

**СБОРНИК
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
ДЛЯ ПЕРВОКЛАСНИКОВ**

Разработчик Учитель начальных классов Л.Н.Вахрушева



Оглавление

Введение	3
Актуальность.....	3
Правила использования.....	5
Игры на уроках обучения грамоте	5
«Узнай себя» (Приложение 1).....	5
«Веселый алфавит» (Приложение 1)	5
«Город букв» (Приложение 2).....	6
«Супермаркет» (Приложение 1)	6
«Потеряшки» (Приложение 1)	6
«Узнай себя» (Приложение 1).....	7
«Подбери пару - Печатные» (Приложение 6).....	7
«Подбери пару - Прописные» (Приложение 7)	7
«Спичечные буквы» (Приложение 4).....	7
«Запиши словечко» (Приложение 1)	7
«Буквы и Звуки» (Приложение 3).....	7
«Слоги» (Приложение 3)	8
«Узнай звук» (Приложение 5)	8
«Запиши звуки» (Приложение 5)	8
Приложения для распечатки / карточки.....	9
Приложение 1.....	9
Приложение 2.....	15
Приложение 3.....	22
Приложение 4.....	23
Приложение 5.....	24
Приложение 6.....	25
Приложение 7.....	29

Введение

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

В.А. Сухомлинский

«Обучение ребёнка должно идти через игру. В игре ребёнок обучается легко и с интересом.»

В.А. Сухомлинский

«Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет на работе, когда вырастет.»

А.С. Макаренко

Одним из основных принципов активизации деятельности учащихся начальной школы была и остается игра. Игра является основным видом деятельности ребенка, начиная практически от рождения. Она играет большую роль в формировании и развитии умственных, эмоциональных, физических и творческих способностей ребенка.

Термин «игра» включает в себя разнообразные виды деятельности. Игра помогает развивать память, мышление, воображение, внимание. Одиночная игра развивает индивидуальные качества ребенка, знакомит его с характеристиками и свойствами тех или иных предметов. Игра в группе приучает ребенка к общественной жизни, социальным ролям и отношениям между людьми. Ролевые игры помогают ученику осваивать нормы и стереотипы поведения в современном обществе. Игровые технологии успешно применяются на уроках математики, русского языка, литературного чтения, окружающего мира, иностранных языков. Игра является наиболее естественной для ребенка формой обучения и овладения какими-либо навыками. Вовлекая ребенка в учебную деятельность важно, чтобы ребенок сопоставлял жизненные ситуации с получаемыми знаниями.

Игровая деятельность позволяет не только активизировать процесс обучения, но и создаёт атмосферу радости познания овладеваемыми знаниями.

Актуальность

В наш век передовых технологий современный учитель - это профессионал, умеющий сочетать в себе свои знания, умения, передовые технологии, нюансы детской психологии, и направлять все свои таланты на то, чтобы дать ребенку знания в условиях обычной школы. Важнейшей задачей современной системы начального образования является формирование универсальных учебных действий, обеспечивающих

школьникам умение учиться, способность к саморазвитию и самосовершенствованию. Существуют следующие виды универсальных учебных действий: коммуникативные, познавательные, регулятивные. Все они удивительным образом сочетаются и воплощаются в игровой деятельности. Поэтому в учебную деятельность необходимо включать как можно больше различных игр.

Обучение, как учит педагогика, — это целенаправленная деятельность, которую учитель по роду своей профессии призван организовывать. И как только учитель, предлагая игру детям, задает цель этой игры, игра становится дидактической. При обучении детей младшего школьного возраста дидактические игры все в большей степени становятся формами для передачи вполне определенных знаний и навыков. Особое значение в этих занятиях имеют игровые моменты уроков, связанные с упражнениями, закреплением пройденного материала, со снятием напряжения и переутомления детей. Не меньшее значение имеет использование дидактических игр для целей активации внимания и заинтересованности детей при изучении естественнонаучных дисциплин.

Известный психолог **Д.Б.Эльконин** подчеркивал, что ни один другой вид деятельности не образует вокруг себя такого мощного «педагогического поля». **Л.С. Выготский** видел в игре неиссякаемый источник развития личности, сферу, определяющую «зону ближайшего развития», в игре возможны высшие достижения ребенка, которые завтра станут его реальностью. **В.А. Сухомлинский** писал: *«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»*.

Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети сами того не замечая, охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Именно игра помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. Интерес, развиваемый в дидактической игре, перемещает ребенка от игры к познанию, к решению умственных задач. В игре оживляется темп занятия, вовлекает в урок значительную часть учеников. В игре участвуют все, кто-то активнее, кто-то пассивнее, и совсем небольшое количество могут остаться наблюдателями, но все так или иначе вовлечены в процесс обучения.

Учителя начальных классов в современных условиях нуждаются в разносторонних разработках определенной системы работы, направленной на формирование у учащихся познавательных учебных действий в игровой деятельности. Данный сборник призван облегчить работу учителя, включая уже готовые дидактические игры в свои уроки в качестве разминки в начале урока, в качестве минутки отдыха между разными видами деятельности, восстановиться физически и эмоционально, активизировать учащихся перед восприятием нового материала, и, наконец, дать возможность минутного отдыха учащимся.

Развивающие игры разделены в соответствии с основными уроками начальной школы: обучение грамоте и русский язык. Предлагаемые игры помогут учащимся, с одной стороны, лучше усвоить изучаемый материал, а с другой – снимут напряжение и усталость. Предлагаемые игры несложные по содержанию, соответствующие умственному развитию детей 7-10 лет, в том числе игры будут полезны для детей с ОВЗ. Игровая деятельность как элемент урока может применяться на любом этапе его — от проверки домашнего задания до выполнения проверочной работы и обобщения.

