**Автор: Бочарова Н.А.**

**Развитие познавательного интереса учащихся**

**через использование дидактической игры**

**на уроках русского языка**

**в начальной школе**

**Методические материалы**

Санкт-Петербург

2011 год

**Содержание**

[Введение. 3](#_Toc253430806)

[1. Цели и задачи дидактических игр в изучении русского языка в школе. 6](#_Toc253430807)

[2. Происхождение и развитие игры как средство обучения детей. 7](#_Toc253430808)

[§1. Понятие об игре и её видах 9](#_Toc253430809)

[§2. Особенности использования игр в 1 классе. 11](#_Toc253430810)

[3. Использование дидактических игр с целью повышения интереса к русскому языку 15](#_Toc253430811)

[4. Дидактические игры и игровые приемы на уроках русского языка в начальных классах. 17](#_Toc253430812)

[§1. Фрагмент урока русского языка № 1. 17](#_Toc253430813)

[§2. Фрагмент урока русского языка № 2. 21](#_Toc253430814)

[§3. Фрагмент урока русского языка № 3. 24](#_Toc253430815)

[§4. Фрагмент урока русского языка № 4. 27](#_Toc253430816)

[§5. Банк игр 30](#_Toc253430817)

[Вывод 35](#_Toc253430818)

[Заключение 36](#_Toc253430819)

[Список литературы 39](#_Toc253430820)

# Введение.

Данная работа посвящена исследованию влияния дидактической игры на повышение интереса к такому учебному предмету как русский язык.

В настоящее время проблема использования дидактических игр на уроках актуальна, так как однотипность и шаблонность уроков снижают интерес к обучению, делают учебный процесс скучным и бесперспективным. Русский язык является одним из сложных и отнюдь не самых интересных предметов в школе. Поэтому необходимо ещё в начальной школе развить у учащихся интерес к предмету, сделать его как можно более радостным и увлекательным. В этом могут помочь дидактические игры, их периодическое использование на уроках. Необходимо обратить внимание ещё и на то, что учащиеся совершают переход от игровой деятельности к учебной, в младшем школьном возрасте учебная деятельность становится ведущей, но дети продолжают носить в школу игрушки. Основываясь на этой особенности в развитии младших школьников можно сделать вывод о том, что именно через дидактические игры можно привлечь внимание детей к предмету, развить у них интерес, заинтересованность в получении знаний. В игре на уроке у учащихся развиваются психические процессы, а изучаемый материал усваивается и запоминается лучше, чем на обычных уроках.

Что представляет собой игра в жизни человека? Стоит ли рассуждать на эту тему или, следуя известной пословице **«*Делу время - потехе час»*,** рассматривать игру как потеху, которая имеет право на минимум драгоценного времени. Ответ на этот вопрос найдём в работах психологов и педагогов. Обратимся к труду выдающегося учёного-психолога Л.С. Выгодского «Педагогическая психология». Одна из глав этой книги содержит исследование педагогического значения игры:

«Уже давно обнаружено, что игра не представляет из себя чего-либо случайного, она неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы. ... Они (игры) организуют высшие формы поведения, бывают связаны с разрешением довольно сложных задач поведения, требуют от играющего напряжения, сметливости и находчивости, совместного и комбинированного действия самых разных способностей и сил»[7].

«В игре усилие ребёнка всегда ограничивается и регулируется множеством усилий других играющих. Во всякую задачу-игру входит как непременное её условие умение координировать своё поведение с поведением других, становиться в активное отношение к другим, нападать и защищаться, вредить и помогать, рассчитывать наперёд результат своего хода в общей совокупности всех играющих. Такая игра есть живой, социальный, коллективный опыт ребёнка, и в этом отношении она представляет из себя совершенно незаменимое орудие воспитания социальных навыков и умений»[7].

«Особенность игры - подчиняя всё поведение известным условным правилам, она первая учит разумному и сознательному поведению. Она является первой школой мысли для ребёнка. Всякое мышление возникает как ответ на известное затруднение вследствие нового или трудного столкновения элементов среды. Там, - где этого затруднения нет, там, где среда известна до конца и наше поведение, как процесс соотнесения с ней, протекает легко и без всяких задержек, там нет мышления, там всюду работают автоматические аппараты. Но как только среда представляет нам какие-либо неожиданные и новые комбинации, требующие и от нашего поведения новых комбинаций и реакций, быстрой перестройки деятельности, там возникает мышление как некоторая предварительная стадия поведения, внутренняя организация более сложных форм опыта, психологическая сущность которых сводится в конечном счёте к известному отбору из множества представляющихся возможными, единственно нужных в соответствии с основной целью, которую должно решить поведение»[7].

«Мышление возникает от столкновения множества реакций и отбора одних из них под влиянием предварительных реакций. Но именно это и даёт нам возможность, вводя в игру известные правила и тем самым ограничивая возможности поведения, ставя перед поведением ребёнка задачу достижения определённой цели, напрягая все инстинктивные способности и интерес ребёнка до высшей точки, заставить его организовать своё поведение так, чтобы оно подчинялось известным правилам, чтобы оно направлялось к единой цели, чтобы оно сознательно решало известные задачи»[7].

Иными словами, игра есть разумная и целесообразная, планомерная, социально - координированная, подчинённая известным правилам система поведения или затрата энергии. Этим она обнаруживает свою полную аналогию с трудовой затратой энергии взрослым человеком, признаки которой всецело совпадают с признаками игры, за исключением только результатов.

Таким образом, при всей объективной разнице, существующей между игрой и трудом, психологическая природа их совершенно совпадает. Это указывает на то, что игра является естественной формой труда ребёнка, присущей ему формой деятельности, приготовлением к будущей жизни.

# 1. Цели и задачи дидактических игр в изучении русского языка в школе.

Применение дидактических игр вызывает не только интерес к учению, но и повышает качество самого обучения и прочность полученных знаний.

**Проблема:** как подбирать и проводить дидактические игры, чтобы они способствовали повышению интереса к русскому языку.

**Цель работы заключается в следующем:**

* дать характеристику дидактической игре как средству повышения интереса к русскому языку;
* разработать серию конспектов с использованием дидактических игр как средства повышения интереса к русскому языку.

**Объект исследования:** процесс повышения интереса к русскому языку.

**Предмет исследования:** дидактические игры как средство повышения интереса к русскому языку;

**Гипотеза:** процесс повышения интереса к русскому языку будет эффективнее, если в серию уроков русского языка будут включены дидактические игры интересные, доступные, включающие разные виды деятельности детей.

