

<<ԵՐԵՎԱՆԻ ԼԵՈՅԻ ԱՆՎԱՆ Հ. 65 ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ>>

ՊՈԱԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ

ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ

ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Առարկա Ռուսաց լեզու

Մասնակից՝

Ստեփանյան Աստղիկ Հենրիկի

Ղեկավար Լ. Գ. Բալասանյան

Թեմա՝ Дидактические игры на уроках русского языка (по выбору: в начальных, средних кл.) в общеобразовательных школах

2022 թ.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
ГЛАВА 1. Исторический анализ проблемы использования игры в воспитании и обучении детей.....	5
1.1. Происхождение и развитие игры.....	5
1.2. Проблема формирования интереса к изучению русского языка в школе.....	9
ГЛАВА 2. Использование дидактических игр с целью повышения интереса к русскому языку.....	12
2.1. Урок с дидактической игрой.....	12
2.2. Использование дидактических игр на уроках русского языка.....	14
Заключение.....	18
Список используемой литературы.....	19

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, З.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 1. Исторический анализ проблемы использования игры в воспитании и обучении детей

1.1. Происхождение и развитие игры

Попытки разгадать «тайну» происхождения игры предпринимались учеными различных направлений науки на протяжении многих сотен лет. Диапазон предложенных по истокам проявления игры концепций очень широк и уже рассматривался в отечественной философской и иной научной литературе.[1, с. 14]

Проблема игры возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу многих тенденций религиозного социально-экономического и культурного развития общества. В древнем мире игры были средством общественной жизни, им придавалось религиозно-политическое значение. Древние греки считали, что боги покровительствуют играм, и потому Ф. Шиллер, утверждал, что античные игры божественны и могут служить идеалом любых последующих досугов.

Античный идеал – совершенство, единство физической силы, духовной красоты и творческих достижений. Ярчайшим образцом организованного досуга следует считать рожденные в Древней Греции Олимпийские игры, на период которых, как известно, прекращались войны, устанавливалось перемирие.[1]

На разных стадиях эволюции социальный по содержанию и по форме феномен игры развивался на всем протяжении человеческой истории и приобретал различные качества и особый общественно культурный смысл. Многие исследователи игры связывают ее происхождение с религиозной культурой, например, народные и праздничные игры, сохранившиеся в духовной жизни людей, возникшие из языческих религиозных обрядов. Игры долгое время являлись инструментом воздействия на ход исторических событий в обществе и природе, посредником между людьми и божествами

Религия как часть культуры народа хранила и передавала по наследству духовно богатые игры, празднества, связанные с природой красотой быта, народного фольклора, общинной жизни. Уничтожив религию, власть имущие в одночасье уничтожили игры, на которых воспитывались миллионы россиян.[1]

Многие игры рождены религиозной культурой, культовыми традициями далекого прошлого. Религия действительно важный источник появления игр.

Достаточно важными теоретическими вопросами являются вопросы об источниках возникновения и мотивах детской игры, ее структуре и динамике развития.

Американский психолог Шлосберг пессимистически утверждает, что категория игровой деятельности настолько туманна, что является непосильной для современной науки, следует отметить, что для большинства научных концепций характерна трактовка игры как преимущественной детской, дошкольной особой «зоны» детской жизни. Хотя игры, бесспорно, есть значимая деятельность и для подростков и для юношества, и для взрослых, и вообще сопутствует человеку на протяжении всей его жизни. Богатство игрового элемента в культуре любого народа может служить одним из критериев ее гуманистического развития. 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.». без игры, считают просветители прошлого, жить детям неинтересно, скучно. Серость жизни, подчеркивал Шацкий С.Т., вызывает у детей нечто вроде настоящего заболевания.

Существует множество подходов к объяснению причинности появления игры.

