? Нельзя забывать, что за игрой стоит учебный процесс. И задача педагога - направить силы ребенка на учебу, сделать серьезный труд для детей занимательным и продуктивным.

Далее необходимо определиться с количеством играющих. В разных играх предусмотрено различное их количество. По возможности надо стремиться, чтобы в игре участвовал каждый ребенок. Поэтому если игровую деятельность осуществляет часть детей, то остальные должны исполнять роль контролеров, судей, то есть тоже принимать участие в игре.

Следующим этапом при организации дидактической игры является подбор дидактических материалов и пособий для игры. Помимо этого, требуется четко спланировать временной параметр игры. В частности, как с наименьшей затратой времени познакомить детей с правилами игры. Необходимо предусмотреть, какие изменения можно внести в игру, чтобы повысить активность и интерес детей, учесть возможное возникновение незапланированных ситуаций при проведении дидактических игр.

И, наконец, важно продумать заключение, подведение итогов после проведения дидактической игры. Большое значение имеет коллективный анализ игры. Оценивать следует быстроту, и главное - качество выполнения игровых действий детьми. Обязательно нужно обратить внимание и на проявление поведения детей и качеств их личности в игре: как появилась взаимовыручка в игре, настойчивость в достижении цели. Постоянно демонстрируйте детям их достижения.

Важно продумать поэтапное распределение игр и игровых моментов на уроке. В начале урока цель игры - организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра должна решить задачу усвоения темы; в конце урока игра может носить поисковый характер. На любом этапе урока игра должна отвечать следующим требованиям: *быть интересной, доступной, включать разные виды деятельности детей*. Игра, следовательно, может быть проведена на любом этапе урока. Она используется также на уроках разного типа. Так, на уроке объяснения нового материала в игре должны быть запрограммированы практические действия детей с группами предметов или рисунками

На уроках закрепления материала используют игры на воспроизведение свойств действий и вычислительных примеров. В системе уроков по теме важно подобрать игры на разные виды деятельности: исполнительскую, производственную, преобразующую, поисковую.

Несомненно, игры вызывают у школьников живой интерес к предмету, позволяют развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывают познавательную активность. Безусловно, в процессе обучения дидактическая игра - вторичный этап. На уроке дети получают систематизированные знания, во время досуга учатся самостоятельно применять эти знания в соответствии с правилами игры. Благодаря этому их знания становятся более осознанными, четкими.

Результативность дидактической игры зависит:

- 1) От систематического их использования.
- 2) От целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Игровое действие дидактических игр разнообразно: группирование, сравнение, загадывание, отгадывание и т.д. характер игровых действий усложняется с возрастом школьников. Игровые коллизии вызывают у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это - творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. Собственно игра вызывает важнейшее

свойство учения - потребность учиться, значит, ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна.

Таким образом, дидактическая игра является хорошим средством для формирования интереса школьников к русскому языку, она способна привлечь внимание школьников, воспитать в них любовь предмету. Но пользоваться ей надо умело, использовать игры в системе не упуская сути урока, и не придавать игре характер обычного упражнения.

Возможные затруднения при использовании игры в обучении

Трудности, связанные с подготовкой, осуществлением и завершением игры, и способы их преодоления представлены в таблице №1.

Этапы игры	Основные трудности	Способ преодоления
<i>Подготовительная фаза</i>		
<i>Инструментальный аспект</i>	1.Разный уровень подготовленности участников к игре. 2.Недостаточность информации о моделируемой в игре ситуации. 3.Определение основного противоречия и механизма запуска и поддержания игры.	Предварительная диагностика и доигрывая подготовка участников. Предварительное изучение объекта, моделируемого в игре. Разработка схем анализа ситуации. Выбор игровой формы, разработка замысла игры. Выделение «критических точек» игры, формирование набора дополнительных вводных.
<i>Эмоциональный аспект</i>	1.Высокая степень неопределенности по поводу событий предстоящей игры у участников. 2. Отсутствие информации о целях и ценностях участников игры.	Предварительное знакомство участников с программой и правилами игры. Предварительная диагностика участников игры.
<i>Основная фаза</i>		
<i>Инструментальный аспект</i>	1.Недостаточное включение участников в содержание игры. 2. Недостаточная проблемная и целевая фокусировка участников игры.	Ясное описание исходных условий, точная формулировка заданий, раздача исходных материалов. Совместный анализ моделируемой ситуации и определение проблемы, формулирование цели и задач.
<i>Эмоциональный аспект</i>	1.Сложность самостоятельного принятия решения и разработки предложений по его реализации. 2.Недостаточное умение презентовать результаты. 3.Сложность с обобщением результатов.	Проработка материалов индивидуально и в игровых подгруппах. Отработка докладов в подгруппах. Организация «рефлексивных пауз»