Исходя из цели, объекта, предмета, гипотезы исследования были выдвинуты следующие задачи:

1. изучить теоретические основы дидактических игр, влияющих на повышение интереса к русскому языку;
2. проанализировать опыт передовых педагогов, использующих в своей практике дидактические игры, влияющие на повышение интереса к русскому языку;
3. апробировать дидактические игры на практике с целью выявления повышения интереса к русскому языку;
4. разработать серию конспектов уроков с использованием дидактических игр для повышения интереса к русскому языку.

Для подтверждения выдвинутой гипотезы использовались следующие методы исследования;

* изучение и анализ литературы по проблеме;
* использование на уроках русского языка дидактических игр
* педагогическое наблюдение.

# 2. Происхождение и развитие игры как средство обучения детей.

С древности игра использовалась как средство обучения детей. Возникшая система образования, развивающаяся как классно-урочная, в значительной степени авторитарная, рассудочная, в традиционной школе до конца XIX столетия опиралась на рациональную дидактику. Исключение можно было встретить в привилегированных учебных заведениях, например, английских колледжах, где использовалась «умственная игра». В целом же во многих странах мира игра в обучении была скорее случайностью.

В нашей стране за многие годы сложилось неверное, поурочное представление: учение считается обязательным и тяжелым трудом, который опирается на механическое запоминание, зубрежку учебного материала. Учение как бы предполагает естественное принуждение, без которого невозможно продвижение в познании. Конечно, учение это не простой труд, но все же труд интересный и увлекательный, потому что приобщает школьников к новому, тайному, интересному; не случайно в последние годы возникло понятие «учение с увлечением». В игре ребенок с большим интересом и охотой выполняет то, что вне её ему кажется очень трудным и неинтересным. В.А. Сухомлинский сказал об этом, что «ребенок – это пытливый исследователь, который познает мир, делает новые открытия через игру»[7].

Педагоги понимали, что в игре ребенок накапливает знания, развивает способности, формирует познавательные интересы. Поэтому игра в истории развития педагогических систем, была связана с образовательными задачами. Развивались игры, приспособленные к тому, чтобы обучать детей речи, счету, письму. Например, в педагогике Фребеля игра давала детям представление о форме, величине, цвете предметов, в системе О. Декроли, например, игры использовались как образовательное средство. Исследования Л.С. Выгодского, А.Н. Леонтьева, А.Р. Лурия, П.Я. Гальперина и других свидетельствуют, что закономерности формирования умственных действий на материале школьного обучения обнаруживаются в игровой деятельности детей [7].

Метод познавательных игр имеет долгую историю. Он уже применялся в древних дидактических системах. В очередной раз интерес к ним обострился в середине 80-х годов, когда в школу начали проникать мощные ЭВМ, которые позволяли моделировать сложные ситуации. Обучающие игровые программы вместе с техническими средствами достаточно эффективно способствуют решению проблемы возбуждения и поддержания интереса к учению, добывания знаний за счет собственных усилий, в процессе увлекательного соревнования с машиной, оперативного контроля и коррекции качества обучения.

Игра является характерной и своеобразной формой активности ребёнка, благодаря которой он учится и приобретает опыт. Поэтому, игра побуждает в ребёнке самые высокие эмоциональные переживания и активизирует его самым глубоким образом. Игру можно воспринимать как процесс развития, направленный своеобразным образом на формирование наблюдательности, воображения, понятий и навыков.

## §1. Понятие об игре и её видах

Игра имеет особое важное значение в жизни детей дошкольного и младшего школьного возраста. С.А. Шацкий, высоко оценивая значение игры, писал: “Игра, эта жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора её была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы детства.”

У философов своя точка зрения на игру, они утверждают: “Игра – это особая форма детской жизни, выработанная или созданная обществом для управления развитием детей, в этом смысле она есть особое педагогическое творение”. Щедровицкий Г.П. пишет, что игра есть:

1. особое отношение ребёнка к окружающему миру;

2. особая деятельность ребёнка, которая изменяется и развёртывается как его субъективная деятельность;

3. социально заданный и усвоенный ребёнком вид деятельности;

4. деятельность, в ходе которой происходит усвоение самого разнообразного содержания и развитие психики ребёнка;

5. социально-педагогическая форма организации всей детской жизни.

Д.Б. Эльконин даёт такое определение игры: “Человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности.”

Также игра – одно из важнейших средств умственного и нравственного воспитания детей; это средство, снимающее неприятные или запретные для личности школьника переживания.

Игры подразделяются на творческие и игры с правилами. Творческие игры, в свою очередь включают: театральные, сюжетно-ролевые и строительные игры. Игры с правилами – это дидактические, подвижные, музыкальные игры и игры–забавы.

Какое же значение имеет игра? В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлёкшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагают все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Из всего существующего многообразия различных видов игр именно дидактические игры самым тесным образом связаны с учебно-воспитательным процессом. Они используются в качестве одного из способов обучения различным предметам в начальной школе.

Дидактическая игра (игра обучающая) – это вид деятельности, занимаясь которой, дети учатся. Дидактическая игра, как и каждая игра, представляет собой самостоятельный вид деятельности, которой занимаются дети: она может быть индивидуальной или коллективной. Данная игра является ценным средством воспитания действенной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней охотно дети преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создаёт радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. В дидактических играх ребёнок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступный ему анализ и синтез, делает обобщения.

Существенный признак дидактической игры – устойчивая структура, которая отличает её от всякой другой деятельности. Структурные компоненты дидактической игры: **игровой замысел, игровые действия и правила.**

**Игровой замысел** выражен, как правило, в названии игры. **Игровые действия** способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможности проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры. **Правила** помогают направлять игровой процесс. Они регулируют поведение детей и их взаимоотношения между собой. Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Она выступает прежде всего в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся в освоении знаний или в их применении.

Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны между собой и отсутствие любого из них разрушает игру.

## §2. Особенности использования игр в 1 классе.

Для младшего школьного возраста учение – новое и непривычное дело. Поэтому при знакомстве со школьной жизнью игра способствует снятию барьера между “внешним миром знания” и психикой ребёнка. Игровое действие позволяет осваивать то, что заранее вызывает у младшего школьника страх неизвестности, постоянно внушаемое уважение к премудростям школьной жизни, что мешает свободному освоению знаний.

