

Моя помощница – игра

С.В. Зубарь

Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

В.А. Сухомлинский

Начальная школа закладывает основы всестороннего развития детей. Современные учебники, пособия для учителей позволяют при должной подготовке строить урок так, чтобы развивать у учащихся мышление, внимание, память, речь.

Задача учителя – сделать серьезные занятия для ребенка интересными, что позволит свести до минимума утомляемость и напряжение ученика, в течение всего урока поддерживать его внимание.

Игра не является развлекательным средством – это обычное упражнение, облеченное в занимательную форму. Содержание игры служит выполнению учебной задачи. Важной в игре является и воспитательная сторона. Игра требует от учащихся сообразительности, внимания, учит выдержке, взаимоподдержке, вырабатывает умение быстро ориентироваться, находить правильное решение, развивает и повышает интерес к предмету.

Наличие различных по сложности, форме и содержанию игровых упражнений позволяет учитывать индивидуальные особенности учащихся, повышает уровень знаний.

Дидактическая игра содержит два элемента – познавательный и игровой. И очень важно, чтобы ни один из них не был упущен, иначе ее эффективность может быть сведена к нулю.

У первоклассника игра занимает очень важное место в жизни. Поэтому особое значение в период обучения грамоте я придаю именно игре. Так, начиная знакомство с учебником,

таинственным голосом говорю: «Далеко-далеко на севере, в дремучей тайге, росла высокая и красивая ель. Все таежные птицы и звери любовались ею. Однажды в тайгу пришли люди. Они срубили прекрасную ель, но дерево не погибло. У него началась новая жизнь...»

Затем я рассказываю детям о том, что из древесины ели сделали бумагу, а из бумаги – книги. «И вот теперь эти книги лежат перед вами на партах. Много людей потрудились, чтобы получились такие прекрасные книги, поэтому каждый ученик должен беречь и любить их».

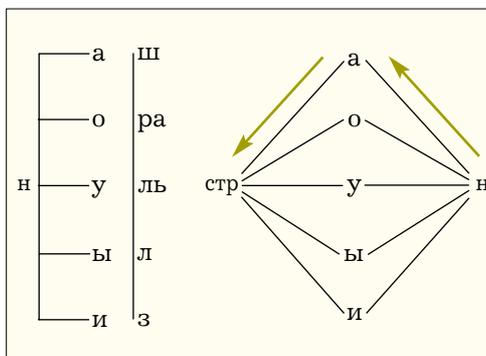
Беседа с введением сказочных элементов вызывает у детей большой интерес.

Мне хочется рассказать о некоторых играх, которые я использую на уроках обучения грамоте и которые любят мои ребята.

1. «Рыболов».

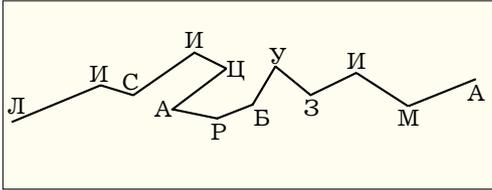
Заранее готовлю карточки с изображениями различных рыб: щуки, окуня, сома, карася и т.д. Все карточки располагаю на фоне «озера» обратной стороной вверх. Под аудиозапись песни «Любитель-рыболов» вызванный ученик берет одну из карточек и показывает ее классу. Произнесенное слово он обозначает на доске чертой _____, затем делит его на слоги, выделяет гласные $\overset{\circ}{} \mid \overset{\circ}{}$ и ставит знак ударения. Например, карась: $\overset{\circ}{} \mid \overset{\circ}{}$

2. «Добавь до слова».

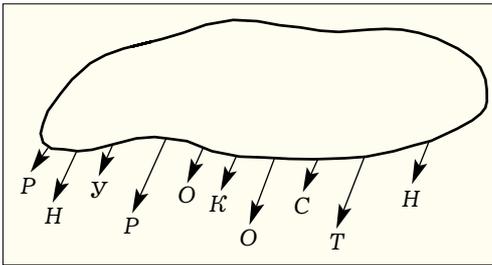


3. «Путешествие в слово».

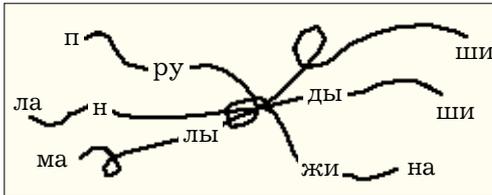
1) Последняя буква одного слова является началом другого:



2) Из данных букв составить слова, произвести звукобуквенный анализ:



3) Найди начало и конец слова, обозначь «опасные» места:



4. «Кто больше?»

В этой игре дети составляют слова из букв данного слова. Например, к ним в гости на урок приходит Незнайка и приносит интересное слово, в котором можно найти много других слов. Допустим, это слово *сторона*.

