Курсовая работа

Тема: Занимательный материал "Русской азбуки"

Оглавление

Введение

Глава 1 Теоретические основы занимательного материала «Русской азбуки»

1.1 Определение понятия «занимательность», его роль в учебном процессе младшей школы

1.2. Исторические подходы к обучению азбуке

1.3. Современные методики обучения азбуке

1.3 Сущность и особенности использования дидактических игр в учебном процессе

1.4 Мультимедийный занимательный материал при изучении азбуки в начальной школе

1.5 Особенности и проблемы использования занимательного материала

Вывод к 1 главе

Глава 2 Методика использования дидактической игры и мультимедиа, как форм занимательного материала «Русской азбуки» и ее результаты

2.1.Первоначальная исследовательская работа с классом

2.2. Использование занимательного материала на уроке

Вывод к Главе 2

Заключение

Список литературы

**Введение**

Данная курсовая работа посвящена исследованию занимательного материала «Русской азбуки» и его использованию в современной школе.

Если обратиться к рассмотрению понятия занимательности, необходимо прежде всего взять за основу определение, которое дано в словаре С.И.Ожегова. Так, встречаем такие трактовки рассматриваемого нами и сходных с ним понятий:

Занимательный – способный занять внимание, воображение, интересный;

Интересный – возбуждающий интерес, занимательный, любопытный;

Любопытный – отличающийся любопытством, интересный, возбуждающий любопытство.

Таким образом, занимательность – это использование различных дидактических средств, возбуждающих интерес и внимание учащихся, стимулирующих изложение учебного материала привлечением интересных факторов, ситуаций, использованием хорошо организованного демонстрационного материала.

Изучение азбуки – начальный этап овладения ребенком огромным богатством русского языка. Этот процесс сложен, особенно на начальном этапе, поэтому задача педагога заключается не только в том, чтобы передать знания, сформировать умения, и отработать навыки, но и сделать этот процесс интересным и занимательным. А это в свою очередь обеспечивается за счет использования различных форм занимательного материала, различных форм и приёмов организации уроков русского языка, игровых ситуаций, которые развивают познавательный интерес, а значит, и воспитывают интерес к русскому языку, что способствует повышению качества знаний по предмету. Учебно-воспитательный процесс - это целостная система организации усвоения материала учебного предмета в школе. Интерес учащихся к предмету развивается особенно активно, если используются такие формы организации обучения: творческие задания, факультативные занятия для учеников старших классов, а для младших школьников - это использование на уроках игровых методов обучения. Значительное большинство учителей правильно считают, что для ребенка младшего школьного возраста игра остается очень важной деятельностью. Именно она помогает формироваться новой ведущей деятельности - учебной, поэтому ученые, методисты, передовые учителя всегда рекомендовали внедрять игровые методы обучения, но при обучении грамоте игровые методики используются не достаточно.

Кроме того, нужно отметить, что прогресс мультимедийных средств обучения, значительно расширился круг занимательных материалов, используемых для обучения азбуке. Но из-за недостатка оснащенности школ техническими средствами, используются одни и те же, старые занимательные упражнения.

Актуальность данной работы обусловлена прежде всего той ролью, которую играет занимательный материал в учебном процессе.

Целью нашего исследования является рассмотрение

Поставленная цель диктует следующие задачи:

* изучить лингвометодическую литературу по выбранной теме;
* раскрыть сущность занимательного материала;
* проанализировать различные формы занимательного материала;
* проследить использование игровых методик изучения азбуки, а так же внедрение современных мультимедийных занимательных материалов в процесс обучения азбуке.

Объектом исследования является методика изучения азбуки с использованием занимательного материала.

Предмет – игровые и современные мультимедийные формы занимательного материала «Русской азбуки».

Методы исследования:

* наблюдение – этот метод использовала, когда мы проводили уроки русского языка, включив в него занимательные задания или игры;
* анализ – этот метод использовался при анализе уроков на предмет разнообразия занимательного материала, а так же при анализе проведенных уроков по изучению азбуки с использованием игр и мультимедийных материалов и устных ответов учащихся;
* сравнение – этот метод помог нам воочию убедиться, что использование дидактических игр помогает более легкому восприятию материала. На уроке создается более непринужденная обстановка, ярче виден эмоциональный настрой ребят.
* а так же методы математической обработки данных.

При исследовании данной темы нами была выдвинута гипотеза: процесс повышения интереса к русскому языку будет эффективнее, если в серию уроков русского языка будут включены дидактические игры интересные, доступные, включающие разные виды деятельности детей

Методологической базой послужили работы Ю.В. Бабанского, К.А. Лыгаловой, Д.И. Трайтак, И.Д. Синельниковой, Н.И. Гамбург, В. В. Волиной, Н.А. Касаткиной и др.

Базой исследования стал 1А класс МОУ СОШ №58 г. Омска.

Глава 1 Теоретические основы занимательного материала «Русской азбуки»

## 

## 1.1 Определение понятия «занимательность», его роль в учебном процессе младшей школы

Занимательность рассматривается как средство привлечения интереса к предмету или процессу изучения, которое способствует переходу познавательного интереса со стадии простой ориентировки, ситуативного, эпизодического интереса, на стадию более устойчивого познавательного отношения, стремления углубиться в сущность познаваемого.

Именно вследствие того, что занимательность выступает в качестве сильного средства, возбуждения интереса, часто сам интерес воспринимается учителями в качестве внешнего стимула, т.е. многими учителями отождествляются познавательный интерес как внутреннее состояние личности и занимательность как внешний стимул, способствующий его пробуждению.

Понимание занимательности как таких особенностей предметов, явлений, процессов, которые возбуждают познавательный интерес, находит поддержку в работах К.А. Лыгаловой, Н.И. Гамбург, которые относят занимательность не столько к психическому состоянию человека (каким является интерес), сколько к качеству предметов и явлений. В отличие от интереса, который является и средством повышения качества обучения, и целью педагогического процесса... занимательность — лишь средство повышения качества обучения и сама по себе не является целью. Итак, занимательность связана с интересными сторонами вещей, явлений, процессов, воздействующих на человека, на школьника. В этой природе занимательности и заключены чрезвычайно значимые для познавательного интереса элементы, которые могут вызвать чувство удивления, являющееся, как известно, началом всякого познания.

Я.И. Перельман говорил о том, что зачастую человек рано утрачивает драгоценную способность удивляться, а именно она побуждает интересоваться вещами, не затрагивающими непосредственно нашего существования. Постепенно все то, что занимало человека, когда ему были новы все впечатления, становится привычным и перестает привлекать внимание.[[1]](#footnote-1)

Здесь важны две мысли: во-первых, мысль о бескорыстии удивления (перед тем, что непосредственно не затрагивает нашего существования) и, во-вторых, мысль о том, что привычные впечатления удивления не вызывают.

Какие же элементы занимательности вызывают это богатое своими последствиями чувство удивления?

- Новизна.

- Необычность.

- Неожиданность.

- Странность.

- Несоответствие прежним представлениям.

Все эти особенности, составляющие сущность занимательности, являются сильнейшими побудителями познавательного интереса, обостряющими эмоционально-мыслительные процессы, заставляющими пристальнее всматриваться в предмет, наблюдать, догадываться, вспоминать, сравнивать, искать в имеющихся знаниях объяснения, находить выход из создавшейся ситуации. Иногда, как это показано в диссертации Н.И. Гамбург, даже комизм положения, курьезы, шутки способствуют активизации мысли.

Таким образом, занимательность, выступающая в качестве стимула познавательного интереса и как средство обучения и как средство популяризации научных знаний, способствует, с одной стороны, приближению научных истин к пониманию человека (делает научные знания доступными), с другой же стороны, способствует лучшему протеканию познавательных процессов человека, активизации его мышления, обострению эмоционального отношения к предмету познания.

Но, как всякое средство, занимательность может давать различный эффект в зависимости от многих условий своего применения. Она может быть эмотивной (Б.Г. Ананьев), исчезать с исчезновением соответствующей ситуации (Л.И. Божович), но она может вести и к устойчивому познавательному интересу.

В работах Р.Г. Лемберг достаточно основательно проанализированы возможные результаты так называемых аттракционных приемов введения в тему урока, познавательная ценность которых бывает равна нулю.

Известны выступления В.Г. Белинского и Н.А. Добролюбова против развлекательности в обучении, характеризующемся не имеющими к нему отношения прикрасами, выступления Д.И. Писарева против потешающей педагогики, К.Д. Ушинского, с возмущением писавшего о недопустимости приносить в жертву занимательности содержание науки. Их идеи, их высказывания о роли интереса в обучении живут и развиваются и сегодня.

Для того чтобы проследить процесс и результат овладения азбукой необходимо обратиться к истории обучения чтению и письму.

## 1.2 Исторические подходы к обучению азбуке

Еще в середине XIX века обучение чтению для русских детишек было нелегкой задачей. Метод, с помощью которого учили педагоги того времени, назывался буквослагательным, и был он очень длительным и трудоемким.

Сначала малыши заучивали буквы: аз, буки, веди, глаголь, добро и т. д. Вызубрив весь алфавит, они начинали заучивать слоги. (Например, нужно было запомнить, что буквы Буки и Аз, стоящие рядом в этой последовательности, обозначают слог «ба».) После того как основные слоги были выучены, ученики наконец-то переходили к чтению. Но каждый незнакомый слог или слово становились камнем преткновения, и учителю опять приходилось объяснять, как это читается, а учениками – заучивать.

Таким способом обучение грамоте могло длиться до двух лет. И кто знает, как бы мы с вами учились читать сегодня, если бы в XIX веке замечательные русские педагоги не пришли к выводу, что буквослагательному методу нужно искать замену.

Например, великий русский педагог К. Д. Ушинский считал буквослагательный метод обучения грамоте противоречащим законам психического развития ребенка. «Не нужно быть большим психологом, – писал он, – чтобы понять, что прежняя метода с бессмысленным заучиванием множества букв и потом множества еще более бессмысленных складов, не давая никакой пищи детскому уму, не позволяла ему в то же время заняться чем-нибудь другим и, следовательно, держала его, во все продолжение обучения грамоте, в бездейственном оцепенелом состоянии».

В противовес буквослагательному методу педагог К. Д. Ушинский предлагал внедрять в школы заимствованный из Германии звуковой метод обучения грамоте.