Основным типом дидактических игр, используемых при начальных этапах, являются игры, формирующие устойчивый интерес к учению и снимающие напряжённость, которое возникает в период адаптации ребёнка к школьному режиму.

Психолого-педагогические особенности проведения дидактических игр.

1. Во время игры учитель должен создавать в классе атмосферу доверия, уверенности учащихся в собственных силах и достижимости поставленных целей. Залогом этого является доброжелательность, тактичность учителя, поощрение и одобрение действий учащихся.

2. Любая игра, предлагаемая учителем, должна быть хорошо продумана и подготовлена. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она требуется.

3. Учитель должен быть очень внимательным к тому, насколько учащиеся подготовлены к игре, особенно к творческим играм, где учащимся представляется большая самостоятельность.

4. Следует обратить внимание на состав команд для игры. Они подбираются так, чтобы в каждой были участники разного уровня и при этом в каждой группе должен быть лидер.

В процессе игр учитель должен постепенно воспитывать ведущих из числа лидеров, а в простых играх предлагать роль ведущего поочерёдно разным учащимся.

Не следует приучать детей к тому, чтобы на каждом уроке они ждали новых игр или сказочных героев. Необходим последовательный переход от уроков, насыщенных игровыми ситуациями, к урокам, где игра является поощрением за работу на уроке или используется для активизации внимания: весёлые шутки-минутки, игры-путешествия в страну слов или страну знаний.

Особенно широко используются игры на уроках при обучении детей шести- семилетнего возраста, поскольку ведущей деятельностью детей до поступления была игра, а с поступлением в школу происходит смена ведущей деятельности на учебную. Надо иметь в виду, что очень эффективными являются игровые формы обучения, различного рода дидактические игры. В этих условиях переход от одной ведущей деятельности к другой происходит безболезненно. Надо шире практиковать занимательные игровые формы обучения, которые вызывают большой интерес у детей (например, игру в магазин при обучении математике, обведение контуров рисунка при обучении письму, игру с куклами и мячами на уроках по развитию речи и т.д.)

Даже слаборазвитые, робкие и застенчивые дети охотно включаются в подобные игры. При этом надо чётко представлять себе, какую именно дидактическую нагрузку несёт содержание той или иной игры, и постепенно совершенствовать эту дидактическую основу. В ситуации весёлой, увлекательной дидактической игры дети более успешно усваивают знания, чем в процессе учебных занятий.

Разумеется, обучение нельзя превращать в сплошную игру. И в дальнейшем ученики, когда станут старше, поймут, что учение не игра, а труд, и труд серьёзный и ответственный, хотя по-прежнему радостный и увлекательный.

Младший школьник мыслит наглядно-образно, поэтому необходимо при применении дидактических игр использовать наглядность. Игра должна быть занимательной, интересной для детей, но ни в коем случае нельзя принудительно заставлять детей играть. Это не даст желаемого результата ни в развивающем, ни в образовательном плане.

В игре детям следует предоставлять большую самостоятельность, в то же время на них нельзя возлагать и большую ответственность. Важно, чтобы ребята сами следили за выполнением правил, чтобы каждый участник игры чувствовал ответственность перед коллективом.

Дидактические игры кратковременны (10-20 мин.), и важно, чтобы всё это время не снижалась умственная активность играющих, не падал интерес к поставленной задаче. Особенно важно следить за этим в коллективных играх. Нельзя допустить. чтобы решением задачи был занят один ребёнок, а другие бездействовали. Обычно при таком проведении игры дети быстро утомляются от пассивного ожидания. Другая картина наблюдается, если все играющие включены в решение задачи.

В игре проявляются особенности характера ребёнка, обнаруживается уровень его развития. Поэтому игра требует индивидуального подхода к детям. Учитель должен считаться с индивидуальными особенностями каждого ребёнка при выборе задания, постановке вопроса: одному дать задание надо легче, другому – труднее, одному стоит задать наводящий вопрос, а от другого потребовать вполне самостоятельного решения. Особого внимания требуют дети робкие, застенчивые: иногда такой ребёнок знает правильный ответ, но от робости не решается ответить, смущенно молчит. Учитель помогает ему преодолеть застенчивость, одобряет его, хвалит за малейшую удачу, старается чаще его вызывать, чтобы приучить выступать перед классом (коллективом).

Дидактические игры особенно необходимы в воспитании и обучении детей шестилетнего возраста. В них удаётся сконцентрировать внешне даже самых инертных детей. В начале дети проявляют интерес только к игре, а затем и к тому учебному материалу, без которого участие в игре невозможно. Как показывают наблюдения за детьми шестилетнего возраста, наибольших успехов достигают те учителя, которые отводят на игру третью часть урока. Недооценка или переоценка игры отрицательно сказывается на учебно-воспитательном процессе. При недостаточном использовании игры снижается активность учащихся на уроке, ослабляется интерес к обучению, при её чрезмерном использовании ученики с трудом переключаются на обучение в неигровых условиях.

**Особенности использования дидактических игр при объяснении нового материала**

Игра ценна только в том случае, когда она содействует лучшему пониманию сущности вопроса, уточнению и формированию знаний учащихся. Дидактические игры и игровые упражнения стимулируют общение между учениками и преподавателем, отдельными учениками, поскольку в процессе проведения этих игр взаимоотношения между детьми начинают носить более непринуждённый и эмоциональный характер.

Практика показывает, что занимательный материал применяется на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Использование дидактических игр оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим дидактическим целям урока.

В практике начальной школы имеется опыт использования игр на этапе повторения и закрепления изученного материала и крайне редко применяются игры для получения новых знаний.

При объяснении нового материала необходимо использовать такие игры, которые содержат существенные признаки изучаемой темы. Также в ней должны быть заложены практические действия детей с группами предметов или рисунков.

# 3. Использование дидактических игр с целью повышения интереса к русскому языку

В учебнике «Психология» В.А. Крутецкого отмечено: «Лучший способ организовать внимание подростка связан с умением так организовать учебную деятельность, чтобы у ученика не было ни времени, ни желания, ни возможности отвлекаться на длительное время. Интересное дело, интересный урок способны захватить подростка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь. Активная познавательная деятельность - вот что делает урок интересным для подростка, вот что само по себе способствует организации его внимания»[10].

