**Использование дидактических игр на уроках русского языка.**

*Фрагмент урока русского языка № 1.*

*Тема:* повторение состава слова.

*Цель:* создать условия для повторения состава слова и способов словообразования.

*Задачи:* отрабатывать умение определять способ образования слов; образовывать слова по заданной модели;

* развивать мышление, память внимание через выполнение различных упражнений и заданий;
* воспитывать аккуратность при работе в тетради и на доске, воспитывать интерес к уроку через дидактическую игру.

*Этап урока* – повторение изученного.

*Дидактическая игра «Убери лишний вагон».*

*Цель игры:* создать условия для закрепления состава слова, учить видеть слово, отличающееся от остальных по своему составу.

Теперь ребята немножко поиграем. На станцию прибыло три поезда. Каждый поезд состоит из четырех вагонов. Когда вагоны присоединяли к поезду, совершили ошибку, присоединив лишний вагон, не подходящий к этому составу (на доске появляются три поезда). Вам, ребята, необходимо найти этот лишний вагон. Сделать это вам помогут слова, написанные на каждом вагоне.

Подсказка. Лишние слова отличаются от других слов, написанных на вагонах, по своему составу.

Каждому ряду достается свой поезд, прежде чем принять решение, обсудите его вместе со своим рядом, определите человека, который будет выражать общее мнение.

*Поезд № 1.*

***Забег, заплыв, закон, запуск.***

* Слово, на каком вагоне здесь лишнее?
* Лишнее слово закон на третьем вагоне.
* Почему?
* Слова, написанные на остальных трех вагонах, имеют приставку, а у слова закон нет приставки.
* Верно ребята, молодцы. Лишний вагон убран из состава поезда. Поезд может продолжать свой путь. Теперь запишите все слова, кроме слова закон и выделите в них приставки.

*Поезд № 2.*

***Чайник, кофейник, молочник, веник.***

* Какое слово лишнее?
* Лишнее слово веник, так как оно, в отличие от остальных слов не имеет суффикса.
* Запишите слова с суффиксами.
* Поезд № 2 может продолжать путь. Молодцы, ребята.

*Поезд № 3.*

***Посмотреть, победить, подумать, погрустить.***

* Какой вагон, здесь лишний?
* Вагон со словом победить, так как в этом слове нет приставки.
* Запишите слова с приставками.
* Молодцы ребята. Вы хорошо поработали.

*Анализ фрагмента урока.*

Для проведения игры использовались наглядные средства. В данном случае изображение трех поездов со словами на каждом вагоне. Это способствовало привлечению внимания учащихся к выполнению игрового задания.

Каждому ряду было предложено убрать лишний вагончик из своего поезда. Таким образом, учащиеся разделились на три команды. Задачей учащихся было найти слово, которое является лишним среди всех остальных. Для этого им необходимо было вспомнить состав слова, разобрать каждое слово по составу, затем, сравнив состав всех слов, найти лишнее слово, отличающееся от остальных слов по составу.

Работа по группам способствовала сплочению коллектива учащихся, т.к. они были объединены общей задачей, важным условием было то, что ребята работали все вместе, выслушивалось мнение каждого. Работая в группе, ребята могли распределить свои обязанности, например, каждый член группы, разбирал свое слово по составу, а тот кто лучше всего овладел этим материалом, проверял разбор данных слов. Ребятам также необходимо было выбрать того, человека, который будет отвечать на вопрос учителя и сможет толково выразить мнение всей команды.

В процессе игры, ребята повторили состав слова, потренировались в разборе слова по составу, тем самым, закрепив эту тему у себя в памяти. В процессе игры знания усваиваются значительно лучше, а их закрепление идет намного продуктивнее. Школьники учились сопоставлять, сравнивать, анализировать предоставленный им учебный материал, а затем делать соответствующие выводы. Также игра позволяет формировать устную речь учащихся через высказывание своего мнения. У школьников формируется умение доказывать свою точку зрения, подтверждать ее выводами, полученными в процессе обсуждения в команде.

Игра была проведена на завершающем этапе урока, что способствовало активизации учащихся, стимулированию их деятельности. Игра способствовала также снятию напряжения, усталости, т.к. на этом этапе усталость школьников особенно ощущается, они хуже работают, внимание становится рассеянным. Игра же, в свою очередь, способствует концентрации внимания на учебной задаче, позволяет школьникам сосредоточиться на сложном материале даже в конце урока, не требуя от них особого напряжения (процесс игры позволяет это осуществить).

Таким образом, данная игра способствует развитию психических процессов, таких как: внимание, память, речь, мышление. Позволяет в более адаптированной, для младших школьников форме повторить изученный материал, и закрепить его в памяти. Игра способствует формированию у учащихся интереса к русскому языку, т.к. игра создает более непринужденную обстановку на уроке, учащимся, при использовании такого средства обучения, проще высказать свое мнение. Игра не требует от школьников напряжения, они не испытывают чувство вины если сделают ошибку. Игра позволяет активизировать весь класс, в работу включаются слабые ученики, в процессе игры они чувствуют уверенность в своих силах. Данное средство обучения в этом случае способствует формированию у школьников таких нравственных качеств, как: взаимовыручка, взаимопомощь, чувство товарищества.

