

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ СЛОВАРНОЙ ГРАМОТНОСТИ ВТОРОКЛАССНИКОВ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА

А. А. Пусикова (МГУ имени А. А. Кулешова)

Науч. рук. *Е. А. Свириденко*,

канд. филол. наук, доцент

Научить ребенка писать словарные слова без ошибок – одна из задач педагога. Количество слов с непроверяемыми написаниями в учебниках по общеобразовательным предметам с каждым годом растет, поэтому в центре внимания находится целенаправленное, системное, опирающееся на лингвистические знания обучение младших школьников различным способам работы с этой группой языковых единиц. По мнению А.С. Манучарян, «в дидактических играх происходит не только усвоение знаний, навыков и учебных умений, но и развитие всех психических процессов участников, их способностей и пристрастий» [1]. Вышесказанное определяет актуальность исследования, цель которого – сформировать у учащихся 2 класса словарную грамотность средствами современных дидактических игр. Нами разработана и апробирована линейка игр. В ходе исследования мы также рассматривали возможности сетевого сервиса LearningApps при изучении слов с непроверяемыми гласными в качестве сопровождающего к другим методам и приемам. Основная идея интерактивных заданий, которые созданы благодаря данному сервису, заключается в том, что школьники могут проверить и закрепить свои знания в игровой форме. В составе ВНК «Лингводидактическая мастерская» мы активно занимались разработкой обучающего игрового проекта «Мастерская словарных слов». Все это помогает развивать у учащихся 2 класса навыки словарной грамотности, повышает орфографическую уверенность и внимательность при работе.

Литература

1. **Манучарян, А. С.** Особенности использования дидактической игры в процессе обучения русскому языку / А. С. Манучарян // Международный журнал гуманитарных и естественных наук [Электронный ресурс]. – 2023. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-ispolzovaniya-didakticheskoy-igry-v-protssesse-obucheniya-russkomuyazyku?ysclid=m78thsnrzo831974288>. – Дата доступа: 17.02.2025