**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ С ЭЛЕМЕНТАМИ**

**РЕГИОНАЛЬНОГО СОДЕРЖАНИЯ НА УРОКАХ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

Введение

В последнее время неуклонно возрастает роль регионального компонента в учебной и внеурочной работе. Исходя из возрастных особенностей младших школьников, главной задачей работы по изучению родного края является воспитание устойчивого интереса и познавательного отношения к краеведческому материалу.

Занятия, содержащие региональный компонент, помогают детям глубже уяснить смысл, сущность важных норм, включенных в Конституцию страны: «Каждый обязан заботиться о сохранении исторического и культурного наследия, беречь памятники истории и культуры», «Каждый обязан сохранять природу и окружающую среду, бережно относиться к природным богатствам» (ст. 44, часть 3; ст. 58).

Уроки, на которых реализуется региональный компонент, пробуждают интерес к своему родному городу, к его культурному наследию, способствуют прочтению дополнительной литературы. Такие уроки побуждают учеников к самостоятельному подбору материала, к посещению тех мест, о которых шла речь па занятиях. Помощь родителей в этой работе способствует лучшему взаимопониманию между членами семьи.

Краеведение имеет большое значение в воспитании патриотических чувств школьников, расширении кругозора, развитии их интеллектуального и творческого потенциала.

Изучение материала, содержащего региональный компонент, способствует решению задач социальной адаптации воспитанников школы, формированию у них готовности жить и трудиться в своем городе, районе, крае, республике, участвовать в их развитии, социально-экономическом и культурном обновлении. Это одна из актуальных социально-педагогических задач нашего времени.

В проекте «Национальной доктрины образования в Российской Федерации подчеркивается, что система образования призвана обеспечить «историческую преемственность поколений, сохранение, распространение и развитие национальной культуры, воспитание бережного отношения к историческому и культурному наследию пародов России; воспитание патриотов России, граждан правового Демократического государства, уважающих права и свободы личности, обладающих высокой нравственностью и проявляющих национальную и религиозную терпимость».

Элементы краеведения можно использовать на любом уроке. Усваивая программный материал, дети не только развивают речь, память, внимание, мышление, но и изучают историю родного края, начинают лучше ориентироваться в родном городе. Ученики знакомятся с культурными и историческими ценностями не в лекционной форме, а в активном процессе познания.

Но часто материал, который использует учитель начальных классов на таких уроках, сложен, не интересен для детей младшего школьного возраста. Задача учителя - адаптировать его, сделать доступным, занимательным. Большую роль в этом процессе играют дидактические игры.

**Сущность дидактических игр как средства обучения**

«Сделать серьёзное занятие для ребёнка занимательным - вот задача первоначального обучения». К.Д. Ушинский

Дидактические игры - это разновидность игр с правилами, специально создаваемыми педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в тоже время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. А.В. Запорожец, оценивая роль дидактической игры, подчёркивал, что педагогам необходимо добиться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребёнка.

С другой стороны, некоторые педагоги склонны, наоборот, неправомерно рассматривать дидактические игры лишь как средство интеллектуального развития, средство развития познавательных психических процессов. Однако дидактические игры - это ещё и игровая форма обучения, которая, как известно, достаточно активно применяется па начальных этапах обучения, г. е. в старшем дошкольном и младшем школьном возрасте.

Дидактическая игра имеет определённую структуру. Структура - это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. Выделяются следующие структурные составляющие дидактической игры:

1. Дидактическая задача;
2. Игровая задача:
3. Игровые действия;
4. Правила игры;
5. Результат (подведение итогов).

При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы, именно с их помощью решаются дидактические задачи.

