**Дидактические** **игры** **как** **средство** **формирования** **орфографических** **навыков** у **младших** **школьников**

*Учитель начальных классов*

*МБОУ «Гимназия №9» г. Казань*

*Тихонова Н.Ю.*

# В современной системе начального образования игра занимает важное место на уроках в начальной школе, т.к. дает возможность сделать процесс обучения занимательным и разнообразным. Однако, несмотря на особое внимание ряда исследователей к дидактической игре и возможностям ее использования в рамках различных учебных предметов, остаются не исследованными вопросы о влиянии игры на изучение орфографии на уроках русского языка в начальной школе.

# В настоящее время эта проблема актуальна, так как 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 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. Здесь 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 и игра в это возрасте имеет место быть. Об этом свидетельствует то, что 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.

Большой интерес для младших школьников представляют игры, используемые в процессе обучения. Это игры, заставляющие думать, предоставляющие возможность ученику проверить и развить свои способности, включающие его в соревнования с другими учащимися.

Участие младших школьников в таких играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В таких играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив.

Наибольшее вынимание в учебном процессе уделяется дидактическим играм. Дидактические игры - как вид игры, включенный в учебный процесс, является довольно молодой технологией обучения и воспитания, интенсивно вошедший в школу в 80-е годы двадцатого века, после того как дидактами и психологами были сформулированы теории активизации познавательной деятельности учащихся, формирования познавательного интереса, развития познавательной самостоятельности школьников. Исследованиям педагогических возможностей дидактической игры посвящены работы В. М. Букатова, О. С. Газмана, Н. П. Аникеевой, Д. Н. Кавтарадзе, М. В. Кларина, П. И. Пидкасистого, Ж. С. Хайдарова и др.

Использование дидактических игр как средство обучения младших школьников определяется рядом причин:

- игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения в младшем школьном возрасте (Л.С.Выготский), поэтому опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы – это наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу;

- освоение учебной деятельности, включение в нее детей идет медленно;

- имеются возрастные особенности детей, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления. Дидактические игры способствуют развитию у детей психических процессов;

- недостаточно сформирована познавательная мотивация. Мотив и содержание учебной деятельности не соответствуют друг другу. Существуют значительные трудности адаптации при поступлении в школу. Дидактическая игра во многом способствует преодолению указанных трудностей.

Исходя из этого, дидактические игры призваны выполнять следующие основные функции:

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

- функция формирования психических новообразований;

- функция формирования собственно учебной деятельности;

- функция формирования общеучебных умений, навыков самостоятельной учебной работы;

- функция формирования навыков самоконтроля и самооценки;

- функция формирования адекватных взаимоотношений и освоение социальных ролей.

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

Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В этой классификации можно представить следующие типы игр:

- игры по сенсорному воспитанию,

- лингвистические игры,

- игры по ознакомлению с природой,

- по формированию математических представлений и др.

Современная дидактика все чаще превращает лингвистические игры в основной инструмент обучения русскому языку.

Цель игр со словом - превращение урока из скучного мероприятия в увлекательное приключение, развитие у детей эмоциональной сферы, образно-чувственного мышления; развитие обще-учебных умений и навыков, таких, как память, внимание, восприятие; формирование чувства слова, языковой интуиции, обогащение словаря.

В настоящее время существует множество классификаций лингвистических игр.

Фонетические игры

Фонетические игры: фонемное различение слов; различение глухих и звонких согласных; оглушение и озвончение; различение твердых и мягких согласных; звук [j]; слоговой состав слов; омофония, омография, слоговой состав слов; омофония, омография, определение ударного слога; особенности русского ударения.

Коммуникативно-фонетические игры: на опознавание, различение, характеристику и воспроизведение тембра голоса; на расширение звуковысотного диапазона; на выбор адекватной громкости; на развитие силы, «полетности» голоса; на отработку правильной мелодики, умения ставить логическое ударение, выдерживать паузу, соблюдать темп речи, чувствовать ритм.

Лексико-фразеологические игры

Лексико-фразеологические игры: на значение слов (кроссворды, сканворды, чайнворды); системные отношения в лексике («пропорции», «третий лишний», «ассоциации», лото, домино, игры с мячом, с юлой).

Игры на развитие навыков устной монологической и диалогической речи, расширение словарного запаса («соберите поговорки»; «кто догадливее?»; «кто наблюдательнее?» и др.).

.Игры по морфемике и словообразованию. Игры, развивающие умение делить слово на морфемы и выявлять способы словообразования («от одного корня», «корень и дерево», «неологизмы», «слова по схеме»). Подобным образом подбираются игры, помогающие осваивать орфографию, морфологию, синтаксис.

Существуют и другие классификации игр, например, по характеру игры. Определение характера игры на уроке русского языка необходимо для того, чтобы поставить перед учащимися дидактическую цель, а также проанализировать, достигается ли эта цель в результате проведения игры.

