**Тема: «Использование дидактических игр**

**на уроках русского языка**

**на примере 2 класса»**

**СОДЕРЖАНИЕ**

**Введение**………...…………………..……………………………………...3

**ГЛАВА I. Теоретические основы учения об игре**…............................5

1.1. Происхождение и развитие игры……..………………………………5

1.2. Сущность и функции игры и игровой деятельности………………..8

1.3. Классификация дидактических игр………………………………...12

**ГЛАВА II. Применение игровых технологий на уроках русского языка**…………………………………………………………………………......22

2.1 Воспитательные и развивающие возможности предмета «Русский язык»……………………………………………………………………………...22

2.2. Урок с дидактической игрой………………………………………...23

2.3. Этапы разработки и проведения игр на уроках………………….....26

2.4. Использование дидактических игр на уроках русского языка ……………………………………………………………………………..29

**Заключение**……………………………………………………..………...37

**Список используемой литературы**……………………………………39

**Приложение**

**ВВЕДЕНИЕ**

**Актуальность** выбранной темы обусловлена тем, что на современном этапе главной задачей государственной образовательной политики является создание условий для достижения нового качества образования в соответствии с перспективными потребностями современной жизни, обеспечение доступности образования для всех детей.

Игровые технологии в воспитании и обучении, пожалуй, самые древние. Возможно, именно поэтому дидактическая игра остаётся очень действенным методом для развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей детей. Игра приоткрывает ребёнку незнакомые грани изучаемой науки, помогает по-новому взглянуть на привычный урок, способствует возникновению у школьников интереса к учебному предмету. Целью обращения к игровым технологиям на уроке русского языка является приобретение конкретных практических навыков, закрепление их на уровне методики, перевод знаний в опыт.

Игра как феноменальное человеческое явление наиболее подробно рассматривается в таких областях знания как психология и философия. Для ребят дошкольного и младшего школьного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, игра для них – труд,  игра для них - серьезная форма воспитания.

   В настоящее время  появилось целое направление в педагогической науке - игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста и поэтому упор на игру (игровую деятельность, игровые формы, приемы) - это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальных  условий жизнедеятельности. В последние годы вопросы теории и практики дидактической игры разрабатывались и разрабатываются многими исследователями: А.П.Усовой, Е.И.Радиной, Ф.Н.Блехер, Б.И.Хачапуридзе, 3.М.Богуславской, Е.Ф.Иваницкой, А.И.Сорокиной, Е.И.Удальцовой, В.Н.Аванесовой, А.К.Бондаренко, Л.А.Венгером. Во всех исследованиях утвердилась взаимосвязь обучения и игры, определилась структура игрового процесса, основные формы и методы руководства дидактическими играми.

### Игра - это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

### Объектом исследования является процесс обучения младших школьников.

### Предмет исследования – использование игровых технологий на уроках русского языка.

### Цель исследования заключалась в теоретическом обосновании методики использования игровых технологий как одной из форм организации познавательной деятельности школьников при изучении нового материала на уроке русского языка.

### Достижение этой цели требовало решения следующих задач:

### 1. Рассмотреть данную проблему с теоретической точки зрения.

### 2. Выявить педагогические и методические основы конструирования и использования игровых технологий.

### 3. Определить значение использования дидактических игр на уроках русского языка.

### 4. Рассмотреть игровые технологии, которые могут успешно использоваться при изучении нового материала на уроках русского языка.

### Структура работы: работа состоит из двух глав, заключения и списка используемой литературы.

**ГЛАВА I. Теоретические основы учения об игре**

* 1. **Происхождение и развитие игры**

Игра в любую историческую эпоху привлекала к себе внимание педагогов, так как ней заключена реальная возможность, воспитывать и обучать ребенка в радости. Родоначальником теории игры в российской науке является К.Д.Ушинский. Он противопоставляет проповеди стихийности игровой деятельности идею использования игры в общей системе воспитания, в деле подготовки ребенка через игру к трудовой деятельности.

В отечественной педагогике и психологии серьезно разрабатывали теорию игры М.М.Бахтин, П.П.Блонский, Л.С.Выготский, Н.К.Крупская, А.Н.Леонтьев, А.С.Макаренко, Д.Б.Эльконин. При этом основными подходами к теории возникновения игры является теория духовного развития в игре; труд как источник появления игры; теория воздействия на мир через игру.

Вот несколько основных подходов к объяснению причин возникновения игры:

*Теория избытка нервных сил (*возникла в XIX веке, в то время, когда преобладала точка зрения, что игра есть явление, замещающее, компенсирующее активность. Родоначальником данной теории является английский философ Спенсер (1820 — 1903), который считал игру результатом чрезмерной активности, возможности которой не могут быть исчерпаны в обычной деятельности. Спенсер утверждает, что игры людей, в том числе детей есть проявление инстинктов, направленных на успех в “борьбе за существование”, порождают “идеальное удовлетворение” этих инстинктов и совершаются ради этого удовлетворения).

*Теория инстинктивности, функции упражнения в игре, предупражнения инстинктов*. В начале века особую популярность приобрела теория предупражнения швейцарского учёного К. Гросса, который считал игру первичной, изначальной, какими бы внешними или внутренними факторами она не вызывалась: избытком сил, усталостью, стремлением к соперничеству, подражанию и т.д. Игра, по Гроссу, вечная школа поведения.

*Теория рекапитуляции и антиципации.*Американский психолог, педагог Г.С. Холл (1846-1924) выдвинул идею рекапитуляции (сокращённого повторения этапов развития человечества) в детских играх. Игра, по мнению сторонников этой теории, помогает преодолевать инстинкты прошлого, становиться цивилизованнее. Данные исследователи воспринимают игру и игровую атрибутику как редуцированную деятельность, т.е. как воспроизводство образа жизни, культовых церемоний далёких предков.

