



**РАЙОННЫЙ МЕТОДИЧЕСКИЙ КАБИНЕТ УПРАВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАНИЯ  
АДМИНИСТРАЦИИ НАНАЙСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА**

*Муниципальное казенное образовательное учреждение для  
детей дошкольного и младшего школьного возраста начальная  
школа - детский сад сельского поселения «Село Верхняя Манома»  
Нанайского муниципального района Хабаровского края*

**Прокошева С.А.**

## **Роль дидактической игры в обучении младших школьников на уроках русского языка**

**Верхняя Манома**

**2013**

Муниципальное казенное образовательное учреждение для детей дошкольного и младшего школьного возраста начальная школа - детский сад сельского поселения «Село Верхняя Манома»  
Нанайского муниципального района Хабаровского края

Роль дидактической игры в обучении младших школьников на уроках русского языка.– Верхняя Манома, 2013. – 44 с.

В данном сборнике раскрывается понятие и роль дидактической игры, ее виды и их краткая характеристика. Предлагаемый материал будет интересен учителям начальных классов.

## Содержание

Введение.....	4
Общее представление об игре.....	5
Виды дидактических игр и их классификация.....	7
Значение дидактической игры на уроках русского языка для младших школьников.....	10
Организация и проведение дидактической игры на уроках русского языка.....	16
Заключение.....	20
Список литературы.....	22
Приложение 1.....	23
Приложение 2.....	26
Приложение 3.....	33

## Введение

В настоящее время современная гуманистическая школа устремлена на индивидуальный и межличностный подход к каждому ребенку. Школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям. Преобразование общеобразовательной и профессиональной школы нацеливает на использование всех возможностей, ресурсов для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса.

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка.

Эффективное обучение находится в прямой зависимости от уровня активности учеников в учебном процессе. Известно, что интерес к учебной деятельности у детей резко возрастает, если они включены в игровую ситуацию. В игре ребенок действует не по принуждению, а по внутреннему побуждению. Основная цель игры - поднять интерес учащихся к учёбе, и тем самым повысить эффективность обучения. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям, оценить роль знаний и увидеть их применение на практике, ощутить взаимосвязь разных наук. Для учителя урок-игра, с одной стороны - возможность лучше узнать и понять учеников, оценить их индивидуальные особенности, решить внутренние проблемы (например, обучения), с другой стороны, это возможность для самореализации, творческого подхода к работе, осуществления собственных идей. Важно помнить, что игра влияет на развитие обеих частей мозга. Ибо за грамматику, логику, лексику, анализ и математику отвечает левое полушарие, а за интуицию, мелодику, ритм, фантазии и эмоции - правое.

Таким образом, игра стимулирует лучшее запоминание и понимание изучаемого материала, а также способствует повышению мотивации и позволяет обучаемому комплексно использовать органы чувств при восприятии информации, а также самостоятельно и неоднократно воспроизводить её в новых ситуациях.

## Общее представление об игре.

Любой ученик способен к творческой деятельности, поэтому учителю необходимо уметь организовать такую деятельность, которая побуждала бы каждого школьника к раскрытию своей креативности. Таким образом, творческая самодеятельность учащихся, направляемая инициативным учителем, является фундаментом для развития личности.

Одно из эффективных средств развития интереса к учебному предмету, наряду с другими методами и приемами, используемыми на уроках - это 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 учащихся интересует 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 действия, игра ставит учащихся в условия поиска, пробуждает интерес к победе, следовательно, стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполнять задания, соблюдать правила игры. 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. Однако игра не должна быть самоцелью, а должна служить средством развития интереса к предмету, поэтому при ее организации следует придерживаться следующих требований:

- 1) Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными. Материал игры должен быть посилен для всех детей.

- 2) Дидактический материал должен быть прост по изготовлению, и по использованию.
- 3) Игра интересна в том случае, если в ней участвует каждый ребенок.
- 4) Подведение результатов игры должно быть справедливым и четким.

Игровая «оболочка» урока обычно создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения и стимулирования деятельности школьников. При этом дидактическая цель ставится перед учениками в форме игровой задачи, их учебная деятельность подчиняется общим игровым правилам, введение элементов состязательности и соревнования способствует более успешному переходу дидактических задач в разряд игровых, а учебный материал используется в качестве игрового средства. Наконец, игровым результатом выступает успешное выполнение дидактического задания.

Дидактическая игра – это активная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов. Главное отличие игры от другой деятельности заключается в том, что ее предмет – сама человеческая деятельность. В дидактической игре основным типом деятельности является учебная деятельность, которая вплетается в игровую и приобретает черты совместной игровой учебной деятельности.

Для дидактических игр характерно наличие задачи учебного характера – обучающей задачи. Ею руководствуются взрослые, создавая ту или иную дидактическую игру, но облачают её в занимательную для детей форму.

Существенный признак дидактической игры – устойчивая структура, которая отличает её от всякой другой деятельности. Структурные компоненты дидактической игры: игровой замысел, игровые действия и правила.

Игровой замысел выражен, как правило, в названии игры. Игровые действия способствуют познавательной активности учащихся, дают им возможности проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения целей игры. Правила помогают направлять игровой процесс. Они регулируют поведение детей и их взаимоотношения между собой. Дидактическая игра имеет определённый результат, который является финалом игры, придаёт игре законченность. Он выступает прежде всего в форме решения поставленной учебной задачи и даёт школьникам моральное и умственное удовлетворение. Для учителя результат игры всегда является показателем уровня достижений учащихся в освоении знаний или в их применении.

Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны между собой и отсутствие любого из них разрушает игру.

Таким образом, дидактическая игра – доступный, полезный, эффективный метод воспитания детей. Она не требует специального материала, определенных условий, а требует лишь знания воспитателя самой игры.

### **Виды дидактических игр и их классификация.**

Существует несколько видов игр и каждый вид выполняет свою функцию в развитии ребенка. Наблюдаемое сегодня в теории и практике стирание граней между самостоятельными и обучающими играми недопустимо.

Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогической школой в целях обучения и воспитания детей. Дидактические игры направлены на решение конкретных задач в обучении детей, но в то же время в них появляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности.

Среди дидактических игр различают игры в собственном смысле слова и игры-занятия, игры–упражнения. Для дидактической игры характерно наличие игрового замысла или игровой задачи. Существенным элементом дидактической игры являются правила. Выполнение правил обеспечивает реализацию игрового содержания. Наличие правил помогает осуществить игровые действия и решить игровую задачу. Таким образом, ребенок в игре учится непреднамеренно.

В дидактической игре формируется умение подчиниться правилам, т.к. от точности соблюдения правил зависит успех игры. В результате игры оказывают влияние на формирование произвольного поведения, организованности.

По характеру используемого материала дидактические игры условно делятся на игры с предметами, настольно-печатные игры и словесные игры.

Предметные игры – это игры с народной дидактической игрушкой, мозаикой природным материалом. Основные игровые действия с ними: нанизывание, выкладывание, катание, собирание целого из частей и т.д. Эти игры развивают цвета, величины, формы.

Настольно–печатные игры направлены на уточнение представлений об окружающем, стимулирование знаний, развитие мыслительных процессов и операций (анализ, синтез, обобщение, классификацию и др.)

Настольно печатные игры разделены на несколько видов: парные картинки, лото, домино, разрезные картинки и складные кубики.

Словесные игры. В эту группу входит большое количество народных игр типа «Краски», «Молчок», «Черное и белое» и др. Игры

развивают внимание, сообразительность, быстроту реакции, связную речь.

Структура дидактической игры, ее задачи, игровые правила, и игровые действия объективно содержат в себе возможность развития многих качеств социальной активности.

