Ондар Галина Ончаевна,

учитель русского языка и литературы

начальных классов МБОУ СОШ с. Эрзин

Эрзинского кожууна Республики Тыва

**Дидактическая игра для младших школьников на уроках русского языка**

Активизировать учебный процесс, добиться устойчивого внимания можно, зная, что среди всех мотивов учебной деятельности самым действенным является познавательный интерес, возникающий в процессе учения. Он не только активизирует внимание, умственную деятельность в данный момент, но и направляет ее к последующему решению различных задач. Устойчивый познавательный интерес и внимание формируются разными средствами. Одним из них является дидактическая игра. Все необычное, неожиданное вызывает у детей богатое своими последствиями чувство удивления, живой интерес к процессу познания, помогают усвоить любой учебный материал. Игра ставит ученика в условие поиска, пробуждает интерес к победе, а отсюда стремление быть быстрым, внимательным, ловким, собранным, уметь четко выполнять задания, соблюдать правила игры.

Дидактическая игра учителем может использоваться, и как форма обучения, и как самостоятельная игровая деятельность и, как средство воспитания различных сторон личности. Ее систематическое применение способствует повышению эффективности психолого - педагогической работы по развитию внимания у детей младшего школьного возраста.

Из всего выше изложенного следует, что через дидактическую игру учитель может повысить у учащихся не только внимание на уроке к слову и действию учителя, она приучает детей думать, проникать в суть явлений, делает учащихся активными участниками учебно-воспитательного процесса. А от того, насколько сознательно, творчески, с желанием будут учиться дети в начальной школе, зависит их дальнейшая самостоятельность, их мышление, умение связывать теоретический материал с практикой. Это доказывает актуальность темы работы “Влияние дидактической игры на развитие внимания младших школьников”.

Дидактическая игра, как форма обучения содержит два начала: учебное и игровое. Учитель одновременно в игре является и учителем и участником игры. Он учит и играет, а дети, играя, учатся. Если на уроке расширяются и углубляются знания, то в дидактической игре ученикам предлагаются задания в виде загадок предложений – вопросов, специальных упражнений.

**Игры.**

**I. «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, гриб.

**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  |
| гриб  | ручьи  | чум  | подъем  | клад  | воробей  |

**II . 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:***

1. Объяснить орфограммы, подбирая проверочные слова.
2. Составить предложения, используя данные слова.

**III . 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:**

1. Аалтрек, лажок, раукжк, зоонкв ( тарелка, ложка, кружка, звонок)
2. Оарз, страа, енкл, роамкша ( роза, астра, клен, ромашка)
3. Плнаеат, здзеав, отрбиа, сген ( планета, звезда, орбита, снег)

**IV. 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 словосочетания 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, создает положительный эмоциональный настой в ходе урока.

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

На своих уроках я стремлюсь создать в группе такой психологический климат, в котором ребенок может отдавать свою энергию творческим, продуктивным занятиям.

На таких уроках я стараюсь найти такие стимулы к творчеству, которые рождали бы у ребенка подлинное желание сочинять, стараюсь создать особую атмосферу доверия, обстановку теплоты.

Использованная литература:

 1. Азаров Ю.П. Игра и труд. - М., 1973.

 2. Азаров Ю.П. Искусство воспитывать. -М., 1979.

 3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - М., 1987.

 4. Баев ИМ. Играем на уроках русского языка. - М., 1989.

 5. Берн Э. Игры, в которые играют люди. - М., 1988.

 6. Газман О.С. и др. В школу - с игрой. - М., 1991.

 7. Добринская Е.И., Соколов Э.В. Свободное время и развитие личности. - Л., 1983.

 8. Журавлев А.П. Языковые игры на компьютере. - М., 1988.

 9. Занъко С.Ф. и др. Игра и ученье. - М., 1992.

10. Игры - обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В.Петрусинского. - М., 1994.

11 Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. - М., 1990.

12.Кэрролл Л. Логическая игра. - М., 1991.

13.Макаренко А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта. Соч. т.У. - М., 1958.

14. Минкин Е.М. От игры к знаниям. - М., 1983.

15. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или развивающие игры. - М., 1990.

16.Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. - М.: РПА, 1996.

17.Самоукина Н.В. Организационно-обучаюшие игры в образовании. - М.: Народное образование, 1996.