Существует также *теория антиципации* будущего в детской игре. Сторонники этой теории считают, что игры у мальчиков и девочек различны, так как обусловлены жизненной ролью, которая их ждёт.

*Теория функционального удовольствия, реализации врождённых влечений*фактически является теорией психоанализа. Авторы данной теории считают, что скрытые желания бессознательной сферы в играх имеют преимущественно эротическую окраску и обнаруживаются чаще всего в ролевых играх. А. Адлер (1870 — 1937) — австрийский психиатр и психолог, ученик З. Фрейда, основатель индивидуальной психологии, считал источником мотивации стремления ребёнка к самоутверждению как компенсации возникающего в детстве чувства неполноценности. Адлер объясняет появление игры и её своеобразие как реализацию желаний, которые ребёнок не может осуществить в действительности.

*Теория отдыха в игре*. Игру как средство поддержания бодрости и силы трактовали Шиллер и Спенсер. Понимая, что в игре человек не только тратит, но и восстанавливает энергию. Такие исследователи, как Валлон, Патрик, Штейнталь, считали игру не столько компенсаторной, сколько уравновешенной, значит отдыхом. Игра позволяет привлечь в работу ранее бездействовавшие органы и тем самым восстановить жизненное равновесие.

*Теория духовного развития ребёнка в игре.*К.Д. Ушинский (1824 — 1871) противопоставляет проповеди стихийности игровой деятельности идею использования игры в общей системе воспитания, в деле подготовки ребёнка через игру к трудовой деятельности. Ушинский один из первых утверждал, что в игре соединяются одновременно стремление, чувствование и представление.

Многие учёные, в том числе Пиаже, Левин, Выготский, Эльконин, Ушинский, Макаренко, Сухомлинский, полагали, что игра возникает в свете духовности и служит источником духовного развития ребёнка.

Бесспорно, существуют и другие версии происхождения игры. Например, Ж. Шато считает, что игры детей возникли из их вечного стремления подражать взрослым. Р. Хартли, Л. Франк, Р. Гольденсон предполагают, что игра порождается “коллективным инстинктом” детей. Многие из вышеназванных исследователей называют источником игры общественный разум.

Теорию игры в аспекте её исторического проявления, выяснения её социальной природы, внутренней структуры и её значения для развития индивида в нашей стране разрабатывали Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и другие.

Один и тот же круг исследователей называют разные источники и причины появления феномена игры, рассматривая различные функции или близкие ей явления культуры.

Основная особенность дидактических игр определена их названием: это игры обучающие. Они способствуют развитию познавательной деятельности, интеллектуальных операций, представляющих собой основу обучения. Но ребенка привлекает в игре не обучающая задача, которая в ней заложена, а возможность проявить активность, выполнить игровое действие, добиться результата, выиграть. Однако если участник игры не овладеет знаниями, умственными операциями, которые определены обучающей задачей, он не сможет успешно выполнить игровые действия.

* 1. **Сущность и функции игры и игровой деятельности.**

 Понятие «игра», на первый взгляд, многим кажется простым и ясным. Игра ассоциируется с детством: если ребенок здоров, он, естественно, играет. Детская игра - один из сложнейших теоретических вопросов. Изучение игры детей дает представление об общественной организации жизни людей, об их законах и верованиях, о формах и методах воспитания. А как играли дети наших далеких предков? А может быть, игры и вовсе не было? Ответы на эти вопросы важны потому, что понять природу детской игры - это значит понять природу самого человека. «Игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений»,- пишет известный советский исследователь игры Д.Б.Эльконин.[[1]](#footnote-1)

Игра - особый вид деятельности. Во-первых, потому что играть приятно, играть легко, играть весело, в игре мы проживаем счастливое состояние.

В подарок от природы получаем предрасположенность и потребность в игре; генетическая программа обеспечивает нашу обязательную игровую деятельность, в ходе которой организм развивается, упражняясь. И не один вид деятельности не обладает такой прочной органической базой, как игра- это деятельность, предписанная самой природой развития человека. Человек есть «человек играющий», homo ludens ( Хейзинги ). Во - вторых, целевое содержание, расположенное в самой игре, внутри игры (игра есть деятельность, цель которой лежит в самой деятельности) придает весомость каждому моменту игры. Играют, чтобы играть. Получают удовольствие от процесса игры, а достижение цели лишь венчает получаемое удовольствие. Данная особенность игры обеспечивает ощущение легкости. И, хотя все знают, что игра часто требует высочайшего напряжения сил, тем не менее, говорят, что «играть» в отличие от «работать», вовсе не трудно. Зная это, человек вступает в игру открыто.

Мотивы игровой деятельности отражают более непосредственное отношение личности к окружающему; значимость тех или иных её сторон переживается в игровой деятельности на основании более непосредственного отношения к их собственному внутреннему содержанию. В игровой деятельности отпадает возможное в практической деятельности людей расхождение между мотивом и прямой целью действия субъекта. Игре чужда корыстная казуистика опосредований, в силу которых действие побуждается каким – нибудь побочным его результатом, вне прямого отношения к предмету, на который оно направлено. В игре совершаются лишь действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию.

В этом основная особенность игровой деятельности и в этом её основное очарование, лишь сравнимое с очарованием высших форм творчества. [[2]](#footnote-2)Игра взрослого человека и ребенка, связанная с деятельностью воображения, выражает тенденцию, потребность в преобразовании окружающей действительности. Проявляясь в игре, эта способность к творческому преобразованию действительности в игре впервые формируется. В этой способности, отображая, преображать действительность, заключается основное значение игры. Значит ли это, что игра, переходя в воображаемую ситуацию, является отходом от реальности? И да, и нет. В игре есть уход от действительности, но есть и проникновение в неё. Потому в ней нет ухода, нет бегства от действительности особый, мнимый, фиктивный, нереальный мир.