По характеру педагогического процесса выделяются игры обучающие, тренинговые, контролирующие и обобщающие; познавательные, воспитательные, развивающие; репродуктивные, продуктивные, творческие; коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

По игровой среде – с предметами и без предметов, настольные, комнатные и уличные, компьютерные и телевизионные и, наконец, технические, со средствами передвижения. Из игр с предметами на уроке русского языка наиболее эффективно применять игры с мячом и с юлой. Однако надо помнить, что для проведения игры с мячом требуется более открытое пространство, чем школьный класс с партами в три ряда.

Исходя из задач, которые ставятся педагогом при использовании на уроках русского языка лингвистических игр, все игры можно разделить на группы по направленности на решение какой-то одной главной задачи, хотя параллельно с ней в этой игре будут решаться и другие задачи.

Игры графические - основная цель усвоение значений, написаний и употреблений всех букв русского алфавита (графические игры можно проводить тогда, когда дети изучили все буквы алфавита, умеют свободно читать и писать);

Игры словарные - основная цель обогащение словарного запаса учащихся, совершенствование лексического строя их речи;

Орфографические игры - закрепление навыков правописания слов, морфем; такие игры направлены на совершенствование знаний тех орфограмм, которые уже изучались, например, правописание безударных гласных после шипящих, правописание безударных гласных в корне слова, правописание прописной буквы, Ъ и Ь знаков, звонких и глухих согласных, правила переноса слов и пр.

Игра «ЗАБЕЙ ГОЛ»

На доске написаны слова с безударной гласной в два столбика для двух команд. У каждой команды набор мячей (круг с записанной в нем гласной).По сигналу члены команды забивают голы. Выигрывает та команда, которая забьет наибольшее количество голов.

р..ка в…да п…тно гр..бы ш..рфы

Е, О, Я, И, А

п…рты гр…да ст… пл..та гл..за

О, Я, Е, И, А

Игра «ВОЛШЕБНЫЕ ЯБЛОЧКИ»

На доску вывешивается плакат со словами:гр…чи – зм…я р…ка – с…ды др…зды – п…чтальон з…ма – гр…бы м…чи – в…зание

На двух других плакатах нарисованы яблоки с яблоками (среди яблок 5 из них те, что с буквами, прикреплены к картине кнопками или вставлены в прорези).

– Это не обычная яблоня, а волшебная. На ней выросли не толькообыкновенные яблоки, но и яблоки с буквами а, о, и, е, я. Сорвать яблоко с буквой может только тот, кто правильно подберет для него слово на плакате».

Игра «Дополни сам»

тр○ п○ тали (трепещет) – в○ ч○ реет (вечерний)

ст○ р○ жили (сторожка) – з○ л○ нели (зелень)

л○ п○ тали (лепет) – х○ л○ да (холода)

Игра «ПРОВЕРКИ»

Ход игры. Задача играющих – найти за отведенное время как можно больше проверочных слов к заданному слову, например: кто за 5 минут найдет и запишет больше проверок к слову ломать? Ребята работают самостоятельно или в маленькой команде.

Когда отведенное время истекло, списки проверок читаются вслух. Выигрывает тот, у кого оказалось больше правильных проверок.

Обратный вариант игры: кто за 5 минут больше придумает слов, которых может быть проверочным слово дом? Далее все так же, как и в первом варианте.

Варианты. Очень полезный вариант: поиск типовых проверок. Если ребята раньше не были знакомы с этим понятием, можно объяснить его перед игрой.

Типовые проверки – это удобные проверки, которые подходят сразу ко многим словам, а то и ко всем словам определенного грамматического класса. Например, очень часто существительное в единственном числе удобно проверить существительным множественного: вода-воды или сказка-сказок, а глагол часто можно проверить формой другого вида: вставать-встать.

В игре с типовыми проверками играющие должны за отведенное время привести как можно больше пар «проверяемое слово – проверочное слово» заданного типа.

Например:

вода – воды, река – реки, нога – ноги;

сказка – сказок, маска – масок, пробка – пробок;

вставать – встать, давать – дать, бросать – бросить.

Выигрывает тот, у кого будет больше пар, относящихся к заданному типу проверок.

Можно играть и по командам, только они не должны быть большими (7-8 человек). При командном варианте лучше принять более строгие правила и начислять штрафное очко за каждую неправильную проверку. Иначе в азарте ребята будут предлагать все, что придет в голову. И пользы от игры не будет.

Цель. Главная цель - закрепить навык работы с проверочными словами и увеличить запас проверок, находящихся в активной памяти ребят. Особенно полезна процедура проверки списков, отбраковки неподходящих проверочных слов.

Кроме этого, игра увеличивает словарный запас, приучает к быстрой сосредоточенной работе.

Игры грамматические, прививающие навыки практического применения правил фонетики, орфоэпии, словообразования, морфологии, синтаксиса.

Игры, развивающие связную речь учащихся, умение пользоваться разнообразными речевыми средствами в той или иной ситуации, умение использовать правила речевого этикета и т.п.;

Логические игры - основная цель, способствовать развитию логического мышления учащихся, умение выделять предмет из совокупности подобных, устанавливать связь между предметами реальной действительности, а также включать предмет в разряд однородных. Логические игры - это проверка интеллектуальных способностей человека. Обучать логике мышления следует на всех уроках, но на уроках русского языка в первую очередь, так как язык - это средство выражения логически понятий, суждений, умозаключений.