*Фрагмент урока русского языка № 2.*

*Тема:* Правописание частей слова (повторение).

*Цель:* отрабатывать способы проверки орфограмм во всех частях слова.

*Задачи:* работать над навыками проверки орфограмм в различных частях слова;

* отрабатывать умение работать с правилом;
* воспитывать интерес к русскому языку через дидактическую игру, воспитывать ответственное отношение к учебе.

*Этап урока* - актуализация знаний.

*Дидактическая игра «Мостик».*

*Цель игры:* создать условия для повторения суффиксального способа словообразования, правописания суффиксов -ик-, -ек-.

Ребята, у нас в стране «Словообразование» случилось несчастье.

На пути к «Суффиксному полю» разрушился мостик через речку. По одну сторону оврага остались суффиксы по другую – слова, чтобы восстановить мостик надо присоединить суффиксы к словам, с которыми они могут сочетаться.

*Оформление доски.* На доске изображена река, мостик через которую разрушен. По одну сторону реки находятся суффиксы: -к-, -н-, -ик-, -ек-, -ник-, – по другую сторону – слова: замок, палец, дом, гном, ель, ключ, ягода, трава, вода, листок.

Ребята, сегодня вы будете работать в парах, побеждает та пара, которая образует наибольшее количество новых слов. Образовывая новые слова, вы, ребята, поможете построить новый мостик через реку.

* Ребята прочитайте слова, которые у вас получились.

Учащиеся читают слова: домик, ключик, замочек, ягодка, ключник, елка, листочек, гномик, травка, травник, водный, ельник, пальчик и т.п.

* Молодцы, ребята, вы составили много слов. Теперь объясните, почему вы написали в слове ключик суффикс –ик-, а в слове замочек суффикс -ек-.
* Чтобы правильно написать суффиксы -ек-, и -ик-, нужно изменить форму слова. Если при склонении гласный «убегает», то пишется суффикс -ек-. Например, замочек (замочка). А если гласный « не убегает», то пишется суффикс -ик-. Например, ключик (ключика).
* Молодцы. Мы с вами вспомнили не только правило, но и, посмотрите внимательно на доску, построили новый мостик. Теперь слова снова могут образовываться с помощью суффиксов.
* Ребята, а возникли ли у вас какие либо трудности, при образовании новых слов.
* Некоторые согласные чередовались, например, к//ч в слове замок – замочек.
* Хорошо, справились вы и с этими трудностями. Теперь посмотрим, кто же у нас победитель, какая пара у нас образовала больше новых слов.

Награждается грамотой пара – победительница.

* Поаплодируйте этим ребятам, они сегодня хорошо поработали. Остальные ребята молодцы, оказали большую помощь в строительстве мостика. Вы получаете жетончики участников. (Поощряются пары участников, которые составили трудные слова, обратили внимание на правило правописания суффиксов, обратили внимание на чередование звуков).

*Анализ фрагмента урока.*

Для проведения игры были использованы наглядные средства: река, мост через реку, также слова и суффиксы, находящиеся по разным берегам реки. Наглядные средства использовались для привлечения внимания учащихся к игровому действию, для обрисовки ситуации игры, для большего понимания действий, которые необходимы для решения игровой задачи.

Для выполнения задания игры, учащиеся были разделены на пары. Задачей учащихся было образовать как можно больше новых слов суффиксальным способом. Для этого школьникам нужно было посмотреть, какие суффиксы подходят к предложенным словам, имеют ли полученные слова смысл. Также учащимся необходимо было вспомнить определения суффикса, его местоположение в слове. Задача учащихся была осложнена тем, что правописание таких суффиксов, как: -ик, -ек-, требует выполнения определенного правила, которое учащиеся изучали несколько уроков назад. Таким образом, игра работает еще и на память учащихся, воспроизведение определения, правила, на умение применять свои знания на практикеРабота в парах способствовала организованной работе. В парах учащиеся высказывали свое мнение, помогали друг другу, исправляли ошибки. Работа в парах позволила активизировать работу слабых учащихся, способствовала проявлению их возможностей. Работа в паре способствовала активизации всего класса, организовался процесс обмена мнений, проявлялись творческие способности. Для сильных учащихся данная работа способствовала тренировке в образовании новых слов.

Игра, с множеством трудных случаев способствовала развитию мышления учащихся. Слабым учащимся она позволила реализовать себя, почувствовать свои потенциальные возможности. Момент соревнования дал пищу для более сильных учащихся, которые стремились образовать как можно большее количество слов, тем самым, повышая их активность.

Проведение игры на начальном этапе урока, во-первых, способствовало актуализации знаний, учащиеся вспомнили суффиксальный способ словообразования; во-вторых, игра способствовала подготовке учащихся непосредственно к повторению того материала, который предлагался программой на данном уроке, а именно, правописание частей слова, в данной игре учащиеся повторили правописание выше указанных суффиксов. Игра также способствовала активизации деятельности учащихся на уроке, стимулировала их в начале урока на дальнейшую работу. Подготовила к воспроизведению ранее изученного материала, его повторению. Также игра способствовала формированию интереса у учащихся к русскому языку, за счет необычного подхода к актуализации знаний. В игре учащиеся чувствуют себя более свободно, непринужденно.