Звуковой метод, в противоположность буквослагательному, не требовал заучивать условные названия букв (аз, буки, веди или бэ, вэ, гэ и т. д.). Обучение начиналось с выделения из слов отдельных звуков, из которых затем уже образуются слова. Выглядело это примерно так, как выглядит и по сей день: учитель произносил звук и показывал (писал на доске или отмечал на плакате с алфавитом), как выглядит буква, его обозначающая (правда, совсем как у нас?).

Обычно изучение звуков начиналось с какого-нибудь гласного, например «у», к которому затем прибавлялся какой-нибудь согласный, например «с».

Переход к собственно процессу чтения происходил следующим образом. Сначала читали так называемый обратный слог, например УС (обратный, потому что гласный стоит перед согласным). При этом ребенка просили «тянуть» первую букву, а потом, не бросая ее, не останавливаясь, прибавлять к ней вторую. Затем читали прямой слог СУ.

И вот, слог прочтен, теперь читаем два, три слога вместе, получаем слово.

К.Д. Ушинского поддержали многие педагоги того времени: Д. Тихомиров, С. Рачинский, Ф. Зелинский и др.

Знаменитый писатель и педагог Л. Н. Толстой, даже несмотря на то что сам в своей знаменитой школе в Ясной Поляне долгое время учил детей читать с помощью буквослагательного метода, объективно признавал его трудным для детей. Однако, с другой стороны, он считал, что звуковой метод в том виде, как он предлагался его соотечественниками, не совсем соответствовал фонетическим особенностям русского языка. Поэтому Л. Н. Толстой создал авторский «слогослуховой» метод, который по его замыслу должен был объединить все лучшее, что было в различных направлениях методики обучения грамоте того времени.

По мнению Л.Н. Толстого, сначала нужно было учить детей выделять звуки в словах, потом складывать звуки в слоги, а потом уже читать слова по слогам. Великий педагог широко вводил добуквенные упражнения: учил детей раскладывать слова на звуки, тренировал слуховое восприятие и произношение. Для этих целей Л. Н. Толстой использовал русские скороговорки, считалочки, потешки. Одновременно с чтением обучали и письму, причем писать дети начинали печатными буквами, а не письменными, как было принято раньше. Уже с первых уроков дети писали слова под диктовку.

Л.Н. Толстой хотел, чтобы процесс чтения не сводился к зазубриванию образа слов, а чтобы ребенок понимал то, что он читает. Поэтому в его «Азбуке» постепенно наращивается трудность слогов, слов, предложений и литературных текстов. А сами тексты написаны с учетом возраста и интересов детей. И это была настоящая революция, ведь раньше дети начинали чтение не со сказок, а с текстов из Библии, которые малышей ни простотой, ни занимательностью привлечь не могли.

Наших родителей, нас самих и, в большинстве своем, наших детей (тех, которые учатся в государственных школах) учили и учат читать по звуковому аналитико-синтетическому методу обучения грамоте, разработанному советским психологом, доктором психологии, профессором Д. Б. Элькониным. Помимо выдающихся разработок в области развивающего обучения он был автором ряда экспериментальных букварей, в которых была реализована его оригинальная методика обучения детей чтению.

## 

## 1.3 Современные методики обучения азбуке

На сегодняшний день выделяют несколько новаторских авторских методик: методика Монтессори, Домана, Зайцева, Тюленева, Воскобовича, Кушнира.

Методика Монтессори.[[2]](#footnote-2) Монтессори-метод универсален. С его помощью можно научить ребенка писать, считать, развить общую эрудицию, логику, способность к аналитическому мышлению, мелкую моторику. А кроме того, воспитать в ребенке самостоятельность, любовь к труду и порядку. И конечно, с помощью монтессори-игр ребенок легко освоит такую премудрость, как чтение.

Мария Монтессори предлагает способ, с помощью которого дети сами – без помощи специального обучения, без азбук, букварей, прописей и почти без карандаша и бумаги. Легко и с желанием научатся читать. Причем читать бегло, без запинок и спотыкания.

Данная методика включает в себя несколько последовательных этапов:

Чтение начинается с письма, а письмо – с подготовки руки. Для этого монтессори-педагоги советуют заняться штриховками и обводками.

Штрихуя рисунок или обводя рамочки, дети проводят линии различной длины и во всех направлениях, что вырабатывает в них свободу движения кисти и твердость пальцев. Когда подготовленный ребенок наконец возьмет карандаш или ручку для того, чтобы написать свою первую букву, он сделает это с такой же легкостью, как человек, много писавший. Этой работе дети – и самые маленькие, и постарше – отдаются подолгу с самым горячим увлечением.

Тактильно дети запоминают лучше, чем на слух или даже визуально. Ощупывание мягких, пушистых буковок доставляет малышам огромное удовольствие, и вскоре они уже будут знать весь алфавит.

Когда дети узнают несколько гласных (три, четыре) и столько же согласных, они приступают к составлению слов из подвижного алфавита.

Наряду с письмом идет и чтение. Ребенок, составляющий самостоятельно слова из подвижного шрифта, уже начинает читать. От слов, как и в письме, дети переходят к фразам и от рукописного шрифта – к печатному шрифту.

В системе Монтессори нет скучных упражнений и утомительных уроков. Все обучение – это игра. Занимательная, с яркими интересными игрушками. И малыш всему – и чтению, и письму, и бытовым навыкам – учится играя.

Игры с буквами на первых порах увлекут любого малыша.

Но, как все игрушки, они могут наскучить, если будут однообразными. Поэтому ваша задача не только приготовить весь необходимый материал, но и подумать, как разнообразить игру.

2. Методика Домана.[[3]](#footnote-3)

Обычно у родителей, решивших обучать ребенка по методу Домана, возникает много вопросов. С неясностями следует разбираться сразу, ведь некоторые «мелочи» чрезвычайно важны для конечного результата. Чем грамотнее вы будете действовать, тем быстрее достигнете желаемого.

Начинать нужно с рождения. Программа рассчитана на детей от 0 до 5 лет, так что смело можете приступать к занятиям. Правда, чем младше ребенок, тем легче и быстрее он обучается, следовательно, больше шансов на успех.

Для того чтобы получить результат, заниматься нужно регулярно. Изо дня в день. Психика ребенка (особенно маленького) такова, что он быстро схватывает, но и быстро забывает, поэтому после пропуска в занятиях вам придется начать все с начала.

Но можно отложить занятия, если ребенку нездоровится, у него плохое настроение. Принуждать – ни в коем случае! Более того, могут возникнуть обстоятельства, когда занятия придется отложить на неделю, месяц (отъезд, рождение другого ребенка). Ничего страшного в этом нет, если, конечно, выполнение программы не прерывается слишком часто. Возобновлять занятия следует с того места, на котором остановились.

В ходе занятий вы должны будете показывать ребенку карточки со словами. Доман настаивает на достаточно высоком темпе демонстрации. Но Доман утверждает, что обучение – это игра, которую всегда надо прекращать раньше, чем ребенок устанет. Быстротой и новизной поддерживается любознательность вашего малыша. Вдоволь наигравшись с карточками, он просто утратит к ним интерес.

Для занятий требуется очень много карточек, иногда просто не успеваешь их «заготавливать», и возникает соблазн показать старые карточки, ведь повторение, как известно, – мать учения. Доман считает, что так вы можете все испортить. Дети не выносят повторений и начинают скучать, теряют интерес к обучению. Лучше сделать паузу в занятиях и подготовить новые карточки, чем пользоваться старыми.

Автор методики категорически против проверок и тестирований ребенка. Гленн Доман уверен, что проверки только мешают, отбивают интерес к обучению. Вы, вероятно, тоже не прыгаете от восторга, когда вам подсовывают какой-нибудь хитрый тест, пытаясь уличить в невежестве или несовершенстве. Дождитесь момента, когда ребенок сам захочет продемонстрировать свои достижения. Поверьте, ждать очень долго не придется, обычно дети так гордятся своими победами, что просто сгорают от нетерпения протрубить о них на весь свет.

Вместо проверок можно воспользоваться методом выявления способностей. Его цель – предоставить ребенку возможность продемонстрировать свои знания, но лишь в том случае, если он сам этого захочет.

Вот как это выглядит. Покажите ребенку карточку с каким-нибудь пройденным словом и ласково спросите: «Что это значит?» Если ребенок ответит правильно, немедленно выразите бурный восторг и поцелуйте юного гения, если ошибается или вовсе предпочтет промолчать, ласково скажите: «Ведь здесь написано „корова“, – не так ли?» и тоже поцелуйте юного гения. Вне зависимости от его ответов все должно проходить в спокойной, веселой обстановке.

Методика Зайцева.[[4]](#footnote-4)

Чтобы научиться читать, не обязательно знать названия букв.

«Азбука вредна», – утверждает Николай Александрович. В азбуке на каждую букву дана картинка: А – аист, Б – бегемот и т. д. Малыш запомнит и букву, и картинку, но как потом объяснить ему, что зебра – аист – ящерица – цапля, мелькающие в его сознании, должны образовать слово «заяц». И даже если ребенок учил буквы не по азбуке, что усложняет запоминание названий букв, ему все равно сложно сразу сообразить, что Б и А превращаются в слог БА. Именно поэтому учителя вынуждены идти на разные ухищрения, чтобы показать, как две буквы сливаются в слог.

В русском языке в состав слога может входить от 1 до 10 букв. Встретится в тексте такая фамилия, как Пфельдрт или Мкртчян, – не сразу прочтешь, а ведь слог-то один. Конечно, такие сложные слова малышу читать не нужно, но даже простое, состоящее из одного слога слово «всплеск» вызовет у читающего по слогам ребенка определенные трудности.

Ребенку легче идти к чтению через письмо. Как и взрослому при изучении нового языка. При условии, конечно, что под письмом мы понимаем не «шкрябание ручкой в тетради», а превращение звуков в знаки, а под чтением, соответственно, превращение знаков в звуки. Поэтому если вы когда-нибудь пытались научить ребенка узнавать самые родные слова и писали на асфальте или на бумаге «мама», «папа», «бабушка», «дедушка», «Саша», а потом спрашивали: «Где папа? А где бабушка? А где твое имя?», то ребенок не читал, а именно писал. Ваши звуки превращал в вами же написанные знаки.

Основной единицей языка у Зайцева является не звук, буква или слог, а склад.

