

Носкова Наталья Александровна,

учитель начальных классов,

МБОУ «СОШ №6», г. Новокузнецк,

Кемеровская область

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

*...Игра - пространство «внутренней социализации» ребенка,
средство усвоения социальных установок... (Л.С.Выготский)*

Аннотация. Рассматриваются особенности применения игровых педагогических технологий на уроках русского языка в начальной школе.

Ключевые слова: игра, игровые педагогические технологии, игровые методические приемы, дидактическая игра, учебная деятельность.

Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. [1]

Цель игры - пробудить интерес ученика к познанию, науке, книге, учению. В младшем школьном возрасте игра наряду с учением занимает важное место в развитии ребенка. При включении детей в ситуацию дидактической игры интерес к учебной деятельности резко возрастает, изучаемый материал становится для них более доступным, работоспособность значительно повышается.

Ведь то, что игра – это часть учебного процесса, ни для кого не секрет. Игра помогает формированию фонематического восприятия слова, обогащает ребенка новыми сведениями, активизирует мыслительную деятельность, внимание, а главное- стимулирует речь. В результате чего у детей появляется интерес к русскому языку. Не говоря уже о том, что дидактические игры по русско-

СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

му языку способствуют формированию орфографической зоркости младшего школьника.

Что же такое «игровые педагогические технологии»? Это понятие включает довольно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые обоснованы и выделены в явном виде и характеризуется учебно – познавательной направленностью. [2]

Некоторые особенности игровой технологии: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства; в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий: соответствие игры учебно – воспитательным целям урока; доступность для учащихся данного возраста; умеренность в использовании игр на уроках.[5]

Игровые технологии занимают важное место в учебно – воспитательном процессе, т.к не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, их возможно применять на каждом этапе урока.

Одним из элементов игровых технологий являются игры-упражнения, которые близки к обычным упражнениям. Материалом для них служат не развлекательные шарады и загадки, а обычные учебные упражнения, только преподносимые особым образом. Обычно дети получают задания довольно труд-

СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

ные и скучные, но необходимые для закрепления знаний по грамматике, для выработки прочных орфографических навыков.[3]

И здесь игровая форма работы помогает им преодолеть трудности.

Ценность таких игр и приёмов заключается в том, что на их материале можно отрабатывать также скорость чтения, слоговой состав слова, развивать орфографическую зоркость и многое другое.

Важная роль состоит еще 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.

Ребенок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную.

На протяжении нескольких лет работы в начальных классах я наблюдала, что занятия русским языком не всегда вызывают у учащихся интерес. Некоторые дети считают его скучным предметом. Трудности усвоения предмета ведут к недостаточной грамотности. Чтобы пробудить интерес к занятиям, повысить грамотность письма нужно вводить игровые моменты на разных этапах урока. [4]

Приведем примеры дидактических игр:

1. «Подбери слово» - развитие словарного запаса, фонематического слуха.

Игру лучше провести в конце урока после того, как был проведен звуковой анализ слов. Для игры выбирают любой звук из состава проанализированных на уроке слов. Например, учитель произносит слово «мама» интонационно выделяя первый звук. Задача учащихся по цепочке подбирать слова с этим звуком. Можно усложнить задачу и подбирать слова только с твердым согласным звуком или мягким согласным звуком. Например: мама - молоко-март -

СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

мартышка – маска - монстр –малыш. Мир – миска – мимоза – мел – месяц – мед – мюсли – мята - мель и т.д.

2. «Тим и Том» - развитие фонематического слуха, внимания.

Эту игру провожу в середине каждого урока обучения грамоте. Она снимает мышечное напряжение и в тоже время проверяет, насколько ребенок усвоил понятие «твердый согласный звук», «мягкий согласный звук».

Договариваемся с ребятами, если я произношу слово с первым твердым согласным звуком – то встают все мальчики, если с мягким согласным звуком – девочки. Усложнить задачу можно так – наывать слова, в которых несколько раз повторяются звуки. Например, слова со звуком [т]: тишина – творог – трава - темнота – теленок - творец . Тетя – телята – нутрия - тонуть – енот – тело- нота – тайна и т.д.

3. «Назови одним словом» - развитие словарного запаса.

Необходимо одним словом передать смысл фразы: ребенок, любящий все сладкое; очень смешной фильм; военнослужащий, стоящий на посту; промежуток времени в 60 минут.

4. «Выбери три слова» - формирование орфографической зоркости.

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.

II	рыбка	вьюга	чулок	II	подъезд	склад	ворона
	дубки	варенье	чучело		съемка	град	ворота
	гриб	ручьи	чум		подъем	клад	воробей

СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

5. Игра «Почтальон» - закрепление знаний по подбору проверочного слова.

Ученикам необходимо подобрать пропущенную орфограмму:

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

Могут быть дополнительные задания: объяснить орфограммы, подбирая проверочные слова; составить предложения, используя данные слова.

6. Найди «лишнее слово» - развитие умения выделять в словах общий признак.

МАК	РОМАШКА	РОЗА	ЛУК
КОШКА	СОБАКА	ВОРОБЕЙ	КОРОВА
БЕРЕЗА	ДУБ	МАЛИНА	ОСИНА
КОРОВА	ЛИСА	ВОЛК	МЕДВЕДЬ

7. Игра «Что делать? Что сделать?» - закрепление понятия о глаголах.

Играют 2 команды (мальчики и девочки). Одна команда записывает глаголы, отвечающие на вопрос «что делать?», а другая – глаголы, отвечающие на вопрос «что сделать?» Учитель диктует глаголы, а затем производится проверка записи. Побеждает команда, допустившая наименьшее число ошибок.

Дидактический материал для игры: закрыть, смотреть, ходить, пришить, уехать, читать, отпилить, прочитать, рисовать, плавать, написать, ехать, построить, шить, открыть, ставить, принести, строить, нарисовать, возить.

Мы работаем с детьми, и наша главная задача состоит не только в передаче знаний, но и в удовлетворении их интересов. Школа не должна быть ме-

СЛАГАЕМЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

стом пыток и скучных монологов, как кажется большинству детей. Надо создать условия, чтобы ребёнок приходил и уходил радостным, удовлетворённым и ждал звонка не с урока, а на урок.

Поэтому, я считаю, что в преподавании любого урока нужно внедрять игровые технологии. Ведь именно в игре ребёнок возвращается в свою сущность, в свой мир и полностью раскрывает свои способности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

- 1. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. – М., 2010.*
- 2. Бутаков В.М. Педагогические таинства дидактических игр. – М., 2007.*
- 3. Коновалова Е.И. Нестандартные уроки. – М.: Дрофа, 2013.*
- 4. Плешакова А.Б. Игровые технологии в учебном процессе. – М.: Глобус, 2011.*
- 5. Селевленко Г.К. Современные образовательные технологии. – М., 2015.*