Игра способствовала не только формированию интереса, но и личностных качеств учащихся, таких как: товарищество, взаимопомощь, умение радоваться успехам других. Игра позволила удовлетворить учебные потребности каждого учащегося, каждый получил поощрительный жетон. Игра способствовала созданию дружественной, теплой, а главное рабочей атмосферы.

*Фрагмент урока русского языка № 3.*

*Тема:* Текст. Заголовок.

*Цель:* отрабатывать умение выделять общий смысл, который объединяет предложения в текст; познакомить с заголовком;

*Задачи*: учить устанавливать связь заголовка и общего смысла текста;

* развивать речь, внимание, память через упражнения закрепительного характера и дидактическую игру;
* способствовать повышению интереса к уроку путем использования дидактической игры;
* воспитывать чувство товарищества, сплоченности, бережное отношение к животным через анализ текста упражнения.

*Этап урока* – актуализация знаний.

*Дидактическая игра «Твердый – мягкий».*

*Цель:* создать условия для повторения правописания твердого и мягкого знаков.

Учащиеся делятся на две команды. Одна команда называется «Камень», другая – «Вата». способствовать повышению интереса к уроку путем использования дидактической игры;

* Команда «Камень» встает, если я прочитаю слово с твердым знаком, если читаю слово с мягким знаком, встает команда «Вата».

Слова: *съезд, въехать, вьюга, льет, подъезд, лью, объявление, колья, полозья, объезд, колосья, пью, съемка и т.п.*

*Анализ фрагмента урока.*

Для данной игры класс разделился на две команды, в которой верность и точность ответа зависела от знаний каждого участника. В зависимости от того, на сколько правильно отвечает каждый член команды, ей присуждаются очки. Работа команды зависит от ее сплоченности. Таким образом, класс активируется весь, учитель видит, насколько учащиеся усвоили данный материал, кто делает больше ошибок, кто меньше, с кем необходимо поработать.

Задачей учащихся является правильно уловить интонацию, и понять какой знак, твердый или мягкий нужно писать в данном случае.

Проведение игры позволяет максимально развивать память учащихся, т.к. им необходимо вспомнить правила, с помощью которых они распознают правописание того или иного знака, также игра позволяет довести навык написания в этих словах твердого и мягкого знаков до автоматизма, т.к. слова которые читает учитель, не написаны на доске. В данном случае учащимся необходимо быстро вспомнить правило. Игра способствует развитию особого чутья к русскому языку, формированию навыка орфографически-грамотного письма.

Игра проводится после написания диктанта на одном из предыдущих уроков, где проходило данное правило. Учащиеся допустили в нем достаточно большое количество ошибок, они путают написание твердого и мягкого знаков. Поэтому игра здесь позволяет еще и сделать работу над ошибками. Такая игра повышает интерес к русскому языку. Учащиеся не боятся допустить ошибку, если она допущена, школьник имеет право тут же ее исправить. Игра позволяет видеть мнение каждого. С интересом и увлечением учащиеся прислушиваются к каждому слову учителя, стараясь не упустить нечего важного в произношении данных слов, максимально сосредоточено внимание учащихся. Помимо внимания, развиваются такие психические процессы, как: мышление, память, причем здесь хорошо развивается именно слуховая память, звуковое восприятие слова, в младшем школьном возрасте это очень важно, например, для написания диктантов, предложений, слов под диктовку. Игра повышает степень грамотности учащихся.

Игра проводилась на этапе актуализации знаний, что способствовало повторению выше указанного правила, стимулированию деятельности учащихся, их подготовку к написанию текстов упражнений, в которых могли встретиться слова на данные правила. Игра настроила учащихся на дальнейшую работу на уроке, повысила их активность в начале урока, что часто бывает проблематично на данном этапе. Таким образом, игра подготовила учащихся к дальнейшей работе на уроке.

*Фрагмент урока русского языка № 4.*

*Тема:* Правописание. Словообразование.

*Цель:* повторить изученные в первом полугодии орфограммы, способы словообразования;

*Задачи:* закрепить знания учащихся в области правописания орфограмм, в области словообразования, изученных в первом полугодии;

* развивать речь, мышление учащихся через выполнение упражнений; развивать самоконтроль, умение применять знание на практике;
* воспитывать аккуратность при работе в тетради;
* способствовать формированию интереса через дидактическую игру.

*Этап урока* – повторение изученного.

*Дидактическая игра «Чудо – дерево».*

*Цель игры:* создать условия для комплексного повторения способов словообразования.

Сегодня ребята, мы должны с вами вырастить дерево. Посмотрите оно еще совсем маленькое. А чтобы деревце выросло красивое, большое и крепкое, нам нужно, ребята, образовать новые слова и записать их в свою тетрадь. Подсказка у вас уже есть. Вам даны словообразующие части слова, и корни, от которых нужно образовать новые слова. Разделимся с вами на 3 команды. Первая команда образовывает слова с корнем *шум*, вторая команда образовывает слова с корнем *зверь*, а третья команда рассказывает нам, какой способ словообразования использовался при получении новых слов. Каждый член команды образовывает по одному слову. (слова, которые должны получиться у учащихся: бесшумно, шумный, пошуметь, зашуметь, шумок, звереть, зверюшка, зверек, звериный).