Итак, игра — непринужденная деятельность в воображаемой ситуации по определенным правилам. И если субъективная цель игры, ее мотив находятся в самом процессе деятельности, доставляющем удовольствие, то объективное значение игровой деятельности заключается в формировании и тренировке физических и духовных способностей, необходимых для осуществления других видов деятельности и жизни личности в обществе.

Дидактическая игра является одной из уникальных форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала, которые осуществляются в рамках воспроизводящего и преобразующего уровней познавательной деятельности.

Игра актуальна в настоящее время и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. Важной задачей школы становиться развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Термин “дидактические игры”, под которым понимались специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры, впервые ввели Ф.Фебель и М. Монтессори".

Многие исследователи неоднократно с болью констатировали, что “являясь главным и вечным атрибутом детства, фактором социализации и развития ребенка в школе, игра никак не может получить законную “прописку” ни на уроках, ни в до образовательной работе”.

**Дидакти́ческие и́гры** — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из [методов активного обучения](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%8B_%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F) (В. Н. Кругликов, [1988](http://ru.wikipedia.org/wiki/1988)). **Дидактическая игра** — это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш. Дидактическая игра — это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов.

Понимание сущности дидактической игры позволяет выделить наиболее значимые ее составляющие (компоненты):

* деятельность, понимаемая как важнейшая форма проявления жизни человека, его активного отношения к окружающей действительности; в этой деятельности развиваются психические процессы, формируются умственные, эмоциональные и волевые качества личности, ее способности и характер;
* условность, которая понимается как признак отражения действительности, указывающий на нетождественность образа и его объекта.

Деятельность для того, чтобы быть игровой, должна быть занимательна для играющего. Деятельность в игре — не цель, а средство. А занимательность - это цель. В учебной деятельности условность направлена на обучение, на возможность упражнения, тренировки различных умений и навыков.

При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы. Так как именно с их помощью решаются дидактические задачи. Взаимоотношения между детьми и педагогом определяются не учебной ситуацией, а игрой. Дети и педагог – участники одной игры. Нарушается это условие, и педагог становится на путь прямого обучения. Таким образом, дидактическая игра – это игра только для ребенка, а для взрослого – это способ обучения.

Цель дидактических игр – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным. Из сказанного выше можно сформулировать основные функции дидактических игр:

- функция формирования устойчивого интереса к учению и снятие напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму;

- функция формирования психических новообразований;

- функция формирования собственно учебной деятельности;

- функция формирования общеучебных умений, навыков самостоятельной учебной работы;

- функция формирования навыков самоконтроля и самооценки;

- функция формирования адекватных взаимоотношений и освоение социальных ролей.

Таким образом, дидактическая игра – сложное, многогранное явление.

Для организации и проведения дидактической игры необходимы следующие условия:

- наличие у педагога определенных знаний и умений относительно дидактических игр;

- выразительность проведения игры;

- необходимость включения педагога в игру;

- оптимальное сочетание занимательности и обучения;

- средство и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать как не самоцель, а как путь, ведущий к выполнении дидактических задач;

- используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой, доступной и емкой.

**1.3. Классификация дидактических игр.**

Игровая деятельность — это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил.

   Природа создала детские игры для всесторонней подготовки к жизни. Поэтому они имеют генетическую связь со  всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта. Отсюда и названия игр: познавательные, интеллектуальные, строительные, игра-труд, игра-общение, музыкальные игры, художественные, игры-драматизации, подвижные, спортивные...

   Принято различать **два основных типа игр**: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами. Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы.

   Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Они — в нормах поведения воспроизводимых героев: доктор сам себе не ставит градусник, пассажир не летает в кабине летчика.

Исследователь игр школьников О.С. Газман пишет: «Природа создала детские игры для всесторонней подготовки к жизни. Поэтому игра имеет генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступает как специфическая форма познания, труда, общения искусства, спорта и т.д.».[[3]](#footnote-3)

   Рассмотрим в самых общих чертах характерные особенности типов игр по классификации О.С.Газмана.

***1. Подвижные игры****—*важнейшее средство физического воспитания детей в дошкольном и особенно в школьном возрасте. Они всегда требуют от играющих активных двигательных действий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах.

   Специалисты отмечают, что основные особенности подвижных игр школьников — их соревновательный, творческий, коллективный характер. В них проявляется умение действовать за команду в непрерывно меняющихся условиях.

    Велико значение подвижных игр в нравственном воспитании. Они развивают чувство товарищеской солидарности, взаимопомощи, ответственности за действия друг друга.

***2. Сюжетно-ролевые игры***(иногда их называют сюжетными) занимают особое место в нравственном воспитании ребенка. Они носят преимущественно коллективный характер, ибо отражают существо отношений в обществе. Подразделяют их на ***ролевые, игры-драматизации, режиссерские***. Сюжет могут иметь театрализованные детские праздники, карнавалы, строительно-конструкторские игры и игры с элементами труда.

   В этих играх на основе жизненных или художественных впечатлений свободно и самостоятельно воспроизводятся социальные отношения и материальные объекты или разыгрываются фантастические ситуации, не имеющие пока аналога в жизни. Основные компоненты ролевой игры — тема, содержание, воображаемая ситуация, сюжет и роль.

   В настоящее время появились, и все более активно используются в обучении компьютерные игры.

***3. Компьютерные игры***имеют преимущество перед другими формами игр: они наглядно демонстрируют ролевые способы решения игровых задач, например, в динамике представляют результаты совместных действий и общения персонажей, их эмоциональные реакции при успехе и неудаче, что в жизни трудно уловимо. Образцом таких игр могут стать народные сказки и произведения фольклора. В них дети приобретают опыт нравственного поведения в самых разнообразных условиях жизни. Такие игры помогают избежать штампов и стандартов в оценке поведения разных персонажей в разных ситуациях. Дети усваивают практически средства коммуникации, способы общения и выражения эмоций.

