**Игровые технологии на уроках родного языка как средство творческой активности учащихся.**

**Цель работы – создать наиболее приемлемую** систему в преподавании татарского языка.

**Актуальность работы** состоит в том, что эта модель дает возможность широкому раскрытию личности ребенка, развивает творческие способности.

**Практическая ценность работы** заключается в использовании всех частей или компонентов данной модели непосредственно в обучении татарскому языку.

Наша педагогика находится в постоянном поиске [инновационных технологий](https://pandia.ru/text/category/innovatcionnie_tehnologii/). Они, безусловно, нужны. Но какими бы прогрессивными они ни были, в основе любой технологии должно быть пробуждение в ребенке интереса, а от него дорога к радости открытия. К таким технологиям можно отнести игровые технологии.

**Основная часть.**

Игровые технологии отличаются от других методов обучения и воспитания тем, что позволяет школьнику быть лично причастным к процессам, дают возможность прожить некоторое время в реальных жизненных условиях. Преимущества игры перед другими формами обучения состоят в следующем:

- участник игры может раскрыть себя в конкретной значимой ситуации;

- игра для ученика не обычное событие, а особо притягательное и острое, своеобразная экстремальная ситуация;

- игра воспринимается участником как способ самосовершенствования, испытания себя на психологическую устойчивость, компетентность, позволяя тем самым усилить мотивацию учения.

Игра позволяет ощутить себя значимой частью игрового [коллектива](https://pandia.ru/text/category/koll/), развить толерантность .

Игровые технологии не подменяют традиционных методов обучения и воспитания школьников, а рационально их дополняют, расширяя педагогический арсенал педагога, позволяя более эффективно достигать поставленных целей и задач учебно-воспитательного процесса.

Что даёт игра?

- Игра дает свободу.

- Игра дает выход в другое состояние души.

- Игра дает порядок. Система правил в игре абсолютна и несомненна. Невозможно нарушать правила и быть в игре. Это качество порядок, очень ценно сейчас в нашем нестабильном, беспорядочном мире.

- Игра создает гармонию. Формирует стремление к совершенству.

- Игра дает увлеченность. В игре нет частичной выгоды. Она интенсивно [вовлекает](https://pandia.ru/text/category/vovlechenie/) всего человека, активизирует его способности.

- Игра дает возможность создать и сплотить коллектив. Игра дает элемент неопределенности, который возбуждает, активизирует ум, настраивает на поиск оптимальных решений.

  Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.

#### .

#### I группа игр, которая используется как средство развития познавательной активности детей – это игры с готовыми правилами, обычно и называемые дидактическими.

#### Как правило, они требуют от школьника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное – знать предмет..

#### 2 группа игр, интеллектуальных игр – игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Сюда следует отнести [развивающие игры](https://pandia.ru/text/category/razvivayushie_igri/) психологического характера: кроссворды, викторины, головоломки, ребусы, шарады, криптограммы и т. д. Дидактические игры вызывают у школьника живой интерес к предмету, позволяет развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывает познавательную активность.

#### .Организация игровых форм обучения проходит в двух направлениях:

#### 1.  Использование игровых элементов на уроке.

#### 2.  Урок – игра.

#### С помощью игровых форм определяется победитель-ученик, или команда-победитель.

#### *Вывод:* [деловая игра](https://pandia.ru/text/category/delovaya_igra/) - технология, которая облегчает задачу усвоение нового, закрепления изученного, развивает творческие способности ученика, учит его быть членом коллектива (социологизирует ), помогает отрабатывать тактику поведения в конкретной жизненной ситуации, т. е. готовит к будущей взрослой жизни.

Большинство моих уроков родного языка основаны на элементах игры или игровой технологии. Игру я использую как на отдельных этапах урока, так и на отдельных видах урока. И, разумеется, игра эта носит деловой познавательный характер. Ребята с большим желанием участвуют в подготовке к веселому уроку повторения. А подготовка нужна большая. И не только учителя, но и учеников.