* Ребята, прочитайте, какие слова у вас получились.

Слова с корнем *шум*: бесшумно, слово образовано с помощью приставки и суффикса, способ словообразования приставочно-суффиксальный, шумный, слово образовано с помощью суффикса, способ словообразования приставочно-суффиксальный и т.д.

Аналогичная работа с корнем *зверь*, например, зверюшка, звериный.

Третья команда рассказывает о способе словообразования.

* Молодцы ребята! Посмотрите, какое дерево мы с вами вырастили. Красивое дерево у нас получилось, потому что мы работали все вместе, дружно и конечно хорошо усвоили материал. За работу вы получаете жетончики: первая и вторая команда, награждается за то что, они образовали много новых слов, а третья команда как лучшие эксперты в области словообразования.

*Анализ фрагмента урока.*

Для данной игры использовались наглядные средства, это маленькое дерево, и макет большого дерева со словообразовательными частями, которые могут помочь ребятам образовать новые слова. Когда учащиеся образуют новое слово, учитель убирает его схему и присоединяет к стволу дерева ветку с готовым словом, таким образом, получается новое дерево. Это привлекает внимание учащихся, им интересен сам процесс игры, образовывая новое слова, они вносят изменения в рисунок на доску, они сами его создают.

Задачей учащихся было образовать новые слова, с помощью суффиксов и приставок. Причем некоторые части слова были уже даны в готовом виде, а некоторые учащиеся должны были подобрать сами, что осложняло их работу. Но в тоже время давало им возможность получить больше новых слов, например, от корня *шум*, при помощи приставки и суффикса можно образовать следующие слова: пошуметь, зашуметь, нашуметь и т.д. Учащимся не дана конкретная приставки и поэтому они могут выбрать любую из них. У другой же команды в буквенной записи корня «зверь» при образовании нового слова буква мягкий знак исчезает. Ребятам необходимо было верно выполнить запись данных слов. Группа экспертов – третья команда, выполняла задачу контроля, она выражали свое мнение по поводу того, верно ли образовано слово, и называли способ его образования. В этой команде разместились сильные ученики, игра позволила им реализовать свои возможности и повторить ранее изученный материал, довольно сложный по своему содержанию. Таким образом, эти ребята учились высказывать свою точку зрения, доказывать ее, приводя различные доводы и аргументы.

Слабым ребятам игра так же помогла реализовать свои возможности, в каких-то случаях проявить свои творческие способности.

В игре были задействованы все ребята обучающиеся в классе. Игра увлекла их, им был интересен процесс игры. Ребята остались удовлетворены своей работой, проявляли активность.

Игра позволила также увидеть, насколько ребята ориентируются в данном довольно сложном материале, насколько они им владеют. Ведь чтобы образовать новые слова, им необходимо было вспомнить, какие способы словообразования существуют, какие части слова являются словообразовательными.

Игра способствовала развитию памяти, мышления, творческого воображения. Так как ребята работали в группах, игра способствовала сплочению коллектива, образованию в классе дружеской, рабочей атмосферы.

Игра проводилась на этапе закрепления ранее изученного материала. Она позволила активизировать работу учащихся в середине урока, способствовала стимулировании их деятельности, помогла созданию развивающей, как психические процессы, так и личностные качества, атмосферы. Настроила учащихся на дальнейшую работу. Игра способствовала продуктивному закреплению материала. Закрепление этого материала проходило в ситуации игры, непринужденной обстановке, тем самым, повышая интерес к русскому языку, как одному из самых сложных предметов.

*Фрагмент урока русского языка № 5.*

*Тема:* Текст. Окончание текста.

*Цель:* создать условия того, чтобы познакомить учащихся со структурой и целостностью текста;

*Задачи:* осуществить тренинг в подборе возможных окончаний к незаконченным текстам, через работу с упражнениями учебника;

* развивать слуховую память орфографическую зоркость;
* воспитывать ответственное отношение к учебе, способствовать формированию интереса к русскому языку, через дидактическую игру.

*Этап урока* – закрепление изученного.

*Дидактическая игра «Бартер».*

*Цель игры:* создать условия для закрепления структуры текста, для раскрытия понятий дефицит и бартер, для развития психических процессов школьников: памяти, речи, мышления, воображение и личностных качеств.

Сегодня на уроке мы выяснили, что текст должен иметь окончание, также у текста есть заголовок. Сейчас ребята, я вам предлагаю поучаствовать в игре, которая называется «Бартер». А что такое бартер вы узнаете в процессе игры. Ребята, вам необходимо получить цельный текст, имеющий заголовок и окончание, подходящие по смыслу к исходному, но не законченному тексту.

Учащиеся делятся на три команды. Первая команда получает три варианта исходного текста на различные темы, вторая команда получает, окончания для всех текстов, третья команда получает заголовки для текстов.

Учащиеся определяют, что для решения поставленной задачи не хватает определенных элементов; выясняют, что недостаток, нехватка чего-либо характеризуется понятием дефицит. Ребята видят, что некоторые элементы текста у них в избытке. При работе в группе учащиеся должны понять, как им можно достать элементы текста, которые находятся в недостатке, и как избавится от ненужных элементов.