Склад – это пара из согласной и гласной, или из согласной и твердого или мягкого знака, или же даже одна буква. Например, СОБА-КА, ПА-РОВОЗ, А-И-С-Т и т. д. Складовой принцип чтения – основа зайцевского метода обучения детей чтению.

«Все, что мы произносим, это комбинации из пары гласный-согласный, – поясняет Николай Александрович. – За согласным обязательно следует гласный звук. Он может не обозначаться на письме, но он есть». Наши предки чувствовали это и ставили «ять» в конце существительных, оканчивающихся на согласный. Произнесите, например, слово: «о-а-зис», держа руку на горле, и вы почувствуете усилие связок перед «о» и перед «а», или по терминологии Зайцева – «мускульное усилие речевого аппарата». Это самое усилие и есть склад.

Склады малыш видит не в книге, не на карточках, а на кубиках. Это принципиальный момент системы Зайцева.

Чтение требует работы аналитического мышления (буквы – абстрактные значки; мозг преобразует их в звуки, из которых синтезирует слова), которое начинает формироваться лишь к школе. Поэтому-то мы и наши родители именно в этом возрасте начинали учиться читать.

Отсутствие аналитического мышления компенсируется у ребенка обостренным восприятием сигналов, которые поставляют ему органы чувств. Поэтому Николай Александрович Зайцев сделал ставку на зрение, слух и тактильные ощущения. Он написал склады на гранях кубиков. Кубики он сделал различными по цвету, размеру и звуку, который они издают, поэтому каждый раз при обращении к ним включаются разные каналы восприятия. Это помогает детям именно почувствовать, а не понять разницу между гласными и согласными, звонкими и мягкими.

В наборе «Кубики Зайцева» 52 кубика (семь из них повторяются, чтобы строить слова ПА-ПА, МА-МА, ВО-ВА, БА-БУ-Ш-КА, ДЯ-ДЯ, ТЕ-ТЯ, КО-Ш-КА и подобные, которые наиболее близки ребенку, особенно на первых порах). Кубики делятся на большие и маленькие, одинарные и двойные, золотые, железно-золотые, деревянно-золотые. Есть один белый кубик со знаками препинания. Также кубики различаются по цвету.

Большие – это кубики с твердыми складами.

Маленькие – кубики с мягкими складами. Пользуясь этими кубиками, ребенок составляет слова и начинает их читать. Идея Зайцева проста: что хорошо показать, о том не надо долго рассказывать (лучше один раз увидеть). Детям надо сначала интересно показать предмет изучения, дать в него поиграть, а потом уже подвести определение. Так соблюдается святой закон обучения: от конкретно-образного через наглядно-действенное к словесно-логическому.

Методика чтения Тюленева.[[5]](#footnote-5) Все обычные дети могут развиваться намного быстрее, чем это принято считать. Но современная педагогика искусственно сдерживает развитие детей. Врачи и учителя в один голос твердят о вреде раннего развития. Последователи метода Тюленева утверждают: специалисты просто не умеют создавать развивающую среду, поэтому готовы опорочить идею раннего развития.

Способности закладываются в первые два года жизни. За эти два года интеллект малыша развивается не менее чем на 80%. В период до двух лет ребенок с легкостью научится читать, а вот в пять-шесть лет сделать это ему будет уже сложнее. Дело в том, что природой отпущено только четыре месяца, начиная с рождения, пока малыш активно воспринимает графические изображения. У него просто нет других развлечений, только возможность наблюдать. Если начать показывать новорожденному буквы, то он привыкнет к ним, как и к любым игрушкам, и в дальнейшем будет с радостью их узнавать. В три-четыре месяца ребенок научится управлять своими руками и уже с их помощью будет осваивать окружающий мир. Ему потребуются другие игрушки – те, которые можно потрогать, и самый благоприятный момент будет упущен.

Таким образом, если вы будете вывешивать рекомендуемые методикой изображения (букв, геометрических фигур и т. д.) с первых дней, то в течение первых трех месяцев малыш запомнит образы слов. В будущем он будет оперировать этими образами, словно своеобразным конструктором, складывать эти образы в слова, а значит... читать.

Методика Воскобовича.[[6]](#footnote-6) В основе его методики лежит игра.

Игра возбуждает интерес ребенка. Игру всегда сопровождает сказка. Игры Воскобовича не просто квадраты, треугольники, шнурочки, а волшебные льдинки и чудо-цветки.

Игра всегда познавательна: несет новое знание, развивает навык, тренирует память, внимательность, мелкую моторику и т. д.

Игра не имеет жестких правил и условий. Она позволяет ребенку придумывать свое, фантазировать, творить.

Вот таков принцип методики Воскобовича: интерес – познание – творчество.

Методика Кушнира. Малыш возьмет в руки букварь, кубики, азбуку, начнет заниматься. Пройдет год-два, и любой ребенок более или менее научится складывать буквы в слоги и слова. Ведь чтение – это увлекательный мир, полный приключений, переживаний, слез, веселья. Дети, занимавшиеся по Кушниру, любят книги и умеют не только быстро читать их, но и размышлять, переживать, анализировать. А еще они очень грамотно пишут. Кушнир считает, что чтение должно войти в жизнь ребенка в полноценном виде, а не как его этапный суррогат. К шести-семи годам ребенок уже прекрасно знает: люди читают для того, чтобы узнать что-то новое и интересное. От этой установки и надо отталкиваться.

Содержанием и предметом урока чтения становится само чтение. Нет никаких тренировочных и адаптированных текстов. Читают сразу и исключительно высокохудожественные оригинальные произведения. Вначале используется детская поэзия, которая ребенку хорошо знакома и понятна: Маршак, Чуковский, Михалков, Маяковский, Барто. Потом появляются сказки, фольклор, детская классика, исторические, географические, приключенческие произведения.

Цель такого обучения – потрясение души, ее пробуждение. И эта цель восходит к истокам народной педагогики и религиозного воспитания. Если ребенок не переживает глубоко, если он, как логическая машина, что-то усвоил, но сердцем и душой не откликнулся, то для нас это потерянное время.

Таким образом, занимательный материал зависит от выбора методики чтения и от самого учебника, но определенно, каждая из этих методик в основе своей предполагает занимательные упражнения и дидактические игры.

Таким образом, с развитием языка, трансформировались методики обучения чтению, менялась и сама азбука. На начальном этапе, занимательного материала не было как такового, с появлением печатных азбук все больше внимания стали уделять занимательным заданиям, играм, упражнениям, как средствам, способствующим развитию произвольного внимания, интереса к изучаемому материалу. И как было отмечено выше, использование занимательного материала значительно ускорило процесс овладения языком.

Кроме того, современные новаторские методики обучения азбуке, чтению не обходятся без занимательного материала. Упражнения, иллюстрации, различные предметы (как, например, кубики Зайцева) – все это включено в дидактическую игру. Игра – неотъемлемая форма занимательности на этапе овладения азбукой.

## 1.3 Сущность и особенности использования дидактических игр в учебном процессе

Педагоги и психологи давно уже отметили роль игры в становлении человека, развитии его способностей, в подготовке его к самостоятельной трудовой деятельности.

Однако игры - это не только неотъемлемая часть детства, игра как наиболее удачный способ моделирования реальной деятельности прочно входит в арсенал средств педагогики для взрослых. Военные маневры, штабные учения, деловые игры хозяйственных руководителей - все это примеры активного использования игровых моментов в подготовке и переподготовке кадров.

Деловые игры внедряются и в школу. "Педагогический совет", "родительское собрание", и т. п.- деловые игры на эти темы уже знакомы учителям. Медленнее внедряются в учебный процесс игры, связанные с усвоением знаний, а роль их трудно переоценить.

Задания в игровой форме способствуют формированию у школьников интереса к предмету, развивают воображение, аналитическое мышление. На уроках можно использовать такие виды игр: игровая ситуация, когда учеников увлекает форма задания и непосредственно игра, когда учащихся увлекает содержание задания. На практике можно сочетать эти два вида.

В процессе игры у школьников вырабатывается привычка сосредоточиваться, самостоятельно мыслить, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлекшись, они не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, развивают фантазию. Даже самые пассивные ученики обычно включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести одноклассников.[[7]](#footnote-7)

Использование дидактических игр с целью повышения интереса к русскому языку.

Ценным методом стимулирования интереса к учению выступает метод использования различных игр и игровых форм организации познавательной деятельности.

Практически любая игра познавательна. Однако существует особый вид игр, основанных на целенаправленном развитии, обогащении интеллекта, на передаче важных сведений, информации о мире, игры, осмысленно ориентированные на обучение ребенка.

С древности игра использовалась как средство обучения детей. Возникшая система образования, развивающаяся как классно-урочная, в значительной степени авторитарная, рассудочная, в традиционной школе до конца XIX столетия опиралась на рациональную дидактику. Исключение можно было встретить в привилегированных учебных заведениях, например, английских колледжах, где использовалась «умственная игра». В целом же во многих странах мира она в обучении была скорее случайностью.

В нашей стране за многие годы сложилось анормальное, поурочное представление: учение - это обязательный тяжелый труд, опирающийся на механическое запоминание, на зубрежку. Оно якобы предполагает естественное принуждение, без которого невозможно продвижение в познании. Бесспорно, учение не простой труд, но труд в сущности радостный, т.к. приобщает к новому, неизведанному, интересному; не случайно в последние годы возникло понятие «учение с увлечением». И этот увлекательный труд большинство педагогов делают еще более трудным, отказываясь от формулы «играя обучай». В игре ребенок с большим интересом и охотой выполняет то, что вне ее ему кажется очень трудным и неинтересным. Одним из первых об этом сказал практик и реформатор школы, педагог В.А. Сухомлинский (1918-1970): «…Ребенок по своей природе - пытливый исследователь, открыватель мира. Так пусть перед ним открывается чудесный мир в живых красках, ярких и трепетных звуках, в сказке и игре, в собственном творчестве… через сказку, фантазию, игру, через неповторимое детское творчество - верная дорога к сердцу ребенка…».[[8]](#footnote-8)

Удачным примером подхода использованию целостного комплекса игр до сих пор остается опыт А.С.Макаренко. Жизнь и работа в возглавляемых им колониях были насыщены игровыми элементами, и не проходило недели, чтобы не создавалась какая-нибудь новая игра. А.С. Макаренко считал, что как в хорошей картине не должно быть ничего лишнего, так и в удачном комплексе игр не должно быть ни лишнего, ни недостающего[[9]](#footnote-9). Он хорошо осознавал, что создать какой-либо единственный и идеальный - на все времена и для всех детских учреждений - комплекс игр и рекомендовать его всем нельзя, поскольку дети растут, развиваются, изменяются. Над играми надо постоянно работать и заменять их, чутко улавливая и жизнь детского коллектива, и перспективы дальнейшего его развития.