   Все компьютерные программы для детей должны быть положительно нравственно направленными, содержать элементы новизны, но ни в коем случае не должны быть агрессивными и жестокими.

   Остановимся подробнее на рассмотрении так называемых дидактических, или обучающих, игр.

Дидактические игрыразличаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других — иные.

   В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания.      В этой классификации можно представить следующие типы игр:

**-** игры по сенсорному воспитанию,

**-** словесные игры,

**-** игры по ознакомлению с природой,

**-** по формированию математических представлений

и др.

Иногда игры соотносятся с материалом:

**-** игры с дидактическими игрушками,

**-** настольно-печатные игры,

**-** словесные игры,

**-** псевдосюжетные игры.

   Такая группировка игр подчеркивает их направленность на обучение, познавательную деятельность детей, но не раскрывает в достаточной мере основы дидактической игры — особенностей игровой деятельности детей, игровых задач, игровых действий и правил, организацию жизни детей, руководство воспитателя.

В играх с предметами используются игрушки и реальные предметы. Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов.

Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством. В играх решаются задачи на сравнение, классификацию, установлению последовательности в решении задач. По мере овладения детьми новыми знаниями о предметной среде задания в играх усложняются: младшие школьники упражняются в определении предмета по какому-либо одному качеству, объединяют предметы по этому признаку (цвету, форме, качеству, назначению…), что очень важно для развития отвлеченного, логического мышления.

В игре также используют предметы, в которых разница между ними менее заметна. В играх с предметами младшие школьники выполняют задания, требующие сознательного запоминания количества и расположения предметов, нахождение отсутствующего предмета. Играя, они приобретают умения складывать из частей целое, выкладывать узоры из разнообразных форм.

В дидактических играх широко используются разнообразные игрушки. В них ярко выражены цвет, форма, величина, материал из которого они сделаны. Это помогает учителю упражнять младших школьников в решении определенных дидактических задач.

Игры с природным материалом учитель применяет при проведении таких дидактических игр, как “Чьи следы? “, “От какого дерева лист?”, “Разложи листья по убывающей величине” и.т.д. В таких играх закрепляются знания об окружающей природной среде, формируются мыслительные процессы (анализ, синтез, классификация).

Настольно-печатные игры разнообразны по видам: парные картинки, различные виды лото, домино. При их использовании решаются различные развивающие задачи. Так, например, игра, основанная на подборе картинок по парам. Ученики объединяют картинки не только по внешним признакам, но и по смыслу.

Подбор картинок по общему признаку – классификация. Здесь от учеников требуется обобщения, установление связи между предметами.

Составление разрезных картинок направлено на развитие у детей умения из отдельных частей составлять целый предмет, логическому мышлению. Описание, рассказ по картинке с показом действий, движений направлено на развитие речи, воображения, творчества у младших школьников. Для того чтобы играющие отгадали, что нарисовано на картинке, ученик прибегает к имитации движений (например, животного, птицы и.т.д.) В этих играх формируются такие ценные качества личности ребенка, как способность к перевоплощению, к творческому поиску в создании необходимого образа.

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания о новых связях, в новых обстоятельствах. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи: описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам; находят алогизмы в суждениях и др. С помощью словесных игр у детей воспитывают желание заниматься умственным трудом. В игре сам процесс мышления протекает активнее, трудности умственной работы ребенок преодолевает легко, не замечая, что его учат. Для удобства использования словесных игр в педагогическом процессе их условно можно объединить в четыре основные группы. В первую группу входят игры, с помощью которых формируют умение выделять существенные признаки предметов, явлений: "Отгадай-ка”, “Магазин” и.т.д.

Вторую группу составляют игры, используемые для развития умения сравнивать, сопоставлять, давать правильные умозаключения: “Похож – не похож”, “Кто больше заметит небылиц” и другие.

Игры, с помощью которых развивается умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам, объединены в третьей группе: “Кому что нужно?» “Назови три предмета”, “Назови одним словом”.

В особую четвертую группу, выделены игры на развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления: «Краски», «Летает, не летает» и другие.

   Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся :

- Игры-путешествия.

- Игры-поручения.

- Игры-предположения.

- Игры-загадки.

- Игры-беседы  (игры-диалоги).

***Игры-путешествия***имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое - через загадочное, трудное — через преодолимое, необходимое — через интересное.  Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры-путешествия—усилить  впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха.

   Игры-путешествия всегда  несколько романтичны. Именно это вызывает интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться.

   Роль педагога в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно.

   Игра-путешествие — игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании.

   В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть «зовущие слова», вызывающие интерес детей,  активную игровую деятельность. В игре-путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтапное решение задач, радость от ее решения, содержательный отдых. В состав игры-путешествия иногда входит песня, загадки, подарки и многое другое.

   Игры-путешествия иногда неправильно отождествляются с экскурсиями. Существенное различие их заключается в том, что экскурсия — форма прямого обучения и разновидность занятий. Целью экскурсии чаще всего является ознакомление с чем-то, требующим непосредственного наблюдения, сравнения с уже известным.

    Иногда игру-путешествие отождествляют с прогулкой. Но прогулка чаще всего имеет оздоровительные цели. Познавательное содержание может быть и на прогулке, но оно является не основным, а сопутствующим.

***Игры-поручения***имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать: «Помоги Буратино расставить знаки препинания», «Проверь домашнее задание у Незнайки».

***Игры-предположения*** «Что было бы..?» или «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка.

   Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии «Что было бы..?» или «Что бы я сделал...». Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами.

   Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно-доказательные. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: «Кто быстрее сообразит?».

***Игры-загадки.***  Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения.

В настоящее время загадки, загадывание и отгадывание, рассматриваются как вид обучающей игры.

   Основным признаком загадки является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Описание это лаконично и нередко оформляется в виде вопроса или заканчивается им. Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. Детям нравятся игры-загадки. Необходимость сравнивать, припоминать, думать, догадываться—доставляет радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу,  обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

***Игры-беседы (диалоги).*** В основе игры-беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре-беседе воспитатель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру. Однако игра-беседа таит в себе опасность усиления приемов прямого обучения.

   Воспитательно-обучающее значение заключено в содержании сюжета—темы игры, в возбуждении интереса к тем или иным аспектам объекта изучения, отраженного в игре. Познавательное содержание игры не лежит «на поверхности»: его нужно найти, добыть—сделать открытие и в результате что-то узнать.

   Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Все это характеризует активный поиск решения поставленной игрой задачи. Немалое значение имеет умение участвовать в беседе, что характеризует уровень воспитанности.

   Основным средством игры-беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чем-то.  Результатом  игры  является удовольствие, полученное детьми.

  Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике наиболее часто используются указанные игры, либо в «чистом» виде, либо в сочетании с другими видами игр: подвижными, сюжетно-ролевыми и др.

**ГЛАВА II. Применение игровых технологий на уроках русского языка**

**2.1. Воспитательные и развивающие возможности предмета «Русский язык»**

Ф.И. Буслаев, К.Д. Ушинский. Другие классики нашей науки подчеркивали роль родного языка в становлении личности школьника, в обогащении его духовного мира. Ушинский писал: «Не условным только звукам учится ребенок, изучая родной язык, но пьет духовную жизнь и силу из родимой груди родного слова».[[4]](#footnote-4)

Нельзя забывать этих изумительных слов великого педагога и сводить уроки русского языка лишь к таблицам, моделям и орфограммам, правилам правописания. На уроках русского языка он должен предстать перед детьми как величайшая ценность, как достояние народа, средство творчества, как средство мышления и выражения тончайших оттенков мысли, богатства чувств, лучшее средство умственного развития и самовоспитания.

Пути реализации воспитательной функции языка:

1. Воспитание ума, развитие мышления, гибкости, последовательности, доказательности, убедительности, формирование умения видеть явления языка в их взаимосвязях, в их развитии и многообразии, т.е. в системе. Осознание языка. Уже в основном усвоенного практически, овладение языковой теорией помогают школьникам в овладении механизмами языка и своей речи, т.е. в познании самого себя, чтобы увидеть себя среди людей, осознать как члена общества.

2. Привитие любви к родному языку, уважения к нему через его эстетическую функцию, через его неисчерпаемые выразительные возможности.

3. Само содержание текстов, которые используются в системе обучения, в упражнениях, в языковом анализе. Тексты должны быть разнообразны по содержанию, по типам речи, по жанрам, по тематике. Образцовые тексты ценны тем, что они сами собой, без вмешательства учителя, дают нравственный настрой ученику, обогащают его, возбуждают в нем добрые чувства.

4. Самовыражение учащихся в речи, в сочинении, в письмах, дневниках. В работе над собственным языковым, речевым произведением актуализируются все знания и умения, накопленные в процессе изучения родного языка. Включение школьника в систему речевой деятельности необычайно расширяет сферу его интересов, пробуждаются дремлющие способности, глубинные, невостребованные силы.

Велика воспитательная функция культуры речи самого ученика - в содержании и оформлении его речи, в построении фразы, во владении дикцией, интонациями, особенно – в знании и соблюдении норм литературного языка. Ибо о культурном уровне и воспитанности человека легче всего судить по его устной и письменной речи. [[5]](#footnote-5)

**2.2. Урок с дидактической игрой**

Русский язык является одним из сложных предметов в школе. Поэтому необходимо ещё в начальной школе развить у учащихся интерес к этому предмету, сделать его как можно более радостным и увлекательным. В этом и могут помочь дидактические игры, их периодическое использование на уроках

Дети любят и хотят играть всегда. Игра - это органическая форма деятельности младшего школьника. Уникальность игры в том, что именно игра и есть та деятельность, в процессе которой формируется человеческое воображение, без которого не возможно никакое творческое проявление личности, поэтому без игровых элементах на уроках в начальной школе не обойтись.

Игровые технологии позволяют создавать благоприятные условия для получения знаний по русскому языку. Они значительно активизируют мышление, внимание, память, повышают интерес к изучаемому материалу, обеспечив при этом легкость усвоения материала. Благодаря игровым технологиям, увеличивается прочность полученных знаний и качество самого обучения возрастает.

На каждом уроке дети с нетерпением ждут заветных слов учителя: ”А теперь давайте поиграем”. Но дидактическая игра - дело серьезное. И тему по программе надо изучить, и словарный запас обогатить, и наблюдение провести, и проследить, чтобы всем было интересно. Поэтому содержание дидактической игры - это всегда осуществление ряда учебных задач: повышение грамотности учащихся, активизирование их внимания, совершенствование памяти, расширение кругозора. Дидактические игры помогают разнообразить урок.

Особенно целесообразны дидактические игры на этапах повторения и закрепления. На уроке можно использовать индивидуальные, групповые или коллективные дидактические игры. Наибольший интерес у ребят вызывают коллективные или групповые (командные) дидактические игры - игры-соревнования.Дидактическая игра может быть использована на различных этапах урока.

 Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

      Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры.

      Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний.

     Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением.

    Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся.

    Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключатся в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы.

    Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др.

    Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены.

    Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

     Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию  в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.  
2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.  
3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

   Требования к подбору игр следующие.

