**«Настольные игры на уроках литературы**

**как средство развития учебно-познавательной компетенции, мотивации, воображения».**

**Следуя потребностям современного общества**, учащимся необходимо осваивать универсальные учебные действия: уметь выявлять возникающие проблемы, уметь адаптироваться в реальных условиях, уметь применять полученные знания на практике в различных ситуациях. На такой результат направлена модернизация российского образования, стандарты нового поколения, реализующие системно-деятельностный подход. Особое внимание уделяется достижению метапредметных и личностных результатов учащихся.

**Сущность педагогического опыта** заключается в разработке дидактического материала, способствующего развитию **учебно–познавательной компетенции** учащихся, формированию целостного представления об окружающем мире и приобретению школьниками собственного опыта по взаимодействию с ним.

Одной из важнейших компетентностей учащихся является учебно-познавательная компетенция, которая представляет собой *совокупность компетенций ученика в сфере самостоятельной познавательной деятельности, включающей элементы логической, методологической, общеучебной деятельности,* соотнесенной с реальными познаваемыми объектами. Сюда входят знания и умения организации целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, самооценки учебно-познавательной деятельности. По отношению к изучаемым объектам ученик овладевает креативными навыками продуктивной деятельности: добыванием знаний непосредственно из реальности, владением приемами действий в нестандартных ситуациях, эвристическими методами решения проблем.

Очень интересна и продуктивна для этих целей ***технология настольных игр****,* целью которой является развитие умственного, логического мышления учащихся, мотивации и воображения.

О пользе настольных игр для развития мозга и психики говорят многие педиатры и родители. И, вместе с тем, все чаще и чаще эти игры заменяются компьютерными аналогами. А ведь компьютер не способен дать ребенку многое из того, что он почерпнет, играя в настольную игру.

**Настольная игра - это не только развлечение.** Это игры, которые благотворно влияют на умственное и психологическое развитие детей, помогают поддерживать общение в семье и в школе, учат общению друг с другом, воспитывают культуру общения в коллективе. Они приучают ребят работать и мыслить... играя. К тому же соревновательный дух игры заставляет детей мобилизовать свои силы, увеличивает их восприимчивость и логику мышления.

**Основные мотивы внедрения в учебный процесс игровой (настольной игры) технологии:**

- гарантированность достижения результатов обучения;

- возможность работы в индивидуальном темпе;

- возможность работы учащихся в парах, в группах;

- возможность общения с товарищами.

**РАЗНОВИДНОСТИ ИГР И НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ**

Настольные игры появились давно, и их история связана с историей многих народов. Многие современные игры уходят своими корнями в далекое прошлое. Конечно, в ходе истории, они постепенно менялись, правила их немного преобразовывались, но суть осталась такой же, какой она была много веков назад. Древнейшими настольными играми являются **шахматы, шашки, кости, нарды, домино.** Они и сегодня не менее популярны, чем раньше, и имеют множество своих почитателей.

Многие ошибочно полагают, что в настоящее время, когда в почти каждом доме появился компьютер, интерес к настольным играм пропадает. Но в действительности, это не так. Настольные игры являются одним из лучших семейных развлечений, которые способны объединить всех членов семьи. Кроме того, такие игры являются не просто развлечением. *Они развивают способности и таланты ребенка.*

**Польза настольных игр**

Помимо развлекательной функции практически все настольные игры имеют полезные свойства, развивая способности и личностные качества ребенка. Сочетая в себе игру и обучение, настольные игры могут стать прекрасным образовательным средством для детей дошкольного и школьного возраста.

Даже самые простые настольные игры оказывают полезное влияние на ребенка, развивая зрительную память, логику, внимание, сообразительность, фантазию и образное мышление.

Каждая настольная игра выполняет свою функцию.

**Одни** игры в красочной интересной форме обучают детей распознавать и запоминать различные предметы и явления, способствуют расширению словарному запаса, развивают внимание.

