Отдел образования, спорта и туризма Кореличского райисполкома

Государственное учреждение образования

«Средняя школа г.п. Мир»

**ФОРМИРОВАНИЕ ОРФОГРАФИЧЕСКОЙ ЗОРКОСТИ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР И ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ**

Мир

2017

**СОДЕРЖАНИЕ**

ВВЕДЕНИЕ………………………………………………………………………..3

ГЛАВА 1 ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ОРФОГРАФИЧЕСКОЙ ЗОРКОСТИ...………………………………………….4

* 1. Сущность понятия «дидактическая игра»………………………………..4
  2. Урок с дидактической игрой………………………………………………8
  3. Дидактические игры на уроках русского языка в начальных классах…10

ГЛАВА 2 ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИЗУЧЕНИЕ ВЛИЯНИЯ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ НА ЭФФЕКТИВНОСТЬ ОБОБЩЕНИЯ И ЗАКРЕПЛЕНИЯ ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ

2.1. Организация и проведение дидактической игры на уроках русского языка……………………………………………………………………………... 15

2.2. Содержание и анализ опытно-экспериментальной работы по использованию дидактической игры на эффективность обобщения и закрепления лингвистических знаний…………………………………………. 19

ЗАКЛЮЧЕНИЕ…………………………………………………………………. 26

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ…………………………… 28

ПРИЛОЖЕНИЕ 1 Игра «Составь слово»……………………………………… 29

ПРИЛОЖЕНИЕ 2 Игра «Найди лишнее»………………………………………32

ПРИЛОЖЕНИЕ 3 Игра «Разделение на группы»……………………………...33

ПРИЛОЖЕНИЕ 4 Игра «Волшебный мешочек»………………………………35

ПРИЛОЖЕНИЕ 5 Игра «Исправь ошибку»……………………………………36

ПРИЛОЖЕНИЕ 6 Проверочная работа по теме «Правописание безударных гласных в корне слова»………………………………………………………….37

**ВВЕДЕНИЕ**

Как научить учащихся грамотно писать? Над этим вопросом я задумываюсь уже на первых уроках обучения письму. И не только потому, что формирование орфографической грамотности является одной из основных задач курса русского языка. Прежде всего, в своей деятельности я стремлюсь воспитать всесторонне развитого, грамотного человека. Точная, грамотная и выразительная речь в различных ситуациях общения, грамотное письмо, адекватное понимание чужой речи, владение разными видами чтения воспринимаются как признак воспитанности и образованности личности.

Из практики обучения в начальных классах известно, что орфографическая грамотность учащихся не достигает достаточно высокого уровня, о чем свидетельствуют результаты итоговых контрольных работ по русскому языку, проводимых в 3 - 4 классах. Такое качество грамотности вызывает тревогу у учителей, родителей и, наконец, у общественности.

Таким образом, наблюдается противоречие между снижением грамотности учащихся и требованиями современного общества к повышению качества образования в целом.

Данное противоречие позволяет сформировать проблему: как построить работу на уроке русского языка, чтобы сформировать орфографическую зоркость и повысить грамотность учащихся?

Именно школа всегда заботилась и заботится сейчас об уровне и глубине знаний учеников. Грамотным человек не рождается, а становится. Ребенок должен захотеть сам, по собственной воле, учиться новому и такому непростому делу, как грамотность - при отсутствии желания рассчитывать на быстрый и положительный результат сложно. Увлечь ребенка, поощрить, подбодрить, похвалить – моя первоочередная задача.

В процессе работы я пришла к выводу, что на интересном познавательном материале, в игре и игровых ситуациях можно добиться хороших результатов, развить орфографическую зоркость.

Цель опыта моей педагогической деятельности: повышение эффективности деятельности учителя по формированию орфографической зоркости на уроках русского языка при использовании дидактической игры и игровых приёмов.

