|  |  |
| --- | --- |
| Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение  «Средняя школа № 3 г. Киренска»  **Использование дидактических игр на уроках русского языка**  **в начальных классах**  Автор: Курбатова Валентина Юрьевна,  учитель начальных классов  Киренск, 2025  В начальной школе, изучая разные предметы, ученик на уровне возможностей своего возраста должен освоить способы познавательной, творческой деятельности, овладеть коммуникативными и информационными умениями, быть готовым к продолжению образования. Успешное обучение в начальной школе невозможно без формирования у младших школьников учебных умений, которые вносят существенный вклад в развитие познавательной деятельности ученика. В тоже время возрастные особенности развития детей младшего школьного возраста обуславливают необходимость плавного перехода от игровой к учебной познавательной деятельности, что осуществляется далеко не всегда. Именно поэтому проблема взаимодействия игровой и учебно-познавательной деятельности является актуальной.  Уроки с использованием игр или игровых ситуаций являются эффективным средством обучения и воспитания. Содержание дидактической игры помогает осуществить учебные задачи, которые учитель ставит на уроке. Игра помогает не только освоить, но и систематизировать учащимся знания и умения.  C:\Users\Сергей\Desktop\catagory_card-games.jpg  **1 класс**  **«Внимательные покупатели».**  Учитель раскладывает на своем столе различные предметы. Названия некоторых из них начинаются на один и тот же звук, например: кукла, кубик, кошка; мишка, мяч, миска и т. п.  -    Вы пришли в магазин. Ваши родители заплатили за игрушки, названия которых начинаются на звук [к] или [м]. Эти игрушки вы можете взять. Выбирайте, но будьте внимательны, не берите игрушку, за которую не платили!  Сложность задания в том, чтобы вместо игрушки, название которой начинается, допустим, на звук [м] (матрешка, мышка), не взять игрушку, название которой начинается на звук [м'] (мяч, мишка).    **«Животные заблудились».**  -Заблудились в лесу домашние животные: осёл, петух, лошадь, кошка, собака, свинья, курица, корова. Катя будет их созывать, а Коля пусть внимательно слушает и рисует на доске слоговую схему каждого слова. Он должен показывать, какой слог тянулся, когда Катя звала животных. Если они верно выполнят эту работу, животные выберутся из леса.  **«Рыбалка».**  Дается установка: «Поймать слова со звуком [л]» (и другими звуками).  Ребенок берет удочку с магнитом на конце лески и начинает ловить нужные картинки со скрепками. Пойманную «рыбку» ребенок показывает другим ученикам, которые хлопком отмечают правильный выбор.  **2 класс**  **«Сколько точек — столько звуков»**  Оборудование: кубик, на гранях которого разное число точек: две, три, четыре, пять, шесть; одна грань пустая.  Дети по очереди бросают кубик и называют слова, в которых число звуков равно числу точек на верхней грани кубика. Если выпадает нуль, игрок пропускает ход и передает кубик следующему игроку.  **« Найди ошибку».**  Учитель называет ряд слов, обозначающих названия предметов и допускает одну «ошибку». Ученики должны определить, какое слово лишнее и почему.  1.Кукла, дом, море, вышла, ученик.  2.Карта, солнце, железный, дверь, моряк.  3.Девочка, мел, больше, карандаш, жаба.  4.Замок, тяжело, петух, тарелка, вишня.  5.Бежит, книга, окно, ворота, слон и т.п.  **«Пропущенные слоги**»  .... стрюля; ..чик; ... радь; ... са; ... ведь; ...нан; .... ла; В этой игре дети на одно слово дают множество вариантов ответов, например(чик) –мальчик, зайчик, кончик ,пальчик и т.д., т.е  **« Какое слово спрятано?»**  Внутри -три, подвал-два, столетник -сто, лет; удочка-дочка; бусы-усы; резкий ветер Моську загнал в подворотню – термос;  **3 класс**  **«Фразеологический зверинец».