Таким образом, в дидактической игре ребенок имеет возможность конструировать свое поведение и действия. Дидактическую игру условно разделяют на несколько стадий. Для каждой характерны определенные проявления детской активности. Знание этих стадий необходимо воспитателю для правильной оценки эффективности игры. Первая стадия характеризуется появлением у ребенка желания играть, активно действовать. Возможны различные приемы с целью вызвать интерес к игре: беседа, загадки, считалочки, напоминание о понравившейся игре. На второй стадии ребенок учится выполнять игровую задачу, правила и действия игры. В этот период закладываются основы таких важных качеств, как честность, целеустремленность, настойчивость, способность преодолевать горечь неудачи, умение радоваться не только своему успеху, но и успеху товарищей. На третьей стадии ребенок, уже знакомый с правилами игры, проявляет творчество, занят поиском самостоятельных действий. Он должен выполнить действия, содержащиеся в игре: угадать, найти, спрятать, изобразить, подобрать. Чтобы успешно справиться с ними, необходимо проявить смекалку, находчивость, способность ориентироваться в обстановке. Ребенок, усвоивший игру, должен стать и ее организатором, и ее активным участником. Каждому этапу игры соответствуют и определенные педагогические задачи. На первой стадии педагог заинтересовывает детей игрой, создает радостное ожидание новой интересной игры, вызывает желание играть. На второй стадии учитель выступает не только как наблюдатель, но и как равноправный партнер, умеющий вовремя прийти на помощь, справедливо оценить поведение детей в игре. На третьей стадии роль педагога заключается в оценке детского творчества при решении игровых задач.

Приведем примеры дидактических игр, которые применяют на практике учителя.

*а) Игры - упражнения.* Игровая деятельность может быть организована в коллективных и групповых формах, но всё же более индивидуализирована. Её используют при закреплении материала, проверке знаний учащихся, во внеклассной работе. Пример: «Пятый лишний». На уроке естествознания учащимся предлагается найти в данном наборе названий (растения одного семейства, животные отряда и др.) одно случайно попавшее в этот список.



б) *Игра-поиск*. Учащимся предлагается найти в рассказе, к примеру, растения семейства Розоцветных, названия которых попеременно с растениями других семейств, встречаются по ходу рассказа учителя. Для проведения таких игр не требуется специального оборудования, они занимают мало времени, но дают хорошие результаты.

в) *Игры - соревнование*. Сюда можно отнести конкурсы, викторины, имитации телевизионных конкурсов и т.д. Данные игры можно проводить как на уроке, так и во внеклассной работе.

г) *Сюжетно - ролевые игры*. Их особенность в том, что учащиеся исполняют роли, а сами игры наполнены глубоким и интересным содержанием, соответствующим определенным задачам, поставленным учителем. Это «Пресс-конференция», «Круглый стол» и др. Учащиеся могут исполнять роли специалистов сельского хозяйства, историка, филолога, археолога и др. Роли, которые ставят учеников в позицию исследователя, преследуют не только познавательные цели, но и профессиональную ориентацию. В процессе такой игры создаются благоприятные условия для удовлетворения широкого круга интересов, желаний, запросов, творческих устремлений учащихся.

д) *Познавательные игры - путешествия*. В предлагаемой игре учащиеся могут совершать «путешествия» на континенты, в различные географические пояса, климатические зоны и т.д. В игре могут сообщаться и новые для учащихся сведения и проверяться уже имеющиеся знания. Игра - путешествие обычно проводится после изучения темы или нескольких тем раздела с целью выявления уровня знаний учащихся. За каждую «станцию» выставляются отметки.

Таким образом, активизация познавательной деятельности посредством дидактической игры осуществляется через избирательную направленность личности ребёнка на предметы и явления окружающие действительность. Эта направленность характеризуется постоянным стремлением к познанию, к новым, более полным и глубоким знаниям, т.е. возникает познавательный интерес. Систематически укрепляясь и развиваясь познавательный интерес становится основой положительного отношения к учению, повышения уровня успеваемости.

## **Значение дидактической игры на уроках русского языка для младших школьников.**

Вопрос активизации деятельности учащихся в процессе изучения русского языка представляет сложную проблему, которая должна волновать и учёных-исследователей, и методистов, и учителей-практиков. Опыт показывает, что уроки русского языка для младших школьников относятся к числу нелюбимых школьных предметов. Деятельность учащихся на этих уроках часто носит однообразный воспроизводящий характер, значительная часть времени затрачивается на выполнение тренировочных упражнений. Некоторые дети считают его скучным предметом. Нежелание заниматься русским языком порождает неграмотность. Но пробудить у детей интерес и стремление к изучению русского языка все-таки можно, если систематически накапливать и вдумчиво отбирать увлекательный дидактический материал, способный привлечь внимание каждого ученика.

У детей младшего школьного возраста слабо развито абстрактное мышление. Их психика требует чего-то неожиданного, интересного. Осознание понятий рождается у них на основе конкретного материала. Если на уроке ребёнок не увидит ничего яркого и интересного, то интерес к предмету падает. А если это происходит от урока к уроку, то русский язык превращается в скучный, неинтересный предмет.

Одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету является использование на уроках и во внеклассное время дидактических игр и занимательного материала, что способствует созданию у учеников эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, даёт возможность один и тот же материал повторить разнообразными способами.

Поддержать интерес ребёнка к учебе помогут яркие наглядные пособия, включение в процесс обучения игры. Учить, играя, - оспаривать эту заповедь не станет никто. Игра побуждает учащихся к игровым действиям, даёт возможность каждому ребёнку лучше представить разыгрываемую ситуацию. В игре дети учатся концентрировать свое внимание на игровых правилах и следить за их выполнением. Игра позволяет ребёнку заново пережить яркие впечатления и события. Играя, дети накапливают знания об окружающем мире, учатся самостоятельно принимать решения, проявляют оригинальность мысли.

Таким образом, в процессе игры у детей повышается познавательный интерес и стремление получения знаний изучаемого предмета.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- 1) в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- 2) как элементы (иногда весьма существенные) какой-либо педагогической технологии;
- 3) в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- 4) как технологии внеклассной работы.

Чтобы умело использовать дидактические игры на уроках и внеклассных занятиях, надо иметь ясное научное понимание роли дидактической игры в обучении и психологического механизма её воздействия на познавательную активность учащихся. Основная посылка, из которой целесообразно при этом исходить, была сформулирована еще К.Д. Ушинским: «Сделать серьёзное занятие для ребёнка занимательным - вот задача обучения». Речь идёт не просто о занимательности, а об органическом сочетании её с серьёзным, напряжённым трудом, чтобы игра не отвлекала от учения, а способствовала бы интенсификации умственной работы, делая её более привлекательной, интересной».

В самом термине «дидактическая игра» подчёркивается педагогическая направленность, отражается многообразие её применения. Дидактическую игру не надо путать с забавой, не следует считать её деятельностью, доставляющей удовольствие ради удовольствия. На дидактическую игру нужно смотреть как на вид преобразующей творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной работы.

Значительного эффекта учитель может достичь в случаях, когда учебная задача так сочетается с игровой, что ученик воспринимает ее именно как задачу, т.е. подходит к решению сознательно, но при этом все - таки играет.

Основными аспектами развития личности ребёнка в процессе использования дидактической игры можно назвать следующие:

- В игре развивается мотивационно-потребностная сфера: возникает иерархия мотивов, где социальные мотивы приобретают более важное значение для ребёнка, чем личные (соподчинение мотивов).
- Преодолевается познавательный и эмоциональный эгоцентризм: ребёнок, принимая роль какого-либо персонажа, героя и т.п., учитывает особенности его поведения, его позицию. Это помогает в ориентировке во взаимоотношениях между людьми, способствует развитию самосознания и самооценки.
- Развивается произвольность поведения: разыгрывая роль, ребёнок стремится приблизить её к эталону. Воспроизводя типичные ситуации

взаимоотношения людей в социальном мире, ребёнок подчиняет свои собственные желания, импульсы и действует в соответствии с социальными образцами. Это помогает ребёнку постигать и учитывать нормы и правила поведения.

- Развиваются умственные действия: формируется план представлений, развиваются способности и творческие возможности ребёнка.

Игра нас интересует как принцип поведения, а не как способ развлечься.

В игре, как и в межличностном общении, интересы направлены не на заданную цель, а на сам процесс. Игра - культурная норма, которая позволяет быть свободным, раскованным, иметь власть над реальностью, распоряжаться собой, преодолевать ролевую зависимость, стремление превзойти себя.

Возможны два подхода к классификации игр, предлагаемых для использования на уроках русского языка.

Первый подход состоит в классификации игр в зависимости от того, для решения каких задач во время урока может быть использована игра. Подобное разделение является достаточно формальным, потому, что одна игра позволяет решать сразу несколько взаимосвязанных задач:

- Введение темы урока. Использование игрового момента позволяет подвести учащихся к теме урока с использованием элемента заинтересованности за счёт того, что они сами формулируют тему урока на основе игрового задания.

