**Использование дидактических игр на уроках русского языка в начальных классах.**

У детей младшего школьного возраста слабо развито абстрактное мышление. Их психика требует чего-то неожиданного, интересного. Осознание понятий рождается у них на основе конкретного материала. Если на уроке ребёнок не увидит ничего яркого и интересного, то интерес к предмету падает. Одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету является использование на уроках и во внеклассное время дидактических игр и занимательного материала, что способствует созданию у учеников эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает возможность один и тот же материал повторить разнообразными способами.

Поддержать интерес ребёнка к учебе помогут яркие наглядные пособия, включение в процесс обучения игры. Учить, играя, - оспаривать эту заповедь не станет никто. Игра побуждает учащихся к игровым действиям, даёт возможность каждому ребёнку лучше представить разыгрываемую ситуацию. В игре дети учатся концентрировать свое внимание на игровых правилах и следить за их выполнением. Игра позволяет ребёнку заново пережить яркие впечатления и события. Играя, дети накапливают знания об окружающем мире, учатся самостоятельно принимать решения, проявляют оригинальность мысли. Таким образом, в процессе игры у детей повышается познавательный интерес и стремление получения знаний изучаемого предмета.

В самом термине «дидактическая игра» подчёркивается педагогическая направленность, отражается многообразие её применения. Дидактическую игру не надо путать с забавой, не следует считать её деятельностью, доставляющей удовольствие ради удовольствия. На дидактическую игру нужно смотреть как на вид преобразующей творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной работы.

Значительного эффекта учитель может достичь в случаях, когда учебная задача так сочетается с игровой, что ученик воспринимает ее именно как задачу, т.е. подходит к решению сознательно, но при этом все - таки играет.

Основными аспектами развития личности ребёнка в процессе использования дидактической игры можно назвать следующие:

1. В игре развивается мотивационно-потребностная сфера: возникает иерархия мотивов, где социальные мотивы приобретают более важное значение для ребёнка, чем личные (соподчинение мотивов).

2. Преодолевается познавательный и эмоциональный эгоцентризм: ребёнок, принимая роль какого- либо персонажа, героя и т.п., учитывает особенности его поведения, его позицию. Это помогает в ориентировке во взаимоотношениях между людьми, способствует развитию самосознания и самооценки.

3. Развивается произвольность поведения: разыгрывая роль, ребёнок стремится приблизить её к эталону. Воспроизводя типичные ситуации взаимоотношения людей в социальном мире, ребёнок подчиняет свои собственные желания, импульсы и действует в соответствии с социальными образцами. Это помогает ребёнку постигать и учитывать нормы и правила поведения.

4. Развиваются умственные действия: формируется план представлений, развиваются способности и творческие возможности ребёнка.

Возможны два подхода к классификации игр, предлагаемых для использования на уроках русского языка.

Первый подход состоит в классификации игр в зависимости от того, для решения каких задач во время урока может быть использована игра. Подобное разделение является достаточно формальным, потому, что одна игра позволяет решать сразу несколько взаимосвязанных задач:

1. Введение темы урока. Использование игрового момента позволяет подвести учащихся к теме урока с использованием элемента заинтересованности за счёт того, что они сами формулируют тему урока на основе игрового задания.

2. Изучение нового материала. Игра позволяет на базе ранее изученного материала построить изучение нового материала.

3. Закрепление изученного материала. Применение игрового элемента позволяет охватить более большой объём пройденного материала, задействовать всех учащихся, экономить время выполнение задания, создавать и использовать межпредметные связи.

4. Игровые моменты позволяют осуществить плавный переход между этапами урока

5. Подведение итогов урока. Игра позволяет более кратко и содержательно подвести итоги урока.

Второй подход позволяет классифицировать игры в зависимости от их сути и содержания.

1. Игра «Составь слово».

2. Игра «Найди лишнее».

3. Игра «Разделение на группы».

4. Игра «Волшебный мешочек».

5. Игра «Исправь ошибку».

**Примеры дидактических игр на уроках русского языка.**

**Игра «Составь слово».**

Эта игра позволяет повторить ранее изученный материал и совершить плавный переход к новой теме или к новому изучаемому материалу, а также может служить связкой между этапами урока или различными заданиями на одном этапе.

Возможны несколько вариантов этой игры:

1. Составление слова из нескольких слов.

2. Составление односложных или двусложных слов из одного длинного слова.

3. Составление слова из написанных букв.

4. Среди узора найти буквы и составить слово.

5. Цветочек.

1.Составление слова из нескольких слов.

Учащимся предлагается несколько слов. Количество слов зависит, от того, сколько букв в задуманном учителем слове. Слова могут задаваться разными способами:

записаны на доске;

являться ответом на загадку;

определяться по значению слова;

определяться по картинке.

К примеру, заданы слова:

Кормушка

Берег

Фильтровать

С данными словами может быть проведена предварительная работа, например по отработке правила «Безударная гласная в корне слова».Потом учитель задает принцип отбора букв. Это может быть отбор по порядковому номеру буквы в слове, отбор по характеристике определенного звука в слове и определении соответствующему ему буквы или какой - либо другой способ отбора букв. В данном примере отбор букв идёт по порядковому номеру буквы в слове (6 - 4 - 1).Дети должны на основе заданного критерия отбора выявить буквы, входящие в состав слова и определить это слово. В примере это слово - ШЕФ. Продолжается работа с полученным словом:

1. Объяснение значения слова.

2. Подбор синонимов.

3. Составление устных предложений.

4. Фонетический разбор слова.

На основе фонетического разбора начинается объяснение нового материала (в примере - «Парные согласные в корне слова»).

2. Составление односложных или двусложных слов из одного длинного слова.

