

## **Игровые приёмы на уроках русского языка и литературного чтения в начальной школе**

Одним из наиболее действенных средств, способных вызвать интерес к занятиям по русскому языку, является дидактическая игра. Цель игры пробудить интерес 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 русскому языку способствуют формированию орфографической зоркости младшего школьника, на их материале можно отрабатывать также скорость чтения, слоговой состав слова и многое другое.

Важная роль занимательных дидактических игр 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.

### Примеры игр

#### **Дидактическая игра: Одним словом.**

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

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

1. Шестьдесят минут-...(час).
2. Густой частый лес- ...(чаща).
3. Хищная рыба с острыми зубами - ...(щука).
4. Из чего делают тяжелые сковородки -... (чугун).
5. Прикрывать глаза от солнца - ... (щуриться).
6. Сосуд с ручкой и носиком для кипячения воды или заваривания чая - ...(чайник)

#### **Дидактическая игра: Все наоборот.**

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

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

- Игрушка для елки-...(елочная игрушка)
- Герой сказки- ... (сказочный герой)
- Сок яблока-... (яблочный сок)
- Суп из молока -...(молочный суп)

Варенье из клубники-... (клубничное варенье)  
Каша из гречки-... (гречневая каша)  
Вода из речки-... (речная вода)  
Мука из пшеницы -... (пшеничная мука) и т.п.

### **Игра « Шифровальщики»**

Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смысло - различительной функции звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

Ход: Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой - отгадчика.

Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

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

Например:

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

### **Игра « Приглашение »**

Цель: Закрепить знания учащихся по подбору проверочного слова, расширить словарный запас.

Ход: Учитель раздает группе детей (по 4-5 чел.) приглашения.

Дети определяют, куда их пригласили.

<b>огород</b>	<b>парк</b>	<b>море</b>	<b>школа</b>	<b>столовая</b>	<b>зоопарк</b>
гря-ки	доро-ки	пло-цы	кни-ки	хле-цы	кле-ка
кали-ка	бере-ки	фла-ки	обло-ки	пиро-ки	марты-ка
реди-ка	ду-ки	ло-ки	тетра-ка	сли-ки	тра-ка
морко-ка	ли-ки	остро-ки	промока-ка	голу-цы	реше-ка

### **Задания:**

1. Объяснить орфограммы, подбирая проверочные слова.
2. Составить предложения, используя данные слова.

### **Игра «Закончи предложения»**

У Ромы и Жоры есть .....

Однажды они пошли .....  
Вдруг из кустов.....  
Потом ребята долго вспоминали как.....

### **Игра на тему «Имена существительные общего рода».**

Учитель дает толкование слова, а ученики называют (отгадывают) его. За каждое правильно записанное слово ученик получает очко и за удачный пример (литературный или собственный) — еще очко. Например:

- 1) драчун, зачинщик ссор и драк (забияка, задира).  
«Мы возьмем с собой кота, чижика, собаку. Петьку-забияку.» (С. Михалков).
- 2) Тот, кто первый вмешивается в разговор или дело, чтобы выслужиться перед кем-нибудь (выскачка).
- 3) Тот, кто любит сласти (лакомка, сластена).
- 4) Необразованный человек (невежда).  
«Невежды судят точно так: в чем толку не поймут, то все у них пустяк». (И. Крылов).

### **Игра «Найди лишнее слово»**

Цель: развивать умение выделять в словах общий признак, развитие внимания, закрепление правописаний непроверяемых гласных.

<b>МАК</b>	<b>РОМАШКА</b>	<b>РОЗА</b>	<b>ЛУК</b>
<b>КОШКА</b>	<b>СОБАКА</b>	<b>ВОРОБЕЙ</b>	<b>КОРОВА</b>
<b>БЕРЕЗА</b>	<b>ДУБ</b>	<b>МАЛИНА</b>	<b>ОСИНА</b>
<b>КОРОВА</b>	<b>ЛИСА</b>	<b>ВОЛК</b>	<b>МЕДВЕДЬ</b>

3.

