**Использование игр и игровых упражнений при обучении младших школьников русскому языку**

*А.Ш. Верхотурцева*

В последнее время в педагогике так же, как и во многих других областях науки, происходит перестройка практики и методов работы, в частности все более широкое распространение получают различного рода игры.

Психологами доказано, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными - мертвый груз. Ребенок пишет, читает, отвечает на вопросы, но эта работа не затрагивает его мыслей, не вызывает интереса. Он пассивен. Конечно, что-то он усваивает, но пассивное восприятие и усвоение не могут быть опорой прочных знаний. Дети запоминают слабо, так как учеба не захватывает их. Всегда можно отыскать что-то интересное и увлекательное. Нужно только найти его и подать детям [1,7].

Внедрение в практику игровых методик напрямую связано с рядом общих социокультурных процессов, направленных на поиск новых форм социальной организованности и культуры взаимоотношений между учителем и учащимися. Необходимость повышение уровня культуры общения учащихся в дидактическом процессе диктуется необходимостью повышения познавательной активности школьников, стимулирования их интереса к изучаемым предметам.

Игра в жизни ребенка занимает значительное место, использование её на уроках приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные данные в различных условиях в соответствии с поставленной задачей. Игры - это всегда интересно и познавательно, и они способны внести в учебный процесс стремление к знаниям и желание учиться.

Потребность в игре и желание играть необходимо использовать и направлять в целях решения определенных развивающих задач. Игра будет являться средством воспитания, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, преподаватель воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

Воспитательное воздействие игровой деятельности общепризнанно. Отечественная педагогика стремится использовать богатейший арсенал детских игр, воспитывающих действенность, активность личностных качеств школьников, их самостоятельность и инициативность.

В современной педагогической литературе изложен достаточно широкий спектр подходов к классификации игр.

В самостоятельные типовые группы С.А. Шмаков выделяет следующие игры:

* собственно детские игры всех видов;
* игры-празднества, игровые праздники;
* игровой фольклор;
* театральные игровые действа;
* игровые тренинги и упражнения;
* игровые анкеты, вопросники, тесты;
* эстрадные игровые импровизации;
* соревнования, состязания, противоборства, конкурсы, эстафеты, старты и т.д. [8, 100].

Особый подход в классификации педагогической игры сделан Г.К. Селевко. Автор классифицирует педагогические игры по следующим параметрам игровых технологий:

* по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
* по характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;
* по игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;
* по предметной области: математические, химические, биологические, физические, экологические, музыкальные, театральные.Литературные, трудовые, технические, производственные, физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные, обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие;
* по игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные, технические средства обучения (ТСО), технические со средствами передвижения [5, 53].

Таким образом, рассматривая разные подходы в классификации игр, функции игры необходимо уяснить, что игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей жизни.

Игра - это жизненно важный и необходимый элемент в развитии как индивидуума, так и общества в целом.

Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся:
- игры-путешествия,
- игры-поручения,
- игры-предположения,
- игры-загадки,
- игры-беседы (игры-диалоги).

**Игры-путешествия** имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое - через загадочное, трудное - через преодолимое, необходимое - через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры-путешествия - усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха. Игры-путешествия всегда несколько романтичны. Именно это вызывает интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться. Роль педагога в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно. Игра-путешествие - игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании. В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть «зовущие слова», вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность. В игре - путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтапное решение задач, радость от ее решения, содержательный отдых. В состав игры-путешествия иногда входит песня, загадки, подарки и многое другое. Игры-путешествия иногда неправильно отождествляются с экскурсиями. Существенное различие их заключается в том, что экскурсия - форма прямого обучения и разновидность занятий.

Целью экскурсии чаще всего является ознакомление с чем-то, требующим непосредственного наблюдения, сравнения с уже известным. Иногда игру-путешествие отождествляют с прогулкой. Но прогулка чаще всего имеет оздоровительные цели. Познавательное содержание может быть и на прогулке, но оно является не основным, а сопутствующим.

**Игры-поручения** имеют те же структурные элементы, что и игры - путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-то сделать: «Помоги Буратино расставить знаки препинания», «Проверь домашнее задание у Незнайки».

**Игры-предположения** «Что было бы..?» или «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Иногда началом такой игры может послужить картинка. Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Игровая задача заложена в самом названии «Что было бы..?» или «Что бы я сделал...». Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами. Дети высказывают предположения, констатирующие или обобщенно-доказательные. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: «Кто быстрее сообразит?».