Эта игра может быть использована для закрепления темы или быть связкой между этапами урока.

Учитель предлагает одно слово. Например, Мороженое. Слово может быть заданно также различными способами и с ним может быть проведена работа по лексике, орфографии или орфоэпии.

В приведенном примере можно повторить лексическое значение слова, подобрать однокоренные слова, разделить слово на слоги, поставить ударение.

Учащиеся должны из букв составляющих это слово составить более короткие слова (ром, морж, нож, море, реже, можно). На выполнение задания может быть отведено определенное время или определено количество полученных слов.

С полученными словами также можно повторить части речи, деление слов на слоги, перенос слов и другие темы.

3. Составление слова из написанных букв.

Это задание может быть использовано для введения новой темы и отработки каллиграфического написания букв. Учителем предлагаются несколько букв.

Буква может быть задана различными способами:

1. Стихотворение про букву.

2. Записаны под диктовку.

3. Заданы в виде несложного кода.

Ученики должны составить слово из полученных букв. Полученное слово может являться темой урока или быть его частью.

4. Среди узора найти буквы и составить слово.

Учитель пишет на доске узор, состоящий из элементов букв, в котором спрятаны разрозненные буквы необходимого слова.

Учащиеся должны обнаружить среди элементов отдельные буквы и составить из них слово.

5. Цветочек.

Эта игра может быть использована для повторения ранее изученного материала, для перехода к новой теме или к новому материалу. Учитель пишет на доске или раздает заранее созданные листочки в виде лепестков ромашки. На каждом лепестке написаны слоги или отдельные буквы. Дети должны составить слова из имеющихся букв или слогов.

**Игра «Найди лишнее».**

Эта игра позволяет формировать мыслительные операции по анализу, синтезу и обобщению

Учитель предлагает учащимся группу слов, объединенных по какому - либо свойству. В группе имеется слово, которое не принадлежит по какому - либо характеристическому свойству данной группе. Дети должны проанализировать каждое слово по значению, грамматике и орфографии, определить объединяющее группу свойство и выяснить, какое слово не обладает этим свойством.

Например, предлагается группа слов:

Морковь, картофель, огурец, помидор, яблоко.

Характеристическое свойство данной группы - принадлежность к группе растений «Овощи». Лишнее слово яблоко.

В дальнейшем с полученным словом проводится работа в соответствии с планом урока.

В зависимости от подготовки учащихся задание можно усложнять, увеличивая количество слов или характеризующих свойств.

**Игра «Разделение на группы».**

Эта игра позволяет формировать у учащихся умение классифицировать объекты и понятия по определенным свойствам.

Учитель предлагает учащимся набор слов. Учащиеся должны разделить эти слова на группы, по каким либо свойствам.

В зависимости от поставленной задачи выбирается степень сложности задания.

1. Учитель сам задает свойства, по которым будет проводиться классификация, например, проверяемые безударные гласные в корне слова - проверяемые согласные в корне слова.

2. Учащиеся самостоятельно определяют свойства, количество групп и проводят классификацию.

Эта игра может быть использована при закреплении ранее изученного материала, обобщении изученного.

Например, после изучения тем «Проверяемые безударные гласные в корне слова», «Проверяемые парные согласные в корне слова», «Непроизносимые согласные в корне слова» необходимо провести обобщение по теме «Орфограммы корня». В этой ситуации игра позволяет сделать это обобщение в более доступной и понятной форме.

Даны слова: низко, смотреть, звездный, праздник, рукавчик, кормушка, домовой, местный, зубчик.

Эти слова разделяются на следующие группы:

1. По принципу «Проверяемые безударные гласные в корне слова»

смотреть, кормушка, домовой

2. По принципу «Проверяемые парные согласные в корне слова»

низко, рукавчик, зубчик

3. По принципу «Непроизносимые согласные в корне слова»

звездный, праздник, местный

После разделения на группы учащиеся должны аргументировать свой выбор, что позволяет развивать умение рассуждать, доказать правильность своих действий.

**Игра «Волшебный мешочек».**

Эта игра позволяет развивать тактильные ощущения, формулировать их словами. Игра может быть использована, например, при изучении темы «Прилагательные как часть речи» в качестве введения в тему.

Учитель предлагает учащимся мешок, в котором находится один или несколько предметов. Учащиеся должны опустить в мешок руку и, не доставая предметов из мешка, определить, что там находится и дать как можно больше описаний своих тактильных ощущений, например, круглый, гладкий, мягкий, маленький, резиновый.

На основе этих слов можно дать определение прилагательного и его значения в речи и перейти к изучению прилагательных.

Аналогично проводится работа по теме «Существительное как часть речи».

**Игра «Исправь ошибку».**

Эта игра позволяет отрабатывать орфографическую зоркость, находить ошибки в текстах, повторять правила, уметь применять их на практике, способствовать выработке навыка орфографического письма.

Учитель предлагает текст или набор слов, с ошибками в некоторых словах. Задания могут подразделяться по уровню сложности:

1. С указанием количества ошибок.

2. Без указания количества ошибок.

3. С ограничением по времени или ввести элементы соревнования между учениками.

Учитель или сам предлагает слова или выбирает их из детских работ, что позволяет отработать наиболее частые ошибки, допускаемых учащимися.

Учащиеся должны обнаружить ошибки и оформить результаты работы в указанном виде (исправить прямо в тексте, выписать слова с ошибками и т.д.).

Введение в учебную деятельность элементов игры или развивающих игр позволяет ребёнку легче адаптироваться к учебной деятельности, развивать потребность в знаниях, способность анализировать, классифицировать, обобщать объекты, понятия и явления, развивать непроизвольное внимание, повышать мотивацию учебно-познавательной деятельности, развивать самоконтроль и самооценку.