Методики известных педагогов новаторов, которые при всем различии подразумевают обязательность увлекательности обучения. Ни активизация, ни оптимизация образовательной системы не привели к передовому преподаванию, не соединили в один процесс познание через интерес, интересное, воодушевляющее. Не вызывает сомнения, что образование должно быть подлинно развивающим, серьезным и увлекательным, но не отупляющим: оно обязательно должно ориентироваться на теоретический опыт, теоретические знания и эмоциональный мир ребенка. Плодотворность поиска педагогов-новаторов, лучших учителей страны доказывается значительностью раскрепощенных форм и методов занятий, использованием игры.

Игра как дидактическое средство, как «путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменять», используется в школе, особенно в подростковых и старших классах, в мизерных дозах.

Игра как деятельность ребенка развивается по своим законам, но она, несомненно, сильно вторгается в область дидактики. В зависимости от того насколько изучены закономерности игровой деятельности, удается в большей или меньшей мере использовать ее для педагогических целей. Перед современной школой стоит конкретная педагогическая задача - научится педагогически управлять детской игрой, учитывая ее воспитательные потенциалы и психологические особенности развития ребенка в игре.[[10]](#footnote-10)

Педагоги всех времен понимали, что в игре ребенок накапливает знания, развивает способности, формирует познавательные интересы. Очевидно, поэтому в истории развития педагогических систем игра была в значительной мере связана с образовательными задачами. Развивались и культивировались игры, приспособленные к тому, чтобы обучать детей речи, счету, письму. Если проследить тенденцию, можно заметить, что игры, разрешая главным образом познавательные задачи, являлись постоянно то содержанием, то формой, то методом образовательной работы с дошкольниками.

Например, в педагогике Фребеля игра давала детям представление о форме, величине, цвете предметов. В системе. О Декроли игры употреблялись как образовательное средство. В практике Потти и Хилл на первый взгляд выступают аксессуары игры, т.е. материалы для конструирования и моделирования.

Почему именно в игре создаются благоприятные условия для усвоения новых знаний и умений и для развития у детей психических процессов? Важнейший психологический секрет игры в том, что она обязательно построена на интересе и добровольности. Заставит играть нельзя, увлечь игрой можно.

Исследования Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, А.Р. Лурия, П.Я. Гальперина и других свидетельствуют, что закономерности формирования умственных действий на материале школьного обучения обнаруживаются в игровой деятельности детей. В ней своеобразными путями осуществляется поэтапное формирование психических процессов: сенсорных процессов, абстракции и обобщения, произвольного запоминания, припоминания и т.д.[[11]](#footnote-11) «Поэтапная обработка» умственных действий и понятий в игре обычно происходит случайно. Но при соответствующих методах педагогического руководства в дидактических целях этот процесс может быть упорядочен. На первых порах, т.е. в дошкольном возрасте, игровые действия ребят носят развернутых характер и требуют материальной опоры (игрушки, игровые предметы). В дальнейшем, к периоду обучения в школе, сокращаются и обобщаются, идет их вербализация. В последствии они могут совершаться частично или полностью в умственном плане, в плане воображения. В подростковых классах некоторые виды игр полностью переносятся в умственный план, появляется идеальная игра воображения (творческие сюжетно-ролевые игры). А. Эйнштейн утверждал, что воображение более важно, чем знания. Игровое воображение создает у детей план наглядных представлений о действительности, формирует способность ими оперировать. В процессе игры школьник получает возможность совершать познавательные действия соответственно имеющемуся замыслу, игровым правилам и т.д.

Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способность учиться, но бесспорно развивает познавательную активность школьников. Итак, игра - специфический детский путь получения знаний об окружающем мире.

Ценным средством стимулирования интереса к учению можно назвать познавательные или дидактические, которые опираются на создание в учебном процессе игровых ситуаций. Игра давно уже используется как средство возбуждения интереса к учению.

Познавательные (дидактические) игры - это специально созданные ситуации, моделирующие реальность, из которых учащимся предлагается найти выход. Главное назначение этого метода - стимулировать процесс. Такие стимулы учащийся получает в игре, где он выступает активным преобразователем действительности.

## 

## 1.4 Мультимедийный занимательный материал при изучении азбуки в начальной школе

В современном образовании наряду с традиционными средствами обучения, которые нам всем хорошо известны, учителя все больше используют современные технологии. Использование информационных технологий повышает эффективность урока, развивая мотивацию обучения, что делает процесс обучения успешным.

В стратегии модернизации образования подчеркивается необходимость изменения методов и технологий обучения на всех ступенях, повышения веса тех из них, которые формируют практические навыки анализа информации, самообучения, стимулируют самостоятельную работу учащихся, формируют опыт ответственного выбора и ответственной деятельности.

Возникла необходимость в новой модели обучения, построенной на основе современных информационных технологий, реализующей принципы личностно ориентированного образования.

Информационные технологии не только открывают возможности вариативности учебной деятельности, ее индивидуализации и дифференциации, но и позволяют по-новому организовать взаимодействие всех субъектов обучения, построить образовательную систему, в которой ученик был бы активным и равноправным участником образовательной деятельности.

Внедрение новых информационных технологий в учебный процесс позволяет активизировать процесс обучения, реализовать идеи развивающего обучения, повысить темп урока, увеличить объем самостоятельной работы учащихся. Педагогические технологии не остались в стороне от всеобщего процесса компьютеризации. Поэтому, я считаю, что использование информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) в учебном процессе является актуальной проблемой современного школьного образования. Сегодня необходимо, чтобы каждый учитель по любой школьной дисциплине мог подготовить и провести урок с использованием ИКТ, так как теперь учителю представилась возможность сделать урок более ярким и увлекательным. Использование ИКТ позволяет погрузиться в другой мир, увидеть его своими глазами. Управление обучением с помощью компьютера приводит к повышению эффективности усвоения, активизации мыслительной деятельности учащихся. Одно из основных назначений компьютера как средства обучения – организация работы учащихся с помощью программно – педагогических средств, от степени совершенства которых и зависит эффективность обучения. Внедрение в традиционную систему «учитель – класс – ученик» компьютера и компьютерной обучающей программы кардинально меняет характер учебной деятельности ученика и роль учителя. Диалоговые и иллюстрированные возможности компьютера существенно влияют на мотивационную сферу учебного процесса и его деятельностную структуру.

Информационные технологии значительно расширяют возможности предъявления учебной информации. Применение в презентациях цвета, графики, звука, всех современных средств видеотехники позволяет воссоздавать реальную обстановку деятельности. Компьютер позволяет существенно повысить мотивацию учащихся к обучению. ИКТ вовлекают учащихся в учебный процесс, способствуя наиболее широкому раскрытию их способностей, активизации умственной деятельности.

Изменяется содержание деятельности преподавателя; преподаватель перестает быть просто "репродуктором" знаний, становится разработчиком новой технологии обучения, что, с одной стороны, повышает его творческую активность, а с другой - требует высокого уровня технологической и методической подготовленности.

Появилось новое направление деятельности педагога – разработка информационных технологий обучения и программно-методических учебных комплексов.

Хочу отметить, что в информационном обществе, когда информация становится высшей ценностью, а информационная культура человека - определяющим фактором их профессиональной деятельности, изменяются и требования к системе образования, происходит существенное повышение статуса образования.

## 1.5 Особенности и проблемы использования занимательного материала

Анализируя различные позиции по вопросу занимательности (занимательность — помеха в обучении; занимательность — необходимый элемент, помогающий обучению), опираясь на изучение и обобщение системы учебной работы многих учителей, показываем, что занимательность — важное и в то же время достаточно острое средство обучения.

Чтобы иметь надежный аффект ее использования, необходимо, во-первых, правильное понимание занимательности как фактора, определенным образом влияющего на психические процессы, а во-вторых, предельно ясное осознание учителем цели ее использования в каждый данный момент, потому что назначение занимательности в учебном процессе может быть очень многообразным:

- Она может являться первоначальным толчком познавательного интереса, своеобразным трамплином к углубленной познавательной деятельности.

- Она может служить опорой эмоциональной памяти, средством запоминания особенно трудных разделов и тем учебных курсов.

- Иногда учитель удачно использует занимательность как своеобразную разрядку напряженной обстановки в классе, и тогда она является средством переключения эмоций, внимания, мыслей.

- В учебных коллективах с недостаточной работоспособностью занимательность используется с целью повышения эмоционального тонуса учебной деятельности учащихся, мобилизации их внимания и волевых усилий.

Включая занимательность в русло формирования познавательных интересов, учитель приобщает ее тем сторонам обучения, которые способствуют общему развитию учащихся. Изолируя занимательность от проблемы познавательных интересов, обособляя ее от общего плана развития учащихся, делая занимательность лишь средством препарирования учебного материала, учитель игнорирует подлинные цели обучения, превращая его в развлекательное средство, когда учащийся начинает учиться лишь постольку, поскольку это учение занимательно.

В защиту занимательности говорит многое, она может быть использована в обучении, вопрос только в характере ее использования и в чувстве меры, которым должен обладать каждый учитель.

Используя элементы занимательности, как средства привлечения интереса детей к предмету изучения, нужно переводить их с примитивной стадии ориентировки на более высокие ступени избирательного отношения к явлениям. Занимательность обучения должна быть только средством, подчиненным цели обучения и развития.

Если говорить о проблеме умелого и правильного подбора занимательного материала, то здесь необходимо перечислить основные положения, касающиеся занимательности обучения:

1. “Всю занимательность обучения следует делить на “внешнюю” (не связанную с содержанием урока) и “внутреннюю”, причем “внутренняя” занимательность предпочтительнее “внешней” и удельный вес ее должен постепенно увеличивается”. (К.Д.Ушинский)
2. Все материалы занимательного характера разбиваются на три группы: материалы, занимательные по форме; материалы, занимательные по содержанию; материалы, занимательные и по форме и по содержанию.
3. Основу занимательности, используемой на уроках должны составлять задания, непосредственно связанные с программным материалом.

Под методикой использования занимательных заданий понимаются методы, средства и приемы подачи занимательных задач, занимательные формы организации обучения.