Достижение цели возможно при реализации следующих задач:

1. Осуществить рефлексию собственной деятельности и выявить проблему в организации работы по развитию орфографической зоркости на уроках русского языка.
2. Изучить и проанализировать литературу по заявленной теме с целью выявления эффективности использования дидактической игры для развития орфографической зоркости на уроках русского языка.
3. Определить и внедрить в образовательный процесс алгоритм работы по использованию дидактической игры для развития орфографической зоркости на уроках русского языка.
4. Определить результативность использования дидактической игры и игровых приемов для развития орфографической зоркости на уроках русского языка.

Практическая значимость работы обусловлена тем, что её представленные материалы и разработки могут быть использованы в деятельности учителей начальных классов. Целенаправленно систематически проводимые дидактические игры, развивают умения находить орфограммы и определять их типы, позволяют формировать более высокий уровень развития орфографической зоркости у большинства учащихся, что оказывает положительное влияние на грамотное письмо и ведёт к снижению орфографических ошибок.

**ГЛАВА 1 ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ОРФОГРАФИЧЕСКОЙ ЗОРКОСТИ**

* 1. **Сущность понятия «дидактическая игра»**

Родоначальником теории игры в отечественной науке считается К.Д. Ушинский. Он противопоставляет проповеди стихийности игровой деятельности идею использования игры в общей системе воспитания.

Ушинский, ценя двигательную активность ребёнка в игре, на первое место выдвигает потребности души: «Мы не должны видеть в телесных движениях дитяти одно удовлетворение телесным стремлениям: в этих движениях принимает участие душа и извлекает из них такую же пользу для своего развития» [55, с. 569]. Великий русский учёный-педагог видит прямую зависимость подвижности ребёнка от умственной практической деятельности его души: «Шалость и игра - это весь мир практической деятельности для ребёнка» [55, с. 569]. Выступая против чисто гедонической теории игры, Ушинский утверждал, что дети в игре ищут не только наслаждение, но и самоутверждение в интересных занятиях. Игра, по Ушинскому, своеобразный род деятельности, притом свободной и обязательно сознательной, под которой он понимал стремление жить, чувствовать, действовать. «Не надо забывать, - пишет К.Д. Ушинский, что игра, в которой самостоятельно работает детская душа, есть тоже деятельность ребёнка» [55, с. 589]. К.Д. Ушинский один из первых утверждал, что в игре соединяются одновременно стремление, чувствование и представление. Лишение ребёнка игры как сознательной деятельности есть самое страшное наказание для него.

К.Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд учащихся для того, чтобы процесс познания был более продуктивным [17, с. 113]. Сегодня одним из эффективных средств развития интереса к учебному предмету, наряду с другими методами и приёмами, используемыми на уроках, признаётся дидактическая игра.

В.А. Сухомлинский писал, что без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений и понятий. Игра - это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности. Без игры, умственных сил, без творческого воображения невозможно представить полноценное обучении. Очень важно, чтобы изумительный мир природы, фантазии, творчества, окружающий детей до школы, не закрывался перед ребенком классной дверью [52, с. 16].

Известный педагог С.Т. Шацкий называл игру жизненной лабораторией детства и призывал включить ее в программу школы: «Когда человек играет, он повышает свои эмоции. Нашу школу мы должны сделать местом как раз такого оживления». Говоря об активизации процесса обучения, С.Т. Шацкий рекомендовал не давать готовые знания, а развивать склонность детей к самостоятельному исследованию, к проявлению себя в труде, игре [58, с. 36].

Л.С. Выготский, рассматривая роль игры в психическом развитии ребёнка, отмечал, что в связи с переходом в школу, игра не только не исчезает, но, наоборот, она пропитывает всю деятельность ученика. «В школьном возрасте, - говорил он, - игра не умирает, а проникает в отношение к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде…» [19, с. 76].

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека. Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебной познавательной направленностью. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Дидактические игры, с одной стороны, способствуют формированию учебных навыков и умений, изучению нового материала или повторению и закреплению пройденного, т.е. решают определенные дидактические задачи. С другой стороны, они способствуют развитию мышления, памяти, внимания, наблюдательности. В процессе игры у детей вырабатывается привычка мыслить самостоятельно, сосредотачиваться, проявлять инициативу.