Учащиеся приходят к выводу, что им необходимо совершить обмен между группами. Учитель поясняет, что безденежный обмен характеризуется понятием бартер.

Учащиеся обмениваются элементами текста с группами. Получают верно структурированный текст.

Ребята читают тексты, которые они получили в результате бартера.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Заголовки. | Исходный, неоконченный текст. | Окончание текста. | Полученный результат. |
| Первая команда | Вторая команда. | Третья команда. |
| Летний день. | Прохладное утро постепенно сменяет знойный полдень. Цветы благоухают своими ароматами, на лугу пестреют ромашки, васильки, колокольчики. В летний день луг похож на пестрый ковер. В зеленой травке нежатся золотые букашки, в воздухе летают бирюзовые стрекозы, порхают пестрые бабочки, весело жужжат пчелки – работницы. | Хорошо в летний день бродить по пестрому лугу. | Летний день.  Прохладное утро постепенно сменяет знойный полдень. Цветы благоухают своими ароматами, на лугу пестреют ромашки, васильки, колокольчики. В летний день луг похож на пестрый ковер. В зеленой травке нежатся золотые букашки, в воздухе летают бирюзовые стрекозы, порхают пестрые бабочки, весело жужжат пчелки – работницы.  Хорошо в летний день бродить по пестрому лугу. |
| Зимнее утро. | Утром зимой особенно хорошо. Где-то на востоке брезжит рассвет. В эту пору снег переливается различными цветами радуги. Снег блеснет то красным, то вдруг нежно розовым, а где-то вдали он еще синий. Солнце встает, и его лучи скользят по зимним деревьям. Просыпается сказка, все вокруг блестит и сверкает. | Как я люблю морозное зимнее утро. | Зимнее утро.  Утром зимой особенно хорошо. Где-то на востоке брезжит рассвет. В эту пору снег переливается различными цветами радуги. Снег блеснет то красным, то вдруг нежно розовым, а где-то вдали он еще синий. Солнце встает и его лучи скользят по зимним деревьям. Просыпается сказка, все вокруг блестит и сверкает.  Как я люблю морозное зимнее утро. |
| Осень. | Наступило одно из прекраснейших времен года – осень. Идешь по осенней аллее, а под ногами шуршат золотистые листья. Деревья оделись в свои лучшие наряды, яркими красками пылают клены, ярко-желтыми тонами вспыхнули березки и осинки. Солнце ласково согревает первые дни осени. | Осень – это мое самое любимое время года. | Осень.  Наступило одно из прекраснейших времен года – осень. Идешь по осенней аллее, а под ногами шуршат золотистые листья. Деревья оделись в свои лучшие наряды, яркими красками пылают клены, ярко-желтыми тонами вспыхнули березки и осинки. Солнце ласково согревает первые дни осени.  Осень – это мое самое любимое время года. |

*Анализ фрагмента урока.*

Для проведения игры используется раздаточный материал, который упрощает работу учителя и учащихся.

Задачей учащихся является необходимость получить цельный текст, который имеет и заголовок и окончание. Для этого учащимся необходимо обменяться лишними элементами, чтобы получить целостный, логически завершенный текст, имеющий заголовок.

Для того чтобы справится с этой задачей, учащимся необходимо прочитать тексты, заголовки и окончания текстов, имеющихся у них. Каждая команда прочитывает имеющийся у них материал. При обмене данным материалом, ребятам необходимо проследить смысловую связь между заголовком, исходным, незаконченным текстом и окончанием текста. Ребята сами выбирают путь подбора данных, что способствует развитию творческого и логического мышления. Игра на данном этапе способствует формированию коммуникативной культуры учащихся, воспитывает умение вести переговоры, обмениваться мнениями, принимать решения.

Работая в команде, учащиеся учатся выражать свои мысли, доказывать свою точку зрения, следовательно, у учащихся развивается монологическая речь, умение правильно вести диалог с членами своей группы. Развивается умение конструктивно, продуктивно работать в группе. У учащихся формируется чувство товарищества, взаимопомощи, взаимовыручки, воспитывается уважению к мнению своих одноклассников и к своему собственному мнению.

Использование данной игры на уроке способствует лучше понять, осознать, усвоить только что изученный материал, также применить свои знания на практике по уже знакомому им материалу, вспомнить, то, что они изучали в процессе предыдущих уроков. Применение игры именно на этапе закрепления изученного материала, положительно сказывается на усвоении данного учебного материала, его лучшего понимания.

Так же игра на данном уроке осуществляет связь и с предыдущими уроками русского языка, где школьники знакомились с толковым словарем и его предназначением. В процессе игры ребятам встретились непонятные слова, такие как: дефицит, бартер, значение которых им раскрыл учитель с помощью толкового словаря. Эти слова были записаны для запоминания на доске, тем самым, учащиеся еще и пополнили свой словарный запас, запомнили правописание новых слов.

Дидактическая игра проведенная на данном уроке русского языка, способствовала формированию интереса учащихся, положительной мотивации к учению, т.к. повышение мотивации к предмету напрямую зависит от того, насколько интересен изучаемый материал школьникам.