**Другие** – служат своеобразной подготовкой ребенка к жизни, предлагая ему в процессе игры различные проблемы, при решении которых он учится примерять на себя новые роли и тем самым развивает свои навыки и приобретает жизненный опыт.

**Третьи** – развивают физические способности, улучшая ловкость, скорость реакции, глазомер и координацию движений. Помимо этого настольные игры способствуют правильному формированию личностных качеств детей. Как правило, настольные игры подразумевают участие нескольких игроков. Взаимодействуя между собой в процессе игры и подчиняясь ее правилам, дети учатся правильно общаться друг с другом, терпеливо ожидать своей очереди, чтобы сделать ход, сопереживать соперникам и достойно переживать как победу, так и поражение.

**НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРЫ**

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. Как же добиться того, чтобы наш предмет приносил ученикам интеллектуальное удовольствие? Ответ очевиден: заинтересовать. Чем? Если привычной и желанной формой деятельности для ребенка является игра, значит надо использовать **эту форму для обучения, объединив игру и учебно-воспитательный процесс.**

Настольные игры можно использовать с 5 класса. Это связано с тем, что пятый класс - переходный этап в жизни детей: из начальной школы - в среднюю, в мир новых учителей, новой программы, новых предметов. **Задача учителей в это время** - сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению.

Таким образом, на своей практике я использую ряд настольных игр, которые можно применять на каком-либо определенном этапе урока, а также растянуть и на целый урок.

**Целью создания таких игр** является воспитание интереса к чтению и применению полученных знаний на практике. Тем самым, мы прививаем технику осознанного чтения художественного произведения, расширяем кругозор и привлекаем интерес к чтению через зрительное восприятие.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Такие формы работы помогают развивать у ребят интерес к учению, желание самостоятельно добывать знания, тренировать память, мышление, воображение и в некоторых случаях мелкую моторику.

Компетентность не замыкает образование только на обучении. Она соединяет урок и жизнь, связана с воспитанием и внеучебной деятельностью. Работая над формированием учебно-познавательной компетенции, можно создать благоприятную образовательно-развивающую среду, которая помогает учащимся ***быть конкурентными, активными, способными адаптироваться в любом коллективе.***

Это позволяет мне уверенно сказать, что у моих учеников сформировано стремление к познанию:

• они умеют самостоятельно работать с источником знаний.

• понимают и принимают учебные задания, проверяют свою работу и работу напарника, ведут контроль над своими действиями;

• дают грамотное сравнение, анализ, обобщение, классификацию и систематизацию материала;

• с удовольствием участвуют в диспутах, грамотно ведут диалог;

• а главное, у них особый стиль общения, в котором преобладает дух сотрудничества, сопереживания и взаимоуважения.

**Помимо этого технология настольных игр выполняет ряд других функций:**

1) правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников;

4) в составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно быстрее и успешнее справиться с заданием.

Таким образом, соревнование способствует усилению работоспособности всех учащихся.

Благодаря открытости, коллективности с одной стороны, и обособлению, сохранению индивидуальности, самоутверждению с другой стороны, ребёнок становится личностью. А личностный результат является главным в компетентностом подходе обучения в федеральном государственном стандарте нового поколения.

**ИНФОРМАЦИОННЫЕ ИСТОЧНИКИ**

1.Карелова И. М. «Игровая досуговая программа: думаем, проектируем, воплощаем». Журнал «Воспитание школьников», 3, 2010.

2.Немов Р.С. Психология. Учеб. для студентов высших учебных заведений. В 3 кн. Кн. 1. Общие основы психологии. – 2-изд. – М.: Просвещение: ВЛАДОС, 1995. – 576 с.