	4. Возникновение избыточного эмоционального напряжения. 5. Трудности с установлением порядка, обеспечивающего принятие и соблюдение участниками правил игры. 6. Затруднение при обозначении игрового пространства и времени. 7. Необходимость создания соревновательной мотивации. 8. Сложность с обеспечением групповой самоорганизации. 9. Недостаточное развитие у участников навыков коллективной деятельности. 10. Возникновение межличностных конфликтов среди участников игры.	Создание группы психологической поддержки. Формирование игровых коллективов (подгрупп), распределение участников по ролям. Определение и подбор и подбор адекватной игровой фабулы. Внедрение в процесс игры «игровой валюты». Создание из числа участников «группы наблюдателей». Включение в игровое пространство таких процедур, как «мозговой штурм», групповая дискуссия, межгрупповая сессия. В зависимости от причин использовать такие способы, как перераспределение ролей, перегруппировка участников, создание «арбитражного суда».
<i>Завершающая фаза</i>		
<i>Инструментальный аспект</i>	1. Задержка с подведением итогов игры. 2. Несогласие части участников с итогами игры.	Провести обсуждение результатов с фокусировкой на анализе действий каждого из участников игры. Рассмотреть содержательные трудности и идеи, возникавшие по ходу игры.
<i>Эмоциональный аспект</i>	1. Нежелание части участников выйти из игры. 2. Эмоциональная подавленность ряда участников.	«Разорвать» игровой контекст средствами символического выхода из игровой ситуации. Обсудить на итоговом заседании перспективы будущих встреч. Провести послеигровую консультацию с фокусировкой на анализе индивидуальной траектории движения участника по ходу игры.

Классификация дидактических игр по русскому языку

Учебные – наиболее простые и традиционные игры, помогающие закрепить учебный материал и приобрести устойчивый навык применения знаний. Особенно полезны игры, которые как бы обратны привычным заданиям: не написать правильно встретившееся в тексте слова, а самому начинить текст орфографически трудными словами, не разобрать предложение, а продумать свое по предложенной схеме («Проверки», «Мнемоника», «Антидиктант» и др.). Такой вид работы позволяет переосмыслить уже имеющиеся сведения, пробелы в знаниях.

Комбинаторные – достаточно широко известные игры, в которых играющий работает с материальной стороной языкового знака, обычно слова; эти игры требуют умения быстро и эффективно просчитывать варианты, подбирать комбинации, а кроме того, существенно активизируют словарный запас ребенка («Шарады», «Слоговые цепочки», «Палиндромы», «Этимологический словарь» и др.).

Аналитические – игры, которые развивают аналитическое мышление, помогают приобрести навык свободного, раскованного, но вместе с тем корректного логического анализа, научиться видеть закономерности, общность и различие, причину, следствие («Пропорции», «Продолжить ряд», «Четвертый лишний» и др.).

Ассоциативные – игры, в основе которых лежит обращение к ассоциативному мышлению, поиск сравнения, разгадывания намека («Намеки», «Венок сравнений», «Цепочка ассоциаций» и др.) Самый важный результат ассоциативных игр – способность ребят ценить яркое, индивидуальное видение мира, умение доверять своей интуиции.

Контекстные – игры, привлекающие внимание к сложным смысловым связям в тексте, развивающие способность интерпретировать, понимать то, что прямо не выражено, и наоборот – передавать информацию самыми разными способами («Дополнить текст», «Головоломка», «Определения», «Эпитеты» и др.).

Языковые – игры, в которых играющие экспериментируют с языковыми единицами и закономерностями («Шифр», «Неологизмы», «Глокий язык» и др.). В этих играх равноценны и процесс игры, и обсуждение затронутых в ней языковых явлений.