В данном случае дидактическая игра способствует развитию смекалки, находчивости, сообразительности; формирует такие качества личности как организованность, выдержка. В данной игре учащиеся также получили более глубокие представления о современной структуре социума. Игра приобщила школьников к пониманию и проявлению интереса к реальной деятельности взрослых людей.

В игре ученики охотно преодолевают трудности, развивают умение анализировать свою деятельность, оценивать свои поступки и возможности. Игра стимулирует деятельность школьников, настраивает их на рабочий лад, способствует созданию творческой атмосферы.

*Фрагмент урока русского языка № 6.*

*Тема*: Учимся озаглавливать текст.

*Цель:* учить школьников соотносить заголовок с основной мыслью текста;

*Задачи:* отрабатывать умение озаглавливать текст; работать над целостностью текста;

* развивать логическое мышление, память, внимание через выполнение различных упражнений, участие в дидактической игре;
* воспитывать интерес к русскому языку, личностные качества взаимопомощь, поддержка через дидактическую игру.

*Этап урока* – повторение изученного.

*Дидактическая игра «Рассыпанный текст».*

К нам на урок, ребята, сегодня пожаловал гость по имени Незнайка. Он хотел попросить вас помочь озаглавить его сочинение, т.к. Незнайка слышал, что вы большие профессионалы в подборе заголовков к текстам. К сожалению, у Незнайки, пока он до нас добирался, случилось несчастье. Все слова в его предложении перепутались, рассыпались. Незнайка не может вспомнить, в каком порядке они находились в предложении.

Ребята, давайте поможем Незнайке. Вернуть его сочинение в прежнее состояние.

В его тексте пять предложений. Вам необходимо составить цельный текст. Знайте, слова в предложении перепутаны, и предложения в тексте тоже.

* Прошу вас разделиться на пять групп. Каждая группа получит свое «рассыпанное» предложение.

Учащиеся получают следующие наборы слов.

Первая группа: стоял, денёк, морозный, зимний.

Вторая группа: получилась, горка, хорошая.

Третья группа: во, строили, дворе, горку, ребята.

Четвертая группа: с, весело, дети, на, катались, горки, санках.

Пятая группа: день, трудились, целый, дети.

* Ребята, прочитайте, какие предложения у вас получились.

Учащиеся читают предложения, учитель вывешивает составленные верно предложения на доску. Затем учащиеся смотрят, в каком порядке лучше всего разместить эти предложения. Объясняют, почему получившийся набор предложений является текстом. Затем учащиеся подбирают заголовок к сочинению Незнайки.

*Пример, получившегося текста.*

Отличная горка.

Стоял зимний, морозный денек. Ребята строили во дворе горку. Дети трудились целый день. Хорошая получилась горка! Дети весело катались с горки на санках.

Ребята, Незнайка говорит вам огромное спасибо за помощь, которую вы ему оказали. Теперь он точно получит пятерку за сочинение. В благодарность вам он оставляет жетончики самых мудрых и творческих ребят.

*Анализ фрагмента урока.*

Для проведения игры использовался персонаж из произведений Н.Н. Носова – Незнайка. Привлечение в игру персонажа способствовало настрою ребят на игру, сконцентрировало их внимание. Для игры были использованы конверты, с рассыпанными словами из предложений, и такие же слова учитель помещал на доске, когда ребята составляли предложения. Использование данного раздаточного материала способствовало быстрой организации работы учащихся, способствовало экономии времени.

Задача школьников была следующая: ребятам необходимо было составить целостный текст из перепутанных слов и предложений, также подобрать к получившемуся тексту заголовок.

Для того чтобы решить поставленную перед школьниками задачу, ребятам пришлось применить знания полученные, как на данном уроке, так и на предыдущих уроках. Учащимся необходимо было вспомнить, что такое предложение, текст. Следовательно, игра позволяет учащимся совершенствовать умение применять свои знания на практике, подтверждая и теоретическими знаниями, через доказательство своих доводов, подтверждая свои слова неопровержимыми фактами. Игра учит ребят работать самостоятельно.

В процессе игры учащиеся были объединены в группы. Объединение в группы способствует сплочению коллектива. В группе ребятам была предоставлена возможность высказать свое мнение, послушать мнение других ребят, у них вырабатывается умение работать именно в команде, школьники учатся выслушивать мнение своих товарищей по группе, анализировать сказанное, с чем-то соглашаться и объяснять, почему согласен, а с чем-то нет и соответственно приводить аргументы несогласия. Предложения были разные по степени распространенности, это позволило объединить ребят в группы разные по силе. Ребятам, которые более слабые предложения достались простые, соответственно, сильным ребятам более распространенные предложения. Таким образом, в игре был задействован весь класс, все ребята проявляли свою активность. Интерес к игре был высок, школьники чувствовали свою ответственность за каждое созданное предложение, они видели, что благодаря их работе слова складываются в предложения, а предложение в целостный, структурированный текст. Анализируя работу ребят, можно сказать, что игра увлекает их, работали они с огромным интересом, следовательно, игра способствует стимулированию деятельности школьников, повышает их интерес к урокам.