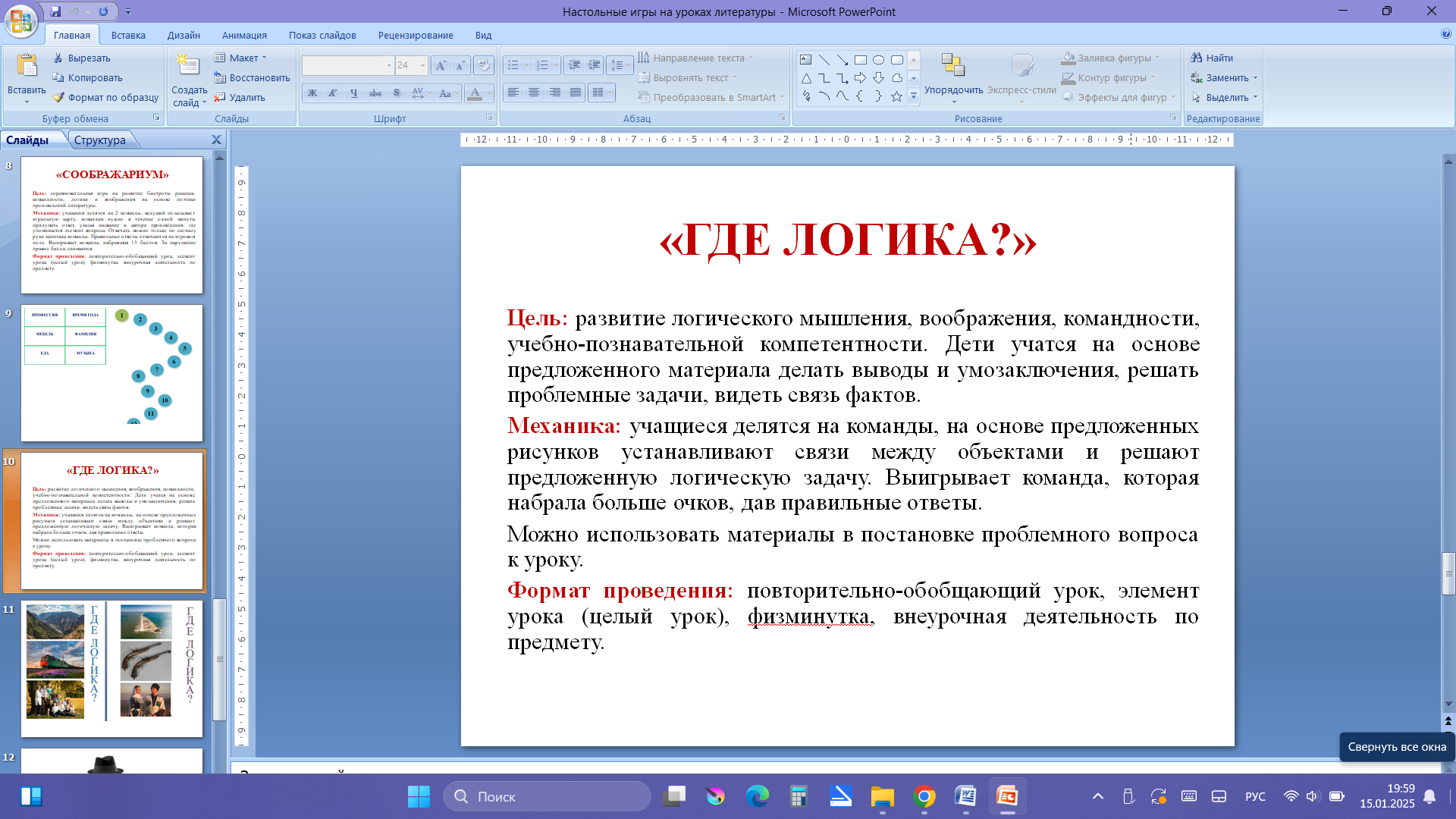
3.Поташник М.М. Требования к современному уроку. Методическое пособие. – М.: Центр педагогического образования 2007. – 222 с.