**Игры-загадки.** Возникновение загадок уходит в далекое прошлое. Загадки создавались самим народом, входили в обряды, ритуалы, включались в праздники. Они использовались для проверки знаний, находчивости. В этом и заключается очевидная педагогическая направленность и популярность загадок как умного развлечения. В настоящее время загадки, загадывание и отгадывание, рассматриваются как вид обучающей игры.

Игры-загадки пользуются особой популярностью у детей. Вызывает интерес как сам процесс отгадывания загадок, так и результат этого своеобразного интеллектуального состязания. Загадки расширяют кругозор детей, знакомят их с окружающим миром, явлениями природы, через межпредметные связи развивают и обогащают речь. Также они имеют неоценимое значение в формировании интеллектуальных компонентов способности к творчеству: логического мышления (способность к анализу, синтезу, сравнению, сопоставлении.), элементов эвристического мышления (способность выдвигать гипотезы, ассоциативность, гибкость, критичность мышления) [6,44].

**Игры-беседы (диалоги).** В основе игры-беседы лежит общение педагога с детьми, детей с педагогом и детей друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. В игре-беседе воспитатель часто идет не от себя, а от близкого детям персонажа и тем самым не только сохраняет игровое общение, но и усиливает радость его, желание повторить игру. Однако игра-беседа таит в себе опасность усиления приемов прямого обучения. Воспитательно-обучающее значение заключено в содержании сюжета – темы игры, в возбуждении интереса к тем или иным аспектам объекта изучения, отраженного в игре. Познавательное содержание игры не лежит «на поверхности»: его нужно найти, добыть - сделать открытие и в результате что-то узнать.

Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Все это характеризует активный поиск решения поставленной игрой задачи. Немалое значение имеет умение участвовать в беседе, что характеризует уровень воспитанности. Основным средством игры-беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чем-то. Результатом игры является удовольствие, полученное детьми.

Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике наиболее часто используются указанные игры, либо в «чистом» виде, либо в сочетании с другими видами игр: подвижными, сюжетно-ролевыми и др.

Большое значение в активизации позна­вательной деятельности младшего школь­ника имеют игровые моменты, вносящие элемент занимательности в учебный про­цесс, помогающие снять усталость и напря­жение на уроке.

**Игры-упражнения** проводятся как на уроке, так и во внеурочной учебной работе. Они занимают обычно 10-15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, логогрифы, анаграммы, метаграммы, шарады, головоломки, объяснение пословиц и поговорок, загадки.

Одним из известных видов грамма­тической игры является **кроссворд,** таящий в себе большие возможности для развития творческих способностей ребенка, трени­ровки памяти.

На уроках кроссворды целесообразны не для проверки общей эрудиции учащих­ся, а для лучшего усвоения ими фактичес­кого материала.

Логические задания кроссвордов подби­раются в соответствии с возрастными и пси­хологическими особенностями учащихся.

Способов зашифровки много, однако, наибольший интерес у учащихся младших классов вызывают игры, зашифрованные с помощью загадок, требующих от ребенка сообразительности, поэтической выдумки. Загадки учат детей говорить ярко, образно. Они обогащают память детей подлинными жемчужинами родного языка.

Назначение загадки состоит в выработ­ке у учащихся внимания и акцентирования его на изучаемом материале - для попол­нения словарного запаса детей, знакомства с лексическим значением слова, развития слуховой, а позднее зрительной памяти, выработки орфографической зоркости.

Процесс отгадывания, по мнению со­временных педагогов, является своеобраз­ной гимнастикой, мобилизующей и трени­рующей умственные силы ребенка. Отгадывание загадок оттачивает и дисцип­линирует ум, приучая детей к четкой логи­ке, к рассуждению и доказательству. Отга­дывание загадок можно рассматривать как процесс творческий, а саму загадку - как творческую задачу.

Поддержание познавательной активно­сти учащихся в ходе контроля за уровнем знаний - важное условие успешности учебного процесса. Однако известно, что повторное воспроизведение детьми учебно­го материала, будучи важным в плане за­крепления и контроля, снижает интерес к предмету, если проводится дублирующим образом и в форме простого повторения. Оживить опрос и активизировать в процес­се его работу учащихся могут занимательные формы проверки усвоения фактичес­кого материала - кроссворды. Работать с ними можно с первого класса.