**  Добавить недостающее слово – название животного. Голоден как…(волк). Хитёр, как…(лиса). Труслив, как…(заяц). Нем как…(рыба). Колючий как…(ёж). Здоров как…(бык).  **«Бумеранг»**  ученику необходимо вспомнить нужное слово и «возвратить» его учителю.  **«Найди синоним»**  Простой человек (бесхитростный), простая задача (легкая), простая истина (прописная); беспокойный человек (неугомонный), беспокойный взгляд (тревожный);крепкая дружба (надежная), крепкая подошва (прочная).  **«Найди антоним»**  Близкий берег (далекий), близкий человек (чужой); веселая комедия (скучная), веселое настроение (грустное); глубокий колодец (мелкий), глубокие знания (поверхностные); мелкая рыба (крупная), мелкая река (глубокая).  **« Четвёртое лишнее**»  Учитель читает каждому игроку 4 слова с шипящей на конце. Игрок должен найти лишнее слово.  Плащ, плющ, помощь, лещ./Помощь/  Мышь, тишь, ёрш, тушь./Ёрш/  Луч , дочь , мяч , грач. / Дочь/  Рожь, чиж , нож , стриж. / Рожь/  **4 класс**  **«Подскажи словечко»**  Учитель начинает предложение, ученики заканчивают его. Учитель может начать предложение с однородными членами предложения, чтобы дети в продолжении подобрали другие однородные члены. (Поезд проносился мимо лесов, полей, ...).  **«Кто последний?»**  К слову, названному учителем, придумать определения.  Например, бабушка (старенькая, добрая, седая, ласковая), автобус (маленький, новый, синий, вместительный), вагон (пустой, детский, крытый) и т.д. Побеждает тот, кто больше назовет определений или кто последним скажет.  **«Четыре ответа - одно предложение»**  Дети делятся на 4 команды. Учитель называет предмет, например, пароход.  1 команда отвечает на вопрос: Какой он?  2 команда: Что он делает?  3 команда: Как происходит действие?  4 команда: Где происходит действие?  Из слов-ответов составляется предложение. Первое предложение можно выполнить всем вместе. Например: Большой пароход плывет быстро по реке. | **«Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».**  **«В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития».**  **В. А. Сухомлинский**    **Игра** – одно из важных средств умственного и нравственного воспитания детей. В дошкольном возрасте игра является ведущей деятельностью. С приходом ребёнка в школу изменяется его социальная позиция, ведущая деятельность из игровой превращается в учебную и основным видом деятельности ребёнка должно стать учение. Поэтому в начальной школе необходимо заложить в учащихся основы учебной деятельности.  Интерес ребенка к дидактической игре из игрового действия трансформируется в умственную задачу. **Дидактическая игра** стимулирует наглядно-образное мышление, произвольное внимание, способствует продуктивному запоминанию материала. Запоминание происходит быстрее, материал помнится дольше, воспроизводится точнее. Дидактическая игра является необходимым средством воспитания познавательной активности детей, развивает мыслительные процессы. Именно в игре дети с большим желанием готовы преодолевать трудности. Она помогает превратить любой учебный материал в увлекательное занятие, способствует созданию позитивного настроя у ребенка и как следствие, помогает легче усвоить знания. Игра помогает ребенку без особых усилий овладеть необходимыми знаниями.  **« Наборщик»** – на каждую букву записать по одному слову;  Книга: к- кошка; н- нос; и-иголка; г- гусь; а- арбуз;  **«Строчная или прописная?»**  Учитель пишет на доске слова (пушок, вера и т.д.);  Играющие делятся на две команды. Первая придумывает предложение с одним из данных слов, чтобы оно писалось со строчной буквы, а вторая – с прописной.  **Вопросы «цепочкой»**  Дети садятся в группу. Ведущий задает вопрос одному из играющих, тот отвечает на него и на основе своего ответа строит свой вопрос следующему ученику и т.д.  Например:  - Какое время года сейчас?  - Зима. Какие деревья зимой?  - Все белые, словно в шубы и шапки одетые. На что похожи белые сугробы? и т.д.  **«Типография»**  Составьте из букв слова “грамотей”другие слова (герой, море, гром, рот, маг, торг, тема).    **«Помоги Незнайке»**  На доске написаны 3 столбика слов с безударными гласными.  Каждый член команды должен подчеркнуть безударную гласную, написать проверочное слово и поставить ударение.  Моря - … дома - …  Столы - … роса - …    **« Кто больше»**  -Составьте из данных слогов слова и запишите их.  ВО РА КО КА МО СО  ЛА НА БЕЛ ТИК ПРО РЕ  ЛЕ ВА ВОЛ КИ СЕ ЛО  **« Четвёртый лишний**»  Из каждой группы слов исключите одно лишнее.  1. Тетрадь, ручка, блокнот, **писать**.  2. Играет, скачет, **мальчик**, лежит.  3. Синий, **ковёр**, сладкий , резиновый. «Знаете ли вы русский язык»  Учитель произносит слова в единственном числе, а учащиеся хором повторяют их во множественном числе.  1. Кот - коты                    8. Беда - беды  2. Плот - плоты               9. Рука - руки  3. Крот - кроты                10. Еда - ...  4. Грот – гроты                11. Слива - сливы  5. Дуга-дуги                     12. Грива - гривы  6. Река-реки                     13. Диво-...  7. Мука - ...   Учитель называет существительное мужского рода, а учащиеся - женского рода, затем наоборот.  1. Повар — повариха                1. Коза — козел  2. Портной - портниха                2. Оса - ...  3. Купец - купчиха  4. Храбрец - ...  **« Допиши словечко**»  -Допишите второй слог так, чтобы согласный звук этого слова был мягкий.  ло-..,Та-.., оч-.., На-.., А-.., бро-.., гу-.. .  /лоси, Таня, очки, Надя, Аня, брови, гуси/  **«Что бывает таким?»**  Содержание игры: учащиеся и учитель встают в круг. Учитель называет прилагательное и бросает мяч одному из учащихся, который должен назвать предмет, характеризующийся этим признаком, например, высокий (дом, дерево). Ученик, назвавший предмет, бросает мяч другому игроку.  **«Твердый – мягкий»**  Создать условия для повторения правописания твердого и мягкого знаков. Содержание игры: учащиеся делятся на две команды. Одна команда называется«Камень», другая – «Вата». Команда «Камень» хлопает в ладоши, если учитель прочитает слово с твердым знаком. Если учитель называет слово с мягким знаком, хлопает команда «Вата». Слова: съезд, въехать, вьюга, льет, подъезд, лью, объявление, колья, полозья, объезд, колосья, пью, съемка и другое.  **« Услышь признак предмета**»  Учитель читает текст, дети сигналят.  Наступила золотая осень. Часто идут дожди. Дуют холодные ветра. С деревьев опадают жёлтые листья. От дерева к дереву протянулись тонкие нити паутины. Скоро наступит холодная зима.  **«Найдите замаскированные слова»**  Найдите в этом рассказе девять животных и птиц.  ВЕЧЕР НА ДАЧЕ  Вечер. Сижу на крылечке со своим щенком. Марь над лесом поднимается, ту**ман густ**ой, сыро. Скучно. Вижу - лю**стра у с**оседа зажглась. Пойду его проведаю. А соседа моего зов**ут Капитон**ом Ивановичем, он - повар, любит пироги печь. Обрадовался он мне.  - Может, приготовишь мака для пирога?  - **Мака? Ка**кого? Он где? - говорю.  - Вон, где ма**сло н**a сто**ле, в**банке! Да побыстрей, **уж**е в печку пора ставить.  Хорош получился у нас пирог! Все соседи собра**лис**ь к чаю.  **«Хитрая подмена».**  Замените  повторяющиеся слова в тексте их синонимами.  Нет более робкого животного, чем заяц. Даже при слабом шуме он пугается и бежит. Только поздно вечером или ночью робкий зайчишка выходит из своего убежища, а с рассветом прячется в каком-нибудь укромном уголке. Много у робкого зайчика врагов. За ним охотятся и голодный волк, и хищный ястреб, и охотник. (Робкий, пугливый, трусливый, боязливый).  **«Скажи то же самое иначе»**  Играющие после подбора парных карточек не только называют действия по этим картинкам и составляют с ними предложения, но и ЗАМЕНЯЮТ эти действия подходящими, но смыслу синонимами.  *Малыш топает по ковру. - Малыш медленно идет по ковру. Девочка топает ногой. – Девочка стучит ногой.* |