- Изучение нового материала. Игра позволяет на базе ранее изученного материала построить изучение нового материала.

- Закрепление изученного материала. Применение игрового элемента позволяет охватить более большой объём пройденного материала, задействовать всех учащихся, экономить время выполнения задания, создавать и использовать межпредметные связи.

- Игровые моменты позволяют осуществить плавный переход между этапами урока

- Подведение итогов урока. Игра позволяет более кратко и содержательно подвести итоги урока.

Второй подход позволяет классифицировать игры в зависимости от их сути и содержания.

. Игра «Составь слово».

. Игра «Найди лишнее».

. Игра «Разделение на группы».

. Игра «Волшебный мешочек».

. Игра «Исправь ошибку».

*Примеры дидактических игр на уроках русского языка.*

Игра «Составь слово».

Эта игра позволяет повторить ранее изученный материал и совершить плавный переход к новой теме или к новому изучаемому материалу, а

также может служить связкой между этапами урока или различными заданиями на одном этапе.

Возможны несколько вариантов этой игры:

- . Составление слова из нескольких слов.
- . Составление односложных или двусложных слов из одного длинного слова.
- . Составление слова из написанных букв.
- . Среди узора найти буквы и составить слово.
- . Цветочек.
- . *Составление слова из нескольких слов.*

Учащимся предлагается несколько слов. Количество слов зависит, от того, сколько букв в задуманном учителем слове. Слова могут задаваться разными способами:

- записаны на доске;
- являться ответом на загадку;
- определяться по значению слова;
- определяться по картинке.

К примеру, заданы слова:

Кормушка

Берег

Фильтровать

С данными словами может быть проведена предварительная работа, например по отработке правила «Безударная гласная в корне слова». Потом учитель задает принцип отбора букв. Это может быть отбор по порядковому номеру буквы в слове, отбор по характеристике определенного звука в слове и определении соответствующему ему буквы или какой - либо другой способ отбора букв. В данном примере отбор букв идёт по порядковому номеру буквы в слове (6 - 4 - 1). Дети должны на основе заданного критерия отбора выявить буквы, входящие в состав слова и определить это слово. В примере это слово - ШЕФ. Продолжается работа с полученным словом:

- . Объяснение значения слова.
- . Подбор синонимов.
- . Составление устных предложений.
- . Фонетический разбор слова.

На основе фонетического разбора начинается объяснение нового материала (в примере - «Парные согласные в корне слова»).

. Составление односложных или двусложных слов из одного длинного слова.

Эта игра может быть использована для закрепления темы или быть связкой между этапами урока.

Учитель предлагает одно слово. Например, Мороженое. Слово может быть задано также различными способами и с ним может быть проведена работа по лексике, орфографии или орфоэпии.

В приведенном примере можно повторить лексическое значение слова, подобрать однокоренные слова, разделить слово на слоги, поставить ударение.

Учащиеся должны из букв составляющих это слово составить более короткие слова (ром, морж, нож, море, реже, можно). На выполнение задания может быть отведено определенное время или определено количество полученных слов.

С полученными словами также можно повторить части речи, деление слов на слоги, перенос слов и другие темы.

. Составление слова из написанных букв.

Это задание может быть использовано для введения новой темы и отработки каллиграфического написания букв. Учителем предлагаются несколько букв.

Буква может быть задана различными способами:

. Стихотворение про букву.

. Записаны под диктовку.

. Заданы в виде несложного кода.

Ученики должны составить слово из полученных букв. Полученное слово может являться темой урока или быть его частью.

. Среди узора найти буквы и составить слово.

Учитель пишет на доске узор, состоящий из элементов букв, в котором спрятаны разрозненные буквы необходимого слова.

Учащиеся должны обнаружить среди элементов отдельные буквы и составить из них слово.

. Цветочек.

Эта игра может быть использована для повторения ранее изученного материала, для перехода к новой теме или к новому материалу. Учитель пишет на доске или раздает заранее созданные листочки в виде лепестков ромашки. На каждом лепестке написаны слоги или отдельные буквы. Дети должны составить слова из имеющихся букв или слогов.

Игра «Найди лишнее».

Эта игра позволяет формировать мыслительные операции по анализу, синтезу и обобщению

Учитель предлагает учащимся группу слов, объединенных по какому - либо свойству. В группе имеется слово, которое не принадлежит по какому - либо характеристическому свойству данной группе. Дети должны проанализировать каждое слово по значению, грамматике и орфографии, определить объединяющее группу свойство и выяснить, какое слово не обладает этим свойством.

Например, предлагается группа слов:

Морковь, картофель, огурец, помидор, яблоко.

Характеристическое свойство данной группы - принадлежность к группе растений «Овощи». Лишнее слово яблоко.

В дальнейшем с полученным словом проводится работа в соответствии с планом урока.

В зависимости от подготовки учащихся задание можно усложнять, увеличивая количество слов или характеризующих свойств. Игра «Разделение на группы».

Эта игра позволяет формировать у учащихся умение классифицировать объекты и понятия по определенным свойствам.

Учитель предлагает учащимся набор слов. Учащиеся должны разделить эти слова на группы, по каким либо свойствам.

В зависимости от поставленной задачи выбирается степень сложности задания.

. Учитель сам задает свойства, по которым будет проводиться классификация, например, проверяемые безударные гласные в корне слова - проверяемые согласные в корне слова.

. Учащиеся самостоятельно определяют свойства, количество групп и проводят классификацию.

Эта игра может быть использована при закреплении ранее изученного материала, обобщении изученного.

Например, после изучения тем «Проверяемые безударные гласные в корне слова», «Проверяемые парные согласные в корне слова», «Непроизносимые согласные в корне слова» необходимо провести обобщение по теме «Орфограммы корня». В этой ситуации игра позволяет сделать это обобщение в более доступной и понятной форме.

Даны слова: низко, смотреть, звездный, праздник, рукавчик, кормушка, домовый, местный, зубчик.

Эти слова разделяются на следующие группы:

. По принципу «Проверяемые безударные гласные в корне слова»  
смотреть, кормушка, домовый

. По принципу «Проверяемые парные согласные в корне слова»  
низко, рукавчик, зубчик

. По принципу «Непроизносимые согласные в корне слова»  
звездный, праздник, местный

После разделения на группы учащиеся должны аргументировать свой выбор, что позволяет развивать умение рассуждать, доказать правильность своих действий.

Игра «Волшебный мешочек».

Эта игра позволяет развивать тактильные ощущения, формулировать их словами. Игра может быть использована, например, при изучении темы «Прилагательные как часть речи» в качестве введения в тему.

Учитель предлагает учащимся мешок, в котором находится один или несколько предметов. Учащиеся должны опустить в мешок руку и, не доставая предметов из мешка, определить, что там находится и дать как

можно больше описаний своих тактильных ощущений, например, круглый, гладкий, мягкий, маленький, резиновый.

На основе этих слов можно дать определение прилагательного и его значения в речи и перейти к изучению прилагательных.

Аналогично проводится работа по теме «Существительное как часть речи».

Игра «Исправь ошибку».

Эта игра позволяет отрабатывать орфографическую зоркость, находить ошибки в текстах, повторять правила, уметь применять их на практике, способствовать выработке навыка орфографического письма.

Учитель предлагает текст или набор слов, с ошибками в некоторых словах. Задания могут подразделяться по уровню сложности:

. С указанием количества ошибок.

. Без указания количества ошибок.

. С ограничением по времени или ввести элементы соревнования между учениками.

Учитель или сам предлагает слова или выбирает их из детских работ, что позволяет отработать наиболее частые ошибки, допускаемых учащимися.

Учащиеся должны обнаружить ошибки и оформить результаты работы в указанном виде (исправить прямо в тексте, выписать слова с ошибками и т.д.).

Таким образом, введение в учебную деятельность элементов игры или развивающих игр позволяет ребёнку легче адаптироваться к учебной деятельности, развивать потребность в знаниях, способность анализировать, классифицировать, обобщать объекты, понятия и явления, развивать непроизвольное внимание, повышать мотивацию учебно-познавательной деятельности, развивать самоконтроль и самооценку.