Вот некоторые из них:[2, 25]

- теория избытка нервных сил (Г. Спенсер, Г. Шурц);
- теория инстинктивности, функции упражнения (К Гросс, В. Штерн, Ф. Бейтендейк и др.)
- теория рекапитуляции и антиципации (Э. Геккель, Г. Холл, А. Валлон, Вуарен, Аллин);
- теория функционального удовольствия, реализация врожденных влечений (К.Бюлер, З.Фрейд, А.Адлер);
- теория религиозного начала (Хейзинга, Всеволодский-Гернгросс, Бахтин, Соколов и т.д.)
- теория отдыха в игре (Штейнталь, Шалер, Патрик, Лацарус, Валлон);
- теория духовного развития ребенка в игре (Ушинский, Пиаже, Макаренко, Левин, Выготский, Сухомлинский, Эльконин);
- теория воздействия на мир через игру (Рубинштейн, Леонтьев, Узнадзе);
- связь игры с искусством и эстетической культурой (Платон, Шиллер, Фребель, Спенсер, Рид и др.);
- труд как источник появления игры (Вундт, Плеханов, Лавров, Лафорг, Мазаев и др.);

- теория абсолютизации культурного значения игры (Хейзинга, Ортега-и-Гассет, Гессе, Лем) и т.п.

В своей работе более подробно я рассмотрю две теории по объяснению причинности возникновения игры это теория духовного развития ребенка в игре (Ушинский, Пиаже, Макаренко, Левин, Выготский, Сухомлинский, Эльконин) и теория воздействия на мир через игру (Рубинштейн, Леонтьев, Узнадзе).

Теория духовного развития ребенка в игре. К.Д. Ушинский (1824-1871) считается родоначальником теории игры в отечественной науке. Он противопоставляет проповеди стихийности игровой деятельности идею использования игры в общей системе воспитания. Ушинский, ценя двигательную активность ребенка в игре на первое место выдвигает потребности души: «Мы не должны видеть в телесных движениях дитяти одно удовлетворение телесным стремлениям: в этих движениях принимает участие душа и извлекает из них такую же пользу для своего развития» великий русский ученый-педагог видит прямую зависимость подвижности ребенка от умственной практической деятельности его души: «Шалость и игра – это весь мир практической деятельности для ребенка». Выступая против чисто гедонической (наслаждение) теории игры, Ушинский свидетельствует, что дети в игре ищут не только наслаждение, но и самоутверждение в интересных занятиях.

Игра, по Ушинскому, своеобразный род деятельности, притом свободной и обязательно сознательной деятельности, под которой он понимал стремление жить, чувствовать, действовать. «Не надо забывать, - пишет К.Д. Ушинский, что игра, в которой самостоятельно работает детская душа, есть тоже деятельность ребенка». Ушинский один из первых утверждал, что в игре соединяются одновременно стремление, чувство и представление. Лишение ребенка игры как сознательной деятельности есть самое страшное наказание для него.

В теориях Ж. Пиаже, К. Левина (1890-1947) – германо-американского психолога, в работах отечественных психологов В. Выготского, Д. Эльконина моделирующая и ориентирующая функции игры объясняются способностями ребенка оперировать игровыми символами. Данные символы заменяют безусловные раздражители и служат для детей элементами культуры. Д. Эльконин полагал, что, организуя с помощью символов деятельность, игра учит ориентироваться в явлениях культуры, духовности в целом, использовать их соответствующим образом. Этой точки зрения придерживался историк культуры Ф. Ратцель, который отмечал, что «игры народов представляют ценное свидетельство их образа жизни и воззрений на жизнь». Именно они по Ратцелю, питают игру, стимулируют ее появление. На этой же позиции стоял Шацкий, который полагал,

что появление игры зависит «от богатства внутренней жизни, развивающейся в душе ребенка». Многие ученые, в том числе Пиаже, Левин, Выготский, Эльконин, Ушинский, Макаренко, Сухомлинский полагали, что игра возникает в свете духовности и служит источником духовного развития ребенка.[3, 66]

Теория воздействия на мир через игру. С. Л. Рубинштейн (1889-1960), советский психолог и философ, первым сделал попытку создать отечественную теорию игры. Рубинштейн понимает игру как вечную потребность ребенка, рождающуюся из контактов с внешним миром, как реакцию на них. Согласно Рубинштейну, сущность игры заключается в том, что она есть порождение практики, через которую преобразуется деятельность, изменяется мир: «В игре формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир». Уже поэтому она есть осмысленная деятельность. Согласно Рубинштейну, мотивы игры кроются не в утилитарном эффекте, а в многообразных переживаниях, значимых для ребенка, вызванных окружающей действительностью. Ученый доказывает, что ребенок не стремится к вещному результату, а реализует разнообразные мотивы человеческой деятельности: «...в игровой деятельности действия являются скорее выразительными семантическими актами, чем оперативными приемами». [3]

