

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА НА УРОКАХ ОБУЧЕНИЯ ГРАМОТЕ

В процессе обучения, ориентированного на развитие воображения и мышления, принципиально изменяется позиция ученика: из объекта обучения в субъекта обучения – творца своей деятельности. При этом обучение необходимо строить так, чтобы ученик преодолевал небольшие трудности, с некоторым напряжением добивался результата. Отсюда – уважение к возможностям школьника и создание условий для их полноценного использования, направленность процесса обучения на решение поисковых и творческих задач.

Использование игровых методов в обучении младших школьников формирует у детей такие необходимые для становления учебной деятельности качества, как общее положительное отношение к школе и учебному предмету, желание постоянно расширять свои возможности и способности, «строить» себя в сотворчестве с учителем и одноклассниками, осознание способов самоконтроля и самооценки.

Игровой метод обучения – это придание игровой формы заданию, имеющему познавательное содержание, путем введения в него одного или нескольких элементов игры. Такими элементами могут являться игровой сюжет, роли, установка на выигрыш в результате выполнения определенных правил и достижения заданной цели.

Компоненты дидактических игр с правилами во многом совпадают с компонентами учебной деятельности: наличие учебной задачи; одинаковый способ действия, который использует школьник, например, клас-

сификацию, сравнение, анализ; результативность деятельности, развитие самоконтроля и самооценки.

Для того чтобы игра стала методом обучения, необходимо соблюдение ряда условий. Во-первых, учебная задача должна совпадать с игровой; во-вторых, важно сохранить игровую ситуацию; в-третьих, должна быть построена система игр с постепенно усложняющейся учебной задачей.

Дидактическая игра от игры вообще отличается наличием четко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами. Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры. Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придает игре познавательный характер, предъявляет к ее участникам определенные требования в отношении знаний. Правилами определяется порядок действий и поведения учащихся в процессе игры («если, то...»). Они разрабатываются с учетом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением. Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся. Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы. Задание игры должно быть занимательным, интересно оформленным. Дидактическая игра имеет определенный результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены.

В процессе дидактической игры учитель доминирует: объявляет игровое правило и действие, школьник по своему усмотрению ничего не может изменить в игре. Как только вносятся изменения (например, меняется игровое правило), возникает новая игра.

При выборе дидактической игры учитель должен установить степень соответствия планируемого и реального результата игры и определить причины этого несоответствия, провести поэтапный анализ хода игры с выделением наиболее трудных/очень легких для детей этапов, правил, игровых заданий, дать подробный анализ игрового настроения и поведения детей, их активности и заинтересованности ходом и результатами игры, оценить перспективы использования игры, необходимость ее модификации.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их

чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры. Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока.

Необходимо внести изменения и в соотношение фронтальной, групповой и самостоятельной работы. Учащимся легче справиться с заданием, если оно выполняется фронтально, «вслух». Но постоянная фронтальная работа невозможна из-за разницы в темпе работы учеников, вариативности возникающих трудностей у школьников, кроме того, длительная фронтальная работа утомляет детей. Поэтому на уроке целесообразно увеличить долю групповой работы, при этом группы и задания подбираются в зависимости от типа испытываемых трудностей. Такая организация работы класса дает учителю дополнительное время для индивидуальной работы с детьми.

Учащиеся на уроках обучения грамоте должны научиться: 1) выделять первый и последний звуки в слове, 2) интонационно выделять нужный звук, 3) определять частотный звук в стихотворении, 4) называть из стихотворения слова с заданным звуком.

У большинства детей к моменту обучения грамоте фонетический строй речи в норме, но при этом наблюдается резкое недоразвитие фонематического слуха. Ученику недостаточно просто услышать и произнести анализируемое слово, нужно специально привлечь внимание к тому, как учащийся произносит звук, как «работают» при этом губы, зубы, язык. В структуру урока необходимо ввести следующие дидактические игры, способствующие совершенствованию слухового восприятия, развитию навыков звукового анализа и синтеза: *по звуку угадай предмет, угадай звук, сигнальщики, у кого хороший слух, разложи вещи по полкам, подберем слова, соберем слова в корзинку, назови свое слово и другие.*

Младшим школьникам трудно дифференцировать твердые и мягкие согласные звуки, а именно умение различать твердые и мягкие согласные – один из основных навыков для успешного овладения чтением и письмом. Поэтому необходимо ввести дидактические игры, способствующие акустическому различению этого признака, например, *какой звук чаще всего слышим*. Для разграничения твердых и мягких согласных можно использовать игру с учебной задачей – определить частотный звук в стихотворении, подобранным таким образом, что частотными в них являются согласные звуки, парные по «твердости/мягкости». Например: 1. *Бедный мишка заболел – Мишка много меду ел. Мишка плачет и кричит: «У меня живот болит!»* 2. *Мама приходит с работы, Мама снимает боты, Мама проходит*

в дом, Мама глядит кругом. Более сложный вариант игры стихотворение, в котором частотными были пары по твердости / мягкости. Примером может быть работа с таким стихотворением: *Дятел дерево долбил, Деда стучком разбудил. Дятел, дятел Дуб долбит, В щелки дерево дробит. – Дятел! В дереве дыра, Перестать давно пора.*

Для совершенствования слухового восприятия, развития навыков звукового анализа и синтеза на уроках обучения грамоте можно предложить дидактические игры из сборника «Игры по обучению грамоте и чтению» Н. Н. Максимук [1].

Итак, игра способна стать оптимальным инструментом, обеспечивающим успешность адаптации ребенка к новой ситуации развития, развитие младшего школьника как субъекта собственной деятельности, гармонизацию сочетания умственных, физических и эмоциональных нагрузок.

Список литература

1. Максимук, Н. Н. Игры по обучению грамоте и чтению / Н. Н. Максимук – М. : Вако, 2004. – 128 с.