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.  
2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.  
3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

**2.3. Этапы разработки и проведения игр на уроках**

*Урок – деловая игра.*

    Деловые игры делятся на производственные, организационно – деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.

    Отличие учебных деловых игр заключается в следующем:

* Моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
* Поэтапное развитие игры, в результате чаще выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
* Наличие конфликтных ситуаций;
* Обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
* Использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
* Контроль игрового времени;
* Элементы состязательности;
* Правила, системы оценок хода и результатов игры.

   Методика разработки деловых игр.

   Этапы:

Ø  Обоснование требований  к проведению игры;

Ø  Составление плана её разработки;

Ø  Написание сценария, включая правила и рекомендации по организации игры;

Ø  Отбор необходимой информации средств обучения, создающих игровую обстановку

Ø  Уточнение целей проведения игры, составление руководства для ведущего, инструкций для игроков, дополнительный подбор и оформление дидактических материалов;

Ø  Разработка способов оценки результатов игры в целом и её участников в отдельности.

   Возможные варианты структуры деловой игры на уроке:

Ø  Знакомство с реальной ситуацией;

Ø  Построение её имитационной модели;

Ø  Постановка главных задач группам, уточнение их  роли в игре;

Ø  Создание игровой проблемной ситуации;

Ø  Вычленение необходимого для решения проблемы теоретического материала;

Ø  Разрешение проблемы;

Ø  Обсуждение и проверка полученных результатов;

Ø  Коррекция;

Ø  Реализация принятого решения;

Ø  Анализ итогов работы;

Ø  Оценка результатов работы.

*Урок – ролевая игра.*

   В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.

   Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;

- Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;

- Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

   Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции, уроки – суды и т.д.

   Этапы разработки и проведения ролевых игр:

*      Подготовительный;

*      Игровой

*      Заключительный

*      Анализ результатов.

   Этап подготовки. Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснования поставленной задачи, плана деловой игры, общего описания процедуры игры, содержания ситуации и характеристик действующих лиц. Далее идёт ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, нарушать регламент и этику поведения.

   Этап проведения – процесс игры. Здесь осуществляется групповая работа над заданием, межгрупповая дискуссия (выступления групп, защита результатов). С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять её ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

   На заключительном этапе вырабатываются решения по проблемам, заслушиваются сообщения экспертной группы, выбираются наиболее удачные решения.

   Этап анализа, обобщения и обсуждения результатов игры. Выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на установление связи игры с содержанием учебного предмета.

  В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку.

    Помимо всего вышеперечисленного игры на уроке можно применять с целью преодоления познавательного эгоцентризма и расширения познавательных и коммуникативных способностей учащихся. В этом случае игры должны быть групповыми.

**2.4. Использование дидактических игр на уроках русского языка**

 Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету, наряду с другими методами и приемами, используемыми на уроках, - дидактическая игра. Еще К.Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд учащихся для того, чтобы процесс познания был более продуктивным.

         Игра занимает значительное место в первые годы обучения детей в школе. В начале учащихся интересует только сама форма игры, а затем уже и тот материал, без которого нельзя участвовать в игре.

         В ходе игры учащиеся не заметно для себя выполняют различные упражнения, где им самим приходится сравнивать, выполнять арифметические действия, тренироваться в устном счете, решать задачи. Игра ставит учащихся в условия поиска, пробуждает интерес к победе, следовательно, дети стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдать правила игры.

     Очень многие дидактические игры заключают в себя вопрос, задание, призыв к действию, например: “Кто быстрее ?”, “Не зевать !”, “Отвечай сразу.”, “Кто вернее ?” и так далее.

Значительная часть игр дает возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, которые только что изучили, закрепить, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного.

При изучении темы «Правописание гласных после шипящих» можно использовать следующие дидактические игры:

Угадай последнее слово и запиши.

Цель. Активизация словаря; закрепление правописания слов на изучаемое правило.

 Ты к обеду положи

Ложки, вилки и ... (ножи).

Не поедет без бензина

Наша быстрая ... (машина).

Стали звездочки кружиться,

Стали на землю ложиться,

Нет, не звезды, а пушинки

 Не пушинки, а ... (снежинки).

Я от досады чуть не плачу —

 Не решается ... (задача).

 Захотели малыши

Поточить ... (карандаши)

 Наша Мурка спит и слышит,

Как в углу скребутся ...

(мыши).

Я только нитки Отыщу

И змея в небо .. (запущу )

 Удивляется наш Сашка:

 — Блюдце есть, а где же ...  (чашка)?

Найди «лишнее слово»

Цель: развивать умение выделять в словах общий признак, развитие внимания, закрепление правописаний жи-ши, ча-ща. чу-щу.

Лыжи, щавель, удача, шалаши, цветок. Чижи, стрижи, ежи, чудо

Обведи сочетания ЖИ, ШИ.

Отутюжит, насушили, минувшими, корёжишь, доживёт, затушил,. просушишь, хижине, потрошишь, потревожил, дошитого, ало. заглушит, освежила, кружиться, севрюжий, шили.

Вставь букву И или Ы.

Расхож...ми, волд.,.рь, верш...нами, ж...лки, дош...тый, ж...вучих, ж...м, неб...лица, ируж...нная, поел...гнаться, уш...тые, п...ка, шаст...ка, пуш...нки, ш...пам, ебеж...те, картош...н, С...б...рь. ль. л,..с.,.чка, набеж..,те. напавш...е. отдуш„,н, ж...дкой.

При изучении темы «Антонимы» можно использовать такие задания, где нужно подобрать антоним, который завершил бы русскую народную пословицу.