### **Организация и проведение дидактической игры на уроках русского языка**

В современной школе большое внимание уделяется оптимальному сочетанию различных методов, приёмов и средств обучения, что позволяет более эффективно решать учебно-воспитательные задачи. Важным условием активизации познавательной деятельности младших школьников, развития их самостоятельности, мышления является игра. Именно игра, являясь ведущей деятельностью детей дошкольного возраста, у школьников рассматривается уже как средство досуговой деятельности. Возрастной период от шести-семи до девяти лет является оптимальным переходным периодом деятельности от игры к учению, что очень важно учитывать при проведении уроков русского языка в школе.



Игровые технологии позволяют создавать благоприятные условия для получения знаний по русскому языку, обеспечив при этом лёгкость усвоения материала, способ познания мира, формирующий высокоразвитую личность. Игра позволяет легко и непринужденно усвоить навыки владения языковым материалом и как деятельность способствует осмысленному применению полученных знаний и умений в собственной речевой практике. Язык - это духовная, нравственная и культурная ценность народа. Игра на уроке помогает привить детям любовь и интерес к русскому языку, осознать его национальное своеобразие. Владение умениями опознавать, анализировать, классифицировать языковые факты, моделировать речевое поведение в соответствии с задачами общения легче и интереснее происходит при использовании на уроке игровой деятельности. Только систематическое использование игровых приёмов на уроках русского языка помогает активизировать мыслительную познавательную деятельность младших школьников, позволяя учителю разнообразить урок, делать его ярким, эмоциональным.

Проводя работу по выработке положительного отношения учащихся к игре в процессе обучения, в своей работе я использовала дидактические игры на уроках русского языка, которые не только способствуют активизации мыслительной деятельности, но и повышению качества знаний учащихся.

Ценность занимательных дидактических игр состоит в том, что они способствуют снятию напряжения и страха и созданию положительного эмоционального настроя в ходе урока.

*Структурные составляющие дидактической игры:*

дидактическая задача

игровая задача

игровые действия

правила игры

результат

Беря во внимание структурные составляющие дидактической игры для привития любви детям к русскому языку, необходимо на уроках в системе использовать дидактические игры, направленные на развитие внимания, памяти, творческого воображения, развития речи. Все это способствует лучшему усвоению изучаемого материала в связи с основными функциями дидактической игры:

- 1) функцией формирования устойчивого интереса к учению и снятия напряжения, связанного с процессом адаптации ребёнка к школьному режиму;
- 2) функцией формирования собственно учебной деятельности;
- 3) функцией формирования обще-учебных умений, навыков самостоятельной работы;

- 4) функцией формирования навыков самоконтроля и самооценки;
- 5) функцией формирования адекватных взаимоотношений и освоение социальных ролей.

Согласно основным функциям дидактической игры в своей работе использовались рекомендации Б.П. Никитина по организации игровой технологии обучения.

Составляя сценарий какой-либо игры, рекомендуется учитывать следующие *требования*:

- дидактическая игра - это, прежде всего урок;
- учителю важно хорошо владеть методикой проведения игровых упражнений и игр;
- игра должна иметь конкретную тему, цель и задачи;
- при построении игры важно соблюдать цепочку: завязка, развитие действия, кульминация, развязка - финал;
- предоставьте детям относительно большую самостоятельность в игре, если это возможно;
- в основе игры должна лежать деятельность зрителей;
- содержание игры, подбор загадок, конкурсов должны соответствовать возрасту младших школьников;
- следует помнить о времени;
- продумывание оформления игры;
- использование в ходе урока кукол оживляет учебный процесс, снижает у ребят напряжение;

Эмоциональное состояние учителя должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует. Можете себе представить: учитель предлагает смешную скороговорку и делает это с равнодушным выражением лица. В отличие от всех других методических приемов игра требует особого состояния от того, кто её проводит. В этом смысле играет не только ребёнок, но и взрослый; игра - средство диагностики. Ребёнок полностью раскрывается в игре.

Таким образом, учителю важно хорошо владеть методикой проведения игровых упражнений и игр, которые состоят в соблюдении определённого темпа, предоставлении детям относительно большей самостоятельности. Должна быть так же чётко поставлена цель игры, чтобы в результате получить определённые сведения по изучаемой теме. Уже объявление названия игры, загадочная интонация, понижение и усиление голоса создают у детей игровое настроение. Нужно часто использовать куклы - игрушки, героев сказок: Буратино, Чипполино, Незнайку, Петрушку, которые тоже хотят учиться и просят ребят помочь в том или ином задании. Дети очень любят этих кукол, особенно, когда они радуются за правильный ответ учеников: хлопают в ладони, глядят по голове отличившегося ученика или жмут ему руку. Использование в ходе урока кукол, необычных элементов, специальных шапочек с кисточками, наглядно оформленных для "продажи" вещей на

аукционе знаний, сказочных рисунков, соответствующей музыки, таинственных знаков, вещей способствует активизации мыслительной деятельности младших школьников в ходе проведения дидактических игр.

## Заключение

Игра - не урок. Это не значит, что не надо играть на уроке. Игровой приём, включающий детей в новую тему, элемент соревнования, загадка, путешествие в сказку и многое другое, ... - это не только методическое богатство учителя, но и общая, богатая впечатлениями работа детей на уроке.

В ходе проделанной мною работы, я пришла к выводу, что дидактическая игра может быть использована как и на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов и лингвистических знаний учащихся.

Дидактические игры особенно необходимы в обучении и воспитании детей младшего школьного возраста. Благодаря играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных учеников. Вначале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения, что способствует формированию лингвистических знаний.

Таким образом, дидактическая игра - это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой обучаемые глубже и ярче постигают явления окружающей действительности и познают мир.

Дидактические игры позволяют:

- повысить степень вовлеченности учащихся в учебно-творческую деятельность;
- помочь учащимся проявить способности и активность (в особенности при их самостоятельной деятельности по подготовке конкурсных заданий и вопросов);
- создать условия стимулирования интеллектуального потенциала ученика;
- расширить кругозор, закрепить знания, в том числе по многим школьным предметам, развить находчивость, смекалку, пробудить интерес к различным областям науки, техники, искусства;
- повысить у многих учащихся уверенность в себе;
- научить каждого ученика отстаивать свою точку зрения;
- помочь раскрытию таланта;
- развить способность к толерантному общению, развить чувство товарищества и взаимовыручки;
- развить умение объективно оценивать свои силы и возможности, играющие важную роль в стимулировании

интеллектуального роста школьника; некоторые задания могут носить профориентационный характер.

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 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.

### Список литературы

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: кн. для учителя / Н.П. Аникеева. - М.: Просвещение, 2001. - 144 с.
2. Архипова Е.В. Русский язык и развитие речи / Е.В. Архипова. - Санкт - Петербург: изд. дом «Литература», 2005. - 96 с.
3. Богуславская З.М. Развивающие игры для детей младшего школьного возраста / З.М. Богуславская, Е.О. Смирнова. - М., 2011. - 207 с.
4. Ерофеева Т.Н. Образование и развитие младших школьников / Т.Н. Ерофеева. - М., 2010. - 304 с.
5. Ерофеева Т.Н. Дидактические игры на уроках русского языка / Т.Н. Ерофеева, В.П. Новикова. - М.: Просвещение, 2010. - 285 с.
6. Захаров М.М. Дидактические игры на уроках русского языка / М.М. Захаров. - М.: Издательство Приор, 2010. - 156 с.
7. Левченко И.Ю. Значение дидактических игр в развитии младших школьников / И.Ю. Левченко. - М.: Академия, 1989 - 287 с.
8. Лернер И.Я. Дидактические основы методов обучения / И.Я. Лернер. - М.: Педагогика. 1981. - 186 с.
9. Леушина А.М. Дидактические игры в начальной школе / А.М. Леушина. - М.: Просвещение, 2010. - 105 с.
10. Лифанова Т.М. Дидактические игры на уроках в начальных классах: методические рекомендации / Т.М. Лифанов. - М.: Издательство ГНОМ и Д, 2001. - 32 с.
11. Мастюкова Е.М. Развивающие игры для младших школьников / Е.М. Мастюкова. - М.: Просвещение, 1991 - 50 с.
12. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или развивающие игры / Б.П. Никитин. - М.: Просвещение, 2001. - 160 с.
13. Новиков М.А. Дидактические игры на уроках русского языка / М.А. Новиков. - СПб: Питер, 2005. - 95 с.
14. Подласый И.П. педагогика начальной школы: учебник для студентов педагогических училищ и колледжей / И.П. Подласый. - М.: Владос, 2008. - 399 с.
15. Попова В.И. Игра помогает учиться // Начальная школа, №2, / В.И. Попова. - 2010. - 216 с.
16. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн, 2-е изд. - М.: Учпедгиз. 1946. - 100 с.
17. Соловейчик М.С. Русский язык в начальных классах: теория и практика обучения. / М.С. Соловейчик, П.С. Жедек. - М.: Просвещение, 2001. - 250 с.
18. Усова А. // Роль игры в воспитании детей / А. Усова. - М., 1976. - 96 с.
19. Ушинский К.Д. Избр. соч. / К.Д. Ушинский. - Т 1- М., 1953. - 650 с.
20. Шадриков В.Д. Познавательные процессы и способности в обучении: учебное пособие / В.Д. Шадриков. - М.: Просвещение, 2002. - 304 с.