Игра ставит ученика в условия поиска, пробуждает интерес к победе, а отсюда - стремление быть быстрым, собранным, ловким, находчивым, уметь чётко выполнять задания, соблюдать правила игры. В играх, особенно коллективных, формируются и нравственные качества личности. Дети учатся оказывать помощь товарищам, считаться с интересами других, сдерживать свои желания. У них развивается чувство ответственности, коллективизма, воспитывается дисциплина, воля, характер.

Эти аргументы можно считать серьёзным основанием для более широкого использования игры в процессе обучения.

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям как:

дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

учебная деятельность подчиняется правилам игры;

учебный материал используется в качестве её средства, а в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Педагогические игры имеют следующую классификацию:

* по виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;
* по характеру педагогического процесса:

обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

познавательные, воспитательные, развивающие;

репродуктивные, продуктивные, творческие;

коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.,

* по характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т.д.;
* по игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др.
  1. **Урок с дидактической игрой**

Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием чётко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами. Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры.

Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний.

Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением.

Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся.

Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключатся в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы.

Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации дидактических игр:

* Игра - форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.
* Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.
* Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Требования к подбору игр следующие:

* Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
* Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учётом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.
* Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Выделяют следующие виды дидактических игр:

* Игры - упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр - упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.
* Игры - путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.
* Игры - соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды [27, с. 5].
  1. **Дидактические игры на уроках русского языка в начальных классах**

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 настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность, дает 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 [21, с. 36].

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

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* как элементы (иногда весьма существенные) какой-либо педагогической технологии;
* в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технологии внеклассной работы [1, с. 30].

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» [36, с. 10].

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 [45, с. 180].

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 выполнение 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». (приложение 1)
* Игра «Найди лишнее». (приложение 2)
* Игра «Разделение на группы». (приложение 3)
* Игра «Волшебный мешочек». (приложение 4)
* Игра «Исправь ошибку». (приложение 5)

**ГЛАВА 2 ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИЗУЧЕНИЕ ВЛИЯНИЯ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ НА ЭФФЕКТИВНОСТЬ ОБОБЩЕНИЯ И ЗАКРЕПЛЕНИЯ ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ**

* 1. **Организация и проведение дидактической игры на уроках русского языка**ак

тический игра лингвистический знания

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. Овладение 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 [14, с. 43].

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:

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

собирать как особую ценность любимые игры детей;

новая хорошая игра - лучший подарок детям [34, с. 15].

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, гладят 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.

**2.2. Содержание и анализ опытно-экспериментальной работы по использованию дидактической игры на эффективность обобщения и закрепления лингвистических знаний**

Эффективность применения дидактических игр для развития лингвистических знаний младших школьников может быть проверена при проведении педагогического эксперимента.

Эксперимент является методом педагогических исследований, это метод познания, с помощью которого в естественных или искусственно созданных, контролируемых и управляемых условиях исследуются педагогические явления, ищется новый, более эффективный способ решения педагогической проблемы, задачи. Эксперимент позволяет получить ответ на поставленный вопрос при соблюдении всех необходимых требований и условий его проведения. В основе любой игровой методики, проводимой на занятиях и внеклассных мероприятиях, должны лежать следующие принципы:

актуальность дидактического материала;

коллективность;

соревновательность.

Структура педагогического эксперимента включает: констатирующий этап эксперимента, формирующий этап, контрольный эксперимент.

Констатирующий эксперимент, иногда также называемый методом срезов, ориентирован на установление фактического состояния исследуемого объекта, констатацию исходных параметров. Главная цель - определить состояние успеваемости учащихся 3 «А» класса на начало эксперимента. Для этого необходимо было провести проверочную работу в виде теста.