Творческие задания – разнообразные задания на сочинительство, обычно с соблюдением некоторых более или менее трудных условий, они способствуют развитию. С одной стороны, фантазии и изобретательности в использовании средств языка, с другой стороны – способности контролировать и критически оценивать свою творческую работу («Снежный ком», «Рассказ на одну букву», «Буриме» и др.)

Все игры на уроке русского языка можно организовать в пространстве двумя способами.

1-й способ. Не меняя расстановку мебели и позиции учащихся, проводить игры настольные, комнатные с раздаточным материалом на каждого или на парту: лото, кроссворды (а также сканворды и чайнворды), шарады, загадки, метаграммы, анаграммы и пр.)

2-й способ. Мебель в классе сдвигается либо по количеству команд (стулья расставляются вокруг сдвинутых столов), либо по принципу «игровое поле» – «жюри» – «зрители». Для проведения компьютерных игр учащиеся приглашаются в компьютерный класс.

Элементы игровой деятельности на каждом этапе урока

Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом этапе его – от проверки домашнего задания до выполнения контрольной работы и обобщения.

1-й этап. Проверка домашнего задания.

Не секрет, что обычно этот момент урока наиболее традиционен: устная и письменная фронтальная проверка, двое-трое трудятся над индивидуальными заданиями у доски или за партой, кто-то не поднимает от парты взгляда, чтобы учитель не спросил. Чтобы преодолеть унылую традицию, на этом этапе можно ввести элемент игры. Однако необходимо помнить, что игра способствует раскрепощению ребенка, повышает

эмоциональную возбудимость. Поэтому пользоваться игровыми приемами в самом начале урока следует осторожно и только тогда, когда вы полностью владеете ситуацией в классе. В противном случае «разыгравшиеся» на первой десятиминутке дети потом так и не войдут в нужное русло урока. Игры должны носить тренинговый или контролирующий характер.

2-й этап. Объяснение нового материала.

На этом этапе проводятся обучающие игры. В 5–8-х классах при введении сложного и неинтересного для школьников этого возраста материала используется элемент занимательности.

3–4-й этапы. Закрепление, повторение, обобщение.

При закреплении и повторении материала, когда исчезает элемент новизны, особенно полезны технологии, поддерживающие интерес.

Типы уроков-игр

На уроке русского языка могут быть проведены:

- сюжетные (ролевые) игры;
- игры-соревнования;
- интеллектуальные игры.

Сюжетные (или ролевые) игры представляют собой ряд проблемных задач, основная цель которых – прийти к согласию, наладить взаимодействие с партнерами. В таких играх обязательно формируются социально-ролевые отношения участников.

К *играм-соревнованиям* относятся эстафеты, игры на командное или индивидуальное первенство, игры по типу телевизионных. В таких играх главной движущей силой является «спортивный» интерес, а дидактическая цель ставится (и достигается) подспудно.

Интеллектуальные игры являются основной составляющей при работе со старшеклассниками.

Уроки с игровой основой.

Нестандартные уроки.

Любой нетрадиционный урок – это и есть игра, только игра «большая, на весь урок», со своими правилами и атрибутами. Возможности нетрадиционных уроков велики: они являются средством формирования познавательной деятельности школьников, средством активизации учащихся в процессе учебной работы, а также одним из способов стимулирования и развития интереса к учению. Еще одной важной особенностью урока-игры является то, что здесь включается механизм воображения. Ученики вместе с учителем представляют себя исполнителями определенных ролей. Опыт работы показывает, что проведение нетрадиционных уроков возможно на любом этапе работы над учебным материалом, как во время проведения урока приобретения новых знаний, так и на уроках формирования умений и навыков, обобщения и систематизации знаний, на уроках повторения, контроля.

Нестандартные задания на уроках русского языка.

Нестандартное задание – понятие очень широкое. Оно включает целый ряд признаков, позволяющих ограничить задания этого типа от традиционных (стандартных). Главный отличительный признак нестандартных заданий – их связь с деятельностью, которую в психологии называют «продуктивной», творческой.

Нестандартные задания могут быть представлены в виде проблемных ситуаций, ролевых и деловых игр, конкурсов и соревнований и других заданий с элементами занимательности.