У 20 % учащихся повысился уровень мотивации, 35 % учащихся теперь имеют средний уровень мотивации, 30 % – имеют внешнюю мотивацию,

15 % – имеют низкий уровень мотивации.

*Вывод.*

Таким образом, анализируя результаты можно сделать следующие выводы. Проведение дидактических игр на уроках русского языка дала положительный результат, учебная мотивация у школьников повысилась, хотя и немного. Следовательно, использование дидактических игр положительно влияет на обучение школьников, делает уроки более продуктивными и интересными, тем самым повышается мотивация учащихся, возникает познавательный интерес к урокам русского языка.

Игра способствовала более продуктивному повторению изученного материала, учащиеся наглядно увидели, что не каждый набор слов является предложением, и не каждый набор предложений является текстом, т.е. важна логическая последовательность, как в предложении, так и в тексте. Игра, проведенная на этапе уроке, подготавливает учащихся к написанию собственного сочинения.

Игра была проведена на завершающем этапе урока, что способствовало повышение активности, именно в конце урока. Обычно внимание ребят на данном этапе снижено, но, проводя игру можно заметить, что деятельность учащихся активировалась, тем самым последние минуты урока не прошли впустую, а способствовали созданию развивающей, рабочей атмосферы.

Игра способствует развитию у школьников психических функций: речи, как письменной, через составление предложений, вырабатывается умение выражать свои мысли логично, устной через высказывание своих мыслей, приведение доказательств и т.д. Игра помогает развитию мышления учащихся, творческого воображения, памяти. Дидактическая игра, проведенная на этом уроке, способствует не только развитию психических процессов, но и нравственных качеств: взаимопомощи, взаимовыручки, положительного отношения к мнению других людей, уважению собственного мнения, развиваются умение работать в группе, это очень важно, так как младшие школьники еще не умеют работать в коллективе. Игра значительно повышает интерес учащихся к урокам русского языка, благодаря тому, что ребята оказываются в различных ситуациях, они сами ищут из них выход, у них появляется возможность проявить свои способности, высказать свое мнение.

**Вывод.**

Анализируя результаты исследований и фрагменты уроков, на которых проводились дидактические игры, можно сделать вывод о том, что дидактические игры положительно влияют на повышение интереса к русскому языку. Дидактические игры, использованные на уроках, предоставляют возможность учащимся раскрыть свои потенциальные возможности, более полно пользоваться своими способностями. Дидактические игры на уроках русского языка создают ситуацию успеха для слабых учеников, они позволяют раскрыться таким ученикам. Игры создают условия для развития творческого мышления, смекалки, находчивости, сообразительности.

Видно как ребенок меняется в ситуации игры, он чувствует себя более уверенным, школьник не боится совершить ошибку, а если совершает таковую, у него есть возможность осознать ее, понять причины данной ошибки и исправить ее.

Положительно дидактические игры влияют на развитие школьников, им предоставляется возможность работать в группе, решать различные учебные задачи, высказывать свое мнение, анализировать ситуацию, искать пути решения. Следовательно, игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, речи, воображения.

В процессе игры воспитываются и нравственные качества, работая в группе, ребенок учится общаться, т.е. развиваются его коммуникативные способности, учится помогать одноклассникам, что воспитывает чувство товарищества, взаимопомощи. Игры положительно влияют на формирование и сплочение коллектива.

Таким образом, включение дидактических игр в процесс обучения младших школьников способствует повышению познавательной активности и интереса к русскому языку, способствует более качественному усвоению знаний.

**Заключение.**

Анализируя результаты теоретических исследований литературы, передового опыта педагогов новаторов, современных педагогов, психологов по проблеме повышения интереса к русскому языку, можно сделать вывод о том, что дидактическая игра имела огромное значение в обучении младших школьников во все времена, начиная с древности. Педагогов всех времен волновала проблема развития психических и познавательных процессов у школьников, стимулирования их деятельности, в чем большое предпочтение отдавали именно дидактической игре. Игра не потеряла своей значимости и в современном обучении детей, она постоянно изменяется, обновляется и совершенствуется. Применение игры в обучении благотворно влияет на качество усвоения учебного материала, за счет повышения интереса к предмету. А интерес, в свою очередь, прекрасно стимулирует деятельность школьников и является одним из главных мотивов учения.

По результатам практической части данной работы можно сказать, что проблема повышения интереса к русскому языку существует. Дело в том, что данный предмет не является популярным среди современных младших школьников, особого интереса ребята к нему не проявляют, среди любимых предметов практически нет русского языка. Материал по этому предмету сложен для понимания младшими школьниками, а поэтому и не вызывает у них должного интереса.

Благодаря проведенным исследованиям и анализу практической деятельности, с использованием дидактической игры как средства обучения, можно говорить о том, что для повышения интереса к русскому языку необходимо стимулировать деятельность школьников с помощью дидактической игры. Игра позволяет воспитывать желание и умение учиться, создает такой эмоциональный фон урока, который помогает детям лучше и глубже усвоить содержание материала. Большую помощь игра оказывает в сплочении коллектива младших школьников, через работу в группах и взаимную поддержку. На уроке, школьники играют с большим удовольствием и радостью, они не чувствуют усталости, не замечают как проходит время, они увлечены. Если игра проводится в начале урока, дети на протяжении всего оставшегося времени прекрасно работают, слабые ученики проявляют достаточную активность. В середине, конце урока игра позволяет сосредоточить внимание, поддержать интерес к уроку.