Известно, что ученики 5-6 классов очень любят игры, загадки. Поэтому уроки повторения провожу исключительно в занимательной форме.. Дети не замечают на таких уроках, что они напряженно трудятся, серьёзно готовятся к зачету. И всё это благодаря игре.

С целью совершенствования умения проверять написание парных звонких и звонких согласных; развития [орфографической](https://pandia.ru/text/category/orfografiya/) зоркости, памяти,, логического мышления, сообразительности я провела в [4 классе](https://pandia.ru/text/category/5_klass/) урок – КВН. Учащиеся готовились с большим желанием. Они получили заранее задания: сформировать команды, дать им названия, подготовить девизы, выбрать капитанов, подготовить загадки команде – сопернице. В качестве примера приведу план одного из таких уроков.

Цели урока:1) Закрепить прочность знаний учащихся о [фонетике](https://pandia.ru/text/category/fonetika/), графике и орфографии.

2)Научить учащихся применять изученные правила на практике.

 3)Воспитывать любовь к родному языку.

Ход урока.

1.  Вступительное слово учителя, где объясняется ход урока и правила игры.

2.  Урок – КВН

Урок начинается с приветствием команд. В игре участвуют две команды: «Тартыклар»(«Согласные») и «Сузыклар» («Гласные»).(Жюри должен обращать внимание на выразительность речи)

Приветствие команды «Сузыклар»:

Приветствие команды “Тартыклар”:

Объясняется первое задание командам: написать слова, состоящие из пяти букв, чтобы при чтении средних букв получился [алфавит](https://pandia.ru/text/category/alfavit/).

Примерное выполнение задания:

абага

табак

#### тавык

таган

кадак

стена

дежур

казык

гаилә

(Жюри подводит итоги: за каждое правильное слово - одно очко)

Второе задание команде «Сузыклар». Капитан объясняет своей команде задание. Вставить вместо точек нужные гласные звуки: т…ш к…ч к…л

т…ш к…ч к…л

#### т…ш к…ч к…л

т…ш к…ч к…л

Капитан команды «Тартыклар» тоже получает задание и объясняет. Вставить вместо точек нужные согласные звуки: ка…ак ки…әк кө...

ка…ак ки...әк кө...

ка…ак ки...әк кө...

(Жюри обращает внимание, кто быстрее заканчивает)

Проверка домашнего задания. Каждая команда должна была составить рассказ только из слов, начинающихся с буквы *җ.*

(Жюри подводит итоги)

Конкурс на лучшего знатока загадок.

- Какая команда больше знает загадок и какая из них быстрее отгадает их.

 (Жюри подводит итоги)

А сейчас конкурс “Грамотей”. Какая из команд грамотно напишет продиктованные слова:

Нефть, власть, лагерь, шагыйрь, шигырь, игътибар, алъяпкыч, ашъяулык, табигать, дикъкать, роль, альбом, сәнгать, тәкъдим, съезд.(За правильно написанное слово одно очко)

Жюри подводит итоги. Награждаются победители. Ученикам ставятся оценки.

Анализируя проведеннные уроки, свои наблюдения в течение многих лет, можно сделать некоторые выводы. Играя, дети учатся комбинировать свои знания, полученные в повседневной жизни, из книг и других источников. Игра даёт и самому учителю огромное удовлетворение, поскольку благодаря ей процесс обучения становится процессом непрерывного творчества.

#### Вывод. Применение игровых технологий даёт возможность:

  добиваться повышения орфографической и [пунктуационной](https://pandia.ru/text/category/punktuatciya/%22%20%5Co%20%22%D0%9F%D1%83%D0%BD%D0%BA%D1%82%D1%83%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F) грамотности;

-  стимулировать мотивацию учения;

-  увеличивать речевую активность

-  обогатить словарный запас;

-  развивать воображение, фантазию;

#### -  развивать творческие способности.