**Муниципальное казенное образовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 11 с. Константиновского Петровского района Ставропольского края**

**Творческая работа «Моя педагогическая копилка приемов педтехники»**

**Тема «Эдъютеймент - интересные и увлекательные уроки родного языка»**

Автор: Плугарева Анастасия Олеговна,

учитель русского языка и литературы

МКОУ СОШ №11

Домашний адрес: Ставропольский край

Петровский район

с. Константиновское

ул. Сараева, 33

Телефон: 8-928-349-87-71

**2015-2016 учебный год**

*Игра- это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности*

*В.А. Сухомлинский*

Делая первые шаги в профессии, я столкнулась с проблемой привлечения интереса и повышения мотивации обучающихся к изучению предмета. Как одну из наиболее эффективных методик, помогающих мне в решении проблемы, применяю «Эдъютеймент», приемами которой хочу поделиться.

**Эдьютеймент** – это обучение с развлечением или игровое обучение – форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности.  Это одновременное обучение и удовлетворение любопытства, ведущее к глубокому увлечению изучаемым предметом.

Главная цель «эдьютейнмента» — разнообразие процесса получения знаний развлечением: теория смешивается с образовательными целями и средствами, жизненными ценностями и дает возможность «представления опыта и развлечений через созидание».

Особенности технологии эдьютейнмента:

* Игра - важнейший базисный принцип эдьютейнмента.
* Акцент на увлечение - важным для образовательного процесса становится интерес обучающего, который приведет к накоплению знаний.
* Мотивация через развлечение - удовольствие, получаемое в процессе образования, способствует формированию стойкого интереса к обучению.
* Преимущественно коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой соревновательный аспект. В качестве соперника может выступать не только человек, но и обстоятельства, и он сам (преодоление себя, своего результата). Победа одной команды не исключает возможность достижения своих целей другой. При этом остается фактор соревнования, но исключается фактор поражения, способный испортить удовольствие от игры.
* Нивелирует значение конечного результата. Разные типы «призов»: материальный, моральный (поощрение, грамота, широкое объявление результата), психологический (самоутверждение, подтверждение самооценки). При групповой деятельности результат воспринимается через призму общего успеха, отождествляя успех группы, команды как собственный.

Игры выполняют важнейшие функции в обучении: развлекательную, коммуникативную, диагностическую, игротерапевтическую, коррекционную, функции социализации, самореализации, межнациональной коммуникации.

Результат технологии эдьютейнмента - получение обучающимися удовольствия, приобретение положительного опыта в процессе обучения.

Приемы данной педтехники в 5 классе показывают хорошие результаты и позволяют сделать мой урок интересным и увлекательным, поскольку принцип «учиться играя» сегодня в современной школе становится не просто обязательным, но **базовым элементом**всей системы образования.

Пятый класс - переходный этап в жизни детей. Задача учителя - сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, способствовала возникновению интереса к учению. Мне как учителю важно сделать ежедневные встречи с Фонетикой, Морфологией, Синтаксисом не скучными и обыденными, а радостными и интересными. На помощь  приходят игровые приемы, уроки-игры, уроки-путешествия в страну Русского Языка. Уроки-соревнования побуждают желание победить, а для этого нужно иметь хорошие знания (ученики это понимают и стараются лучше подготовиться). После подобных уроков слышу: «Давайте ещё поиграем», что свидетельствует об успешности урока.

Игровые приемы использую как элемент урока и целый урок. Элементы занимательности применяю неожиданной постановкой или формулировкой вопроса, созданием проблемной ситуации, необычной формой проведения.

Игровые приемы, применяемые мной  на уроках русского языка:

Игровые задания, направленные на отработку орфографических и пунктуационных норм: «Мягкая посадка», «Третий лишний», «Я работаю волшебником», «Помоги Пете Ошибкину», «По щучьему велению». *(Приложение 1)*

Нестандартные задания: диктанты на засыпку, чайнворды, ребусы. Кроссворд, предложенный  в начале урока, актуализирует знания, помогает поставить проблему нового урока, он же, предложенный в конце урока, подводит итоги работы. Кроссворды применяю и как своеобразную минутку отдыха: переключение внимания, возможность посмотреть на языковые явления под другим углом зрения – хорошая возможность поддержать умственную активность обучающихся на уроке. *(Приложение 2)*

Игровые приемы, направленные на отработку орфоэпических норм: минутки-разминки «Говорите по-русски правильно», «Составь текст и озвучь его», «Пригласи на обед», «В эфире - новости», «Конкурс дикторов». *(Приложение 3)*

Лексико-фразеологические игры: «Собери фразеологизм», «Угадай-ка», «Собери пословицу», акростих. *(Приложение 4)*

Дидактические игры: «Птенцы выпали из гнезда», «Эрудит», «Угадай слово». *(Приложение 5)*

Еще древние римляне говорили, что корень учения горек. Но зачем учить с горькими и бесполезными слезами тому, чему можно научиться с улыбкой?  Если интересно построить урок, корень учения изменит свой вкус и вызовет «вполне здоровый аппетит». Игра  - путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить.   Известный российский педагог О.С. Газман  считал, что «игра – едва ли не единственный вид деятельности, направленный на развитие не отдельных способностей, а способности к творчеству в целом». Эти слова актуальны в настоящее время, ведь обществу нужна креативная личность, т.е. личность гибкая, открытая, с развитой способностью к творчеству в любых сферах.

Мне, начинающему педагогу, всегда хочется видеть сверкающие глаза счастливых детей, черпать в них силы, вдохновение, веру в себя и в то, что смогу подарить им сегодня часть интересного, хорошего - свой урок.