В ситуации дидактической игры знания усваиваются лучше. Дидактическую игру и урок противопоставлять нельзя. Самое главное - дидактическая задача в дидактической игре осуществляется через игровую задачу. Дидактическая задача скрыта от детей. Внимание ребёнка обращено на выполнение игровых действий, а задача обучения им не осознается. Это и делает игру особой формой игрового обучения, когда дети чаще всего непреднамеренно усваивают знания, умения, навыки. Взаимоотношения между детьми и педагогом определяются не учебной ситуацией, а игрой. Дети и педагог - участники одной игры. Таким образом, дидактическая игра-это игра только для ребёнка. Для взрослого она - способ обучения. В дидактической игре усвоение знаний выступает как побочный эффект. Цель дидактических игр и игровых приёмов обучения - облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным.

Дидактическая игра — ото сложное, многогранное явление. В дидактических играх происходит не только усвоение учебных знаний, умений и навыков, но и развиваются все психические процессы детей, их эмоционально-волевая сфера, способности и умения. Дидактическая игра помогает сделать учебный материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Умелое использование дидактической игры в учебном процессе облегчает его, т. к. игровая деятельность привычна для ребёнка. Через игру быстрее познаются закономерности обучения. Положительные эмоции облегчают процесс познания. Дидактическая игра входит в целостный педагогический процесс, сочетается и взаимосвязана с другими формами обучения и воспитания.

Вот несколько примеров дидактических игр по русскому языку и литературному чтению, содержащих элементы краеведения.

*У кого хороший слух?*

Цель: развитие фонематического слуха, умения слышать звук в слове.

Оборудование: фотографии, на которых изображены достопримечательности

нашего города.

Ход игры. Учитель показывает фотографию и называет достопримечательность (или учитель читает загадку о достопримечательностях, дети отгадывают её). Учащиеся хлопают в ладоши, если слышат в названии изучаемый звук. На более поздних этапах учитель молча показывает картинку, а учащиеся проговаривают название про себя и реагируют так же. Учитель отмечает правильно определивших звук, либо тех, кто не смог его найти и не выполнил соответствующих действий (или выполнил их неверно).

Примерный материал. Определить наличие звука [р] в словах: Эрмитаж, Летний сад, Адмиралтейство, Аничков мост и др.

*Где спрятался звук?*

Цель: развитие умения устанавливать место звука в слове.

Оборудование: у учителя набор фотографий. У каждого ученика карточка, разделенная на три квадрата, и цветная фишка (красная, если работа идет с гласным звуком, синяя - с твёрдым согласным, зелёная - с мягким согласным).

Ход игры. Учитель показывает фотографию, называет достопримечательность, изображенную на ней. Учащиеся повторяют слово и указывают место изучаемого звука в слове, закрывая фишкой один из трех квадратов на карточке в зависимости от того, где находится звук: в начале, середине или конце слова. Выигрывают те, кто правильно расположил фишку на карточке.

Карточка.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Н | С | К |

Примерный материал. Невский (проспект)- наличие звука[ и]. Нарвские (ворота)-наличие звука [и]. Аничков (мост) наличие звука [а].

*Живые буквы*

*Цель*: развитие умения определять последовательность звуков в слове, проводить звуко-буквенный анализ.

Оборудование: карточки с цветными буквами.

Ход игры.

1 вариант. Каждому ряду даются карточки с буквами, на каждого ученика по одной букве. Учитель называет слово. Ученики строятся в шеренгу гак, чтобы получилось слово из букв, которые они держат в правой руке.

2 вариант. Учитель дает карточки с буквами каждому ряду, не называя слова. Ученики одного ряда должны самостоятельно составить слово из букв, построившись в шеренгу.

Примерный материал. Медный всадник. Домик Петра.

*Найди место*

Цель: закрепление знаний о гласных и согласных звуках.

Оборудование: фотографии из игры-лото «Твой Петербург»; три кружка (синий, зелёный, красный) у каждого из учеников.

Ход игры. Учащиеся раскладывают картинки под кружками в зависимости от того с какого звука начинается название достопримечательности. Выигравшими считаются первые пять учеников, верно выполнивших работу.

Примерный материал. Кунсткамера, Исаакиевский (собор), (здание) Сената и Синода и др.

*Найди картинке её домик*

Цель: развитие умения выделять первый согласный в слове и определять его по глухости (звонкости).