Первая и основная тенденция состоит в том, что педагог переносит на урок занимательные материалы из внеучебной деятельности.

Также при использовании занимательных заданий необходимо помнить, что целесообразно их применять тогда, когда есть опасность:

- Неприятия учащимися какого-либо учебного задания,

- При прохождении сложных тем или при постановке трудных задач,

- При изучении материала, подлежащего прочному запоминанию,

- При выработке умений и навыков учащихся, когда требуется выполнить значительное количество однотипных упражнений.

Предпочтение следует отдавать занимательному материалу, отражающему существенные моменты изучаемого, а также, занимательным заданиям неоднократного использования.

Для каждого занимательного материала педагог должен выяснить: будет ли он занимательным для учащихся? Будет ли его использование эффективным?

Необычный учебный материал обладает некоторыми особенностями по сравнению с обычным.

Методическая ценность занимательных заданий в том, что ребенку надо глубже вникать в сущность задания, выделять главные моменты, учитывать связь между компонентами. Благодаря этому учебный навык, на формирование которого направлено задание, вырабатывается быстрее, т.к. он связан с продуктивной деятельностью ребенка.[[12]](#footnote-12)

Еще одно достоинство многих занимательных задач заключается в том, что при их решении у учащихся возникает необходимость менять ход мыслей на обратный. Как известно, умение менять ход своей мысли на обратный – ценнейшее качество ума. Занимательные задания способствуют формированию гибкости ума, освобождению мышления от шаблонов.

С помощью приемов занимательности создаются задания, которые могут служить мостиком от стандартных задач к нестандартным.

Известно, что учащимся с трудом дается решение нестандартных заданий. Причин этому много. Одна из них заключается в том, что переход от стандартных задач к нестандартным очень резок. Необходимы переходные задания. Здесь на помощь учителю и ученикам и приходят занимательные задания.

Свобода при выполнении занимательных заданий важна и в методическом отношении. В некоторых случаях появляется возможность подготавливать учащихся к формированию умений и навыков. В других случаях свобода помогает освоению приемов устной работы.

Таким образом, приемы занимательности часто связаны с общими проблемами обучения: развитием приемов мышления, общеучебных умений и навыков.

## Вывод к 1 главе

Таим образом, обучение азбуке – первоначальный этап освоения ребенком всего богатства русского языка. Процесс этот сложен, поэтому задача педагога заключается в использовании всевозможных форм, средств, методов занимательности.

Занимательность рассматривается как средство привлечения интереса к предмету или процессу изучения, которое способствует переходу познавательного интереса со стадии простой ориентировки, ситуативного, эпизодического интереса, на стадию более устойчивого познавательного отношения, стремления углубиться в сущность познаваемого.

Занимательность, выступающая в качестве стимула познавательного интереса и как средство обучения и как средство популяризации научных знаний, способствует, с одной стороны, приближению научных истин к пониманию человека, с другой же стороны, способствует лучшему протеканию познавательных процессов человека, активизации его мышления, обострению эмоционального отношения к предмету познания.

На первых этапах истории развития методики обучения чтению и азбуки о занимательности не было и речи. Но с течением времени появлением печатных азбук, различных методик обучения азбуке, занимательного материала становилось все больше. Но все эти материалы использовались в игре. Дидактическая игра была и остается основным средством занимательности для детей начального звена.

Задания в игровой форме способствуют формированию у школьников интереса к предмету, развивают воображение, аналитическое мышление. На уроках можно использовать такие виды игр: игровая ситуация, когда учеников увлекает форма задания и непосредственно игра, когда учащихся увлекает содержание задания. На практике можно сочетать эти два вида.

В процессе игры у школьников вырабатывается привычка сосредоточиваться, самостоятельно мыслить, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлекшись, они не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, развивают фантазию. Даже самые пассивные ученики обычно включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести одноклассников.

С развитием современных компьютерных технологий возможности использования мультимедии как средства знимательности. Такая форма , конечно не должна стать основной, но все же от нее нельзя отказываться. Она «оживляет» букву и азбуку.

Используя элементы занимательности, как средства привлечения интереса детей к предмету изучения, нужно переводить их с примитивной стадии ориентировки на более высокие ступени избирательного отношения к явлениям. Занимательность обучения должна быть только средством, подчиненным цели обучения и развития.

Под методикой использования занимательных заданий понимаются методы, средства и приемы подачи занимательных задач, занимательные формы организации обучения.

Приемы занимательности часто связаны с общими проблемами обучения: развитием приемов мышления, общеучебных умений и навыков.

# Глава 2 Методика использования дидактической игры и мультимедиа, как форм занимательного материала «Русской азбуки» и ее результаты

Ценность игры в психолого-педагогическом контексте очевидна, однако многие из педагогов начальной школы если не игнорируют вовсе ее абсолютное право на присутствие в жизни младшего школьника, то относятся к ней с некоторой настороженностью, недоверием, опасением. Одна из главных и распространенных причин такой позиции - ошибочная установка на то, что школа в первую очередь призвана учить, а не развлекать ребенка (или играть с ним, что равнозначно в их представлении). Факт остается фактом - значительная часть педагогов начальной школы не готова и не умеет играть со своими учениками, им проще и удобнее их обучать.

Таким образом, в школе существует проблема повышения интереса к обучению, в частности, к русскому языку, который является одним из сложных и, отнюдь не самых интересных.

На основе изученных теоретических подходов передовых педагогов и психологов к решению проблемы повышения интереса к урокам русского языка у школьников, с опорой на педагогические условия организации и проведения педагогических игр на уроках русского языка, способствующих повышению интереса к данному предмету, была проведена практическая работа. В ходе практической работы были проведены следующие диагностические методики:

* Наблюдение за деятельностью учащихся;
* Беседа с учителем;
* Анкетирование среди учащихся, которые помогли выявить наличие данной проблемы в классе и отследить получившиеся результаты, в ходе проведения и организации уроков.

Даная глава посвящена исследованию методики использования дидактической игры и мультимедиа, как форм занимательного материала на базе первого класса МОУ СОШ №58 г. Омска.

Целью данной главы является исследование необходимости использования дидактической игры и мультимедийных средств занимательности в процессе обучения азбуке и его результаты.

Методика проведения уроков с элементами занимательности - одна из таких форм, способствующих развитию логического мышления и творческих возможностей учащихся, помогающих им уяснить сущность языкового материала, воспитывающих интерес к нему.

Учитель русского языка, как и другие учителя, чаще всего ставит знак равенства между понятиями "интерес" и "занимательность". Но занимательность не равна интересу. Занимательность относится не столько к психическому состоянию человека (каким является интерес), сколько к качеству вещей, явлений, предметов, воздействующих на интерес, возбуждающих его. Свойства эти проявляются в новизне, неожиданности, странности, несоответствии прежним представлениям. Занимательность одинаково действенна для всех категорий учащихся, но в отношении к деятельности слабоуспевающих она имеет особый смысл. Ученики, ощущающие трудности в обучении, особенно откликаются на занимательность, на новое и необычное, дающее выход эмоции.

## 

## 2.1 Первоначальная исследовательская работа с классом

Характеристика класса

В классе двадцать четыре человека, из них 13 мальчиков и 11 девочек. Один из мальчиков данного класса находится на индивидуальном обучении.

В целом класс активный. Все ребята между собой дружные, стараются помогать друг другу на уроках. Активно принимают участие в различных общешкольных мероприятиях.

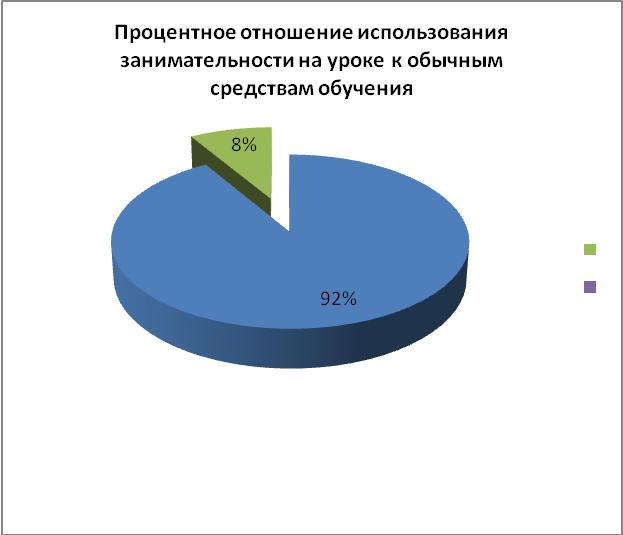
Успеваемость класса средняя. Отличников нет, пять ударников, достаточно большое количество учащихся имеет по одной две тройки. У некоторых ребят возникают проблемы с учёбой, они также дополнительно занимаются с репетитором. На уроках ребята работают активно с интересом. Основная масса учащихся данного класса к учебе относится ответственно, многие готовят по теме урока дополнительный материал.

Что касается такого предмета как русский язык, хотя материал курса сложен, но ребята стремятся понять тот материал, который им предложен учебной программой, многие проявляют интерес к этому предмету, активно работают на уроке. Но проблема повешения интереса к русскому языку в классе есть. Сложные темы не всегда интересны ребятам, наблюдая за классом можно было заметить, что если одни ребята (небольшое количество) проявляют интерес, то другие могут не слушать учителя и заниматься посторонними делами.

Наблюдая за классом можно было также заметить, что больший интерес к уроку учащиеся проявляют тогда, когда используются дидактические игры, учащиеся с удовольствием включаются в игру, причем не только те ребята, которые обычно работают на уроке, но и те, которые обычно мало активны.

На начальном этапе исследования мы выяснили уровень использования изучаемых форм занимательности на протяжении урока. По результатам исследования выяснилось, что на уроках недостаточно. А мультимедийные технологии не используются вообще. Средства занимательности, а именно дидактическая игра занимала всего около 8% от общего времени урока. Результаты представлены в виде диаграммы 1.

Кроме того, путем внеурочной беседы выяснилось, что часть детей предпочитает запоминать информацию играя, другая - рисуя, третья – когда учитель использует яркие интересные иллюстрации. Результаты представлены в таблице 1.