Исследование проводилось в ГУО «Средняя школа г.п. Мир», в 3 «А» классе, количество учащихся – 16. Проверочный тест давался детям до внедрения дидактических игр.

Эксперимент проводился в форме проверочной работы по теме «Правописание безударных гласных в корне слова».

Проверочная работа проводилась в виде теста.

Тестовые задания - динамичная форма проверки, направленная на установление уровня сформированности умения использовать свои знания в нестандартных учебных ситуациях.

Проверочный тест «Правописание слов с безударными гласными в корне».

1. Написание каких безударных гласных требует проверки?   
1) а 2) я 3) о 4) ё 5) е 6) у 7) и.   
2. Если в корне проверочного слова буква ё, то какую гласную букву нужно написать в корне проверяемого слова?   
1) о 2) е 3) ё 4) и 5) я.   
3. Продолжи правило.   
Чтобы правильно написать слово с безударной гласной в корне, нужно изменить слово или подобрать однокоренное так, чтобы …   
1) гласная стояла в конце слова.   
2) гласная стала ударной.   
3) гласная стояла перед согласным.   
4. Восстанови порядок орфографических действий при написании безударных гласных в корне.   
1) Под ударением слышится гласный …   
2) Ставлю безударный гласный под ударение.   
3) Пишу ту же гласную в безударном слоге.   
4) Слышу в корне слова безударный гласный …   
5. Укажи слова с непроверяемыми безударными гласными в корне (словарные слова).   
1) зарядка 4) берег 7) берёза   
2) корова 5) ветер 8) урожай   
3) ворона 6) дорога 9) яблоко   
6. Укажи проверочные слова к словам с безударными гласными.   
1) Ночной – а) ночник б) ночка в) ночлег г) ночевать.   
2) Трава – а) травка б) травинка в) травяной г) травянистый.   
3) Садовник – а) посадил б) садик в) садовод г) садовый.   
4) Река - а) речка б) речной в) речушка г) речник.   
7. В какой строке все слова пишутся с буквой а?   
1) расск . зать, ут . мительный, просл . влять.   
2) вст . вать, ц . рица, др . жание.   
3) сч . стливый, сл . беют, ш . гает.   
8. Выбери слова с буквой о.   
1) г . родок 4) м . рской 7) м . лыш   
2) кр . льчатник 5) в . лнистый 8) к . вёр   
3) д . лёкий 6) в . ренье 9) п . л . сатый.   
9. Подчеркни все безударные гласные, написание которых ты можешь проверить.   
Быстро стемнело, и вот уже появилась первая звезда.   
10.Отгадай загадку. Сколько слов с безударными проверяемыми гласными в корне ?   
Я родился в день дождливый   
Под осинкой молодой,   
Круглый, гладенький, красивый.   
С ножкой толстой и прямой. ( \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ )   
а) 7 б) 6 в) 5 г) 3 д) 4

Результаты констатирующего эксперимента:

|  |  |
| --- | --- |
| класс/отметка: | 3 «А» класс, экспериментальный. |
| количество учащихся | 16 |
| отметка «10» |  |
| отметка «9» | 2 |
| отметка «8» | 3 |
| отметка «7» | 6 |
| отметка «6» | 3 |
| отметка «5» | 1 |
| отметка «4» | 1 |
| отметка «3» |  |
| отметка «2» |  |
| средний балл | 6.9 |

Формирующий эксперимент.

В ходе констатирующего эксперимента были зафиксированы данные, которые стали исходными для нашего формирующего эксперимента. Главная цель на этом этапе - проверить влияние дидактической игры на эффективность усвоения знаний по теме "Правописание безударных гласных в корне слова" на уроках русского языка в 3-м «А» классе.

При поиске оптимальных методов и средств по повышению лингвистических знаний у младших школьников была целенаправленно преобразована экспериментальная педагогическая ситуация в соответствии с предварительно выдвинутой научной гипотезой для проверки её эффективности.

В процессе проведения формирующего эксперимента на уроке использовались дидактические игры, способствующие эффективности усвоения лингвистических знаний.