Ученье — свет, а неученье — ... *(тьма).*

Знай больше, а говори ... *(меньше).*

В учебе корень горек, зато плод ее ... *(сладок).*

Не бойся врага умного, бойся друга ... *(глупого).*

Лучшая вещь — новая, лучший друг — ... *(старый).*

Мир строит, а война ... *(разрушает).*

Смелый побеждает, а трус ... *(погибает).*

Ласточка день начинает, а соловей ... *(кончает).*

Радость - свет, печаль - ... *(тьма).*

Шум - толпа, тишина - ... *(одиночество).*

Чтение - книги, пение - ... *(песни).*

Волки - лес, люди - ... *(город).*

Покой - движение, плен - ... *(свобода).*

Телефон - ухо, кино - ... *(глаз).*

Двор - ворота, дом - ... *(дверь).*

Весна - осень, рассвет - ... *(закат).*

Человек - платье, дерево — ... *(листва).*

При изучении темы «Имя существительное»

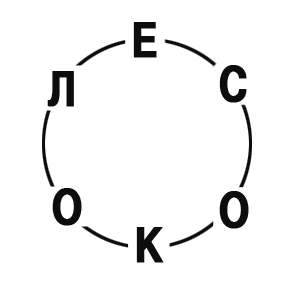
**Игра  «Слово в слове»**(в каждом слове «спряталось» еще одно слово)

Смородина,  хлопушка,  гармошка,  ласточки,  стрекоза,  морозы, тапочки,  дорожки,  бабочка,  буквари,  радуга,  дорога,  платочки, огород,  олень, угроза,  камыши,  морозы,  дорога,  лесник, ягоды,  гвоздика,  победа,  погода, фасоль,  скрипка,  восток, забор.

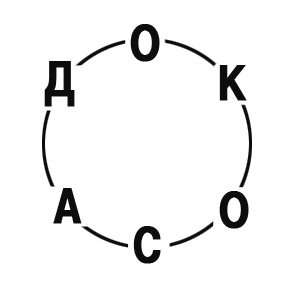
**Ответы:**смородина – родина, хлопушка – пушка, гармошка – мошка, ласточки – точки, стрекоза – коза, морозы – розы, тапочки – почки, дорожки – рожки, бабочка – бочка, буквари – буква, радуга – дуга, дорога – рога, платочки – точки, огород – город, олень – лень, угроза – роза, камыши – мыши, морозы – розы, дорога – рога, лесник – лес, ягоды – годы, гвоздика – гвозди, победа – беда, погода – года, фасоль – соль, скрипка – скрип, восток – ток, забор – бор.

Игра « Собери слова»

По кругу написано шесть букв. Сколько различных слов - имен существительных - вы здесь прочтете? Можно читать по ходу часовой стрелки и в обратном направлении: слова можно складывать из любых букв, только читайте их подряд, не пропуская.



2. Вот еще шесть букв, они тоже расположены по кругу. Где же больше написано различных слов слов: в первом кругу или во втором - и какие это слова?.



Ответы: 1.колесо, оселок, кол, лес, осел, село, око, сокол, лесок, сок - 10 слов

2.осадок, оса, док, коса, садок, сад, сок, ода, ад, око, код - 11 слов

Игра « Анаграмма»

Не раз в оркестре я звучала,   
Мой голос струнный так певуч!   
Но «Ф» мое поставь с начала,   
И я во тьму направлю луч.  
(Ответ: «Арфа» — «фара».)  
Вот вам - повозка, не телега,   
Но если в ней, взяв букву слева,   
Перенести на правый борт,   
То будет русских яблок сорт.  
(Ответ:«Сани» - «анис».)  
Найдешь загаданное слово   
В названии «жителя морского»,   
А как прочтешь наоборот –  
Под парусами он плывет.  
(Ответ:«Краб» — «барк».)  
В моря и океаны   
Пускаю я фонтаны.   
Наоборот напишешь –  
В часах меня услышишь.  
(Ответ:«Кит» — «тик».)  
Лежу я на земле,   
Прибита я к железу,   
Но буквы переставь –  
В кастрюлю я полезу.  
(Ответ:«Шпала» - «лапша».)  
В играх типа «Буквенная арифметика» осуществляется межпредметная связь русского языка и математики:

Игра  «Буквенная  арифметика»

Описание:Ученикам предлагается выполнить действия с буквами и слогами и получить в результате слова.

1) КАР + ТО + ФЕЛЬДШЕР – ДШЕР = …  
  2) ЧЕРНЫЙ – ЫЙ + О + СЛИВА – А = …  
  3) ТОВАРНЫЙ – НЫЙ + ИЩИ = …  
  4) ЧАСТЬ – Ь + УШКО – О + А = …  
  5) КВА + РАК – АК + ТИРА = …  
  6) КЕДР – ДР + РОСИНКА = …  
  7) КОРЬ – Ь + ИДОЛ – Л +Р = …  
  8) ЧАЩА – А + ОБА = …  
  9) ШИНА – А + ЕЛЬ = …  
10) ЕЖИ – И + Е + ВИКА = …  
11) ТРЕЛЬ – Т + СЫР – Р = …  
12) КОТ + ЁЛКА – КА = …  
13) КАБАН – АН + ЛУК = …  
14) КЛЕЙ – К + КА = …  
15) КОРА – О + П + ИВА = …

**Ответы:**  
  1) картофель  
  2) чернослив  
  3) товарищи  
  4) частушки  
  5) квартира  
  6) керосинка  
  7) коридор  
  8) чащоба  
  9) шинель  
10) ежевика  
11) рельсы  
12) котёл  
13) каблук  
14) крапива

**Игра « Шарада» ( Тема: « Перенос слов»)**

Начало деревом зовется,

Конец - читатели мои,

Здесь в книге целое найдется,

И в каждой строчке есть они.

(**Ответ**:«Бук-вы».)

 Первый слог в удивлении я восклицаю,

Второй слог я с книжной полки снимаю,

Когда же первый со вторым соединится,

То получится мельчайшая частица.