**Диаграмма 1 – Результаты исследования использования занимательного материала на уроке**

**Таблица 1 – Результаты исследовании наиболее занимательных способов изучения материала**

|  |  |
| --- | --- |
| Способ усвоения материала | Количество учеников |
| В игре | 13 |
| Рисуя буквы | 6 |
| Работа с иллюстрациями | 3 |

Таким образом, исходя из анализа результатов, сделаем вывод, что, не смотря на серьезность процесса обучения, в начальной школе на этапе овладения азбукой наиболее эффективным средством использования занимательности будет дидактическая игра.

Метод анкетирование.

Анкета была проведена среди учащихся. В анкетировании принимали участие 20 учащихся класса.

Цель анкеты: выявить мотивацию учащихся по отношению к русскому языку.

Анкета состояла из 10 вопросов.

1. Тебе нравится в школе или не очень?

2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе хочется остаться дома?

3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, желающим модно остаться дома, ты пошел бы в школу, или остался бы дома?

4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?

5. Ты хотел бы, чтобы не задавали домашних заданий?

6. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?

7. Ты часто рассказываешь о школьной жизни своим родителям?

8. Ты хотел бы, чтобы у тебя был другой учитель?

9. У тебя много друзей в твоем классе?

10. Тебе нравится твой класс?

Анкета проводилась два раза в начале практики и по ее окончании, для того чтобы сравнить результаты с интервалов в один месяц.

Первый этап проведения анкеты дал следующие результаты:

У 5 % учащихся высокий уровень мотивации, 15 % учащихся имеют средний уровень мотивации, 50 % - имеют внешнюю мотивацию, 30 % - имеют низкий уровень школьной мотивации. Первый этап анкеты показывает, что уровень мотивации у школьников невысокий, половина ребят в классе имеет лишь внешнюю мотивацию, а 30 % учащихся - низкий уровень мотивации. Таким образом, из первого этапа анкеты видно, что ребята учатся не с самым большим интересом, который мог быть в данный период обучения, следовательно, и познавательный интерес к русскому языку у учащихся слаб, т.к. данный предмет является одним из основных и выдается в количестве пяти часов в неделю.

По русскому языку периодически, в течение месяца, проводились дидактические игры. По завершению данного периода вновь была проведена анкета.

Второй этап анкеты дал следующие результаты:

У 10 % учащихся высокий уровень мотивации, 25 % учащихся имеют средний уровень мотивации, 40 % - имеют внешнюю мотивацию, 15 % - имеют низкий уровень мотивации.

Вывод.

Таким образом, анализируя результаты анкеты можно сделать следующие выводы. Проведение дидактических игр на уроках русского языка дола положительный результат, учебная мотивация у школьников повысилась, хотя и немного. Следовательно, использование дидактических игр положительно влияет на обучение школьников, делает уроки более продуктивными и интересными, тем самым повышается мотивация учащихся, возникает познавательный интерес к урокам русского языка.

Метод наблюдение.

Цель: выявить, как учащиеся относятся к русскому языку, насколько он им интересен.

Наблюдение происходило за деятельностью учащихся на уроках русского языка. В ходе наблюдения выяснилось, что данный урок у школьников не является любимым предметом, во втором классе ребята изучают довольно сложные для понимания темы, такие как: состав слова, словообразование, текст, структура текста и т.п. данные темы не вызывают у учащихся особого интереса к этому предмету. Многие ребята на уроках ведут себя пассивно, не работают, что говорит о снижении интереса к языку. Ученики, которые добросовестно относятся к знаниям, активны на уроках у них более высокая мотивация к учению. В ходе наблюдения можно было заметить, что к концу урока активность учащихся заметно снижается, к концу урока снижается и уровень внимания, школьники начинают заниматься посторонними делами, и как следствие понижение интереса к уроку.

При использовании различных форм работы, проведении нестандартных заданий, использование вместо сложных определений, которые трудно выучить, стихов раскрывающих данные понятия, можно было заметить, что учащиеся проявляли большую активность, начинали работать и те ученики, которые обычно пассивны на уроках. Большее оживление наступало тогда, когда на уроках присутствовали дидактические игры. Во время проведения игр учащиеся работали с удовольствием, от своей деятельности они получали удовольствие, старались выполнить задачу игры как можно лучше. На уроках, в содержание которых входило такое средство обучения, как дидактическая игра, повышалась активность учащихся, повышался их интерес к уроку.

Наблюдая за деятельностью ребят на уроках без дидактических игр, и уроков с использованием вышеуказанных игр, можно сделать вывод о том, что более продуктивным является тот урок, на котором присутствовали игры. На таких уроках ребята меньше устают, внимание у них сохраняется до конца урока, учебный материал, даваемый в игре, усваивался школьниками лучше, а закрепление шло более продуктивно. Учащиеся с удовольствием учувствовали в игре.

Таким образом, из наблюдения видно, что проблема повышения интереса к русскому языку в школе актуальна, необходимо пользоваться средствами стимулирования деятельности учащихся на уроках, в состав которых входит и дидактическая игра. И использовать их надо систематически. На разных этапах урока.

Беседа с учителем

Цель: выяснить, как учитель относится к использованию игровых приемов и дидактических игр для повышения интереса к русскому языку.

Как вас зовут?

Онучина Светлана Васильевна.

Каков ваш педагогический стаж?

Мой педагогический стаж составляет 23 года.

Сколько классов вы уже выпустили?

5 классов.

Как вы относитесь к использованию дидактических игр на уроках на уроках русского языка?

К использованию дидактических игр на уроках русского языка отношусь положительно, считаю, что такие игры необходимо проводить на уроках, они способствуют активизации учащихся, они им более интересны, чем обычные упражнения. Дети, находясь в младшем школьном возрасте, любят играть, в игре они проявляют себя, свои возможности и способности. Я также считаю, что в игре ребята лучше усваивают учебный материал.

Используете ли вы на уроках русского языка дидактические игры?

Дидактические игры использую на уроках, но редко, хотя нужно их использовать периодически. Не всегда хватает времени на их использование в плане урока, очень большой объем учебного материала и т.д. когда использую игры, стараюсь проводить их на разных этапах урока, чтобы активировать учащихся в течение всего учебного времени.

Вывод.

Таким образом, анализируя результаты анкеты можно сделать вывод, что дидактические игры, хотя и проводятся учителем, но не систематически. Учитель заинтересован в том, чтобы сделать обучение школьников более интересным и осознанным, но не всегда может выбрать в учебном плане место для дидактических игр.

Учащиеся не всегда удовлетворены учебной деятельностью, из-за этого у них снижается мотивация к учению, они часто устают и переутомляются от предложенной учебной нагрузки, как следствие у школьников снижается интерес к русскому языку.

## 2.2 Использование занимательного материала на уроке

Начиная работать с дидактической игрой, необходимо обозначить все ее виды. Все языковые игры можно разделить на несколько групп:

1. Игры графические - основная цель которых усвоение значений, написаний и употреблений всех букв русского алфавита (примечание: графические игры можно проводить тогда, когда дети изучили все буквы алфавита, умеют свободно читать и писать);

2. Игры словарные - основная цель обогащение словарного запаса учащихся, совершенствование лексического строя их речи;

3. Орфографические игры - закрепление навыков правописания слов, морфем; такие игры направлены на совершенствование знаний тех орфограмм, которые уже изучались, например, правописание безударных гласных после шипящих, правописание безударных гласных в корне слова, правописание прописной буквы, Ъ и Ь знаков, звонких и глухих согласных, правила переноса слов и пр.;

4. Игры грамматические, прививающие навыки практического применения правил фонетики, орфоэпии, словообразования, морфологии, синтаксиса

5. Игры, развивающие связную речь учащихся, умение пользоваться разнообразными речевыми средствами в той или иной ситуации, имение использовать правила речевого этикета и т.п.;

6. Логические игры - основная цель которых, способствовать развитию

логического мышления учащихся, умение выделять предмет из совокупности подобных, устанавливать связь между предметами реальной действительности, а также включать предмет в разряд однородных. Логические игры - это проверка интеллектуальных способностей человека Обучать логике мышления следует на всех уроках, но на уроках язык в первую очередь, так как язык -это средство выражения логически понятий, суждений, умозаключений.

Для использования всех видов языковой игры на уроке, нами был разработан урок.[[13]](#footnote-13) Цель которого, заключалась в закреплении, расширении и углублении знания учащихся по русскому языку, литературному чтению, расширении кругозора, в том, чтобы побудить к познанию нового, воспитывать любовь к родному языку, развивать мышление, память, воображение.

Использовались таблички в виде облачков “Сказки”, “Загадки”, “Слова”, “Пословицы”, “Существенное”, Прочитай-ка”, “Действия”, “Предложение”, “Ребусы”; предметные картинки – ворона-Каркуша, кораблик; карточки с заданиями по указанным темам; жетоны красного, жёлтого или синего цветов, таблички с названием команд: “Жёлтые”, “Синие”, “Красные”; медали “Знатоку русского языка”; сводная таблица баллов.

Ход и структура игры

1) Дети распределяются на команды “Жёлтые”, “Синие”, “Красные” путём жеребьёвки. В каждой команде выбирается спикер.

2) Игровая ситуация: команды детей отправляются в путешествие на остров АБВГДйку. Их встречает ворона - Каркуша и, перелетая с одного облачка на другое, предлагает выполнить задание. Путь движения с облачка на облачко показывает стрелка.

3) Каждое облачко содержит по три задания.

4) Задание каждой команде определяет цвет карточки, на котором оно записано.

5) После озвучивание заданий ведущим, члены команды совещаются. Спикер каждой команды оглашает общее решение.

Оценивание. За каждый правильный ответ команда получает 5 баллов.

Ход игры

Организационный момент

На доске – соответствующее оформление. Учащиеся входят в класс и берут из общей коробки по одному жетону красного, жёлтого или синего, цвета. Согласно цвету жетона каждый участник игры занимает своё место за игровым столом, на котором размещены таблички с названиями команд: “Жёлтые”, “Синие”, “Красные”.

Водная часть

1 ученик.

Если хочешь строить мост

Наблюдать движенье звёзд,

Управлять машиной в поле

Иль вести машину ввысь –

Хорошо работай в школе

Добросовестно учись.

2 ученик.

В школу ходим мы не зря,

Без наук никак нельзя!

В жизнь неграмотным войдешь

За минуту пропадешь.

Чтоб ошибок избежать,

Ум свой надо развивать.

А в игре проверить можно

Просто будет или сложно.

Ведущий. Ребята, сегодня совершим с вами путешествие на остров, у которого совсем необычное название: АБВГДйка. Посмотрите, кто же нас встречает на этом необычном остове?