Оборудование: два картонных домика с кармашками для картинок, на одном кармашке изображён колокольчик (для звонких согласных), на другом - зачёркнутый колокольчик (для глухих согласных); картинки с изображениями объектов, названия которых начинаются со звонкого или глухого согласного.

Ход игры. Ученик выходит к доске, берёт одну картинку, называет предмет, на ней изображенный, выделяет в слове первый звук, характеризует его и кладет картинку в соответствующий кармашек. Работа продолжается до тех пор, пока все картинки не будут разложены по своим домикам.

Примерный материал. Банковский (мост) - Певческий (мост), Володарский (мост) -Фонарный (мост) и т.д.

*Кто быстрее?*

Цель, развитие умения определять количество слогов в слове.

Оборудование: слова, записанные на доске в два - три столбика (по количеству рядов).

Ход игры. Ученики по одному с каждого ряда выходят к доске и отмечают цифрой напротив слова в своём столбике количество слогов. За каждое правильно указанное количество слогов ряд получает очко. Дополнительные очки насчитываются за найденные у соперника ошибки.

Примерный материал. Пет-ро-пав-лов-ска-я кре-пость. Ка-зан-ский со-бор и т.д.

*Алфавит*

Цель: закрепление знания алфавита.

Оборудование: у каждого ученика по одной — две карточки с буквами.

Ход игры. Учитель читает стихотворение:

Буквы-значки, как бойцы на парад,

В строгом порядке построены в ряд.

Каждый в условленном месте стоит

И называется.. (алфавит).

Ученики угадывают последнее слово стихотворения. Затем они называют признаки, по которым узнали алфавит. Учитель предлагает вспомнить порядок букв в алфавите и расставить их на наборном полотне. Ученики выходят к доске, когда подходит очередь тех букв, которые они имеют. Карточка с буквой ставится на наборное полотно. Когда все буквы выставлены, школьники хором читают алфавит. Выигрывают все вовремя вышедшие с буквой к доске.

Задание по теме. Расположите в алфавитном порядке (названия районов, улиц, мостов и т.д.).

*Покажи гласную*

Цель: закрепление правописания слов с безударной гласной.

Оборудование: у каждого ученика карточки с гласными буквами а. о, е, и. я.

Ход игры. Учитель называет слова с безударными гласными в корне, а ребята должны показать карточки с гласной, которую необходимо писать в этом слове. По вызову учителя один из учеников подбирает проверочное слово. За каждый правильный ответ дается фишка. Выигрывает тот, кто соберет больше фишек.

Примерный материал:

Дв...рцовая площадь, Адмир...лтейство, Домик П...тра I.

Р... стральные колонны.

*Пять ответов на одну букву*

Цель: расширение словаря; развитие умения правильно писать имена собственные и нарицательные.

Оборудование: Плакат или запись на доске (содержание может быть различным).

Название города.

Название растения.

Название моста.

Название улицы.

Название площади.

Ход игры. Представители каждого ряда одновременно (доска разделена по количеству рядов.) записывают название предмета согласно заданию. Выигрывает тот ряд, который правильно и быстрее других закончил работу.

*Подбери по смыслу*

Цель: развитие умения подобрать по смыслу нужный предлог.

Оборудование, у каждого ученика наборы предложений с пустыми окошками на месте пропущенных предлогов (предложения записаны на отдельных полосках бумаги); маленькие карточки с предлогами.

Ход игры. По сигналу ученики раскладывают на парте полоски с предложениями, читают их, находят отсутствующие предлоги и вкладывают нужные карточки в пустые окошки. Пять первых учащихся, правильно выполнившие работу, получают отличные оценки.

Примерный материал.

Памятник... бронзы:

Честь царю, хвала!

Мчится, словно ветер, конь.

Тянет удила.

... коне сидит герои.

Он красивый, молодой.

Это - память ... честь Петра,

Много сделал он добра.

Скачет воин ... будни, ... праздник,

А зовётся Медный всадник.

*Кто первый?*

Цель: развитие умения изменять форму слова в зависимости от предлога и строить предложения, используя предлоги.