Выводы Ушинского и Рубинштейна о том, что игра есть осмысленная деятельность, развил в трудах А.Н. Леонтьев. Леонтьев считает игру ведущим типом деятельности дошкольника. «Специфическое отличие игры дошкольника, - пишет Леонтьев, от игры животных характеризуется тем, что это не инстинктивная, но именно предметная деятельность, которая составляет основу сознания ребенком мира человеческих предметов, определяет собой содержание игры ребенка». Он считает, что игру можно объяснить, лишь исходя из его потребности в деятельности: «Игровое действие рождается из потребности действовать по отношению к широкому миру». По Леонтьеву, в дошкольный период жизни ребенка развитие игры является вторичным, отраженным процессом. Он, как и Рубинштейн, рассматривал игру как вид предметной деятельности и давал ей характеристику, исходя из особенностей труда с точки зрения цели, мотивов и способов действия. Леонтьеву принадлежит гениальная мысль: «игра не является продуктивной деятельностью, ее мотив лежит не в результате, а в содержании самого действия». Таким образом, заключает он, овладение ребенком более широким, непосредственно недоступным ему кругом действий может совершаться только в игре.

Рубинштейн, Леонтьев и их последователи объяснили игру как доступный для ребенка путь понимания и освоения мира. Своеобразие игровой деятельности, таким образом, появляется в единстве с практической деятельностью и потому носит активный, действенный характер.

1.2. Проблема формирования интереса к изучению русского языка в школе

Однотипность и шаблонность уроков снижают интерес к обучению, делают учебный процесс скучным и бесперспективным. А уж в начальной школе такое проведение уроков вообще недопустимо. 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 этому предмету, сделать его как можно более радостным и увлекательным.[4, 97]

Развитие познавательных интересов ребенка в процессе его обучения в младших классах – один из важнейших факторов успешности учения, причем не только в начальной, но и в основной школе. Все усилия педагога сформировать у детей какое-либо представление или понятие обречено на неуспех, если учеников не удалось заинтересовать предметом рассуждения.

Интерес как явление изучается рядом наук. В психолого-педагогических исследованиях познавательный интерес определяется как потребность ребенка в знаниях, ориентирует его в окружающей действительности. Под влиянием познавательного интереса дети стараются найти новые стороны в предмете, привлекающем их внимание, пытаются установить глубокие связи и отношения между различными явлениями.

Интересы как таковые имеют универсальное значение в детской жизни, поскольку, по выражению Л.С. Выготского, лежат в основе всего культурного и психического развития ребенка.

Интерес отвечает за личностный способ включения в деятельность, который ориентирует ребенка на определенное, избирательное отношение к существующим обстоятельствам.

Интерес направляет познавательную деятельность детей. Само слово «интерес», по одной из версий, происходит от латинского *interesse*, что означает «иметь важное значение». Интерес, возникающий в сознании, предшествует познанию объекта. Таким образом, интерес является не только внешним условием важности воспринимаемого, но и внутренним принципом отбора материала при восприятии.[4]

Психолого-педагогическими исследованиями установлено, что без развития познавательного интереса развитие ребенка было бы серьезно нарушено.

Взаимоотношения и функции мышления так обширны, что отсутствие аффективной поддержки со стороны интереса угрожает развитию интеллекта не в меньшей степени, чем разрушение тканей мозга, считает американский психолог, автор известных книг по развитию детей Глен Доман. Отечественные психологи, соглашаясь с данным утверждением, подчеркивают, что интеллектуальная активность ребенка в целом направляется и подчеркивается интересом – именно он оказывает влияние на направленность внимания и мысли.

Физиологической основой познавательного интереса, по утверждению И.П. Павлова, является безусловный ориентировочный рефлекс. Однако интерес сам по себе как особое образование не существует.

Само содержание понятия «познавательный интерес» представляется исследователями по-разному: от целостных динамических тенденций, определяющих структуру реакций (Л.С. Выготский, В.А. Крутецкий), до избирательного отношения (А.Г. Ковалев, О. Н. Михайлов и др.) и мотива (Л.И. Божович, Н.Г. Морозова).

Теория дифференциальных эмоций определяет интерес как одну из фундаментальных эмоций, которая является доминирующим мотивационным состоянием в повседневной деятельности норм человека, одним из основных компонентов мотивации.