**Задания:** Подчеркни « лишнее» слово. Какие орфограммы встретились в этих словах?

## Игровые приёмы на уроках литературного чтения в начальной школе

Применение игровых технологий на уроке литературного чтения создает пред-посылки для активизации познавательной деятельности и раскрытия творческих способностей обучающихся, создает ситуацию психологической раскованности, способствует повышению общего развития, умению ориентироваться в различных жизненных обстоятельствах.

### Дидактическая игра «Бинго»

Игру можно проводить как на уроке русского языка, так и литературы. У каждого ребёнка на парте лежит листок с таблицей. В её строках записаны опорные слова, имеющие отношение к изучаемой теме. Это те слова, идеи, которые будут обязательно использоваться на уроке в момент объяснения нового материала, или в рассказе о биографии писателя, его произведениях. Например, вот такую таблицу получили ребята на уроке литературного чтения во втором классе, посвящённого творчеству Даниила Хармса:

фантазёр	
Дмитрий Ювачёв	
«Чиж»	
короткие штаны	
Самуил Маршак	
кошка	
«Ёж»	
Ленинград	
псевдоним	

Выстраивая рассказ о жизни и творчестве этого писателя, обязательно нужно использовать слова из таблицы. Задача каждого участника игры — отмечать по ходу рассказа в таблице те слова, которые они услышали из повествования учителя. По ходу игры каждый участник должен быть начеку. Тот, кто первым полностью заполнит таблицу, даёт об этом знать — громко на весь класс кричит «Бинго!». Заполнение таблиц прекращается. Начинается общее обсуждение, которое выстраивается в цепочку воспоминаний: в каком контексте прозвучало то или иное слово на уроке. Иногда по этой таблице ребята могут воссоздать рассказ об авторе или об изучаемом предмете.

Игра «Бинго» позволяет повысить интерес к изучаемой теме, включить каждого ученика в процесс восприятия, активизировать внимание ребят в классе.

### Дидактическая игра «Эскалатор»

Весь класс на время проведения игры превращается в замечательное средство передвижения — эскалатор. При этом ребята, сидящие в колонке первого варианта, становятся неподвижной его частью. Они будут «учителями». У этих ребят на партах лежат карточки с заданиями на одной стороне и образцом его выполнения на другой стороне. Задача «учителей» — доходчиво и понятно объяснить задание «ученикам», проследить за правильностью его выполнения. Если работа выполнена правильно, то

«учитель» ставит «плюсик» или другую отметку в тетради «ученика» напротив задания, и такой же значок ставит себе в тетрадь. Все, кто сидят в колонке второго варианта становятся «учениками». Это подвижная часть эскалатора. Их задача — выслушать задания «учителя», правильно его выполнить и получить отметку о выполнении себе в тетрадь. Когда все определились со своими задачами, учитель даёт сигнал (обычно это звук колокольчика), и «Эскалатор» начинает работу. Через несколько минут раздаётся следующий сигнал, движущаяся часть, «ученики», передвигаются на одну парту вперёд и приступают к выполнению задания сидящего за этой партой «учителя». Игра заканчивается тогда, когда «ученик» вновь оказывается за своей партой. Наступает время подводить итоги. Нужно спросить у ребят, кто получил наибольшее количество значков, ну а затем выяснить, над какой темой работали ученики, повторить, какие знания потребовались для выполнения заданий. Описание этой игры было бы неполным, если не указать ещё на некоторые её особенности. Эту игру надо проводить не единожды, а в системе, ни и, конечно же, нельзя забывать менять роли у играющих (если сегодня на уроке первый вариант был «учителями», то на следующем уроке они — «ученики»).

### Дидактическая игра «Угадай автора»

*Задание*—отгадать имена писателей по фактам их биографий.

Вопросы:

- Образование получил скудное, но, обладая исключительными способностями, много читая с самого детства, настойчиво и упорно занимаясь самообразованием, стал одним из самых просвещенных людей своего времени (И. А. Крылов);
- Пятилетним ребенком пережил семейную драму, повлиявшую на характер будущего писателя. Его произведения поражают глубиной чувств героев, яркими олицетворениями (В.М. Гаршин);
- Его отец очень хотел, чтобы тот пошел по его стопам и посвятил свою жизнь служению Богу. Семья писателя была весьма просвещенной, поэтому свое первое образование он получил в домашних условиях. После этого мальчик пошел в Висимскую школу для детей рабочих (Д. Н. Мамин-Сибиряк);
- Его отец был отпрыском древнего княжеского рода, а мать - в прошлом крепостной крестьянкой. Его дом стал местом, где регулярно встречались лучшие писатели и ученые столицы (В. Ф. Одоевский);
- Отец писателя был довольно деспотичным человеком. Когда он отказался идти в военную карьеру по настоянию отца, его лишили материальной поддержки. В 17 лет писатель перебрался в Петербург, где для того, чтобы выжить писал стихи на заказ (Н. А. Некрасов)