Виды нестандартных заданий

Перевод с русского на русский – предполагает работу по опознанию и объяснению языковых явлений. Выполняя задание необходимо заменить указанные учителем языковые единицы (слова, словосочетания, предложения) синонимичными. Необходимость замены диктуется характером языкового материала: в него включаются

случаи неуместного употребления единиц, нарушения литературных норм, затемняющие смысл высказывания или делающие его двусмысленным, иногда приводящие к комическому эффекту, иногда приводящие к комическому эффекту. Синонимическая же замена («перевод») делает высказывание точным, понятным, правильным.

К нестандартным заданиям этого типа относятся:

- «перевод» иноязычных, профессиональных, устаревших, жаргонных слов;
- «перевод» текстов (или составление словарей к ним), написанных на несуществующем языке по типу «глокий язык»»;
- «перевод» текстов, составленных в одном стиле, на «язык» другого стиля (лингвистические сказки, образное толкование слов-терминов);
- «перевод» языковых единиц, употребленных заведомо неправильно для создания юмористического эффекта или в целях привлечения внимания к речевым ошибкам учащихся (на примерах произведений юмористического плана или ученических работ)

Лингвистические «угадайки» - предполагает работу по опознанию языковых явлений, но в отличие от «перевода с русского на русский», необходимо восстановить «первоисточник» (словосочетание, фразеологический оборот, предложение) по отдельным его деталям и признакам, либо «угадать» слово по описанию (толкованию). Выполнение подобных заданий во многом напоминает хорошо известную игру-задачу под названием «кроссворд» (без привычного заполнения буквами его клеточек, хотя возможно и такое задание). Полезность такой работы очевидна:

- обогащается словарный запас учащихся (за счет узнавания значений новых слов и уточнения значений уже известных слов) и грамматический строй речи – при попытках выражения своих мыслей с помощью грамматических конструкций определенного стиля речи;

- развивается и совершенствуется чувство языка, умение понимать изобразительно-выразительные возможности языковых единиц (игру слов как средство создания образа и комического эффекта).

- развиваются творческие возможности самих учащихся, часто вызывая желание создать по аналогии свои произведения (сказки, загадки, кроссворды).

К нестандартным заданиям этого типа относятся:

- угадывание слов по толкованию (в том числе и образному) или по общему признаку;
- расшифровка пословиц, поговорок, фразеологических оборотов по отдельным признакам;
- разгадывание загадок (в том числе и лингвистических);
- игры-задачи «Я задумала слово», «Вопрос-ответ» и др.

Лингвистические «почемучки» - это вопросы, цель, которых является активизация мыслительной деятельности учащихся при воспроизведении полученных ранее знаний. Неожиданность формулировок вопросов по форме и нешаблонность их содержания служат хорошим стимулом для выполнения заданий. Отвечая на вопросы, делая своеобразные маленькие «открытия» в области лингвистики, школьники убеждаются в практическом значении знаний по русскому языку, сам учебный предмет открывается для них по-новому. За внешней простотой (иногда даже несерьезностью формулировок) вопросов кроется серьезное лингвистическое содержание: языковые факты учащиеся должны объяснить «научным языком». При выполнении этих заданий главным является не опознание языковых фактов построения связного высказывания в научном стиле.

К нестандартным заданиям этого типа относятся:

- вопросы проблемного характера (выбор одного варианта из нескольких, разграничение двух правильных вариантов, сопоставление вариантов);
- вопросы занимательного характера (в их основе – внеязыковая ситуация: вопросы-шутки, вопросы-загадки, «неожиданные» или «детские» вопросы).

Задания «на засыпку» - нестандартный подход к этому виду заданий касается характера дидактического материала и состоит в максимальном усложнении его содержания, составляющих его языковых единиц (большой насыщенностью орфограммами, пунктограммами, лексическим и грамматическим явлениями, чем при традиционно отобранном материала). Таким образом, оставаясь по форме выполнения привычными, задания этой группы расширяют возможности учителя в осуществлении дифференцированного подхода к учащимся в процессе обучения русскому языку (степень усложнения материала будет зависеть от уровня подготовки учащихся и этапа работы над ним). Для учащихся такая работа полезна в том плане, что позволяет совершенствовать навыки самоконтроля.

К нестандартным заданиям этого типа относятся:

- диктанты «на засыпку»;
- редактирование предложения и текста, максимально насыщенных однотипными элементами (речевыми ошибками, неуместно употребленными словами и конструкциями);
- подбор однотипных языковых единиц (синонимов, родственных слов и др.) по принципу «кто больше»;
- упражнения с выборочным ответом (выбор правильного варианта из нескольких предложенных или исключение явления из ряда по принципу «третий лишний»).