## Приложение 1

### «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

### 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.

## **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.

<b>жылл</b>	<b>ански</b>	<b>кьоннк</b>
<b>лыжи</b>	<b>санки</b>	<b>коньки</b>

Отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать из каждой группы лишнее слово.

*Например:*

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

## **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.**



## 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.

## Приложение 2

### Дидактическая игра: «Кто быстрее соберет вещи».

**Цель игры:** дифференциация шипящих звуков: ж,ш,ч,щ; активизировать внимание и мыслительную деятельность учащихся.

**Оборудование:** карточки с изображением предметов с шипящими звуками ж,ш,ч,щ; «чемоданчики» с соответствующими звуками – 4 шт.

**Правила игры:** Один из участников выходит к доске, выбирает любую карточку «предмет» и помещает ее в соответствующий «чемоданчик». Остальные учащиеся контролируют правильность выбора. Участвовать в игре могут все дети по очереди.

### Дидактическая игра: «Кто быстрее, кто точнее».

**Цель:** Закрепить навык определения на слух слов с шипящими ж,ш,ч,щ и умение вычленять эти звуки. Ведущий делит доску на 4 части, в каждой пишет шипящие согласные ж,ш,ч,щ. К доске вызывается 4 ученика, которые встают так, чтобы у каждого была четверть доски. Ведущий называет слова, начинающиеся с какой-нибудь из перечисленных букв. Один из учеников, стоящих у доски, у которого записана эта буква, записывает слово в свою графу. Затем остальные ученики поочередно называют придуманные на эти буквы слова. Стоящие у доски ученики, записывают каждый свое слово. Игра идет в быстром темпе. Дети контролируют запись на доске.

В случае ошибки игра останавливается и исправляется неточность.

### Дидактическая игра: «Будь внимателен».

**Цель:** активизировать память, внимание, словарный запас, опираясь на знание правил.

Из предложенных стихотворений выписать с сочетаниями жи, ши:

1. Жили в хижине чижи,  
Мыши, ежики, стрижи,  
В гости к ним идут моржи  
И жирафы и ужи.
2. Жилет, животное, живот,  
Жирафы, живопись, живет,  
Шиповник, шины, камыши,  
Машины и карандаши,  
Кружить, служить, дружить и жить,  
Спешить, смешить,

Шипеть и шить.  
Все сочетания ЖИ и ШИ  
Только с буквой И пиши!

### Дидактическая игра: «Словознайкин, дай ответ».

**Цель:** определить уровень развития детей, развивать память, мышление, речь.

Детям предлагается за определенное время вспомнить и записать как можно больше пословиц и поговорок, загадок и четверостиший, в которых встречаются слова и заданное правило – «Правописание слов с сочетаниями жи, ши».

*Например:*

Пословицы и поговорки:  
Жизнь дана на добрые дела.  
Шила в мешке не утаишь.  
Поспешишь – людей насмешишь.  
Жизнь прожить - не поле перейти.  
Дружба как стекло, разобьешь – не склеишь.  
Загадки:  
Два березовых коня Он высокий и пятнистый  
Через лес несут меня. С длинно, длинной шеей,  
Кони эти рыжие, А питается он листьями,  
А зовут их... (лыжами). Листьями деревьев (жираф)  
Четверостишие:  
Шила шубку – сшила юбку,  
Шила шапку – сшила тапку!  
Хорошая швея Наташа!

### Дидактическая игра: «Одним словом».

**Цель:** активизировать словарный запас детей, развивать умение обобщать словосочетания в одно понятие.

Учащимся предлагается заменить сочетания слов и предложения одним словом, имеющим слоги ча, ща, чу.щу.

1. Обрубок дерева - ... (чурбан).
2. Шестьдесят минут - ... (час).
3. Густой частый лес - ... (чаща).
4. Хищная рыба с острыми зубами - ... (щука).
5. Из чего делают тяжелые сковородки - ... (чугун).
6. Прикрывать глаза от солнца - ... (щуриться).

7. Сосуд с ручкой и носиком для кипячения воды или заваривания чая - ... (чайник)

### Дидактическая игра: «Все наоборот».

**Цель:** закрепить написание слов с сочетанием – чн-, активизировать внимание, мыслительную деятельность детей.

Учитель предлагает детям заменить предложенные им словосочетания типа существительное + существительное на другое так, чтобы одно из слов включало в свой состав сочетание – чн-.

Игрушка для елки -... (елочная игрушка)  
Герой сказки- ... (сказочный герой)  
Сок яблока-... (яблочный сок)  
Суп из молока -... (молочный суп)  
Варенье из клубники-... (клубничное варенье)  
Каша из гречки-... (гречневая каша)  
Вода из речки-... (речная вода)  
Скважина в замке -... (замочная скважина)  
Мука из пшеницы -... (пшеничная мука) и т.п.

### Дидактическая игра: «Замени букву».

**Цель:** активизировать умственную деятельность учащихся, развивать орфографическую и фонетическую зоркость, внимательность, логическое мышление.

Детям предлагается исходное слово с орфограммой, они изменяют в нем последовательно либо один, либо два звука, сохраняя при этом сочетание – чк -, и получают новые слова. Выигрывает тот, кто составит наибольшее количество слов.

дочка ручка  
бочка речка  
ночка свечка  
кочка печка  
точка почка  
тучка дочка  
тачка ночка

### Дидактическая игра: «Назови один предмет».

**Цель:** отработка способов проверки безударных гласных.

Учитель говорит слово, обозначающее много одинаковых предметов, а ученики называют один такой предмет и объясняют какую гласную надо писать в корне слова. За правильный ответ ряд получает очко.

Победитель выявляется по количеству очков.

Примерный материал: слова: врачи, глаза, грачи, сады, тазы, шары, бока, дожди, дворы, кроты, моря, ножи, плоды, поля, рога и т.д.

### **Дидактическая игра: «Большая буква».**

**Цель:** закрепление правила написания заглавной буквы в словах.

**Оборудование:** у каждого ученика набор сигнальных карточек. Учитель предлагает классу внимательно послушать стихотворение. Затем учащиеся отмечают сигнальными карточками, все правила написания большой буквы, о которых говорится в стихотворении.

Далее нужно защитить каждый свой ответ, т.е. объяснить какое правило зафиксировано. Выигрывает тот, кто сумеет защитить все сигнальные карточки.

Буква обычная выросла вдруг, Ставится буква  
Выросла выше букв – подруг У строчки в начале,  
Смотрят с почтением Чтобы начало мы замечали.  
На букву подруги, Имя, фамилия  
Но почему? Пишутся с нею,  
За какие заслуги? Чтобы заметнее быть и виднее,  
Чтобы звучали громко и гордо  
Буква расти не сама захотела, Имя твое  
Букве поручено важное дело: Имя улицы, города.  
Ставится в слове Буква большая -  
Не зря и непросто Совсем не пустая,  
Буква такого высокого роста.

В букве большой -  
Уважения знак.(С.Измайлов)

### **Дидактическая игра: «Пол-минутки для шутки».**

**Цель:** закрепить правописание заглавной буквы в кличках животных.

**Оборудование:** на доске записаны названия тех животных, которые встречаются в стихотворении Ю.Черных: собака, курица, корова, кошка, лошадь.

