



# «Дидактическая игра как средство активизации учебного процесса.»

Подготовила учитель начальных классов

Суттор Антонина Ивановна

Константиновская СОШ

---

**Цель:** показать эффективность использования игровых упражнений в обучении школьников грамоте и передать педагогический опыт проведения игр.

# Теоретическую основу опыта составляют идеи

---

Галины

Ивановны

Щукиной

«В своей познавательной деятельности школьник не может выступать только объектом. Учение всецело зависит от его деятельности, активной позиции, а учебная деятельность в целом, если она строится на основе межсубъектных отношений учителя и учащихся, всегда даёт более плодотворные результаты.»

---

Обучение грамоте — важнейшее звено всей системы работы по обучению грамоте в начальных классах.

Младшие школьники овладевают такими умениями, навыками и знаниями, которые имеют огромное значение для последующей успешной учебы.

Обучение грамоте — это прежде всего средство приобретения детьми первоначальных навыков правильного чтения и письма, одновременно это и средство формирования их мышления, и развития речи.

# Дидактические игры способствуют:

формированию:

наблюдательность  
и

внимания

развитию:

памяти

мышления

инициативы

самостоятельнос  
ти

Решают дидактическую задачу:

изучение нового материала

повторение  
и закрепление пройденного

формирование  
учебных умений и навыков

---

Применение игр как одного из наиболее продуктивных средств обучения позволяет учить детей весело, радостно и без принуждения.

Игру можно применять в различных вариантах, обновляя речевой материал и включая в неё дидактический материал для формирования основ грамоты разноуровневого характера.

Применяемые на практике игры по развивающим задачам условно можно разделить на следующие группы:

Игры на выделение и интонирование звуков

Игры и упражнения для развития произносительной стороны речи

Игры, направленные на формирование умения классифицировать звуки по качественной характеристике.

Игры, направленные на формирование первоначальных навыков чтения.



Использование игровых технологий, направленных на формирование способности ориентироваться в звуковой и знаковой системе языка:

### **Игра "Поймай звук".**

- *[Д] - встают мальчики. [Д']- встают девочки.*

Дело, домино, дудочка, Дима, подружка, дети, радость, гвоздика, Денис, дерево.

- **В песне «Если с другом вышел в путь»** подчеркните слова с буквой «д». (1 куплет)

Если с другом вышел в путь, веселей дорога  
Без друзей меня чуть-чуть, а с друзьями много  
Что мне снег, что мне зной, что мне дождик проливной  
Когда мои друзья со мной.

- Определите позицию звука [ч'] в словах:

*чайник, плечо, чемодан, ночь, речка, часы,  
челка, туча, мяч, кочка, чайка, трубач, матч, печать.*

- Дети, послушайте внимательно текст и определите, какой звук чаще встречается?

**Был жаркий денек. Женя с Жорой шли лесом. На дорожке лежал ежик. Женя пожалел ежика. Он принес ежика домой. Так и живет ежик у Жени.**

- Какой звук повторялся?

**Игра «Раздели картинки «Симе и Зине».**

-Надо разделить картинки между девочками.

-С каким звуком ты дашь картинки Симе, а с каким Зине?



Сима



Зина



- **Игра «Добавь до слова».**  
Та (нк), то(рт), ту (фли), ты (ква), ти (шина)

- **Послушайте рассказ “На даче”.**  
и постарайтесь запомнить как можно больше слов со звуком [ч’].

### ***На даче***

Летом Вова и Надя жили на даче. Утром они пили чай с булочками и печеньем, а потом бежали на речку. На речке Вова ловил удочкой рыбу, а Надя качалась на качелях или играла с мячом. Вечером Вова читал Наде сказку “Курочка Ряба”.

- **«Придумай слово по модели».** Игра проводится в конце курса «Обучение грамоте».  
Дается модель, дети придумывают к ней слова.  
Сначала дается трёхзвуковая модель.  
Например, синяя, красная, синяя. ( Дом, сом, дым, сок...).

- **Игра «Что изменилось?»**: проверить умение детей
    - ориентироваться в пространстве, замечать
    - происходящие изменения; определить индивидуальный уровень
    - наблюдательности школьников.
- 

- **Игра «Назови предмет и его свойства»**: если ученик за отведенное время правильно назвал свойство предмета, получает балл. За ошибку назначается штрафной фант – он должен выполнить какое-нибудь желание детей.

- **Игра «Кто это?»**: если ученик правильно определил, о ком говорил ведущий, то сможет сам стать ведущим и составлять характеристику товарища.

Игра – труд. Детский труд и игра на определенном этапе представляют нерасторжимое единство.

---

В результате использования игровых технологий техника чтения на конец первого полугодия - 82%.