Несмотря на разные подходы к определению познавательного интереса, попытки определить его психологическую природу приводят исследователей к выводу, что это – интегральное образование личности, включающее в себя интеллектуальный, эмоциональный и волевой компоненты. Под интеллектуальным компонентом подразумевается активность по отношению к источникам информации и возможным сферам деятельности, активное оперирование приобретенными знаниями и умениями, под эмоциональным – положительное предпочтительное отношение к объектам и явлениям действительности, а также внешние эмоциональные реакции. Подходы к выделению уровней интереса практически едины. Рассматривают следующие ступени: любопытство, любознательность, познавательный интерес, теоретический интерес. Г.И. Щукина определяет их как последовательные стадии развития, особенность которых заключается в том, что один уровень не сменяет другой последовательно. Они сосуществуют, но для каждой возрастной ступени характерно свое соотношение этих условий.

В исследовании выделяются следующие показатели развития познавательного интереса детей: появление вопросов; стремление наблюдать, длительно рассматривать объект, выяснять свойства и особенности интересующих ребенка предметов и явлений; эмоционально-познавательная активность.

При формировании интереса учитель должен руководствоваться основными правилами:

- необходимо постепенно переходить от естественных интересов к прививаемым;
- объект, предлагаемый детям для изучения, не должен быть для них совершенно новым, ни хорошо известным;
- материал целесообразно располагать по центрам, «группировать его вокруг одного содержания» (Л.С. Выготский).

Любознательность и элементарный познавательный интерес не являются врожденными качествами, а любопытство само по себе есть не что иное, как реакция на новизну, и отличается большей рефлексивностью, чем любознательность, а тем более – познавательный интерес. Однако миновать стадию любопытства в развитии интереса невозможно. Поскольку сформировать теоретический интерес у младших школьников проблематично, то правомерно поставит задачу введения их интереса на уровень элементарного познавательного.

Для его побуждения и развития существенное значение имеет содержание знаний.

Таким образом, проблема формирования интереса к русскому языку существует.

Современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка, направленностью на развитие его лучших качеств и формирование разносторонней и полноценной личности.

Реализация этой задачи требует нового подхода к обучению и воспитанию детей.

Обучение должно быть развивающим, направленным на формирование познавательных интересов и способностей учащихся. В связи с этим особое значение приобретают игровые формы обучения, в частности, дидактические игры.

Дидактические игры предоставляют возможность развивать у учащихся произвольность таких процессов, как внимание и память. Игровые задания положительно влияют на развитие смекалки, находчивости, сообразительности. Многие игры требуют не только умственных, но и волевых усилий: организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры.

Главное чтобы игра органически сочеталась с серьезным, напряженным трудом, чтобы игра не отвлекала от учения, а, наоборот, способствовала интенсификации умственной работы.

ГЛАВА 2. Использование дидактических игр с целью повышения интереса к русскому языку

2.1. 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 [5, 54-59]

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. [5, 54-59]

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 заключается 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, контролируемые и обобщающие дидактические игры. [5, 54-59]

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

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознаётся 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.

2.2. 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 учащиеся интересуется только сама форма игры, а затем уже и тот материал, без которого нельзя участвовать в игре.

В ходе игры учащиеся не замечая 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.[6, с. 35]

Очень многие дидактические игры заключают в себя вопрос, задание, призыв к действию, например: “Кто быстрее?”, “Не зевай !”, “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 ...
(мышь).
Я только нитки Отыщу
И змея в небо .. (запушу)
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. Чижь, стрижи, ежи, чудо
Обведи сочетания ЖИ, ШИ.

Отутюжит, насушили, минувшими, корёжишь, доживёт, затушил,. просушишь, хижине, потрошишь, потревожил, дошитого, ало. заглушит, освежила, кружиться, севрюжий, шили.[6]

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, хлопущка, 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, хлопущка – 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?.

**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 настрой 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.

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 настрой 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.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Амонашвили Ш.А. В школу с шести лет. – М.: Педагогика, 1986.
2. Газман О.С. О понятии детской игры: Сб. Игра в педагогическом процессе. – Новосибирск, 1989.
3. 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.
4. 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.
5. Козлова О.А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников. Журнал «Начальная школа», № 11, 2004.
6. Крутецкий В.А. Психология. - М, 1986.