Первоначально, вводя кроссворды в свою практику, следует объяснить учащим­ся, как их нужно решать. Лучше всего сде­лать это сначала совместно со школьника­ми, а затем постепенно предоставлять ребятам большую самостоятельность.

Относительную трудность при исполь­зовании кроссвордов представляет их вычерчивание. Можно предварительно начертить кроссворд и написать текстовое пояснение на доске. Более целесообраз­ным представляется показ его проекции через эпидиаскоп или кодоскоп. Можно наложить на кроссворд просвечивающий лист бумаги и таким образом вписать ответ без предварительного вычерчивания.

Тематические кроссворды можно ис­пользовать как для фронтальной, так и для индивидуальной работы с учащимися [3, 45].

Нередко учителя используют в своей практике викторины.

**Викторина** - это познавательная игра, состоящая из вопросов и ответов на темы из различных областей науки, техники, литературы и искусства и имеющая большое значение для расширения образовательного кругозора учащихся. Разновидность викторины, получившая распространение в современной школе, - игра «Поле чудес», пришедшая с телевидения [4,49].

И.А. Тюрина предлагает использовать на уроке следующие виды игровых заданий:

**Шарада** - это загадка, составленная в стихах, где задуманное слово распадается на несколько отдельных частей, каждая из которых представляет собой самостоятельное слово, как правило, односложное. Разгадав каждую часть шарады и сложив их вместе, получается заданное слово [7,31].

Например: Предлог стоит в моем начале,

В конце же – загородный дом.

А целое мы все решали

И у доски и за столом (задача).

**Анаграмма** - это игровое задание, в котором при перестановке слогов и букв или при чтении справа налево получается другое слово [7,31].

Например: Как зонт, могу прикрыть я многих

И в летний день и в непогоду.

Но поменяй местами слоги –

Я превращусь в период года (навес – весна).

В **метаграмме** зашифрованы различные слова, состоящие из одного и того же числа букв. Разгадав одно из слов метаграммы, нужно заменить в нем одну букву так, чтобы получилось новое слово по смыслу [7,31].

Например: С глухим шипящим – круглая, как мяч,

Со звонким – как огонь, горячий (шар – жар).

**Логогрифы** - в них новые слова образуются в результате прибавления или убавления одной буквы или слога (кран – экран) [7,32].

Например: С К- нужна, чтоб в бадминтон играть,

А без К – чтоб в космосе летать (ракетка – ракета).

**Омограф** - загадка, в которой задуманными являются слова, совпадающие по написанию, но разные по значению. Для разгадывания важно правильно перенести ударение с одного слога на другой [7,32].

Например: Я – травянистое растение

С цветком сиреневого цвета.

Но переставьте ударение –

И превращусь в конфету (и́рис – ири́с).

**Омоним** - загадка, в которой задуманными являются одинаковые на вид и по звучанию слова, но с разными значениями [7,32].

Например: Я журчу, журчу, журчу,

Глядь – и я в замке торчу (ключ).

По мнению И.А.Зайцевой, игры-упражнения близки к обычным упражнениям. Материалом для них служат не развлекательные шарады и загадки, а обычные учебные упражнения, только преподносимые особым образом [2].

Уроки-игры характеризуются такими положительными качествами, как ярко выраженной мотивацией деятельности, добровольностью участия и подчинением правилам, заинтриговывающей неопределённостью исхода и более высокой, по сравнению с обычными уроками, обучающей, развивающей, и воспитательной результативностью.

Правильно подобранные и хорошо организованные игры способствуют всестороннему, гармоничному развитию школьников.

**Литература.**

1. Бетенькова, Н.М. Игры и занимательные упражнения на уроках русского языка./ Н.М. Бетенькова, Д.С. Фонин. – М.: АСТ: Астрель, 2006.
2. Зайцева И.А. Игры с глаголом на уроках русского языка в начальной школе.
3. Наймушина, Л.И. Кроссворды на уроках русского языка// Начальная школа. – 1997. - №5. – С. 45-48.
4. Педагогика: Большая современная энциклопедия/Сост. Е.С. Рапацевич. – Мн.: «Совр. слово», 2005.
5. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии. – М.: Школа – Пресс, 1998. – 256 с.
6. Сидорова, С.А. Игры в загадки на уроках русского языка// Начальная школа. – 2004. - №10, С.44 – 48.
7. Тюрина, И.А. Игра на уроках русского языка// Начальная школа. - 2008. - №2. - С. 28 -32.
8. Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: ЦГЛ, 2003. – 128 с.