(**Ответ**:«А-том».)

 Часть танца - слог мой первый,

Вино - мой слог второй,

На целом перевозят

Чрез реку бечевой.

(**Ответ**:«Па-ром».)

 Мой первый слог - предлог,

Во втором мы проживем все лето,

А целое от нас и вас

Давно уж ждет ответа.

(**Ответ**:«За-дача».)

 Начало - голос птицы.

Конец - на дне пруда,

А целое в музее

Найдете без труда.

(**Ответ**:«Кар-тина».)

 Первый слог найдешь средь нот,

А второе - бык несет.

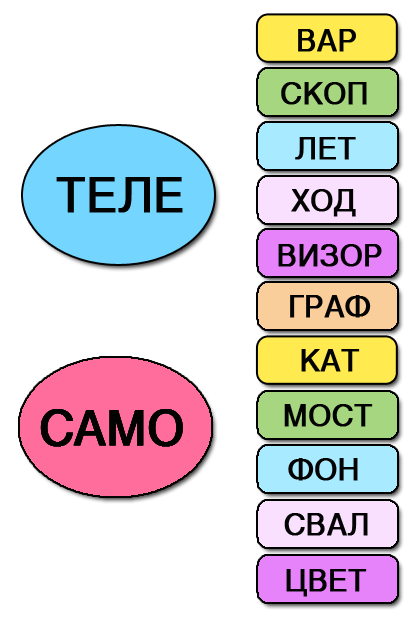
Хочешь целое найти,

Так ищи его в пути.

(**Ответ**:«До-рога».)

**Игра « Собери слова»**

Собери слова из левой и правой части.



Ответы:  
самовар, телескоп, самолет, самоход, телевизор, телеграф, самокат, телемост, телефон, самосвал, самоцвет

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Итак, исследовав проблему игры в учебной деятельности, мы пришли к следующим выводам. Игра - это жизненно важный и необходимый элемент в развитии как индивида, так и общества в целом. По сложности характера игр можно судить о быте, нравах и духовном опыте данного общества.

Ценность дидактических игр заключается в том, что на их материале можно отрабатывать скорость чтения, слоговой состав слова, развивать орфографическую зоркость и многое другое. Важная роль занимательных дидактических игр состоит ещё и в том, что они способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность, создает положительный эмоциональный настой в ходе урока. Ребёнок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную.

Эти аргументы можно считать серьёзным основанием для более широкого использования игры в процессе обучения.

В играх, особенно коллективных, формируются и нравственные качества ребенка. В ходе игры дети учатся оказывать помощь товарищам, считаться с мнением и интересами других, сдерживать свои желания. У детей развивается чувство ответственности, коллективизма, воспитывается дисциплина, воля, характер.

         Включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в  освоении учебного материала.

         Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, усиливает интерес детей к предмету, к познанию ими окружающего мира.

         Приемы слуховой, зрительной, двигательной наглядности, занимательные вопросы, задачи-шутки, моменты неожиданности способствуют активизации мыслительной деятельности.

В заключение следует отметить, что обучение русскому языку требует применения на уроке разнообразных методов. Дидактическая игра — один из них, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими методами. Дидактические игры помогают школьникам быстрее осваивать знания, применять их на практике, пользоваться ими в разных условиях.

**ЛИТЕРАТУРА:**

Амонашвили Ш.А. В школу с шести лет. – М.: Педагогика, 1986.

Газман О.С. О понятии детской игры: Сб. Игра в педагогическом процессе. – Новосибирск, 1989.

1. Методика преподавания русского языка в начальных классах: Учеб.пособие для студ.высш.пед.учеб.заведений / М.Р. Львов, В.Г. Горецкий, О.В. Сосновская. – 2-е изд., испр. - М. : Издательский центр «Академия», 2002.
2. Козлова С.А. Дошкольная педагогика : учебник для студ.учреждений сред.проф.образования / С.А. Козлова, Т.А. Куликова. – 12-е изд., стер. – М. : Издательский центр «Академия», 2011.
3. Козлова О.А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников. Журнал «Начальная школа», № 11, 2004.
4. Крутецкий В.А. Психология. - М, 1986.
5. Рубинштейн С.Л., Основы общей психологии. - СПб, 2002.
6. Сабаткоев Р.Б.Теория и практика обучения русскому языку - М, Академия, 1997.
7. Сластенин В.А. Педагогика : учебник для студ.средних пед.учеб.заведений / В.А Сластенин, И.Ф. Исаев, Е.Н. Шиянов. – М. : Издательский центр «Академия», 2008.
8. Степанова О.А. Игровая школа мышления: Методическое пособие. – М., 2003.

**ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ:**

1. <http://www.psyinst.ru/library.php?id=2387&part=article>
2. <http://lib.znate.ru/docs/index-32127.html>
3. <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/russkii-yazyk/didakticheskie-igry-i-igrovye-priemy-na-urokakh-russkogo-yazyka-pri>

1. Крутецкий В.А. Психология, М, 1986, с.63 – 64. [↑](#footnote-ref-1)
2. Рубинштейн С.Л., Основы общей психологии, Санкт – Петербург, 2002, с.485 – 496. [↑](#footnote-ref-2)
3. Газман О.С. О понятии детской игры: Сб. Игра в педагогическом процессе. – Новосибирск, 1989. С. 3. [↑](#footnote-ref-3)
4. Пед.соч.: В 6 т. – Т. 2. – М., 1988. – С. 111 [↑](#footnote-ref-4)
5. Методика преподавания русского языка в начальных классах: Учеб.пособие для студ.высш.пед.учеб.заведений / М.Р. Львов, В.Г. Горецкий, О.В. Сосновская. – 2-е изд., испр. - М. : Издательский центр «Академия», 2002. – 202с. [↑](#footnote-ref-5)