Я прошу учащихся составить другие слова, используя буквы данного слова. «Кто больше?» – спрашиваю я. Дети составляют слова: *сто, оса, нора, рот, рост* и т.д. Затем некоторые слова можно записать или «напечатать», предложив детям выполнить задания: определить количество слогов, поставить ударение, произвести звукобуквенный анализ и т.п.

5. Разнообразит уроки обучения грамоте игра «Вкусные слова».

Буратино отправился в гости

к детям. Он нес им «вкусные слова», но по дороге рассыпал буквы, слоги и всё перепутал. «Помогите Буратино», – прошу я детей и читаю им стихотворение А. Шибаяева:

Много с буквами хлопот,
Уж такой они народ.
Но когда с умом, толково
Их построишь в четкий ряд,
Превратятся буквы в слово
И с тобой заговорят!

Дети охотно помогают Буратино. Они складывают из букв и слогов слова:

Я	С	Б	Н
Ло	Ру	Ко	Ша
Г	Ли	Ва	Мо

(Должны получиться слова: *яблоко, слива, груша, лимон.*)

После чтения слов по цепочке или хором ученики приходят к выводу, что Буратино нес фрукты.

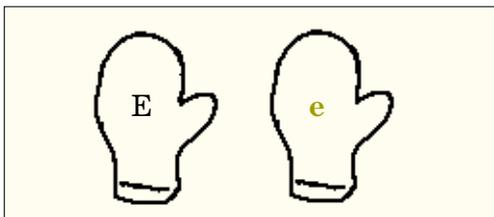
Эта игра способствует развитию у детей навыков чтения, развивает логическое мышление, обогащает словарный запас.

6. Любят мои первоклассники и игру «Капитаны». Для этой игры нужны цветные рисунки корабликов с согласными буквами (с одной стороны кораблики окрашены в синий цвет, а с другой – в зеленый), карта путешествий, по которой капитаны ведут свои корабли.

На карте изображены острова с гласными буквами. Когда кораблик подплывает к острову, капитан читает название острова: КА, ХО, КИ и т.д. Если слияние мягкое, то поворачиваем кораблик на зеленую сторону, если

твердое – на синюю. Класс дополняет слог до полного слова.

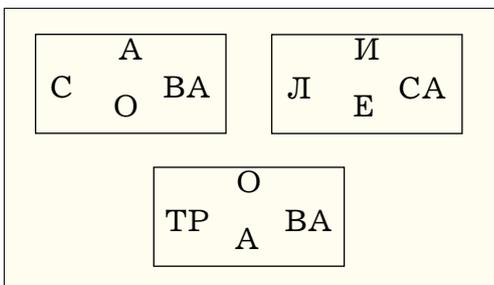
7. Для того чтобы ребята быстрее запомнили написание букв, применяю игру «**Найди пару**». На рукавичках, вырезанных из плотной бумаги, написаны заглавные и строчные буквы. Раздаю рукавички ученикам и прошу их найти пару:



8. У некоторых детей вызывает трудности тема «Ударение». Чтобы ребята научились легко определять ударный слог, я использую игру «**В каком слове такое ударение?**». Выстукиваю количество слогов в слове, выделяя ударный слог громким стуком. Дети должны подобрать слово с таким же количеством слогов в нем и с ударением на том же слог.

9. В период обучения грамоте веду большую пропедевтическую работу по орфографии. И здесь мне тоже помогают игровые ситуации.

Игра «**Хоть я и безударная гласная, но с ошибкой никак не согласна я**» проводится следующим образом: на урок приходит Ежик и приносит карточки-слова. Он просит ребят разрешить спор гласных и доказать, какая гласная одержит победу и почему, например:



Слова на карточках постепенно усложняются.

10. Игра «**В лес по ошибки**». На доске записана строчка из знакомой песенки. В некоторых словах допущены ошибки.

Увидев на доске такую запись, ребята сразу захотят внести исправления. Тот, кто обнаружил ошибку, выходит отвечать, причем обязательно подкрепляет свой ответ ссылками на правила. Ну а когда текст принимает нормальный вид, можно всем вместе спеть эту песенку.

11. Игра «**Лото**» имеет целью развивать умение определять однокоренные слова.

Для игры у каждого ребенка должны быть кружки определенного цвета, разноцветные карточки со словами *снег, звон, сад, цвет*. По сигналу учителя ученики друг за другом, по одному из каждого ряда, выходят к доске и закрывают однокоренные слова кружками одного цвета.



звонкий	садовник	снеговик
цветник	цветёт	садик
рассада	звонить	цветок
цветной	снежок	снежинки
звонок	посадить	снегурочка

Игр очень много, но при подборе материала к уроку следует иметь в виду, что все игры и занимательные упражнения должны быть связаны с темой конкретного урока и направлены на решение учебной задачи. Учитель должен помнить о том, что ему необходимо сделать урок интересным, а не развлекательным, эффективным, а не эффектным, обучать играя, а не просто играть.

Светлана Витальевна Зубарь – учитель начальных классов гимназии № 13, г. Волгоград.