Элементы игровой деятельности на каждом этапе урока

Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом этапе его – от проверки домашнего задания до выполнения контрольной работы и обобщения. На своих уроках часто провожу игровые разминки, ввожу элементы игры в различные этапы урока и, если позволяет тема урока и имеется подходящий материал, способный помочь в проведении урока в форме игры, отдаю предпочтение именно этой форме урока.

1-й этап. Проверка домашнего задания.

На этом этапе урока использовать игровые приемы следует осторожно, так как дети могут «разыгаться» в первые десять минут и не войти в нужное русло урока. Игра на данном этапе урока должна носить тренинговый или контролирующий характер.

Наиболее эффективными будут *игры по фонетике*, развивающие речевой аппарат у детей и выявляющие степень усвоения лингвистического материала. «*Фонетическую разминку*» предлагаем ввести наряду с орфографической в привычку. Так, например, при изучении в 5-м классе темы «Звонкие и глухие согласные» можно проводить игры «Эхо», «Будь внимателен!» и др. Все они основаны на делении согласных на парные и непарные звонкие и глухие. Игры проводятся до тех пор, пока все ученики в классе не усвоят классификацию звуков по звонкости/глухости.

«Эхо».

Цель игры: усвоение классификации согласных.

Дети становятся в два ряда лицом друг к другу. Один ученик громко произносит звонкий согласный. Другой, как эхо, вторит ему потише, называя парный глухой. Если назван звонкий непарный согласный, ведущий указывает на это – ученик выбывает из игры. Побеждают те ученики, которые в паре правильно назвали согласные.

Если было задано на дом познакомиться с понятием тембра голоса, то уместно будет проверить задание, поиграв в конкурс пародистов.

«Будь внимателен»

Цель игры: усвоение классификации согласных.

Предлагается разделить страницу пополам вертикальной чертой, написав слева заглавие «Совпадает», а справа – «Не совпадает». Затем диктуются пары слов, список которых помещен ниже, и предлагаются вписывать их в нужную графу, в зависимости от того, совпадает произношение глухих или звонких согласных с правописанием или не совпадает? Выигрывает тот, кто правильно запишет все слова и сможет по требованию

учителя подобрать к некоторым из них проверочные (например, гибкий – сгибаешь, липкий – липнуть и т.п.).

Коляска – повязка, гибкий – липкий, кружка – игрушка, молотки – городки, веский – резкий, грядки – пряжки, подружка – ватрушка, рыбки – липки, жираф – бурав, грибок – хрип, принес-привез, ходьба-молотьба, шефский – заправский.

Эффективны орфографические игры.

«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.

<i>Параш...т</i>	<i>фу...болис</i>
<i>ф...нарь</i>	<i>т</i>
<i>со...нце</i>	<i>тр...нер</i>
<i>к...смонавт</i>	<i>цв...ток</i>
<i>ровес...ник</i>	<i>уч...ник</i>
	<i>п...роход</i>

«Найдите слог с нужной гласной».

Цель: отработка правописания словарных слов с безударными гласными.

Ход игры. Словарные слова, в которых буквы О или А в одинаковых первых слогах находятся в слабой позиции, разрезаются на части, например: ка-бина, ка-бинет, ка-лендарь; ко-рона, ко-ленкор, ко-мар, ко-либри; ма-гнолия, ма-кароны, ма-ндарины – мо-льберт, мо-рковь, мо-тоцикл. Каждому игроку выдаются разрезанные части слов (5–10 слов).

Задание: кто быстрее и правильнее «соберет» эти слова и выложит их на парте.

Лексико-фразеологические игры

«Одним словом»

Учитель читает краткие определения, синонимы и описания предметов; учащиеся молча записывают соответствующие слова с неполногласием. Выигрывает тот, кто правильно запишет все слова и сможет к каждому из них подобрать слово с полногласным сочетанием.