Учитель просит детей внимательно послушать стихотворение и сказать, что в нем не так. Правильный ответ поощряется игровым

жетоном. Одни дети дописывают на доске к названиям животных-клички, а остальные выполняют эту работу в тетради.

Жили- были дед, да баба  
С маленькою внучкою.  
Кошку рыжую свою  
Называли Жучкою,  
А Хохлатой они  
Звали жеребенка,  
А еще у них была  
Курица Буренка,  
Собачонка Мурка,  
А еще два козла,-  
Сивка и Бурка.

#### **Дидактическая игра: «Составь слово».**

**Цель:** активизировать словарь учащихся, развивать умение подбирать слова.

**Оборудование:** карточки с буквами русского алфавита. Играть могут 2-6 человек. Каждый из играющих берет одну карточку и кладет ее в середину круга буквой вверх. Когда это сделано, участники стараются из положенных в круг букв собрать какое-то слово. Например, открыты карточки с буквами А,Л,С,М,Ь,О. Из них можно составить слово: моль, сало, лом, и т.д. Тот, кто первый назовет подходящее слово, забирает себе все нужные для этого составления буквы и кладет перед собой составленное слово так, чтобы всем было видно. Выигрывает тот, кто к концу игры составит как можно больше слов.

#### **Дидактическая игра: «Найди ошибку».**

**Цель:** развивать умение выделять в речи слова, обозначающие предмет.

Учитель называет ряд слов, обозначающих названия предметов и допускает одну «ошибку». Ученики должны определить, какое слово лишнее и почему.

Правильно выполнивший задание, получает фишку. Выигрывает тот, у кого больше фишек.

Примерный материал:

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.

### Дидактическая игра: «Найди пару».

**Цель:** развивать умение правильно соотносить название предмета и действия.

**Оборудование:** у каждого ученика на парте карточка, на которой в один столбик записаны слова: метель, гром, солнце, молния, ветер, дождь, снег, облака, туман, мороз, а в другой столбик слова-действия: капает, плывут, падает, стелется, плывет, метет, гремит, печет, сверкает, дует, трещит.

Ученики к каждому слову, обозначающему название явления, подбирают слово, обозначающее действие предмета, отмечая стрелкой. Выигрывает тот, кто первый составит пары слов.

### Дидактические задания и упражнения.

**Цель:** закрепить знания детей по теме «Разделительный мягкий знак», развивать память, мышление.

1. Назовите сначала слова, в которых надо писать букву Ь в конце, а потом - в середине.

2. Найдите слова с разделительным мягким знаком. Подчеркните их: пью, шью, бью, семья, кольцо, копьё, пони, платье, пальто, воробей, сошьёт и т.д.

3. Выпишите слова с разделительным Ь:

Целый день лежит тюлень,

И лежать ему не лень.

Жаль, тюленью прилежание

Не пример для подражания.

(Б. Заходер)

Вот бы тебе, заяц, да лисьи зубы!

Вот бы тебе серый, да волчьи ноги!

Вот тебе, косой, да рысьи когти!

-Э-э, что мне клыки да когти?

Душа – то у меня все равно заячья.

#### 4.Шарады.

Я с Л мягченным – под землей С твердым Л я на стене  
Бываю каменным и бурым. (книги, например, на мне),  
А с твердым – в комнате любой, Но как только Л смягчите,  
В геометрической фигуре. Сразу в танец превратите.

(Уголь-угол) (Полька-полка).

Без М – в лесу мне красоваться;

С М – суда меня боятся.

(Ель-мель).

#### Дидактическая игра: «Заполни квадрат».

**Цель:** активизировать словарь учащихся, развивать умение писать слова с мягким знаком на конце слова.

**Оборудование:** прямоугольники, поделенные на клетки по количеству букв в слове. В начале каждой строчки – картинка.

Каждый ряд получает карточку и выбирает представителя. По сигналу, сидящие, на передних партах, вписывают одно слово в клетки верхней строки и передают карточку сзади сидящим ученикам и т.д.

Заполненная карточка возвращается представителю своего ряда, который исправляет ошибки, проверяет и передает учителю. Очки начисляются за каждое верно записанное слово по одному очку, за безошибочную работу представителя – 2 очка, за выполнение работы первыми дети получают еще одно очко.



## Приложение 3

### Дидактический материал для 3 класса

#### Карточка 1

1. Вставить безударные гласные:

см...трел в ...кно, с в...селям ш...луном, в...зет л...шадка, пох...дила по п...лянке, дот...нулся до цв...тка, п...д...рили скв...рца, б...льшой м...хнатый шмель, по б...кам б...леет, п...лзет по д...ске

2. Выполнить синтаксический разбор предложения:

Мышонок высунулся из травы и осмотрелся.

3. Выполнить фонетический разбор слова мебель.

---

4. Подобрать синонимы к слову аккуратный.

---

#### Карточка 2

1. Вставить безударные гласные:

гр...бов не н...х...жу, из дв...ра л...сника, сн...жинка у ст...б...лька, т...ж...лое в...дро, б...гут руч...йки, н...сился по оз...ру, вл...тел в ...кно, вст...ют на к...ньки, повстр...чался со щ...нком, др...жали от хол...да

2. Выполнить синтаксический разбор предложения:

Деревья роняли свой осенний наряд.

3. Написать 10 слов с приставкой *по-*.

---

4. Выполнить фонетический разбор слова осень.

---

#### Карточка 3

1. Вставить безударные гласные:

выл...чил б...льных, м...лькает над цв...тком, хв...тает ч...рв...ков, з...леный буг...рок, л...тит к дер...ву, прит...щила м...дку, с...дят на п...ньке, зап...сать гр...бочки, к...паться в з...мле

2. Выполнить синтаксический разбор предложения:

Ива осыпала елочку тонкими золотыми листочками.

3. Словарная работа. Вставить пропущенные буквы:

к...лендарь, к...р...ндаш, к...стрюля, м...дведь, с...бака, п...тух, ябл...к..., па...ажир, жен...ина, л...пата, п...беда, обл...ка

4. Подобрать эпитеты к слову друг.

---

#### **Карточка 4**

1. Вставить безударные гласные:

з...л...тые лучи, по р...истой п...ляне, вес...ло п...б...жал, л...вить в оз...ре, вып...лзли кр...ты, пч...линые кельи, м...док с цв...тов, б...льшой л...нтый, нед...л...ко от р...ки, пл...щадка во дв...ре, цв...тет ч...ремуха

2. Выполнить синтаксический разбор предложения:

С клёна упали на землю красивые звездочки.

3. Выполнить морфемный разбор слов:

подберезовик, ученик, переписка, позвонить, яблоко, игрушка

4. Подобрать антонимы к словам белый, яркий.
- 

#### **Карточка 5**

1. Вставить безударные гласные:

т...ж...лый кам...нь, в...зились в с...ду, не ус...дишь на з...мле, м...лчит л...са, л...дяная г...ра, л...тает с...ва, гол...дно з...мой, над в...ршиной г...ры, кр...сивая д...ревня, п...лянка у руч...йка, х...лодной в...сной

2. Выполнить синтаксический разбор предложения:

Елочка раскинула свои пушистые лапки.

3. Подобрать однокоренные слова к слову давать.
- 

4. Подобрать синонимы к слову верный.
- 

#### **Карточка 6**

1. Вставить безударные гласные:

сл...телись с б...р...гов, выл...з зв...рек, в...да зат...пила, по...вились х...лмы, гр...зила зв...рюшкам, хл...почет в с...ду, кр...чат скв...рцы, р...звится в...т...рок, ш...рокие п...ля, в...с...литься в г...стях

2. Выполнить синтаксический разбор предложения:

По хмурому небу плыли осенние облака.

3. Написать 10 слов с приставкой *на-*.
- 
- 
- 

4. Словарная работа. Вставить пропущенные буквы:

с...рень, ур...жай, а...ея, к...ртофель, л...герь, н...род, с...лома, п...м...дор, р...стение, п...года, кр...вать, кв...ртира

### Карточка 7

1. Вставить безударные гласные:

по...вились гр...чи, гл...дишь на скв...рца, б...ится х...л...дов, в  
цв...тах тр...ва, в...да осв...жила, к...чает г...л...вой, укр...шать с...дами,  
п...л...сатый шмель, с...ло Б...резовка, руч...ек б...жит, цв...ты в с...ду

2. Выполнить синтаксический разбор предложения:

Выдался ясный осенний денек.