Дети. Нас встречает ворона – Каркуша.

Дедущий. Перед нами много облаков, каждое из которых отражает свою тему. Перелетая с одного облачка на другое, ворона – Каркуша предлагает вам выполнить задания. Путь движения от облачка к облачку указывает стрелка. Какие же темы предлагает вспомнить Каркуша?

Дети читают название тем, записанных на облаках.

Ведущий. Оценивать ваши ответы будет честное и доброжелательное жюри.

Представление жюри.

Результаты заносятся в сводную таблицу.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Тема | Название команд | | |
|  | Синие | Желтые | Красные |
|  | Количество баллов | | |
| Сказки | 1 | 1 | 1 |
| Загадки | 1 | 0 | 0 |
| Слова | 1 | 1 | 1 |
| Пословицы | 0 | 1 | 1 |
| Существенное | 0 | 0 | 0 |
| Прочитай-ка | 1 | 0 | 1 |
| Действия | 1 | 1 | 1 |
| Предложение | 1 | 1 | 1 |
| Ребусы | 1 | 1 | 1 |

Ведущий. Наше путешествие начинается. Делая остановку на каждом облачке, вашему вниманию будут предложены задания, записанные на жёлтом, синем и красным цветах. Даётся время на обсуждение. По готовности ответа командир поднимает табличку с названием команды.

Задания игры

1. Сказки

Задание. Отгадайте загадку. О каком сказочном герое идёт речь?

“Жёлтые”

Столяр Джузеппе – Сизый нос

Полено как-то в дом принёс.

Он начал что-то мастерить,

Полено стало говорить.

Кто в том полене говорил?

Кого Джузеппе мастерил? (Буратино)

“Синие”

Скорей бы приблизился вечер

И час долгожданный настал.

Чтоб мне в золочёной карете

Поехать на сказочный бал.

Никто во дворце на узнает:

Откуда я, как я зовусь.

Но только лишь полночь настанет,

К себе на чердак я вернусь. (Золушка)

“Красные”

Летела стрела и попала в болото,

А в этом болоте поймал её кто-то.

Кто, распростившись с зелёною кожей,

Сделался милой, красивой, пригожей? (Царевна-Лягушка)

2. Загадки

Задание. Отгадайте загадку.

“Жёлтые”

Сели на странички

Тридцать три сестрички,

Сели рядом - не молчат,

Нам загадки говорят. (Буквы)

“Синие”

Долговязый Тимошка

Бежит по узенькой дорожке.

Его следы –

Твои труды. (Карандаш)

То я в клетку, то в линейку.

Написать по мне сумей-ка!

Можешь и нарисовать.

Что такое я? (Тетрадь)

3. Слово. Общее задание для всех команд.

Задание. Составьте несколько новых слов, используя буквы, входящие в состав слова Пароход

4. Пословицы

Задание. Восстановите пословицы.

“Жёлтые”

Дело - Потеха

Ответ: Делу время – потехе час.

“Синие”

Лес - Дрова

Ответ: Чем дальше в лес, тем больше дров..

“Красные”

Свет - тьма

Ответ: Ученье свет, а не ученье тьма.

5. Существенное

Задание. Найдите существенное, которое является существенным словом к данному.

“Жёлтые”

Лес

Лист, деревья, яблоня, охотник, кустарник.

Ответ: Деревья.

“Синие”

Река

Берег, тина, рыба, вода, рыболов.

Ответ: Вода

“Красные”

Больница

Сад, врач, радио, больные, помещение.

Ответ: Больные.

6. Прочитай-ка

Задание. Прочитайте слова. Найдите лишнее.

“Жёлтые”

Карандаш, Чаурк, Тосикчак, Оревд

Ответ: Карандаш, ручка. кисточка, ведро

лишнее слово – Ведро.

“Синие”

Ямч, Рабанаб, Яол, Юал

Ответ: Мяч, Барабан, Оля, Юла

лишнее слово – Оля.

“Красные”

Лейк,Линстипла, Саркак, Теерв

Ответ: Клей, Пластилин, Краска, Ветер

лишнее слово –Ветер.

7. Действия

Задание. Выполните математические действия и прочитайте слово.

“Жёлтые”

ЧЕТ + ИР - ТИР + Т + ВЕРТЬ =

Ответ: ЧЕТВЕРТЬ.

“Синие”

КАН + И + КОМ + УЛ – ОМ + Ы =

Ответ: КАНИКУЛЫ.

“Красные”

ПЕМ + РИК – ИК – М + ЕМЕ + НА

Ответ: ПЕРЕМЕНА.

8. Предложение. Общее задание для всех команд.

Задание. Составьте предложение из букв данного слова ЛЕТО.

Например: Люда ела торт одна.

9. Ребусы.

Задание. Разгадайте ребусы.

“Жёлтые”

Ответ: Лак.

“Синие”

Ответ: Рыбак.

“Красные”

Ответ: Комар.

Жюри подводит итоги игры, объявляет результаты.

Ведущий: Поздравляю вас, ребята, с победой, которую вы одержали благодаря старанию, трудолюбию и желанию учиться.

3 ученик. Школа – это первый день, начатый от букваря.

Буквы сложатся в слова, цифры в трудные задачи.

Ученику – Ура! Ура! Ура! Много знаний и удачи!

Награждение участников игры медалями “Знатоку русского языка”.

Проведя анализ результатов по каждому заданию, мы выяснили, что в процессе игры ребенку легче выстраивать логическую цепочку (как, например, в задания с загадками, действия, прочитай-ка), не вызывает трудности и воспроизведение в памяти знаний по литературе (загадки о сказках), в процессе игры у детей активизировалось мышление, память, воображение.

Урок прошел быстро и интересно, но вместе с тем и результативно. В памяти учеников, можно сказать, непроизвольно отложись знания по русскому языку.

Кроме того, игра имела и психологическое значение для класса, как для коллектива.

Обычно такого рода уроки проводят как обобщающие, заключительные в теме, с целью выявления общего уровня овладения материалом. Но аналогичного типа уроки можно и нужно проводить и в процессе изучения темы, или же включать подобные элементы в урок.

Эффективными оказались и следующие занимательные игры.

На перемене я готовлю детей, которые будут выполнять роль “живых слов”, обучаю их произносить слова хором, но каждого свое слово. На уроке я сообщаю классу, что “живые слова” приготовили предложение и сейчас произнесут его. Дети – “слова” произносят свои слова хором.

В беседе дети приходят к выводу, что предложение не получилось, потому что слова в предложении произносились не строго друг за другом. Учащиеся выстраивают “живые слова” в нужной последовательности, дети – “слова” произносят друг за другом свое слово. Предложение Солнце светит ярко понимают все дети.

Восстановление последовательности слов в предложении развивает у детей умение определять количество слов в предложении, составлять предложение по заданному количеству слов, а также способствует лучшему пониманию детьми членораздельности и строгой последовательности слов.

Игру “Живые слова” в разных вариантах можно использовать не только на первых уроках по ознакомлению детей с предложением, с его словесным составом и последовательностью слов в предложении, но и в более поздний период, когда дети могут записывать небольшие предложения под диктовку.

Эту игру можно использовать и при изучении темы “Слово”, когда дети начнут учиться делить слово на слоги, составлять слова из слогов. Назвать эту игру нужно не “Живые слова”, а “Живое слово” или “Живые слоги”.

При ознакомлении детей со звуковой стороной слова, при обучении звуковому анализу важное место также отводится игре. При изучении и выделении звуков хорошо использовать игру “Назови слова, в которых есть данный звук”. Так, при изучении звука [у] расставляю на столе игрушки. На уроке в гости к детям приходит нарядная кукла Аленка. Из письма, которое она принесла, дети узнают, что у нее сегодня день рождения.

– Давайте подарим Аленке игрушки, в названиях которых слышится звук [у], – предлагаю учащимся.

Дети произносят слова, называющие игрушки:

– Кукла, уточка, петушок, кубики, курочка, гусь.

Когда все предметы были названы, спросила у детей: “А что бы вы могли подарить Аленке из своих игрушек, в названиях которых есть звук [у]?”.

А вот другой вариант игры “Назови слово…”. При изучении звука [и] говорю детям:

– Представьте себе, ребята, что сейчас зима и вы катаетесь на горке. Назовите слова о зиме, в которых слышится звук [и].

Дети называют слова: зима, снеговик, сани, коньки.

Второе задание:

– А теперь назовите слова, в которых не было бы звука “и”.

– Мороз, каток, холод, горка, лёд, снег.

Развитию внимания, умения определять на слух нужный звук способствует игра “Какой звук заблудился?”.

Во время урока, посвященного изучению буквы “ж”, я дала детям такое задание:

– Послушайте стихотворение и назовите слово, в котором заблудился звук. Определите, какой звук заблудился.

Куклу выронив из рук,

Маша мчится к маме:

“Там ползёт зелёный лук

с длинными усами!”

– Какой буквой обозначается звук [ж]? Составьте это слово с нужной буквой из букв разрезной азбуки.

Разнообразить игру можно такими заданиями: написать слово шрифтом, составить два предложения с данными словами (лук, жук).

На уроках, посвященных знакомству и выделению звука, можно проводить и другие игры, которые придумывает сам учитель.

Например, на уроке, посвященном выделению звука [ы] и знакомству с буквой “ы”, предлагаю детям игру “Надуй шарик”.

После игры спрашиваю:

– Ребята, что у меня в руке?

– Шар, – говорят дети.

– А у вас?

– Шары!

Далее проводится работа по выделению звука [ы], наблюдение над его произношением, подбор слов со звуком [ы], знакомство с буквой “ы” и работа по учебнику.

Фрагмент рока:

Игра - соревнование "Бей ответом, как мячом, прямо в цель", "Футбол". В этих играх используются задания по морфемному анализу и конструкции слов. Класс делится на 3 команды. Побеждает та команда, которая быстро и правильно выполнит задание. В игре используется мяч. Итог - количество голов.

Все проведенные методики доказали необходимость и эффективность использования занимательного материала на уроке русского языка про обучении азбуке.

## Вывод к Главе 2

Анализируя результаты исследований и уроки, на которых проводились дидактические игры, можно сделать вывод о том, что дидактические игры положительно влияют на повышение интереса к русскому языку. Дидактические игры, использованные на уроках, предоставляют возможность учащимся раскрыть свои потенциальные возможности, более полно пользоваться своими способностями. Дидактические игры на уроках русского языка создают ситуацию успеха для слабых учеников, они позволяют раскрыться таким ученикам. Игры создают условия для развития творческого мышления, смекалки, находчивости, сообразительности.