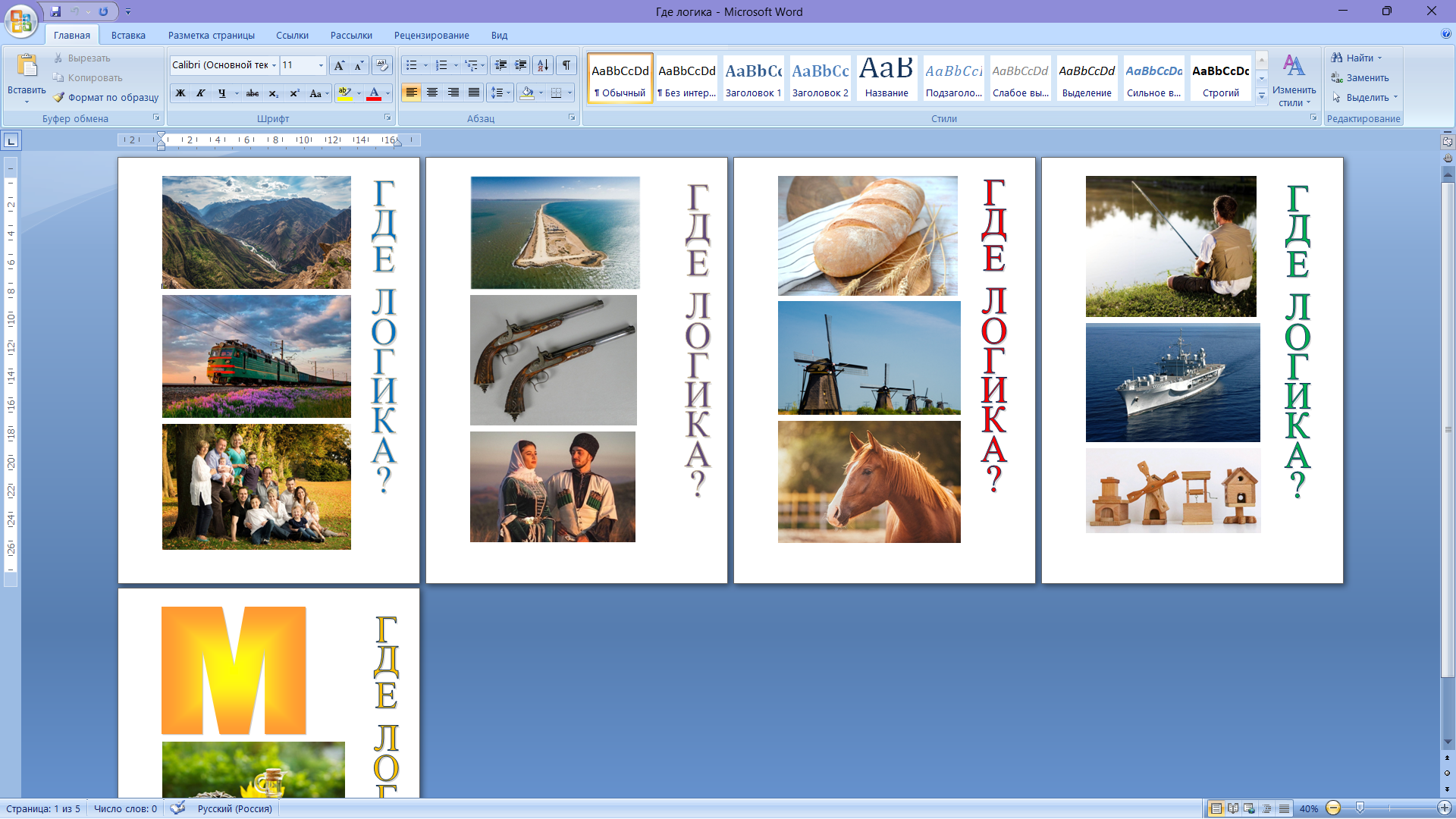
4.Педагогика: Учебное пособие для студентов педагогических учебных заведений/ В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, А.И. Мищенко, Е.Н. Шиянов. – 4-е изд. – М.: Школьная пресса, 2002.-512 с.