3. Выполнить фонетический разбор слова денек.

---

4. Подобрать эпитеты к слову ученик.

---

---

### Карточка 8

1. Вставить безударные гласные:

т...пло не за г...рами, в...сенняя к...пель, веч...ром стр...кочут,  
х...лодная з...ма, ск...льзнул под к...ру, зат...пил п...чурку, приб...жал  
д...мой, н...л...вил кар...сей, ст...ят сн...говики, оп...дает л...ства

2. Выполнить синтаксический разбор предложения:

В зеленой траве пестрели ядовитые мухоморы.

3. Выполнить морфемный разбор слов:

бабушка, белочка, соседushка, собака, сладкий, холодный

4. Подобрать антонимы к словам грубый, щедрый, умный, трудолюбивый.

### Карточка 9

1. Вставить безударные гласные:

на ш...сте дв...рец, от в...сенних т...ней, л...тят во все стор...ны,  
з...вут г...стей, в н...ре л...сята, ш...рокая тр...пинка, х...лодная в...да,  
ст...ит ст...ной, в тр...ве у б...р...зды, ш...гал по ст...лу, т...мнеют сл...ды

2. Выполнить синтаксический разбор предложения:

Я люблю бродить по лесу поздней осенью.

3. Подобрать синонимы к слову умный.

---

4. Написать 10 слов с суффиксом **-очк-**.

---

---

### *Карточка 10*

**1.** Вставить безударные гласные:

поб...жал по д...ске, обр...нил в...л...синки, гн...здо под к...рнями, л...тят не сп...ша, з...л...тое к...льцо, б...жит б...гом, др...зды в гн...зде, на п...лянке около р...ки, к...рмил ч...рв...ками, ск...зала с...стра, прин...сла в...ды

**2.** Выполнить синтаксический разбор предложения:

Из ельника доносится пронзительный свист рябчика.

**3.** Словарная работа. Вставить пропущенные буквы:

б...гаж, ж...лезо, д...рога, п...рог, б...седка, к...ртина, п...сок, р...бята, а...уратный, д...ревня, з...втр...к, се...одня

**4.** Подобрать однокоренные слова к слову учить.

---

### *Карточка 11*

**1.** Вставить парные согласные:

за мы...кой доро...ка, у...кие гла...ки, на шу...ке пуго...ка, оши...ка в тетра...ке, на ла...ках цара...ки, оха...ка тра...ки, тя...кий гру..., морко...ка на гря...ке, ле...кий бе..., взгля... лоша...ки, ни...кий поро...

**2.** Выписать словосочетания из предложения:

Холод загнал мелких зверьков в норки.

**3.** Выполнить морфемный разбор слов:

грустный, светлячок, цветник, синяк, задумчивый, дедушка

**4.** Подобрать эпитеты к слову книга.

---

### *Карточка 12*

**1.** Вставить парные согласные:

ло...кий рыба..., мя...кий сне..., ре...кие сл...ва, пру... глубо..., барабанщик был ра..., медве...ь не замер..., ро...кая голу...ка, зале... в сугро..., ду...кам зя...ко, ле...кая похо...ка, гла...кий лё..., де...ский са...

**2.** Выполнить синтаксический разбор предложения:

Алые гроздья рябины привлекают свиристелей.

**3.** Выполнить фонетический разбор слова рябина.

---

**4.** Подобрать антонимы к словам большой, низкий, широкий, глубокий.

### Карточка 13

1. Вставить парные согласные:

оста...ки сла...ки, чу...кие у...ки, ни...кая ве...ка, у бере...ки сле...ки, де...ки в избу...ке, варе...ка подру...ки, пры...ки пичу...ки, ре...кая лоша...ка, ли...кий сне..., це...кие ко...ти, кре...кий каранда..., у Сере...ки сырое...ки

2. Выполнить синтаксический разбор предложения. Расставить знаки препинания:

На севере деревья растут медленно но вырастают крепкими и могучими.

3. Написать 10 слов с приставкой *на-*:

---

4. Словарная работа. Вставить пропущенные буквы:

до св...дан...я, ж...лтый, м...рковь, п...года, ...ксурсия, к...см...навт, пш...ница, п...тух, Ро...ия, адр...с, з...вод, в...рона

### Карточка 14

1. Вставить парные согласные:

ре...ька с морко...кой, по у...кой тро...ке, ни...кий оре...ник, на пово...ке, по доро...ке, поле... за ша...кой, ре...кий стук, жи...кая ка...ка, гла...кие сапо...-ки, бли...кий дру..., ро...кий звере..., ска...ка о ры...ке

2. Расставить знаки препинания:

Лев смотрел на собачку поворачивал голову из стороны в сторону и не трогал ее.

3. Подобрать однокоренные слова к слову *сапоги*.

---

4. Подобрать синонимы к слову *водоем*.

---

### Карточка 15

1. Вставить парные согласные:

на ни...кой но...ке, у...кая тро...ка, моро... со сне...ком, сла...кая ре...ка, кре...кая вере...ка, перед поса...кой морко...ки, ле...кие крылы...ки, сла...-кий арбу..., на гря...ке ре...ка, ло...кий ле...

2. Расставить знаки препинания:

Собачка легла на спину подняла лапки и стала махать хвостиком.

3. Выполнить морфемный разбор слов:

поездка, лисица, пограничник, переключка, лошадка, находка

4. Подобрать эпитеты к слову *мама*.

---

### Карточка 16

1. Вставить парные согласные:

ги...кий пру..., сере...ки у бере...ки, бабу...ка в око...ке, у...ки на маку...ке, пол...ти через овра..., у деду...ки на ночле..., зага...ка про арбу..., турис... в ло...ке, ребя...ки в пала...ке, испра...ь оши...ку

2. Расставить пропущенные знаки препинания:

В песне говорилось и про зеленый лужок и про весну и про коня на воле.

3. Словарная работа. Вставить пропущенные буквы:

м...роз, площ...дь, с...пог, т...традь, стор...ж, бер...г, леб...дь, в...р...бей, с...л...вей, за...ц, яг...да, гру...а

4. Выполнить фонетический разбор слова *сосна*.

---

### Карточка 17

1. Вставить пропущенные буквы в приставках:

...тгадал, н...тянул, п...шел, з...летел, ...ткрыл, н...дрезал, п...дходит, з...-гудел, п...красил, п...лет, р...сход, п...ездка, п...ход, з...писка, п...дарок, п...дберезовик, з...держал, з...мяукал

2. Расставить знаки препинания:

Течение подхватило льдину покружило на месте а потом понесло вперед и ударило в затор.

3. Написать 10 слов с суффиксом *-ник-*:

---

4. Подобрать антонимы к слову *умный*.

---

### Карточка 18

1. Вставить пропущенные буквы в приставках:

п...ложил, з...работал, ...тложил, п...дтолкнул, пр...бежал, ...пустел, ...твел, н...бирал, п...шел, н...падал, з...стучал, пр...валился, п...садил, н...ловил, ...тбежал, ...бледенел, з...рыл

2. Выполнить синтаксический разбор предложения:

Булька стал чесать за ушами и греметь ошейником.

3. Подобрать однокоренные слова к слову *лес*.

---

4. Написать 10 слов с приставкой *пере-*:

---

### Карточка 19

1. Раскрыть скобки:

(по)является (из)леса, (по)гладил (у)собаки, (в)стороне (в)горах, (при)вез (в)субботу, (за)держал и (на)кормил, (за)шел (за)угол, (за)тормозил (за)поворотом, (за)снул (за)партой, (вы)ехал (из)двора, (вы)лез (из)машины, (в)лез (в)дупло

2. Выполнить синтаксический разбор предложения:

Я возвращался с охоты и шел по аллее сада.

3. Выполнить морфемный разбор слов:

подарки, полевые, вечерний, узкая, низкий, ленивый

4. Подобрать синонимы к слову *бежать*.

---

### Карточка 20

1. Раскрыть скобки:

(На)ехал (на)камень, (на)писал (на)полях, (вы)рос (из)земли, (за)плакала (от)горя, (у)везли (с)поля, (по)бежал (по)поляне, (пере)городил (перед)домом, (за)работал (на)заводе, (по)ехал (на)лыжах, (на)рвала (на)лугу.

