**(1 слайд)** 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 всеми возможными средствами пробудить у учащихся интерес к урокам литературы. Если привычной и желанной формой деятельности для ребенка является игра, значит надо использовать эту форму для обучения, объединив игру и учебно-воспитательный процесс **(слайд 2)**.

Способствовать этому призваны игровые педагогические технологии, которые включают достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных дидактических игр.

Цель применения игровых технологий обучения –это развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразные игровые формы обучения. **(3 слайд)**

Игры способствуют созданию эмоционального настроя, улучшают работоспособность, способствуют формированию навыков самообучения и самоорганизации учащихся.

Принципы проведения игр. **(4 слайд )**

- игра не должна быть обычным упражнением с использованием наглядности;

- игра не должна выпадать из общих целей урока, а должна содействовать их реализации;

- должно быть обязательное подведение итогов игры, выявление победителей

При проведении уроков с использованием игровых технологий формируются предметные результаты, также формируются универсальные учебные действия: познавательные, регулятивные, личностные и коммуникативные.

**Познавательные: (слайд5)**

 -выбор наиболее эффективных способов решения заданий в зависимости от конкретных ситуаций:

-структурирование знаний;

-осознанное и произвольное построение речевого высказывания в устной и письменной форме;

**Регулятивные: (слайд6)**

-целепологание

-планирование

-контроль

-оценка

-саморегуляция

**Личностные: (слайд 7)**

-развитие учебно-познавательного интереса;

-способность к самооценке;

**Коммуникативные: (слайд 8)**

-планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками

-определение цели, функций участников, способов взаимодействия;

Игра - особая разновидность миниатюрной задачи, процесс решения которой обязательно сопровождается интересом, является полезным упражнением, своеобразной гимнастикой, мобилизующей умственные силы учащихся, так как для её решения нужно совершить определённые мыслительные операции (**слайд 9**). Она дисциплинирует ум, приучает к чёткой логике, развивает способность делать выводы. И самое главное, в ней “доминируют эмоции”, что делает процесс участия в игре удовольствием 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: **(слайд 10)**

- 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. (**слайд 11**).

Ученикам очень нравятся викторины, так как они позволяют ребёнку ощутить дух соревнования, поэтому я часто их провожу (**слайд 12**). Вот примеры таких уроков:

- викторина по басням И. А. Крылова, проведённая как игра брейн-ринг (**слайды 13–15**);

- виртуальная викторина по сказке Г. Х. Андерсена “Снежная королева” (**слайды 16–19**);

- викторина-диалог, которую я использую при проверке домашнего задания; вопросы составляются по алгоритму игры “Что? Где? Когда?” (например, при изучении повести И. С. Тургенева “Муму” можно предложить ученикам такие вопросы: кто, где, когда сказал: “Скверная собачонка! Какая она злая!” или кто, где, когда нашел небольшого щенка.).

В методической литературе можно найти описание различных конкурсов, так как они помогают развивать речь учащихся, их творческие способности (**слайд 20**). Изучение темы “Устное народное творчество” в 5 классе я, как правило, заканчиваю конкурсом знатоков сказок “Сказочный калейдоскоп” (**слайд 21–24**).

Изучение теории литературы - дело сложное для учащихся. Чтобы помочь им усвоить новые понятия, я опять – таки призываю на помощь игру (**слайд 25**). Так, изучая тропы в 5 классе, предлагаю ребятам на время стать поэтами и поучаствовать в лингвистическом эксперименте (**слайды 26–29**), а затем посоревноваться с поэтом или писателем (**слайды 30–32**).

Таким образом, использование игровых технологий на уроках литературы 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. Важно при этом помнить, что игра на уроке – это не забава, а труд, сложный, но интересный. А так же не забывать о том, что есть несколько советов по использованию игры на уроке, и это прежде всего **(слайд 33)**

- соответствие игры учебно-воспитательным целям урока,

- доступность игры для учащихся данного возраста,

- умеренность в использовании игр на уроках.

**Литература**

1. Е.В. Карсалова. “Стихи живые сами говорят…”. М.: Просвещение, 1990.

2. М.Г. Качурин. Организация исследовательской деятельности на уроках литературы. М.: Просвещение, 1988.

3. Литературные праздники и нетрадиционные уроки. 5–7 класс. М.: Олма-Пресс, 2002.

4. Н.Е. Смирнова, Н.Н. Ципенко. Игровые уроки. Русские и зарубежные произведения. М.: НЦ ЭНАС, 2003.

5. http://www.istranet.ru/node/76585

6. http://www.artandphoto.ru/themes.php?id=35&page=6

7.hppt://www.pushkin.ellink.ru

8.hppt://www.world.lib.ru

9. hppt://www.habit.ru/20/94.html