1. Изгородь, забор (ограда)
2. Звуки речи (гласные, согласные)
3. Интересный, захватывающий (увлекательный)
4. Необычный, вызывающий недоумение (Станный)
5. Грудной ребенок (Младенец)
6. Вертеть, поворачивать вокруг оси (Вращать)
7. Понижение температуры (Охлаждение)
8. Бревна, доски и другие лесоматериалы (Древесина)
9. Непродолжительный, недлинный (Краткий)
10. Хмурый, угрюмый (Мрачный)
11. Умеренно холодный, освежающий (Прохладный)
12. Класс животных, выкармливающих детенышей своим молоком (Млекопитающие)

2-й этап. Объяснение нового материала.

Более эффективно обучающие игры проводятся с применением наглядности, здесь можно применить интерактивную доску или мультимедийную презентацию.

«Буквы разбежались»

Цель: отработка правописания словарных слов с безударными гласными.

Задание: найдите домик «живущих в городке» букв А, О, Е, И. Для этого нужно правильно вставить безударные гласные, проверяемые ударением в те слова, которые «ждут» их в домиках.

«Выполни заказ»

Цель: отработка умения определять склонения существительных

Для игры требуется набор карточек – «Заказов» для учителя и для детей.

Учитель делает заказ: «Мне нужны существительные 1 (2,3,) склонения». Ученики, у кого есть подобная карточка, встают и читают свои слова. Проигрывает тот, кто остается с карточками на руках, «прозевав» свой ответ. Учителя-«заказчика» могут заменять по очереди и дети.

Примерные карточки для учащихся.

1. Авиация, аллея, антенна, армия, береза, ракета.
2. Ананас, автобус, ураган, ученик, петух, огонь.
3. Кровать, ночь, морковь, мудрость, рысь, сеть.

«Кто быстрее»

Цель: Умение образовывать глаголы совершенного вида и повторение пройденных орфограмм о чередующихся гласных в корне слова.

Написать на доске 2 или 3 столбика глаголов несовершенного вида. К доске выходит по 1 ученику с каждого ряда и образуют совершенный вид глаголов, при этом проставляя орфограмму. Какой ряд быстрее закончит работу – тот и победил.

- | | | |
|----------------|-------------|--------------|
| • сд...раю | выб...раю | переб...раю |
| • зап...раю | отп...раю | оп...раюсь |
| • подт...раю | зат...раю | прот...раю |
| • заж...гаю | подж...гаю | приж...гать |
| • перест...лаю | заст...лаю | подст...лаю |
| • соб...раю | наб...раю | уб...раю |
| • расст...лаю | прост...лаю | заст...лаю |
| • изб...раю | заб...раю | переб...раю |
| • бл...стаю | бл...стали | забл...стали |
| • зад...раю | отд...раю | разд...раю |

3–4-й этапы. Закрепление, повторение, обобщение.

При закреплении и повторении материала, когда исчезает элемент новизны, особенно полезны технологии, поддерживающие интерес.

Так, например, закрепляя тему «Основные способы образования слов в русском языке» (6-й класс) можно использовать словообразовательную игру «Чье гнездо больше?».

«Чье гнездо больше?»

Цель: развитие навыка словообразования.

Класс разбивается на несколько команд, в каждой выбирается капитан. Учитель устанавливает песочные часы (или засекает время по секундомеру). Каждая команда получает конверт с корнем слова. Задача команды – за определенное время (например, за 10 минут) составить гнездо однокоренных слов, определяя при этом способ словообразования. О результатах работы докладывает капитан. Побеждает та команда, которая уложилась в срок и дала максимальный список слов, входящих в словообразовательное гнездо.

Материал для команд: корни с чередованием 1) -раст-/-ращ-/-рос-; 2) -лаг-/-лож-; 3) -кас-/-кос-; 4) -тир-/-тер-.

В каждом классе в начале года повторение материала по фонетике, лексике, фразеологии можно проводить в виде игры, рассчитанной на целый урок. В 8–9-х классах игры должны быть творческими, с заданиями, близкими к олимпиадным. Они могут проводиться по типу телевизионных «Что? Где? Когда?» и др.

«Выбери три слова»

Цель: Проследить за формированием орфографического навыка с учетом этапа работы над орфографией.

Подбор слов зависит от изучаемых или пройденных тем.

На 9 карточках записаны девять слов:

1-й набор: рыбка, вьюга, чулок, дубки, варенье, чучело, ручьи, чум, гриб.

2-й набор: подъезд, склад, ворона, град, съемка, клад, ворота, подъем, воробей.