В ходе данного эксперимента среди учащихся 3 «А» класса целенаправленно и систематически при повторении темы "Правописание безударных гласных в корне слова» применялись дидактические игры. На уроках русского языка проводились следующие дидактические игры:

**«Найди опасное место»**

Я произношу слова, а дети хлопают в ладоши, как только услышат звук, которому при письме нельзя доверять. Как его найти? Надо определить, есть ли в слове безударный гласный звук. Если есть, то есть и «опасное место». Если два безударных гласных, то есть два опасных места.

**«Светофор»**

Ученики показывают красный сигнал, как только находят «опасное место».

**Игра «Найди букву»**

На доске висит столько слов, сколько в классе детей. Провожу её вместо физминутки следующим образом:

- Ребята, к нам в класс пробрался сеньор Помидор. Он выкрал в словах буквы и запер их в домиках под замок. Кто поможет мне их вернуть? Только есть одно условие: замок откроется лишь в том случае, если вы сможете подобрать правильно проверочное слово.

**Игра «Лото»**

Показываю карточку с изображением детям. Они сопоставляют её со словами на своих карточках, и, если находят слово, объясняют правописание гласной, называют проверочное слово и закрывают после ответа слово на своей карточке. Игра заканчивается тогда, когда кто-нибудь из детей закроет вперёд всех все слова. И этот ребёнок может стать ведущим.

Словарный материал:

Л.сёнок д.ревья к.тёнок фл.жок в.дро л.сток

.голки р.га л.нейка сн.жинка л.са цв.ток

ч.сы б.чонок гр.бы пир.ги шт.ны ш.ры

Контрольный эксперимент.

Для проверки эффективности усвоения знаний с помощью использования дидактических игр на уроках русского языка у младших школьников я провела контрольный эксперимент, целью которого является:

сравнить результаты контрольной работы с результатами, полученными в ходе констатирующего эксперимента.

Содержание контрольного эксперимента:

Проверочная работа проводилась в форме теста по теме «Правописание безударных гласных в корне слова» (приложение 6)

Результаты контрольного эксперимента:

|  |  |
| --- | --- |
| класс/отметка | 3 «А» класс, экспериментальный. |
| количество учащихся | 16 |
| отметка «10» | 2 |
| отметка «9» | 1 |
| отметка «8» | 4 |
| отметка «7» | 5 |
| отметка «6» | 2 |
| отметка «5» | 2 |
| отметка «4» |  |
| отметка «3» |  |
| отметка «2» |  |
| средний балл | 7.4 |

Если сравнить таблицы, то видно, что уровень знаний учащихся, заметно повысился. На практике мы доказали, что в учебно-воспитательном процессе при обучении русскому языку если использовать дидактические игры, то эффективность усвоения лингвистических знаний младшими школьниками значительно повысится.

Итак, дидактическая игра является эффективным средством развития внимания при правильной ее организации и проведении, то есть дидактическая игра рассматривается как неотъемлемая часть воспитательно-образовательного процесса. В её организации соблюдаются компоненты игровой деятельности; учитывается актуальный уровень развития внимания младших школьников; дидактическая игра применяется систематически; разработана и используется система дидактических игр.

Через игру быстрее и легче происходит развитие основных свойств внимания, что влечёт за собой качественное усвоение учебного материала и положительную мотивацию к процессу учения.

Дидактическая игра - это средство познания мира: через игру ребёнок изучает цвет, форму, свойства материалов, изучает растения, животных. В игре у детей развивается умение наблюдать, расширяется круг интересов, выявляются вкусы и запросы.

В игре воспитываются те физические и психологические навыки, которые будут необходимы для работы: активность, творчество, умение преодолевать трудности и др. Эти качества воспитываются в хорошей игре, в которой есть «рабочее усилие и усилие мысли», а «дидактическая игра без усилия, игра без активной деятельности - всегда плохая игра».