Видно как ребенок меняется в ситуации игры, он чувствует себя более уверенным, школьник не боится совершить ошибку, а если совершает таковую, у него есть возможность осознать ее, понять причины данной ошибки и исправить.

Положительно дидактические игры влияют на развитие школьников, им предоставляется возможность работать в группе, решать различные учебные задачи, высказывать свое мнение, анализировать ситуацию, искать пути решения. Следовательно, игры способствуют развитию мышления, памяти, внимания, речи, воображения.

В процессе игры воспитываются и нравственные качества, работая в группе, ребенок учится общаться, т.е. развиваются его коммуникативные способности, учится помогать одноклассникам, что воспитывает чувство товарищества, взаимопомощи. Игры положительно влияет на формирование и сплочение коллектива.

Таким образом, включение дидактических игр в процесс обучения младших школьников способствует повышению познавательной активности и интереса к русскому языку, способствует более качественному усвоению знаний.

**Заключение**

Анализируя результаты теоретических исследований литературы, передового опыта педагогов новаторов, современных педагогов, психологов по проблеме повышения интереса к русскому языку, можно сделать вывод о том, что дидактическая игра имела огромное значение в обучении младших школьников во все времена, начиная с древности. Педагогов всех времен волновала проблема развития психических и познавательных процессов у школьников, стимулирования их деятельности, в чем большое предпочтение отдавали именно дидактической игре. Игра не потеряла своей значимости и в современном обучении детей, она постоянно изменяется, обновляется и совершенствуется. Применение игры в обучении благотворно влияет на качество усвоения учебного материала, за счет повышения интереса к предмету. А интерес, в свою очередь, прекрасно стимулирует деятельность школьников и является одним из главных мотивов учения.

По результатам практической части данной работы можно сказать, что проблема повышения интереса к русскому языку существует. Дело в том, что данный предмет не является популярным среди современных младших школьников, особого интереса ребята к нему не проявляют, среди любимых предметов практически нет русского языка. Материал по этому предмету сложен для понимания младшими школьниками, а поэтому и не вызывает у них должного интереса.

Благодаря проведенным исследованиям и анализу практической деятельности, с использованием дидактической игры как средства обучения, можно говорить о том, что для повышения интереса к русскому языку необходимо стимулировать деятельность школьников с помощью дидактической игры. Игра позволяет воспитывать желание и умение учиться, создает такой эмоциональный фон урока, который помогает детям лучше и глубже усвоить содержание материала. Игра позволяет создать рабочую, развивающую атмосферу как личностные качества школьника, например: взаимопомощь, взаимовыручка, поддержка, чувство товарищества, - так и психические процессы, такие как: память, мышление, внимание, речь, воображение и т.д. Большую помощь игра оказывает в сплочении коллектива младших школьников, через работу в группах и взаимную поддержку. На уроке, школьники играют с большим удовольствием и радостью, они не чувствуют усталости, не замечают как проходит время, они увлечены. Если игра проводится в начале урока, дети на протяжении всего оставшегося времени прекрасно работают, слабые ученики проявляют достаточную активность, в середине, конце урока игра позволяет сосредоточить внимание, поддержать интерес к уроку.

Гипотеза о том, что «процесс повышения интереса к русскому языку будет эффективнее, если в серию уроков русского языка будут включены дидактические игры интересные, доступные, включающие разные виды деятельности детей», поставленная в данной работе, не была опровергнута, хотя подтверждена частично, т.к. для ее полного подтверждения необходим более длительный период времени, чем месяц. Если использовать игры на протяжении всего начального обучения, несомненно, они будут способствовать повышению интереса к русскому языку и учащиеся, переходя в среднее звено для дальнейшего обучения, будут проявлять больший интерес к данному предмету, будут иметь более глубокие знания в этой области.

Исходя из выше сказанного, можно сделать вывод о том, что игры необходимы для начальной школы, и использовать их надо в системе, на разных этапах урока, включать в них различные виды деятельности школьников, применять игры при изучении сложного, трудного для понимания материала. Необходимо разрабатывать целые комплексы игр по определенным темам, для более систематизированного их использования.

Игра - это незаменимый инструмент в развитии личности младшего школьника, с помощью которого можно повысить интерес к русскому языку и сделать этот предмет более «живым» и увлекательным

# Список литературы

1. Архипова Е.В. Русский язык и развитие речи. Санкт-Петербург: издательский дом «Литература», 2005 год.
2. Бабанский Ю.К., Сластенин В.А., Сорокин И.А. и др. Педагогика: учебное пособие для студентов педагогических институтов/ Просвещение, Москва , 1988г.
3. Блехер Ф.Н. Дидактические игры и занимательные упражнения. М., Просвещение, 2003г. – 413 с.
4. Богач З.И. Как сказка помогает грамотно писать. Журнал. Начальная школа. № 9, 1998г.
5. Волина В.В. Веселая грамматика. – М.: Знание, 1995. – 315 с.
6. Волина В.В. Занимательное азбуковедение. – М.:Просвещение, 1991. – 228 с.
7. Занков Л.В. Беседы с учителями// Вопросы обучения в начальных классах. М., 1995. – 367 с.
8. Дубова Т.А. Дидактическая игра «Иду в гости» на уроках русского языка Журнал. Начальная школа. № 11 2001г.
9. Капустина Н.Г. Познавательный интерес младших школьников. Журнал «Начальная школа полюс до и после» № 2, 2005 год.
10. Касаткина Н. А. Занимательные материалы к урокам обучения грамоте и русского языка в начальной школе. – М.: Учитель, 2003. – 128 с.
11. Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие «Академия развития», Ярославль, 1997г.
12. Кириллова Л. Энциклопедия методов обучения чтению. Буквы, слоги, кубики. – М.:АСТ, 2008. – 288 с.
13. Козлова О.А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников. Журнал «Начальная школа», № 11, 2004 год.
14. Козятинская С.Е. Нетрадиционные формы проведения уроков русского языка в начальной школе. Журнал. Начальная школа. № 1, 1999г.
15. Кульневич С.В., Лакоценина Т.П. Нетрадиционные уроке в начальной школе, ч. 2. Воронеж, 2002. – 530 с.
16. Левушкина О. Н. Словарная работа в начальных классах. – М.: «ВЛАДОС», 2003. – 290 с.
17. Лоншакова А.А. Нестандартные приемы закрепления изученного на уроках русого языка. Журнал. Начальная школа. № 4, 2002г.
18. Лысенкова С.Н. Кога легко учиться. М., 2001.- 174 с.
19. Макаренко А.С. Книга для родителей. Лекции о воспитании детей//Собрание сочинений, т. 4. М., 1952. -340 с.
20. Методика грамматики и орфографии в начальных классах// под. ред. Н.С. Рождественного. М., 1999. – 315 с.
21. Наймушина Л.И. Кроссворды на уроках русского языка. Журнал. Начальная школа. №5, 1997г.
22. Перельман Я. И. Занимательные задачи и опыты. – М.: Просвещение, 1999. – 528 с.
23. Подласый И.П. Педагогика: учебник для студентов высших педагогических учебных заведений, Просвещение Гуманитарное издательский центр ВЛАДОС, 1996г.
24. Пономарева Л.Г. Развивающие упражнения по русскому языку в I классе. Журнал. Начальная школа. № 5, 1997г.
25. Сабаткоев Р.Б.«Теория и практика обучения русскому языку», Москва, Академия, 1997г.
26. Смирнов С.А., Котова И.Б., Шиянов Е.И. и др. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии: учебник для студентов высших и средних учебных заведений, издательский центр «Академия», Москва, 1999г.
27. Соловейчик М.С, Жедек П.С. Русский язык в начальных классах: теория и практика обучения. М., Просвещение, 1999 г. – 216 с.
28. Степанова О.А. Научно-методические подходы к использованию игры в педагогической работе с младшими школьниками. Журнал «Начальная школа полюс до и после» № 8, 2003 год.
29. Тарабарина Т.И., Соколова Е.И. И учеба, и игра: русский язык. Ярославль, 2007. – 279 с.
30. Шмаков С.А. «Игры для учащихся - феномен культуры» Москва, Новая школа 1994г

1. Перельман Я. И. Занимательные задачи и опыты. – М.: Просвещение, 1999. - 14 с. [↑](#footnote-ref-1)
2. Кириллова Л. Энциклопедия методов обучения чтению. Буквы, слоги, кубики. – М.:АСТ, 2008. [↑](#footnote-ref-2)
3. Кириллова Л. Энциклопедия методов обучения чтению. Буквы, слоги, кубики. – М.:АСТ, 2008. [↑](#footnote-ref-3)
4. Кириллова Л. Энциклопедия методов обучения чтению. Буквы, слоги, кубики. – М.:АСТ, 2008. [↑](#footnote-ref-4)
5. Кириллова Л. Энциклопедия методов обучения чтению. Буквы, слоги, кубики. – М.:АСТ, 2008. [↑](#footnote-ref-5)
6. Кириллова Л. Энциклопедия методов обучения чтению. Буквы, слоги, кубики. – М.:АСТ, 2008. [↑](#footnote-ref-6)
7. Шмаков С.А. «Игры для учащихся - феномен культуры» Москва, Новая школа 1994г [↑](#footnote-ref-7)
8. Подласый И.П. Педагогика: учебник для студентов высших педагогических учебных заведений, Просвещение Гуманитарное издательский центр ВЛАДОС, 1996г. – 154с. [↑](#footnote-ref-8)
9. Макаренко А.С. Книга для родителей. Лекции о воспитании детей//Собрание сочинений, т. 4. М., 1952. [↑](#footnote-ref-9)
10. Тарабарина Т.И., Соколова Е.И. И учеба, и игра: русский язык. Ярославль, 2007. -110с. [↑](#footnote-ref-10)
11. Подласый И.П. Педагогика: учебник для студентов высших педагогических учебных заведений, Просвещение Гуманитарное издательский центр ВЛАДОС, 1996г. – 214с. [↑](#footnote-ref-11)
12. Волина В. В. Занимательное азбуковедение. – М.:Просвещение, 1991 [↑](#footnote-ref-12)
13. Разработка и проведение урока в приложении. [↑](#footnote-ref-13)