Если использовать игры на протяжении всего начального обучения, несомненно, они будут способствовать повышению интереса к русскому языку и учащиеся, переходя в среднее звено для дальнейшего обучения, будут проявлять больший интерес к данному предмету, будут иметь более глубокие знания в этой области.

Исходя из выше сказанного, можно сделать вывод о том, что игры необходимы для начальной школы, и использовать их надо в системе, на разных этапах урока, включать в них различные виды деятельности школьников, применять игры при изучении сложного, трудного для понимания материала. Необходимо разрабатывать целые комплексы игр по определенным темам, для более систематизированного их использования.

Игра – это незаменимый инструмент в развитии личности младшего школьника, с помощью которого можно повысить интерес к русскому языку и сделать этот предмет более «живым» и увлекательным.

**Библиография.**

1. Архипова Е.В. Русский язык и развитие речи. СПб: Изд-во Литература, 2005.
2. Бабанский Ю.К., Сластенин В.А., Сорокин И.А. и др. Педагогика: учебное пособие для студентов педагогических институтов. / Просвещение, М, 1988
3. Богач З.И. Как сказка помогает грамотно писать // Начальная школа. - 1998. -№ 9.
4. Виньков Ю.В. Пословицы как средство развития речи. – 2005. - №3.
5. Дубова Т.А. Дидактическая игра «Иду в гости» на уроках русского языка. // Начальная школа. - 2001. - № 11.
6. Гдалевич Л.А., Фудим Э.Д. Как сделать урок интересным. – 1987. - №5.
7. Герасимов С. В.. Когда учение становится привлекательным - М., 1993.
8. Егорова А.А., Луховицкий В.В. Деловая и ролевая игра на уроках русского языка / Русская словесность. - 1995. - №3.
9. Капустина Н.Г. Познавательный интерес младших школьников. // Начальная школа полюс до и после. - 2005. - № 2.
10. Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. / **Популярное пособие** Академия развития, Ярославль, 1997.
11. Карпова З.П. О воспитании интереса к урокам русского языка. - 1989. - №2.
12. Карпова Е.В. Дидактические игры Ярославль, «Академия развития», 1997г.
13. Козлова О.А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников. // Начальная школа. – 2004. - № 11.
14. Козятинская С.Е. Нетрадиционные формы проведения уроков русского языка в начальной школе. // Начальная школа. – 1999. - № 1.
15. Лоншакова А.А. Нестандартные приемы закрепления изученного на уроках русого языка. // Начальная школа. – 2002. - №4.
16. Минскин Е.М. От игры к знаниям, М, 1982 с. 167
17. Наймушина Л.И. Кроссворды на уроках русского языка. // Начальная школа. – 1997.- №5.
18. Никитин Б.П.. Ступени творчества или развивающие игры М. Просвещение, 1898г
19. Подласый И.П. Педагогика: учебник для студентов высших педагогических учебных заведений, «Просвещение» Гуманитарное издательский центр ВЛАДОС, 1996.
20. Пономарева Л.Г. Развивающие упражнения по русскому языку в I классе. // Начальная школа. – 1997. - № 5.
21. Сабаткоев Р.Б.«Теория и практика обучения русскому языку», М.: Академия, 1997.
22. Синицын В.А. Путь к слову, М. 1996 с.67-70, с.97-99
23. Смирнов С.А., Котова И.Б., Шиянов Е.И. и др. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии: учебник для студентов высших и средних учебных заведений. - М.: Академия, 1999.
24. Спиваковский А.С. Игра – это серьезно, М 1891, с 5-7
25. Степанова О.А. Научно-методические подходы к использованию игры в педагогической работе с младшими школьниками. // Начальная школа полюс до и после. - 2003. - № 8.
26. Тихомирова Л.Ф., Басов А.В. Развитие логического мышления детей, Ярославль, Академия развития, 2003г
27. Шмаков С.А. «Игры для учащихся – феномен культуры» М.: Новая школа, 1994.

Ссылки

1 Газман О.С. О понятии детской игры: СПб. Игра в педагогическом процессе. – Новосибирск, 1989. С. 3.

2 Ушинский К.Д. Избр. соч. Т. 1 – М., 1953. С. 569.

3 Ушинский К.Д. Избр. соч. Т. 1 – М., 1953. С. 569.

4 Ушинский К.Д. Избр. соч. Т. 1 – М., 1953. С. 589.

5 Эльконин Д.Б. Психология игры. С. 141.

6 Ратцель Ф. Народоведение. Т. 1 – СПб. С. 74.

7 Шацкий С.Т. Пед. соч.: В 4 т. Т. 1 – М., 1962. С. 450.

8 Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. 2-е изд. – М.: Учпедгиз. 1946. С. 589.

9 Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. 2-е изд. – М.: Учпедгиз. 1946. С. 591.

10 Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. – М., 1965.

11 Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Советская педагогика. 1944. № 8-9. С. 24.

12 Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. С. 472.