Исходя из сказанного, можно сделать вывод о том, насколько серьёзны научные рассуждения о роли игры в жизни ребёнка. Игра учит. Следовательно, стоит рассмотреть игру как средство обучения.

В 1989 году в издательстве «Русский язык» вышла книга П.М. Баева «Играем на уроках русского языка: Пособие для преподавателей зарубежных школ». Автор даёт основное понятие игры как средства обучения и делает такие выводы:

1. игра - эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;
2. правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
3. игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
4. игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников;
5. 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 [3].

Как же облечь урок в игровую форму в школьной практике? Здесь великое множество вариантов, но обязательно, на мой взгляд, соблюдение следующих условий:

1. соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
2. доступность для учащихся данного возраста;
3. умеренность в использовании игр на уроках.

Кроме того, в рамках курсовой работы можно выделить такие виды уроков:

1. ролевые игры на уроке (инсценирование);
2. игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);
3. игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);
4. использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
5. различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели. Эти виды работы описаны в книге Л.Т.Григорян «Язык мой - друг мой»[8].

# 4. Дидактические игры и игровые приемы на уроках русского языка в начальных классах.

На протяжении нескольких лет работы в начальных классах я наблюдала, что занятия русским языком не всегда вызывают у учащихся интерес. Некоторые дети считают его скучным предметом. Нежелание заниматься русским языком порождает неграмотность. Я задумалась над тем, как пробудить интерес к занятиям, как повысить грамотность письма. Проанализировав свои уроки, пришла к выводу, что пробудить интерес к русскому языку можно, если систематически накапливать и отбирать увлекательный материал, способный привлечь внимание каждого ученика.

Приведу некоторые дидактические игры и игровые приемы, которые я применяю на своих уроках.

## §1. Фрагмент урока русского языка № 1.

**Тема:** повторение состава слова.

**Цель:** создать условия для повторения состава слова и способов словообразования.

Задачи: отрабатывать умение определять способ образования слов; образовывать слова по заданной модели;

- развивать мышление, память, внимание через выполнение различных упражнений и заданий;

- воспитывать аккуратность при работе в тетради и на доске, воспитывать интерес к уроку через дидактическую игру.

Этап урока – повторение изученного.

Дидактическая игра «Убери лишний вагон».

**Цель игры:** создать условия для закрепления состава слова, учить видеть слово, отличающееся от остальных по своему составу.

-Теперь, ребята, немножко поиграем. На станцию прибыло три поезда. Каждый поезд состоит из четырех вагонов. Когда вагоны присоединяли к поезду, совершили ошибку, присоединив лишний вагон, не подходящий к этому составу (на доске появляются три поезда). Вам, ребята, необходимо найти этот лишний вагон. Сделать это вам помогут слова, написанные на каждом вагоне.

Подсказка. Лишние слова отличаются от других слов, написанных на вагонах, по своему составу.

Каждому ряду достается свой поезд, прежде чем принять решение, обсудите его вместе со своим рядом, определите человека, который будет выражать общее мнение.

Поезд № 1.

* Забег, заплыв, закон, запуск.
* На каком вагоне лишнее слово?
* Лишнее слово закон на третьем вагоне.
* Почему?
* Слова, написанные на остальных трех вагонах, имеют приставку, а у слова ***закон*** нет приставки.

-Верно, ребята, молодцы. Лишний вагон убран из состава поезда. Поезд может продолжать свой путь. Теперь запишите все слова, кроме слова ***закон***, и выделите в них приставки.

Поезд № 2.

* Чайник, кофейник, молочник, веник.
* Какое слово лишнее?
* Лишнее слово *веник*, так как оно в отличие от остальных слов не имеет суффикса.
* Запишите слова с суффиксами.
* Поезд № 2 может продолжать путь. Молодцы, ребята.

Поезд № 3.

* Посмотреть, победить, подумать, погрустить.
* Какой вагон лишний?
* Вагон со словом *победить*, так как в этом слове нет приставки.
* Запишите слова с приставками.
* Молодцы, ребята. Вы хорошо поработали.

Анализ фрагмента урока.

Для проведения игры использовались наглядные средства. В данном случае изображение трех поездов со словами на каждом вагоне. Это способствовало привлечению внимания учащихся к выполнению игрового задания.

Каждому ряду было предложено убрать лишний вагончик из своего поезда. Учащиеся разделились на три команды, им нужно было найти слово, которое является лишним среди всех остальных. Для этого им необходимо было вспомнить состав слова, разобрать каждое слово по составу, затем, сравнив состав всех слов, найти лишнее слово, отличающееся от остальных слов по составу.

Работа по группам способствовала сплочению коллектива учащихся, т.к. они были объединены общей задачей, важным условием было то, что ребята работали все вместе, выслушивалось мнение каждого. Работая в группе, ребята могли распределить свои обязанности, например, каждый член группы разбирал свое слово по составу, а тот, кто лучше всего овладел этим материалом, проверял разбор данных слов. Ребятам также необходимо было выбрать того человека, который будет отвечать на вопрос учителя и сможет толково выразить мнение всей команды.

В процессе игры ребята повторили состав слова, потренировались в разборе слова по составу, тем самым закрепив эту тему у себя в памяти. В процессе игры знания усваиваются значительно лучше, а их закрепление идет намного продуктивнее. Школьники учились сопоставлять, сравнивать, анализировать предоставленный им учебный материал, а затем делать соответствующие выводы. Также игра позволяет формировать устную речь учащихся через высказывание своего мнения. У школьников формируется умение доказывать свою точку зрения, подтверждать ее выводами, полученными в процессе обсуждения в команде.

Игра была проведена на завершающем этапе урока, что способствовало активизации учащихся в конце урока, стимулированию их деятельности, снятию напряжения, усталости, т.к. на этом этапе усталость школьников особенно ощущается, они хуже работают, внимание становится рассеянным. Игра же, в свою очередь, способствует концентрации внимания на учебной задаче, позволяет школьникам сосредоточиться на сложном материале даже в конце урока, не требуя от них особого напряжения (процесс игры позволяет это осуществить).