Высоко оценивая значение игры, **В.А. Сухомлинский** писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Игра — самый древний способ передачи зна­ний от поколения к поколению. И только школьные учителя предпочитают игре с учениками серьез­ную дидактику. Почему же? Очевидно, потому, что в многочисленных определениях игровой деятельности подчеркива­ется отсутствие практической направленности, ори­ентации на результат. А обучение, как учит педа­гогика, — это целенаправленная деятельность, ко­торую учитель по роду своей профессии призван организовывать. Однако это противоречие снимается, как только мы добавляем понятие **«дидактическая», «педаго­гическая» игровая деятельность**, ибо в таком слу­чае цель задается учителем.

Рассматривая игру как всеобщую, спонтанно возникающую форму воспитания, известный психолог **Д. Б. Эльконин** подчеркивал, что ни один другой вид деятельности не образует вокруг себя такого мощного «педагогического поля». **Л.С. Выготский** видел в игре неиссякаемый источник развития личности, сферу, определяющую «зону ближайшего развития», в игре возможны высшие достижения ребенка, которые завтра станут его реальностью…

Интерес детей в ***дидактической игре*** перемещается от игрового действия к умственной задаче. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

Урок, включающий в учебный процесс игры и игровые моменты помогает ученику серьёзный труд сделать занимательным. Дети работают с интересом, легко переключаются с одного вида деятельности на другой. Это оказывает положительное влияние на результат обучения. Важно, что активизируется их познавательная деятельность, развиваются коммуникативные навыки, регулятивные учебные действия, навыки самоконтроля и самооценки. В дидактических играх **ребенокнаблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует**предметы по тем или иным признакам, **производит** доступные ему анализ и синтез, делает обобщения.

В урок русского языка в 4 классе по теме: «Имя прилагательное. Обобщение» по технологии деятельностного метода были включёны приёмы:

**«домысливание**»

- Мы всё изучили по данной теме. Какие **учебные задачи**  мы поставим сегодня перед собой?

|  |
| --- |
| вспомним…  повторим…  закрепим… |

«**кластер**» (оформление кластера в виде солнышка: часть речи, обозначает признак предмета, отвечает на вопросы: какой?, какая?, какое?, какие?, связано с существительным, изменяется по числам, родам и падежам, роль в предложении).

**«Приём самооценивания»**

     Одной из отличительных особенностей ФГОС является новый подход к системе оценивания, который предполагает переход на содержательную оценку. Для этого  использую **карточки со знаками “+” и “- ”**, смайлики, картинки-настроения. Предлагаю  детям оценить свою работу, работу другого ребенка или группы детей.

- На парте у каждого из вас лежит **лист для самооценки своей учебной деятельности**.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1. игра** | **2. игра** | **3. игра** | **4. игра** | **5. игра** | **6. ВПР** | **Моя**  **отметка** | **Отметка**  **учителя** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

-На ней вы будете оценивать свою работу с **помощью условных значков.**

**«толстые и тонкие» вопросы**

«Тонкие» вопросы

1.Определение понятия?

2.На какие группы делятся прилагательные?

3.Как подчёркивается при синтаксическом разборе предложения?

«Толстые» вопросы

1. Какова роль прилагательного?

2. Как согласуется оно с другими частями речи?

3.С какой целью используется?

и **дидактические игры** на разных этапах:

**Игра «Назови признак предмета».**

-Я кидаю вам невидимый мячик, называя имя существительное. Вы возвращаете мячик, называя соответствующее имя прилагательное. Внимательно слушаем каждого ученика.

(дом, книга, ручка, карандаши, яблоко, шарик)

**Игра «Найди пару»** (индивидуальные карточки)

-Соедините прилагательные с подходящими по смыслу существительными. В скобках укажите род имён прилагательных.

|  |
| --- |
| 1. говорливый  (…….)              …….      ветерок  2. голубое (…….)                    …….      ручеёк  3. лёгкий  (…….)                    …….     солнышко  4.холодная  (…….)             …….   ребята  5. весеннее  (…….)           …….    вода  6. умные (………) ……. небо |

**Игра «Четвёртый лишний»**

|  |
| --- |
| 1.Смелый, трусливый, храбрый, отважный;  2.Пасмурный, ненастный, ясный, дождливый  3.Добрый, умный, ласковый, нежный  4.Хороший, замечательный, прекрасный, молодой  5.Белый, синий, нежный, зеленый. |

**Игра «Проявите зоркость».** Прочитайте текст и найдите ошибки в безударном падежном окончании имён прилагательных*.* Определите падеж.

|  |
| --- |
| Зимнем погожим утром лыжники катались в лесу. Сначала они зашли в берёзоваю рощу. Потом отправились к дальниму стараму бору по знакомай удобной лыжне. В сосновам бору стояла тишь. |