В зависимости от основного содержания игровых действий лингвистические игры можно разделить на два вида. В одном случае основу содержания игры составляет дидактический материал, действия с которым облекаются в игровую форму. Например, дети, разделившись на команды, соревнуются в нахождения ошибок в словах и т.п. Они выполняют обычные учебные действия, но выполняют эти действия в игре.

В другом случае дидактический материал вводится как элемент в игровую деятельность, которая является как по форме, так и по содержанию основной. Так, в игру-драматизацию со сказочным сюжетом, где каждый играет роль, определенную содержанием сказки, может быть внесен дидактический материал: некоторые знания об имени существительном, падежах и т.п. Дети играют роли Буратино, Незнайки, Красной Шапочки, Бабы-яги и упражняются в склонении.

Лингвистические игры предназначены для индивидуального и коллективного выполнения и выбираются учителем по его усмотрению. Они могут быть полностью использованы, частично изменены и дополнены в зависимости от конкретных дидактических целей и задач, а также от уровня подготовленности класса.

Итак, для активизации интереса к русскому языку целесообразно использовать игровые средства обучения. Игровые средства кроме обучающего содержания несут в себе инструменты, позволяющие развивать познавательную активность и саморегуляцию, создающие условия для становления абстрактного мышления.

Игровая деятельность привлекательна для детей и способна вызвать положительную мотивацию к познанию нового. В то же время игра не является только развлекательным средством – это обычное упражнение, облаченное в занимательную форму.

Игры могут быть оформлены в виде карточек для личной, групповой и общей работы. Помимо того, игры – хорошее средство психологической разгрузки на уроке. Их можно применять в качестве грамматической физ.минутки либо взамен обыкновенных домашних заданий.

Тесты для диагностики орфографических навыков предлагаются либо в конце урока, либо в начале дальнейшего (после повторения изученного либо после проверки домашнего задания) в зависимости от степени подготовленности класса и трудностей постигаемого материала. Причем тесты к теме можно подбирать в 2-х вариантах: трудном и простом, чтобы была возможность дифференцированной проверки орфографических навыков. Тесты можно тиражировать с учетом числа учащихся класса либо оформлять в компьютерном варианте в программе Qtest либо HYPERtest.

Использование дидактических игр учит устанавливать сходства и отличия, связи между явлениями, отстаивать свою точку зрения, искать дополнительные источники информации. При этом образование орфографической грамотности зависит от степени орфографической зоркости, от умения находить орфограммы и осуществлять самопроверку написанного. Орфографическая зоркость прогрессирует в итоге целеустремленных, систематических упражнений, обеспечивающих восприятие и запоминание орфограмм. Обучающиеся обязаны знать правило и алгоритмам его использования.

Компоненты дидактической игры: игровой замысел, игровые действия, дидактические задачи или познавательное содержание, результат игры, оборудование.

В названии игры заключается игровой замысел, заложенный в дидактической задаче, которую необходимо решить на уроке, предъявляет определенные требования к ее участникам в отношении знаний.

Как и все игры, дидактические имеют правила, которыми определяется поведение учащихся в процессе игр и порядок действий. Они составляются, учитывая возможности учащихся и цели урока, создавая условия для обучения управлением своим поведением.

Содержание игры также является её основой: его задача состоит в усвоении знаний и умений, применяемых при решении учебной проблемы. Форму решения поставленной задачи и оценивания действий учащихся имеет результат игры.

Анализ учебной и методической литературы по использованию лингвистических игр показал, что они помогают учащимся усвоить грамматический материал, развивают основные характеристики произвольного внимания младшего школьника. Во время игры улучшается психологическое состояние учащихся, снимается напряженность, создается обстановка доверительности и непринужденности.

Игра — это естественная для ребёнка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, педагог учит детей не так, как взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

# **Библиографический список**

1. Баев, П.М. Играем на уроках русского языка/П.М.Баев.- М.: Русский язык, 2014. – 169 с.
2. Безкоровайная, О.В. Русский язык. 2 класс. Вставь букву. Грамматические игры/О.В.Безкоровайная. – М.: Эксмо, 2011. – 112 с.
3. Бетенькова, Н.М. Конкурс грамотеев: Дидактические игры и занимательные упражнения по русскому языку для учащихся начальной школы: /Кн. для учителя/Н.М.Бетенькова, Д.С.Фонин. – М.: Просвещение: АО «Учеб. лит.», 2015. – 208.;
4. Карпова, Елена Викторовна. Дидактические игры в начальный период обучения: популярное пособие для родителей и педагогов / Е. В. Карпова; илл. М. В. Душин, В. Н. Куров. - Ярославль: Академия развития, 2015. - 240 с.
5. Ушаков, Н. Н. Внеклассные занятия по русскому языку в начальных классах. – М.: Просвещение, 2014.-177 с.