Двое берут по очереди карточки, выигрывает тот, у кого первого окажутся три слова, имеющую одинаковую орфограмму.

	р	вьюг	чул	I	подъ	с	воро
	ыбка	а	ок		езд	клад	на
	ду	варе	чуч		съем	г	ворот
бки	нье	ело			ка	рад	а
гр	ручь	чу			подъ	к	воро
иб	и	м			ем	лад	бей

«Почтальон»

Цель: Закрепить знания учащихся по подбору проверочного слова, расширить словарный запас, развивать фонематический слух, профилактика дисграфии.

Ход: Почтальон раздает группе детей (по 4-5 чел.) приглашения.

Дети определяют, куда их пригласили.

род	ого	п	мо	школ	сто	зоо
	арк	ре	а	ловая	парк	
гря	д	пл	кни-	хле-	кле	
-ки	оро-ки	о-цы	ки	цы	-ка	
кал	бе	фл	обло-	пир	мар	
и-ка	ре-ки	а-ки	ки	о-ки	ты-ка	
ред	д	ло-	тетра-	сли-	тра-	
и-ка	у-ки	ки	ка	ки	ка	
мор	л	ост	промо	гол	реш	
ко-ка	и-ки	ро-ки	ка-ка	у-цы	е-ка	

Задания:

1. Объяснить орфограммы, подбирая проверочные слова.
2. Составить предложения, используя данные слова.

«Шифровальщики»

Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смысло-различительной функции звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

Ход: Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой - отгадчика.

Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

Например:

1. Аалтрек, лажок, раукжк, зоонкв (тарелка, ложка, кружка, звонок)
2. Оарз, страа, енкл, роамкша (роза, астра, клен, ромашка)
3. Плнаеат, здзеав, отрбиа, сген (планета, звезда, орбита, снег)

«Четвертый лишний»

Цель: развитие способности видеть связи между явлениями, в том числе и неочевидные, скрытые, умение концентрироваться на поставленной задаче, искать решение, быстро меняя угол зрения.

- 1.печка, свечка, утка, овечка.
- 2.золото, ураган, молоко, болото
- 3.крум, брук, друг, шмю

«Антидиктант»

Цель: повторение орфографии, развитие орфографической зоркости

Записать текст, который диктуется учителем или одним из сильных учеников, сделав в нем все возможные орфографические ошибки и не сделав ни одной невозможной. Но стоит напомнить учащимся разницу между ошибкой и опiskой: в случае описки будет искажено прочтение слова: *дурожка (дорожка)* или *дорозка*, при орфографической ошибке прочтение слова не изменяется (если читать его не по слогам): *дарожка, дорошка*. Полезно напомнить также, что ошибки могут быть не только «прямыми», подсказанными произношением: *сабака (собака)*, пропка (пробка), но и «обратными», сделанными вопреки произношению, из перестраховки: *копуста (капуста)*, *тробка (тропка)*. Итак, в тексте не должно быть ни одной описки, но должны быть всевозможные ошибки. Эта форма работы приводит детей в восторг – поначалу им кажется, что нет ничего легче, чем сделать как можно больше ошибок. После первого же тура игры становится ясно, что такая работа требует еще большего внимания и сосредоточенности, чем грамотное письмо.

Текст известного стихотворения А. Барто записан по правилам «Антидиктанта», графических ошибок там нет.

*Я люблю свою лашатку
Пречишу ей шорздку глатка,
Грибиком преглажу хвостик
И вирхом паеду ф гозьти.*

Нестандартные уроки.

Опыт работы показывает, что проведение нетрадиционных уроков (*приложение*) возможно на любом этапе работы над учебным материалом, как во время проведения урока приобретения учебных знаний, так и на уроках формирования умений и навыков, обобщения и систематизаций знаний, на уроках повторения, контроля.

Опыт использования нетрадиционных уроков показывает, что учащимся интересны такие уроки. Они способствуют развитию инициативы, развивают коммуникативные навыки, предполагают самостоятельный поиск средств и способов решения задач, искореняют такие присущие традиционному обучению негативные явления, как списывание, боязнь плохих отметок, закомплексованность. Сами учащиеся отмечают, что такие уроки привлекают их тем, что вносят в школьные будни разнообразие, создают в классе атмосферу праздника, приподнятое настроение. Учащимся нравятся эти нетрадиционные занятия, поскольку они не сковывают учебный процесс, а оживляют атмосферу, активизируя ребят, приближая учебу к жизненным ситуациям. Нетрадиционные формы проведения уроков дают возможность не только поднять интерес учащихся к изучаемому предмету, но и развивать их творческую самостоятельность, обучать работе с различными источниками знаний.