Таким образом, данная игра способствует развитию психических процессов, таких как: внимание, память, речь, мышление. Позволяет в более адаптированной для младших школьников форме повторить изученный материал и закрепить его в памяти. Игра способствует формированию у учащихся интереса к русскому языку, т.к. игра создает более непринужденную обстановку на уроке. Учащимся при использовании такого средства обучения проще высказать свое мнение, игра не требует от школьников напряжения, они не испытывают чувства вины, если сделают ошибку. Игра позволяет активизировать весь класс, в работу включаются слабые ученики, в процессе игры они чувствуют уверенность в своих силах. Данное средство обучения в этом случае способствует формированию у школьников таких нравственных качеств как взаимовыручка, взаимопомощь, чувство товарищества.

## §2. Фрагмент урока русского языка № 2.

**Тема:** Правописание частей слова (повторение).

**Цель:** отрабатывать способы проверки орфограмм во всех частях слова.

Задачи: - работать над навыками проверки орфограмм в различных частях слова;

- отрабатывать умение работать с правилом;

- воспитывать интерес к русскому языку через дидактическую игру, воспитывать ответственное отношение к учебе.

Этап урока - актуализация знаний.

Дидактическая игра «Мостик».

**Цель игры:** создать условия для повторения суффиксального способа словообразования, правописания суффиксов -ик-, -ек-.

* Ребята, у нас в стране «Словообразование» случилось несчастье.

На пути к Суффиксному полю разрушился мостик через речку. По одну сторону оврага остались суффиксы,по другую – слова, чтобы восстановить мостик, надо присоединить суффиксы к словам, с которыми они могут сочетаться.

Оформление доски. На доске изображена река, мостик через которую разрушен. По одну сторону реки находятся суффиксы: -к-, -н-, -ик-, -ек-, -ник- – по другую сторону – слова: замок, палец, дом, гном, ель, ключ, ягода, трава, вода, листок.

* Ребята, сегодня вы будете работать в парах. Победит та пара, которая образует наибольшее количество новых слов. Образовывая новые слова, вы поможете построить новый мостик через реку.
* Ребята, прочитайте слова, которые у вас получились.
* Учащиеся читают слова: домик, ключик, замочек, ягодка, ключник, елка, листочек, гномик, травка, травник, водный, ельник, пальчик и т.п.
* Молодцы, ребята, вы составили много слов. Теперь объясните, почему вы написали в слове ключик суффикс –ик-, а в слове замочек суффикс -ек-.
* Чтобы правильно написать суффиксы -ек- и -ик-, нужно изменить форму слова. Если при склонении гласный «убегает», то пишется суффикс -ек-. Например, замочек (замочка). А если гласный « не убегает», то пишется суффикс -ик-. Например, ключик (ключика).
* Молодцы. Мы с вами вспомнили не только правило, но и, посмотрите внимательно на доску, построили новый мостик. Теперь слова снова могут образовываться с помощью суффиксов.
* Ребята, а возникли ли у вас какие либо трудности, при образовании новых слов?
* Некоторые согласные чередовались, например, к//ч в слове ***замок*** – ***замочек***.
* Хорошо, справились вы и с этими трудностями. Теперь посмотрим, кто же у нас победитель, какая пара у нас образовала больше новых слов.

Награждается грамотой пара – победительница.

* Поаплодируйте этим ребятам, они сегодня хорошо поработали. Остальные ребята- молодцы, оказали большую помощь в строительстве мостика. Вы получаете жетончики участников.

(Поощряются пары участников, которые составили трудные слова, обратили внимание на правило правописания суффиксов и на чередование звуков).

**Анализ фрагмента урока.**

Для проведения игры были использованы наглядные средства: река, мост через реку, также слова и суффиксы, находящиеся по разным берегам реки. Наглядные средства использовались для привлечения внимания учащихся к игровому действию, для обрисовки ситуации игры, для большего понимания действий, которые необходимы для решения игровой задачи.

Для выполнения задания игры учащиеся были разделены на пары. Перед ними стояла задача - образовать как можно больше новых слов суффиксальным способом. Для этого школьникам нужно было посмотреть, какие суффиксы подходят к предложенным словам, имеют ли полученные слова смысл. Также учащимся необходимо было вспомнить определение суффикса, его местоположение в слове. Задача ребят была осложнена тем, что правописание таких суффиксов, как: -ик, -***ек***- требует выполнения определенного правила, которое было изучено несколько уроков назад. Таким образом, игра работает еще и на память учащихся, воспроизведение определения, правила, на умение применять свои знания на практике. Игра была осложнена еще и тем, что учащимся встретились слова, в которых при присоединении суффикса происходило чередование согласных звуков, например, палец – пальчик, замок – замочек, чередование ч//ц, е// нуль звука, к//ч изменение некоторых звуков, например, ель – елка [л‘]//[л]. Задачей учащихся было не только количество образованных слов, но и правильность их написания.

Работа в парах требовала организованности от детей. Учащиеся высказывали свое мнение, помогали друг другу, исправляли ошибки. Эта работа позволила активизировать слабых учащихся, помогла проявлению их возможностей; организовался процесс обмена мнений, проявились творческие способности. Для сильных учащихся - это тренировка в образовании новых слов.

Проведение игры на начальном этапе урока, во-первых, способствовало актуализации знаний, учащиеся вспомнили суффиксальный способ словообразования; во-вторых, ребята повторили правописание выше указанных суффиксов. Игра активизировала деятельность учащихся на уроке, стимулировала их на дальнейшую работу; подготовила к воспроизведению ранее изученного материала, его повторению; способствовала формированию интереса у учащихся к русскому языку за счет необычного подхода к актуализации знаний: в игре учащиеся чувствуют себя более свободно, непринужденно.

Игра способствовала не только формированию интереса, но и личностных качеств учащихся, таких как: товарищество, взаимопомощь, умение радоваться успехам других; позволила удовлетворить учебные потребности каждого учащего; содействовала созданию дружественной, теплой, а главное рабочей атмосферы.

## §3. Фрагмент урока русского языка № 3.

**Тема:** Текст. Заголовок.

**Цель:** - отрабатывать умение выделять общий смысл, который объединяет предложения в текст; познакомить с заголовком;

**Задачи:** - учить устанавливать связь заголовка с общим смыслом текста;

- развивать речь, внимание, память через упражнения закрепительного характера и дидактическую игру;

- способствовать повышению интереса к уроку путем использования дидактической игры;

- воспитывать чувство товарищества, сплоченности, бережное отношение к животным через анализ текста упражнения.

Этап урока – актуализация знаний.