Оборудование: для каждого ряда предметная картинка и таблица с несколькими предлогами к ней.

Ход игры. Представители каждого ряда по порядку выходят к доске и записывают слово, обозначающее название предмета на картинке, в сочетании с предлогом из своей таблицы. Остальные участники игры в это время обдумывают предложения с данными словами. Когда работа с таблицами закончена, соперники называют придуманные ими предложения. За каждое правильно составленное предложение ряд получает очко. Оригинальное высказывание может быть оценено двумя очками. Выигрывает ряд, допустивший меньше ошибок при записи слов с предлогами и набравший большее количество очков.

Примерный материал. Предлоги: у, в, из, на, около, за, к, перед. Изображение Зимнего дворца. Образец: у Зимнего дворца, в Зимнем дворце и т.д.)

*Кто первый?*

Цель: развитие умения определять количество слов в предложении.

Оборудование: у каждого ученика конверт с полосками из картона, на которых графически изображены слова.

Ход игры. Учитель читает предложение из двух- четырех слов. Ученики на партах выкладывают его схему, выделяя начальное слово условным изображением в виде угла, вертикальная часть которого обозначает большую букву. Каждому последующему слову соответствует одна горизонтальная полоска. В конце помещают квадратик с точкой. Тот ряд, который закончил работу первым, получает три очка, второй - два, третий - одно очко. Выигрывает ряд, набравший большее количество очков.

Примерный материал.

На бывшей Сенатской площади стоит памятник Петру Первому. Пушкин назвал его Медным всадником.

*Наведи порядок*

Цель: развитие умения составлять предложение, соблюдая правильный порядок

слов.

Оборудование: два (три) наборных полотна (по количеству команд), карточки со словами двух (трех) деформированных предложений.

Ход игры. На наборном полотне в беспорядке выставлены карточки со словами предложения. Учащиеся из каждого ряда расставляют на своём наборном полотне слова в нужной последовательности. При этом каждый ученик находит место только одному слову. Второй ученик выходит тогда, когда первый сядет за парту.

Выигрывает та команда, которая первой «навела порядок» в предложении.

Комментарий для учителя. Поскольку все слова написаны с маленькой буквы, надо для этой игры иметь большие буквы из разрезной азбуки. После расстановки всех слов выходит ещё один ученик и подставляет к слову на первой карточке большую букву, закрывая ею строчную.

Примерный материал.

каналов, и, много, по, рек, протекают, городу, нашему.

на, они, сушу, острова, разделяют.

с, мосты, острова, перекинуты, остров, на.

*Кто последний?*

Цель: развитие умения распространять предложение.

Оборудование: фотографии, на которых изображены достопримечательности нашего города.

Ход игры. Учитель показывает классу картинку и составляет короткое предложение. Затем предлагает детям дополнить его одним словом. Каждый следующий ученик удлиняет фразу ещё на одно слово. Например.

Огромный валун стал пьедесталом. Огромный валун - «Гром-камень» стал пьедесталом. Огромный валун - «Гром-камень» стал пьедесталом для конной статуи. (и т.д.)

Выигрывает тот, кто придумает самое последнее слово к предложению и произнесёт всю фразу правильно.

*Аукцион*

Цель: развитие умения распространять предложение.

Оборудование: деревянный молоточек.

Ход игры. Учитель предлагает детям предложение из двух - четырех слов. Желающие дополняют его. После каждого высказывания учитель, отстукивая молоточком, произносит: «Дополнение Оли - раз, дополнение Оли - два, дополнение Оли - три! Предложение закончено». Оля объявляется выигравшей. Если до третьего удара молоточка предложение распространяется другим учеником, игра продолжается.

Памятник установлен на площади Искусств. (Памятник А.С. Пушкину установлен на площади Искусств в 1957 году и с тех пор стал неотъемлемой частью панорамы.)

Список литературы

О.А.Степанова , О.А.Рыдзе « Дидактические игры на уроках в начальной школе»

Е.В. Карпова «Дидактические игры в начальный период обучения»