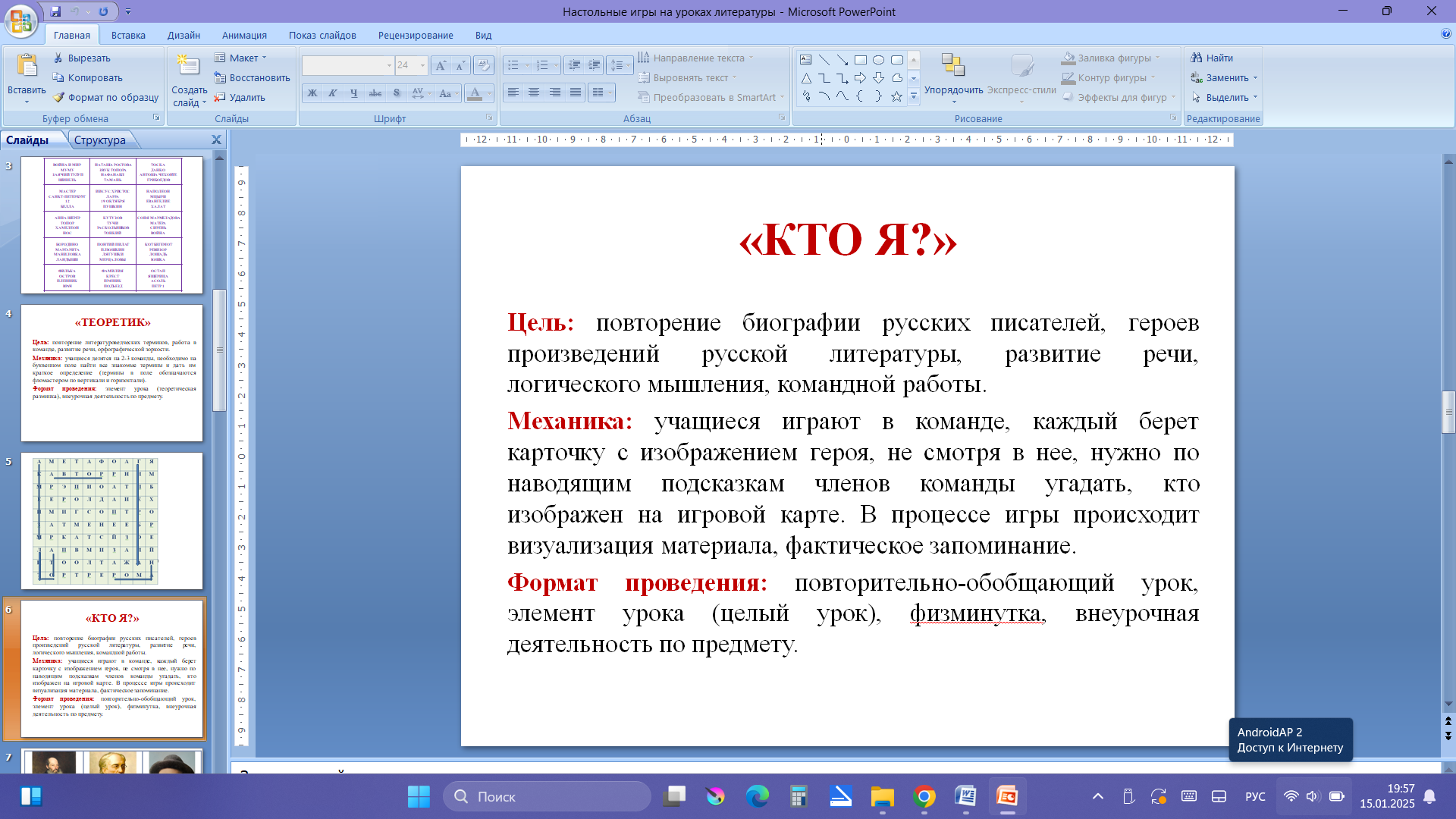
5.Ярулов А.А. Познавательная компетентность школьников //Школьные технологии. – 2004. – № 2. – С. 43-84.

6.Гоголева С.В.Дидактические игры. Якутск.1991. – 136с.

Приложение

****



****