Дидактическая игра «Твердый или мягкий знак»

**Цель:** создать условия для повторения правописания твердого и мягкого знаков.

Учащиеся делятся на две команды. Одна команда называется «Камень», другая – «Вата».

* Команда «Камень» встает, если я прочитаю слово с твердым знаком, если читаю слово с мягким знаком, встает команда «Вата».

Слова: ***съезд, въехать, вьюга, льет, подъезд, лью, объявление, колья, полозья, объезд, колосья, пью, съемка и т.п.***

**Анализ фрагмента урока.**

Для данной игры класс разделился на две команды, в которой верность и точность ответа зависела от знаний каждого участника. В зависимости от того, насколько правильно отвечает каждый член команды, ей присуждаются очки. Работа команды зависит от ее сплоченности. Таким образом, класс становится активным, учитель видит, насколько учащиеся усвоили данный материал, кто делает больше ошибок, кто меньше, с кем необходимо поработать.

Задача учащихся - правильно уловить интонацию, и понять какой знак, твердый или мягкий нужно писать в данном случае.

Проведение игры позволяет максимально развивать память учащихся, т.к. им необходимо вспомнить правила, с помощью которых они распознают правописание того или иного знака, также игра позволяет довести навык написания в этих словах твердого и мягкого знаков до автоматизма, т.к. эти слова учитель читает, они не написаны на доске. В данном случае учащимся необходимо быстро вспомнить правило. Игра способствует развитию особого чутья к русскому языку, формированию навыка орфографически-грамотного письма.

Игра проводится после написания диктанта на одном из следующих уроков, т.к. учащиеся допустили достаточно большое количество ошибок, они путают написание твердого и мягкого знаков. Поэтому игра здесь позволяет еще и сделать работу над ошибками. Такая игра повышает интерес к русскому языку. Учащиеся не боятся допустить ошибку, если она допущена, школьник имеет право тут же ее исправить. Игра позволяет видеть мнение каждого. С интересом и увлечением учащиеся прислушиваются к каждому слову учителя, стараясь не упустить ничего важного в произношении данных слов, максимально сосредоточено внимание, развиваются такие психические процессы, как: мышление, память, причем здесь хорошо развивается именно слуховая память, звуковое восприятие слова, в младшем школьном возрасте это очень важно для написания диктантов, предложений, слов под диктовку. Игра повышает степень грамотности учащихся.

Игра проводилась на этапе актуализации знаний, что способствовало повторению выше указанного правила, стимулированию деятельности учащихся, их подготовку к написанию текстов упражнений, в которых могли встретиться слова на данные правила. Игра настроила учащихся на дальнейшую работу на уроке, повысила их активность в начале урока, что часто бывает проблематично на данном этапе. Таким образом, игра подготовила учащихся к дальнейшей работе на уроке.

## §4. Фрагмент урока русского языка № 4.

Тема: Правописание. Словообразование.

**Цель:** повторить изученные в первом полугодии орфограммы, способы словообразования;

**Задачи:** - закрепить знания учащихся в правописании орфограмм в области словообразования, изученных в первом полугодии;

- развивать речь, мышление учащихся через выполнение упражнений; развивать самоконтроль, умение применять знание на практике;

- воспитывать аккуратность при работе в тетради; способствовать формированию интереса через дидактическую игру.

Этап урока – повторение изученного.

Дидактическая игра «Чудо – дерево».

**Цель игры:** создать условия для комплексного повторения способов словообразования.

* Сегодня, ребята, мы должны с вами вырастить дерево. Посмотрите, оно еще совсем маленькое. А чтобы деревце выросло красивое, большое и крепкое, нам нужно образовать новые слова и записать их в свою тетрадь. Подсказка у вас уже есть. Вам даны словообразующие части слова и корни, от которых нужно образовать новые слова.
* Разделимся с вами на 3 команды. Первая команда образовывает слова с корнем «-***шум»***, вторая команда образовывает слова с корнем «-***зверь»***, а третья- рассказывает нам, какой способ словообразования использовался при получении новых слов. Каждый член команды образовывает по одному слову.

(Слова, которые должны получиться у учащихся: ***бесшумно, шумный, пошуметь, зашуметь, шумок, звереть, зверюшка, зверек, звериный).***

* Ребята, прочитайте, какие слова у вас получились.

Слова с корнем «-***шум»***: бесшумно, слово образовано с помощью приставки и суффикса, способ словообразования приставочно-суффиксальный; шумный, слово образовано с помощью суффикса, способ словообразования суффиксальный и т.д., аналогичная работа с корнем ***«-зверь»,*** например, зверюшка, звериный. Третья команда рассказывает о способе словообразования.

* Молодцы, ребята! Посмотрите, какое дерево мы с вами вырастили. Красивое дерево у нас получилось, потому что мы работали все вместе, дружно и, конечно, хорошо усвоили материал. За работу вы получаете жетончики: первая и вторая команда награждается за то, что она образовала много новых слов, а третья команда - как лучшие эксперты в области словообразования.

**Анализ фрагмента урока.**

Для данной игры использовались наглядные средства: маленькое дерево и макет большого дерева со словообразовательными частями, которые могут помочь ребятам образовать новые слова. Когда у учащихся получается новое слово, учитель убирает его схему и присоединяет к стволу дерева ветку с готовым словом, таким образом, выходит новое дерево. Это привлекает внимание учащихся, им интересен сам процесс игры, т.к. образовывая новые слова, они вносят изменения в рисунок на доске, сами его создают.

Задачей учащихся было образовать новые слова с помощью суффиксов и приставок. Причем некоторые части слова были уже даны в готовом виде, другие учащиеся должны были подобрать сами, что осложняло их работу, но в тоже время давало им возможность получить больше новых слов, например, от слова *шум*, при помощи приставки и суффикса можно образовать следующие слова: *пошуметь*, *зашуметь*, *нашуметь* и т.д. Учащимся не дана конкретная приставка и поэтому они могут выбрать любую из них. У другой же команды в буквенной записи слова «зверь» при образовании нового слова буква *мягкий* *знак* исчезает. Ребятам необходимо было верно выполнить запись данных слов. Группа экспертов – третья команда выполняла задачу контроля, она выражала свое мнение по поводу того, верно ли образовано слово, и называли способ его образования. В этой команде разместились сильные ученики, игра позволила им реализовать свои возможности и повторить ранее изученный материал, довольно сложный по своему содержанию. Таким образом, эти ребята учились высказывать свою точку зрения, доказывать ее, приводя различные доводы и аргументы.