**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 настой 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 ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Аникеева, Н.П. Воспитание игрой / Н.П. Аникеева. – М.: Просвещение, 2001. – 144 с
2. Богуславская, З.М. Развивающие игры для детей младшего школьного возраста / З.М. Богуславская, Е.О. Смирнова. – М., 2011. - 207 с
3. Букатов, В.М. Нескучные уроки: обстоятельное изложение социо-игровых технологий обучения школьников / В.М. Букатов, А.П. Ершова. – Петрозаводск, VERSO, 2008. – 187 с
4. Ерофеева, Т.Н. Дидактические игры на уроках русского языка / Т.Н. Ерофеева, В.П. Новикова. – М.: Просвещение, 2010. – 285 с
5. Леушина, A.M. Дидактические игры в начальной школе / А.М. Леушина. – М.: Просвещение, 2010. – 105 с
6. Попова, В.И. Игра помогает учиться /Начальная школа, №2, / В.И. Попова. – 2010. – 216 с
7. Романова, С.М. Система игр на уроках русского языка / С.М. Романова. – СПб.: Питер, 2010. – 95 с
8. Сухомлинский, В.А. «Сто советов учителю» / В.А. Сухомлинский. - Ижевск: Удмуртия, 1981. – 296 с
9. Ушинский, К.Д. Избр. соч. / К.Д. Ушинский. – Т 1- М., 1953. – 650 с
10. Шацкий, С.Т. Пед. соч.: В 4т / С.Т. Шацкий. – М., 1962. - 500 с

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

**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 заданно 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.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 2**

**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.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 3**

**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, домовой, местный, зубчик.

Эти слова разделяются на следующие группы:

. По принципу «Проверяемые безударные гласные в корне слова»

смотреть, кормушка, домовой

. 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.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 4**

**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».

**ПРИЛОЖЕНИЕ 5**

**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.).

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.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 6**

**ПРОВЕРОЧНАЯ РАБОТА ПО ТЕМЕ**

**«ПРАВОПИСАНИЕ БЕЗУДАРНЫХ ГЛАСНЫХ В КОРНЕ СЛОВА»**

***Заполни таблицу, поставь знак ( + ).***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Безударная гласная пропущена в …** | | |
|  |  |  |
| 1. Ст…на |  |  |  |
| 2. Н…ходка |  |  |  |
| 3. Труб…чка |  |  |  |
| 4. Мал…нький |  |  |  |
| 5. М…сной |  |  |  |
| 6. П…белка |  |  |  |
| 7. Книж…чка |  |  |  |
| 8. Ст…ловая |  |  |  |
| 9. П…бег |  |  |  |

***Запиши слово с непроверяемой гласной в корне (словарь),***

***запиши проверочное слово к словам с проверяемой гласной в корне.***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Словарь** | **Проверочное слово** |
| 1. В…рона |  |  |
| 2. В…ренье |  |  |
| 3. К…фейник |  |  |
| 4. К…ртина |  |  |
| 5. С…лонка |  |  |
| 6. С…лома |  |  |
| 7. Д…журный |  |  |
| 8. Д…ревья |  |  |
| 9. М…сной |  |  |
| 10. Мес…ц |  |  |

***Запиши проверочное слово для пропущенной безударной гласной.***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | **Проверочное слово** |
| 1. Гр..бной | *грибок, гриб, грибочек* |  |
| 2. Цв..тёт | *цвет, цветочница, цветник* |  |
| 3. Г…лубка | *голубятня, голубок, голубь* |  |
| 4. Выстр…лил | *стрелять, стрелы, стрелок* |  |
| 5. Св…тлячок | *светлый, светлеть, светить* |  |
| 6. П…левой | *поле, полка, поляна* |  |
| 7. Жара | *жарко, обжора, жарища* |  |
| 8. Л…сной | *Лисы, лес, лесочек* |  |
| 9. Б…льё | *белый, белка, белок* |  |
| 10. Скр…петь | *скрип, скрепка, скрипит* |  |