### Дидактическая игра «Горячий стул»

*Цель:* определять героев произведения, ориентироваться в содержании художественного текста.

*Правила игры:* Обучающийся садится на стул перед классом спиной к доске. Учитель или другой ученик пишет на доске имя какого-нибудь литературного героя. Класс, не называя героя, характеризует его. Чем больше подсказок, тем сильнее «нагревается» стул. Отвечающий должен отгадать задуманного героя.

*Пример:*

Загадывается Мартышка из басни И.А. Крылова «Мартышка и очки».

- Ты героиня басни;
- Ты героиня басни И. А. Крылова;
- Ты к старости слаба глазами стала;
- Ты достала себе с полдюжины очков

- и так далее...

### Дидактическая игра «Диаманта»

Цель: устанавливать взаимосвязь между событиями, фактами, поступками, мыслями, чувствами героев, опираясь на содержание текста.

*Правила игры:* На первой и последней строках пишутся имена противоположных персонажей. На второй строке — 2 прилагательных к первому персонажу, на третьей строке — 3 глагола к первому персонажу, на четвертой строке — 2 словосочетания (одно к первому персонажу, другое ко второму). Пятая и шестая строки являются зеркальным отражением второй и третьей, только они уже раскрывают другого персонажа.

Пример на основе басни И.А. Крылова «Ворона и лисица»:

1. Ворона
2. Доверчивая, глупая
3. Взгромоздилась, призадумалась, каркнула
4. Наивная птица/ Рыжая плутовка
5. Бежала, подходит, говорит
6. Коварная, хитрая
7. Лисица

### Дидактическая игра «Темная лошадка»

Задание — узнать героев произведений по их описаниям.

Вопросы:

- «Она была умная девочка: рано вставала, сама, без нянюшки, одевалась, а вставши с постели, за дело принималась: печку топила, хлебы месила, избу мела, петуха кормила, а потом на колодец за водой ходила» (Рукодельница из сказки В.Ф. Одоевского «Мороз Иванович»);

- «Дождик моросил по епестренькой лакированной спинке, капли его подтекали ей под брюшко и за лапки, и это было восхитительно приятно...» (Лягушка-путешественница из сказки В.М. Гаршина «Лягушка-путешественница»);

- А сама-то величава,

Выплывает, будто пава;

А как речь-то говорит,

Словно реченька журчит (Царевна-лебедь из «Сказки о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне лебеди» А.С. Пушкина);

- «А в высоком терему, у окна, царевна сидит. На руке у нее перстень сверкает — цены нет. А собою она красавица из красавиц» (Елена Прекрасная из русской народной сказки «Сивка-Бурка».);

- Очков с полдюжины себе она достала;

Вертит Очками так и сяк:

То к темю их прижмет, то их на хвост нанижет,

То их понюхает, то их полижет;

Очки не действуют никак (Мартышка из басни И.А. Крылова «Мартышка и очки»);

- Голубушка, как хороша!

Ну что за шейка, что за глазки!

Рассказывать, так, право, сказки!

Какие перышки! какой носок!

И, верно, ангельский быть должен голосок! (Ворона из басни И.А. Крылова «Ворона и Лисица»).

Дидактическая игра «Установи последовательность» (на примере сказки В.Ф. Одоевского «Мороз Иванович»).

Задание—расположить эпизоды произведения в правильном порядке.

Перечень эпизодов:

- У Мороза Ивановича (3)
- Знакомство с Рукодельницей и Ленивицей (1)
- Потеря ведерка (2)
- У Мороза Ивановича (6)
- Награда Рукодельницы (4)
- Награда Ленивицы (7)
- Наказ нянюшки (5)