Слабым ребятам игра так же помогла реализовать свои возможности, в каких-то случаях проявить свои творческие способности.

В игре были задействованы все ребята, обучающиеся в классе. Им был интересен процесс игры. Ребята остались удовлетворены своей работой, проявляли активность.

Игра позволила также увидеть, насколько ребята ориентируются в довольно сложном материале, насколько они им владеют. Ведь чтобы образовать новые слова, им необходимо было вспомнить, какие способы словообразования существуют, какие части слова являются словообразовательными.

Игра способствовала развитию памяти, мышления, творческого воображения; сплочению коллектива, образованию в классе дружеской, рабочей атмосферы.

Игра проводилась на этапе закрепления ранее изученного материала. Она позволила активизировать работу учащихся в середине урока, способствовала стимулированию их деятельности, помогла созданию атмосферы, развивающей, как психические процессы, так и личностные качества; настроила учащихся на дальнейшую работу; способствовала продуктивному закреплению материала, проходила в непринужденной обстановке, тем самым, повышая интерес к русскому языку, как одному из самых сложных предметов.

## §5. Банк игр

1. **Игра «Выбери три слова»**

(Ее можно использовать на закрепление любых тем по русскому языку)

**Цель:** Проследить за формированием орфографического навыка с учетом этапа работы над орфографией.

Подбор слов зависит от изучаемых или пройденных тем.

На 9 карточках записаны девять слов:

1-й набор: ***рыбка, вьюга, чулок, дубки, варенье, чучело, ручьи, чум, грибки.***

2-й набор: ***подъезд, склад, ворона, град, съемка, клад, ворота, подъем, воробей.***

Двое берут по очереди карточки, выигрывает тот, у кого первого окажутся три слова, имеющую одинаковую орфограмму.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| I | рыбка | вьюга | чулок | II | подъезд | склад | ворона |
| дубки | варенье | чучело | съемка | град | ворота |
| грибки | ручьи | чум | подъем | клад | воробей |

2. **Игра « Почтальон»**

**Цель:** Закрепить знания учащихся по подбору проверочного слова, расширить словарный запас, развивать фонематический слух, профилактика дисграфии.

**Ход:** Почтальон раздает группе детей (по 4-5 чел.) приглашения.

Дети определяют, куда их пригласили.

***огород парк море школа столовая зоопарк***

*гря-ки доро-ки пло-цы кни-ки хле-цы кле-ка*

*кали-ка бере-ки фла-ки обло-ки пиро-ки марты-ка*

*реди-ка ду-ки ло-ки тетра-ка сли-ки тра-ка*

*морко-ка ли-ки остро-ки промока-ка голу-цы реше-ка*

Задания:

Объяснить орфограммы, подбирая проверочные слова.

Составить предложения, используя данные слова.

3. **Игра « Шифровальщики**»

**Цель:** автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смысло-различительной функции звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

**Ход:** Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой - отгадчика.

Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

***жыил ански кьоинк***

***лыжи санки коньки***

Отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать из каждой группы лишнее слово.

Например:

***Аалтрек, лажок, раукжк, зоонкв (тарелка, ложка, кружка, звонок)***

***Оарз, страа, енкл, роамкша (роза, астра, клен, ромашка)***

***Плнаеат, здзеав, отрбиа, сген (планета, звезда, орбита, снег)***

4. **Игра « Клички»**

**Цель:** формирование процесса словоизменения и словообразования, закрепление фонетического и грамматического разбора слов, правописание собственных имен.

**Ход:** Образуйте клички животных от следующих слов:

***ШАР, СТРЕЛА, ОРЕЛ, РЫЖИЙ, ЗВЕЗДА***

Составить предложения.

***ШАРИК, СТРЕЛКА, ОРЛИК, РЫЖИК, ЗВЕЗДОЧКА***

Выделить ту часть слова, которой вы воспользовались при составлении кличек (суффикс, окончание).

Игровые приемы.

1. **Найди «лишнее слово»**

**Цель:** развивать умение выделять в словах общий признак, развитие внимания, закрепление правописаний непроверяемых гласных.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***МАК*** | ***РОМАШКА*** | ***РОЗА*** | ***ЛУК*** |
| ***КОШКА*** | ***СОБАКА*** | ***ВОРОБЕЙ*** | ***КОРОВА*** |
| ***БЕРЕЗА*** | ***ДУБ*** | ***МАЛИНА*** | ***ОСИНА*** |
| ***КОРОВА*** | ***ЛИСА*** | ***ВОЛК*** | ***МЕДВЕДЬ*** |

**Задания:** Подчеркни «лишнее» слово. Какие орфограммы встретились в этих словах?

2. Детям очень нравятся такие задания, как:

Заменить фразу одним словом:

- промежуток времени в 60 минут,

- военнослужащий, стоящий на посту,

- ребенок, любящий сладкое,

- очень смешной фильм.

Распредели слова на две группы.

Найди родственные слова. Выдели корень.

Закончи предложения:

***У Ромы и Жоры есть ………….***

***Однажды они пошли ………….***

***Вдруг из кустов……………..***

***Потом ребята долго вспоминали как……..***

Составь рассказ по опорным словам:

***зима, снежок, морозец, деревья, холод, снегири.***

Ценность таких игр заключается в том, что на их материале можно отрабатывать также скорость чтения, слоговой состав слова, развивать орфографическую зоркость и многое другое.

Важная роль занимательных дидактических игр состоит еще и в том, что они способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность, создают положительный эмоциональный настрой в ходе урока.

Современная методика недооценивает фактор памяти, чрезмерно увлекаясь активными методами мышления. Хорошая память не менее важна, чем четкий механизм мышления. В.Волина делает ставку на зрительное восприятие текста: к нему дети лучше подготовлены самой природой. В усвоении грамматических правил очень помогают рифмовки [6, стр.8].

***Если буква гласная***

***Вызвала сомнение,***

***Ты ее немедленно***

***Поставь под ударение.***

***Если слышишь парный звук,***

***Будь внимательным, мой друг.***

***Парный сразу проверяй,***

***Слово смело изменяй:***

***Зуб - на зубы, лед - на льды-***

***Будешь грамотным и ты!***

***Трудные учить слова***

***Помогает нам игра***

***Петуха назвали «Петя»-***

***Петь он любит на рассвете.***

***А МЕДведь наоборот,***

***Петь не любит, любит МЕД.***

***Лиса – лИсИца, посмсотри,***

***Очень любит букву «И».***

***Чтоб не обиделась кОрОва,***

***И не прокисло мОлОкО,***

***Мы оба этих дружных слова***

***Напишем в корне с буквой «О».***

Ребенок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную.