Однако необходимо отметить, что слишком частое обращение к подобным формам организации учебного процесса нецелесообразно, так как нетрадиционное может быстро стать традиционным, что, в конечном счете, приведет к падению у учащихся интереса к предмету.

Индикаторы результатов

Хорошим показателем я считаю стабильное качество знаний учащихся. Показатели успеваемости и качества знаний по русскому языку и литературе достаточно высоки: показатель успеваемости равен 100 %, показатель качества знаний 63% -64% от общего количества обучаемых.

Результаты итоговой аттестации учащихся 11 классов тоже хорошие. У моих учеников в сдаче ЕГЭ по русскому языку в 2006-2007 учебном году качество знаний составило 64% а в 2013-2014 учебном году качество знаний составило 66%. Удалось

привить любовь к своему предмету. Моя выпускница Тенчурина Ольга поступила в ОГПУ на факультет русской филологии на бюджетной основе.

Ученики принимают активное участие в творческих конкурсах, школьных и районных олимпиадах, в научно-практических конференциях.

У детей появился живой интерес к предмету. Самое главное – дети учатся, учатся с интересом в игровом процессе.

III. Заключение

Обучение с использованием игровых технологий дает возможность не только разнообразить стандартный процесс обучения, но и сделать его более полноценным и увлекательным для ребенка. Думаю, что учение только тогда станет для детей радостным и привлекательным, когда они сами будут учиться проектировать, конструировать, исследовать, открывать, т.е. познавать мир в подлинном смысле этого слова.

Использование игр на уроках русского языка позволяет интенсифицировать учебный процесс, оптимизировать его, поднять интерес школьников к изучению предмета, реализовать идеи развивающего обучения, повысить темп урока, увеличить объём самостоятельной работы.

Мой собственный опыт работы наглядно демонстрирует, что все вышеперечисленное в значительной мере способствует активизации познавательной деятельности учащихся на уроке.

Таким образом, игровые технологии не только обеспечивают овладение русским языком в единстве с культурой его носителей, повышают эффективность обучения, но и способствуют активизации познавательной активности учащихся в целом и к русскому языку, в частности.

IV.Список литературы

1. Акишина А.А. Игры на уроках русского языка.- М.: Рус.яз.,1990.-93 с.
2. Бондаренко С.М. Урок-творчество учителя.- М.: Просвещение, 1974. -216 с.
3. Ветвицкий В.Г. Занимательное языкознание: Пособие для учителей. – М.-Л.: Просвещение, 1966.-265 с.
4. Григорян Л.Т. Язык мой – друг мой. (материалы для внеклассной работы по русскому языку): Пособие для учителя.- М.: Просвещение, 1976.- 224 с.
5. Потиха З.А, Розенталь Д.Э. Занимательно о русском языке: Пособие для учителя. – Л.: Просвещение, 1990.- 255 с.
6. Мережинская Е.К. Занимательная грамматика. – Киев: Радянська школа, 1964. -154 с.
7. Панов Б.Т. Внеклассная работа по русскому языку.- М.: Просвещение, 1980. -208 с.
8. Успенский М.Б. Когда закончились уроки... Внеклассная работа по русскому языку в средних и старших классах национальных школ.- СПб.: Просвещение, 1992. 126 с.
9. Ушаков Н.Н., Сузрова Г.И. Внеурочная работа по русскому языку: Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1985. – 175 с.
10. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Гуманитарный издательский центр Владос, 1990. – 359 с.
- 11.Щукина Г.И. Проблемы познавательного интереса в педагогике. – М.: Просвещение, 1971.- 263 с.
12. Краткий психологический словарь / Под общей ред. А.В.Петровского, М.Я.Ярошевского. – М.: Просвещение, 1985.-384 с.
13. Львов М.Р. Словарь справочник по методике русского языка: Учебное пособие для студентов пед. институтов.- М.: Просвещение, 1960.-239 с.
14. Педагогический словарь в 2 томах. Т.1. -.6 Просвещение, 1960. -568 с.