2. Расставить знаки препинания:

Захар открыл банку консервов достал горшочек с медом бруснику яблочки грибы.

3. Подобрать эпитеты к слову *лисица*.

---

4. Словарная работа. Вставить пропущенные буквы:

во...зал, ж...лезю, ко...ектив, завтр...к, г...зета, ...зык, р...сунок, к...стер, сах...р, меб...ль, тра...вай, ч...твер...

### Карточка 21

1. Вставить парные согласные:

Ле...кий, ро...кий, сла...кий, отга...ка, бере...ка, улы...ка, поло...ка, оши...ка, яго...ка, тра...ка, сколь...кий, сторо...ка, зага...ка, стару...ка, фля...ка, ни...кий, ги...кий, гла...кий.

2. Расставить знаки препинания:

Ребята гудели свистели издавали соловьиные трели.

3. Подобрать однокоренные слова к слову *лень*.

4. Выполнить фонетический разбор слова *ель*.

---

### Карточка 22

1. Расставить парные согласные:

Ду...ка, була...ка, бума...ка, гу...ка, варе...ка, голу...ка, морко...ка, гря...ка, доро...ка, блу...ка, зу...ки, остро...ки, ду...ки, кни...ка, гла...ки, сугро... , коро...ка, заря...ка.

2. Расставить знаки препинания:

В Россию приглашаются талантливые архитекторы скульпторы живописцы.

3. Определить падеж существительных:

сделана из дуба, подошел к собаке, бежит по полю, тащит в дупло, приехал из Москвы, протер полы, пришел из школы, пролетел над городом

4. Выполнить фонетический разбор слова *заяц*.

---

### Карточка 23

1. Вставить парные согласные:

Ястре... , клюю... , кру...ка, заморо...ки, ры...ка, ло...ка, оши...ка, шу...ка, лоша...ка, ло...ка, поя...ка, но...ка, ю...ка, площа...ка, ска...ка, нахо...ка, пиро...ки, ука...ка.

2. Расставить знаки препинания:

Артем подошел к няниной постели поднял лежавшую на полу коробочку с серными спичками взял горсть их к себе в карман.

3. Выполнить морфемный разбор слов:

столяр, свинарка, грозовой, радостный, известный, пилка

4. Подобрать синонимы к слову *лошадь*.

---

### Карточка 24

1. Вставить парные согласные:

Кно...ка, подру...ка, ка...ка, сапо...ки, ко...ка, сне...ки, кро...ки, лягу...ка, ла...ки, фла...ки, ре...ка, разве...ка, кры...ка, ша...ка, поло...ка, сосе...ка, матре...ка, ве...ка.

2. Расставить знаки препинания. Выполнить синтаксический разбор предложения:

Дача просторная и удобная но находится далеко.

3. Выполнить фонетический разбор слова *книжка*.

4. Словарная работа. Вставить пропущенные буквы:

пр...вительство, б...гаж, ...зык, т...варищ, с...рень, се...лка, с...лют, се...одня, р...бята, г...зета, к...мандир, ...борона



### Карточка 25

1. Вставить парные согласные:

Ми...ка, заме...ка, ги...кий, шлан... , тра...ка, ло...кий, сла...кий, ме...кий, ре...кий, ни...кий, кле...ка, око...ко, зимо...ка, петру...ка, стру...ка, крова...ка, у...ка, ча...ка, салфе...ка.

2. Расставить знаки препинания:

Потоки воды и размывают вершины оврага и роют ямы на его дне и образуют новые овражки.

3. Подобрать эпитеты к слову *игрушка*.

4. Подобрать антонимы к словам *быстрый, острый, длинный, дневной*.

---

### Карточка 26

1. Вставить где необходимо согласные:

Поз...ний, вес...ник, грус...ный, учас...ник, чес...ный, здра...ствуй, звез...ный, со...нце, капус...ный, сер...це, поз...ний, счас...ливый, лес...ница, радос...ный, облас...ной, вкус...ный, прекрас...ный.

2. Расставить знаки препинания:

Овражки ползут во все стороны прорезают поля подступают к селениям размывают улицы уничтожают дороги.

3. Определить падеж имен существительных:

вернулся с фабрики, ждет братика, сверкал в небе, сложили солому, окутывал землю, пошел за фонарем, нашел зерно, вышел из болота

4. Написать 10 слов с приставкой *-про-*.

### Карточка 27

1. Вставить, где необходимо, согласные:

звез...ный, доблес...ный, ужас...ный, опас...ный, чес...ный, вкус...ный, ярос...ный, сер...це, трос...ник, пас...бище, праз...ник, чу...ствовать, извес...ный, прекрас...ный, прелес...ный, лес...ница

2. Вставить знаки препинания. Выполнить синтаксический разбор предложения:

Ветер загудел затрещал сорвал крышу с сарая и помчался дальше.

3. Подобрать однокоренные слова к слову *взгляд*. \_\_\_\_\_

---

4. Выполнить морфемный разбор слов:

побелка, покраска, березка, въезд, моряк, капустаное

### Карточка 28

1. Вставить, где необходимо, согласные:

чудес...ный, праз...ничный, поз...но, интерес...ный, вес...ник,  
грус...ный, прелес...ный, радос...ный, звез...ный, крепос...ной, чес...ный,  
жалос...ливый, ненас...ный, влас...ный, чу...ство, капус...ный

2. Расставить знаки препинания. Выполнить синтаксический разбор предложения:

Ветер несется ломает сучья крутит пыль подхватывает солому но вдруг резко затихает.

3. Подобрать синонимы к слову *друг*. \_\_\_\_\_

4. Написать 10 слов с безударными гласными в корне.  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Карточка 29

1. Вставить, где необходимо, **ь** на конце существительных:

мыш... , рубеж... , чертеж... , мираж... , блиндаж... , нож... , корж... ,  
трубач... , помощ... , циркач... , брош... , молодеж... , багаж... ,  
карандаш... , товарищ... , рож... , плач... , ноч... , камыш... , еж... , луч...

2. Вставить знаки препинания. Выполнить синтаксический разбор:

Лес пожелтел поскучнел под дыханием осени.

3. Определить падеж имен существительных:

сидела на ветке, сражался за Родину, улетели на юг, работал в тетради, прыгал по дорожке, смотрел на сестру, увидел сокола, сорвал сирень

4. Выполнить фонетический разбор слова *осина*. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Карточка 30

1. Вставить, где необходимо, **ь** на конце существительных:

трубач... , фальш... , ключ... , плащ... , роскош... , грач... , москвич... , мяч... , репортаж... , манеж... , матч... , приемыш... , ерш... , сторож... , смерч... , лещ... , стриж... , врач... , малыш... , суш... , дич...

2. Расставить знаки препинания. Выполнить синтаксический разбор:

Сухие листья трепетали на ветках опадали крутились в воздухе.

3. Словарная работа. Вставить пропущенные буквы:

б...блиотека, б...седа, д...ректор, д...рога, с...рeneuveй, с...лома, с...юз, тра...вай, ко...екция, рев...люция, р...сунок, обл...ко

4. Написать 10 слов с непроизносимыми согласными.

---

---

### Карточка 31

1. Вставить, где необходимо, **ь** на конце существительных:

ткач... , пляж... , мыш... , камыш... , туш... , суш... , этаж... , шалаш... , чиж... , уж... , стриж... , нож... , малыш... , ландыш... , дич... , карандаш... , ерш... , багаж... , вещь... , ноч... , доч... , роскош...

2. Расставить знаки препинания. Выполнить синтаксический разбор предложения:

Листья покрывали землю пестрым мягким шуршащим ковром.

3. Подобрать эпитеты к слову *стена*. \_\_\_\_\_

4. Написать 10 слов с приставкой *обо-*.

---

### Карточка 32

1. Вставить безударные гласные:

б...льной, б...днота, пр...бег, н...в...днение, вр...дители, взгл...нуть,  
п...вязка, веч...ром, св...рить, в...лнушки, в...ренье, д...леко, зв...нок,  
к...ток, кл...новый, л...сточек, д...ждливый

2. Расставить знаки препинания. Выписать словосочетания:

Лес задумался и смотрел в бледное низкое хмурое небо.

3. Подобрать однокоренные слова к слову *дерево*. \_\_\_\_\_

4. Выполнить морфемный разбор слов:

морской, подорожник, поход, часовщик, больница, ученица