# Вывод

Анализируя результаты исследований и фрагменты уроков, на которых проводились дидактические игры, можно сделать вывод о том, что дидактические игры положительно влияют на повышение интереса к русскому языку. Дидактические игры, использованные на уроках, предоставляют возможность учащимся раскрыть свои потенциальные возможности, более полно пользоваться своими способностями. Дидактические игры на уроках русского языка создают ситуацию успеха для слабых учеников, позволяют им раскрыться, создают условия для развития творческого мышления, смекалки, находчивости, сообразительности.

Видно как ребенок меняется в ситуации игры, он чувствует себя более уверенным, не боится совершить ошибку, а если совершает таковую, у него есть возможность осознать ее, понять причины данной ошибки и исправить.

Положительно дидактические игры влияют на развитие школьников: им предоставляется возможность работать в группе, решать различные учебные задачи, высказывать свое мнение, анализировать ситуацию, искать пути решения. Следовательно, игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, речи, воображения.

В процессе игры воспитываются и нравственные качества, работая в группе, ребенок учится общаться, развиваются его коммуникативные способности, учится помогать одноклассникам, что воспитывает чувство товарищества, взаимопомощи. Игры положительно влияют на формирование и сплочение коллектива.

Таким образом, включение дидактических игр в процесс обучения младших школьников способствует повышению познавательной активности и интереса к русскому языку, содействует более качественному усвоению знаний.

# Заключение

Анализируя результаты теоретических исследований литературы, передового опыта педагогов новаторов, современных педагогов, психологов по проблеме повышения интереса к русскому языку, можно сделать вывод о том, что дидактическая игра имела огромное значение в обучении младших школьников во все времена, начиная с древности. Педагогов всех времен волновала проблема развития психических и познавательных процессов у школьников, стимулирования их деятельности, в чем большое предпочтение отдавали именно дидактической игре. Игра не потеряла своей значимости и в современном обучении детей, она постоянно изменяется, обновляется и совершенствуется. Применение игры в обучении благотворно влияет на качество усвоения учебного материала, за счет повышения интереса к предмету. А интерес, в свою очередь, прекрасно стимулирует деятельность школьников и является одним из главных мотивов учения.

По результатам практической части данной работы можно сказать, что проблема повышения интереса к русскому языку существует. Дело в том, что данный предмет не является популярным среди современных младших школьников, особого интереса ребята к нему не проявляют, среди любимых предметов практически нет русского языка. Материал по этому предмету сложен для понимания младшими школьниками, а поэтому и не вызывает у них должного интереса.

Благодаря анализу практической деятельности с использованием дидактической игры как средства обучения, можно говорить о том, что для повышения интереса к русскому языку необходимо стимулировать деятельность школьников с помощью дидактической игры. Игра позволяет воспитывать желание и умение учиться, создает такой эмоциональный фон урока, который помогает детям лучше и глубже усвоить содержание материала. Игра позволяет создать рабочую атмосферу, развивающую как личностные качества школьника, например: взаимопомощь, взаимовыручка, поддержка, чувство товарищества, – так и психические процессы, такие как: память, мышление, внимание, речь, воображение и т.д. Большую помощь игра оказывает в сплочении коллектива младших школьников через взаимную поддержку и работу в группах. На уроке школьники играют с большим удовольствием и радостью, они не чувствуют усталости, не замечают как проходит время, они увлечены. Если игра проводится в начале урока, дети на протяжении всего оставшегося времени прекрасно работают, слабые ученики проявляют достаточную активность; в середине, конце урока игра позволяет сосредоточить внимание, поддержать интерес к уроку.

Гипотеза о том, что «процесс повышения интереса к русскому языку будет эффективнее, если в серию уроков русского языка будут включены дидактические игры интересные, доступные, включающие разные виды деятельности детей», поставленная в данной работе, была подтверждена . Если использовать игры на протяжении всего начального обучения, несомненно, они будут способствовать повышению интереса к русскому языку и учащиеся, переходя в среднее звено для дальнейшего обучения, будут проявлять больший интерес к данному предмету, будут иметь более глубокие знания в этой области.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что игры необходимы для начальной школы, и использовать их надо в системе, на разных этапах урока, включать в них различные виды деятельности школьников, применять игры при изучении сложного, трудного для понимания материала. Необходимо разрабатывать целые комплексы игр по определенным темам, для более систематизированного их использования.

Игра – это незаменимый инструмент в развитии личности младшего школьника, с помощью которого можно повысить интерес к русскому языку и сделать этот предмет более «живым» и увлекательным.

# Список литературы

1. Аксенова А.К., Якубовская Э.В. «Дидактические игры на уроках русского языка в 1-4 классах начальной школы», М.,Просвещение,1991.
2. Архипова Е.В. Русский язык и развитие речи. Санкт-Петербург: издательский дом «Литература», 2005.
3. Баев П.М. «Играем на уроках русского языка», М., Русский язык, 1989.
4. Бетенькова Н.М., Фонин Д.С. «Конкурс грамотеев». М. Просвещение, 1995
5. Бурмако В.М. «Русский язык в рисунках». М., Просвещение, 1991.
6. Волина В.В. «Веселая грамматика». М., Знание, 1995.
7. Выгодский Л.С. «Педагогическая психология». М., Педагогика, 1991.
8. Григорян Л.Т. «Язык мой - друг мой», М., Русский язык, 1989.
9. Горецкий В.Г. «Дидактический материал к урокам обучения грамоте», М., Просвещение, 1982.
10. Крутецкий В.А. «Психология», М., Просвещение, 1986.
11. Лебедев Н.М. «Обобщающие таблицы и упражнения по русскому языку», М., Просвещение, 1991.
12. Степанова О.А. «Дидактические игры на уроках в начальной школе», М., ТЦ Сфера, 2005.
13. Сабаткоев Р.Б.«Теория и практика обучения русскому языку», М., Академия, 1997.
14. Шмаков С.А. «Игры для учащихся – феномен культуры», М., Новая школа 1994год.