В основе предлагаемых материалов лежит идея использования игр в обучении младших школьников.

Правила использования

К каждой игре прилагаются карточки, которые разработаны с учетом удобства для работы учащихся и учителя. Листы приложения распечатываются в цветном варианте. **Для длительного использования и сохранения аккуратного вида предлагаемые карточки рекомендуется заламинировать.**

Игры на уроках обучения грамоте

Игры на уроках предполагают как индивидуальную работу, так и вовлечение в игру максимального количества учащихся, поэтому формы проведения игр – индивидуальная, коллективная с целым классом или групповая с делением класса на команды. Педагог легко может сориентироваться, какую форму выбрать в зависимости от целей и задач урока.

«Узнай себя» (Приложение 1)

Цель игры: развитие фонематического слуха

Учитель выдает карточки. Называет слово. Ученик должен услышать звук, написанный на своей карточке, и поднять ее.

Для данной игры из раздаточного материала необходимо изъять буквы, не обозначающие звуки, поэтому карточек можно распечатать в 2 экземплярах.

Игра актуальна:

- для индивидуальной работы с учеником
- для проведения на уроке, если в классе большое количество учеников, (максимальное вовлечение в деятельность и возможность охватить всех учащихся).

«Веселый алфавит» (Приложение 1)

Цель игры: закрепление алфавита и порядка букв в нем, а также формирование умения работать в команде

Для использования этой игры с обратной стороны карточек необходимо прикрепить магнит. На доске разместить карточки с буквами в хаотичном порядке, игроков можно раздеть на 2-3-4 команды и обозначить каждой команде интервал «от ... буквы до... буквы», в котором игроки должны расставить буквы в правильном порядке. Ученики выбирают свои буквы и расставляют в правильном порядке.

«Город букв» (Приложение 2)

Цель игры: активизация знаний гласных и согласных звуков, звонких и глухих звуков, парных согласных звуков, твердых и мягких согласных

Карточки с буквами подобраны в более строгом формате, так как нацеливают учащихся настроиться на выполнение более серьезных учебных задач.

Для игры кроме карточек с буквами предлагаются домики. Здесь вариантов игры может быть несколько в зависимости от цели:

- 1) Деление на гласные и согласные в этом случае можно взять только два домики в соответствие с цветом (красный и зелёно-синий)
- 2) Деление на глухие и звонкие – соответствующие домики (домик с наушниками, домик со звоночком)
- 3) Выделение парных согласных – отдельный домик (половинка с наушниками, половинка со звоночком)
- 4) Разделение твердых и мягких согласных – соответствующие домики (зелёный и синий)

Карточки с буквами и домики предлагается также напечатать в цветном варианте, заламинировать и с оборотной стороны прикрепить магнит. На одной стороне доски разместить карточки с буквами, на другой – домики. В

«Супермаркет» (Приложение 1)

Цель игры: закрепление умения находить и выявлять нужный звук в слове

Для этой игры учитель называет (либо в затруднительной ситуации) показывает звук, учащиеся находят слова. Например, звук [м]. Дети называют слова: молоко, мороженое, мыло, марля, мука...

Несколько вариантов игры:

- звук в начале слова
- звук в середине слова (определенном слоге слова)
- звук в конце слова

С целью усложнить игру можно определять отдел в супермаркете, например, «Бакалея», «Канцелярия», «Фрукты-Овощи» и т.п.

«Потеряшки» (Приложение 1)

Цель игры: закрепление умения узнавать графический образ звука или буквы

Вариант 1:

На доску прикрепляется наполовину закрытая буква. Задача ученика выйти к доске и записать целую правильную букву.

Вариант 2:

Предварительно ученикам раздаются карточки и когда на доску прикрепляется наполовину закрытая буква, то к доске выходит тот ученик, у кого есть эта полная буква.

Вариант 3:

Карточки разрезаются пополам таким образом, чтобы можно было узнать элементы буквы, эти половинки раздаются участникам игры и по сигналу учащиеся ищут свою пару.

«Узнай себя» (Приложение 1)

Цель игры: закрепление умения узнавать графический образ звука и буквы

Участникам игры раздаются буквы. Учитель называет слово, учащиеся, обладающие этими буквами выходят к доске и выстраиваются в нужном порядке, держа перед собой свою букву. Или же выкладывают слово на доске.

«Подбери пару - Печатные» (Приложение 6)

Цель игры: закрепление умения узнавать печатные заглавную и строчную буквы

Участникам игры раздаются заглавные, либо строчные буквы. Учитель просит найти пару. Ребята ищут свои пары.

«Подбери пару - Прописные» (Приложение 7)

Цель игры: закрепление умения узнавать прописные заглавную и строчную буквы

Аналог предыдущей игры, но с прописными буквами

Здесь надо отметить, что абсолютно все игры сборника можно использовать с печатными и прописными буквами, задав этим более серьезный тон играм.

«Спичечные буквы» (Приложение 4)

Цель игры: закрепление умения составлять графический образ буквы

Играть можно все классом на доске, группами по 2,3,4 человека, индивидуально.

Для этого понадобятся безопасные картинки - «Спички» или обычные счетные палочки.

Задача учащихся:

- составить буквы из 2 спичек (например, Л, У, Х и т.п.)
- составить буквы из 3 спичек (А, П, Н...)
- составить буквы из 4 спичек (Ш, Щ...)
- составить буквы из 5 спичек (Б, В...)
- составить буквы из 6 спичек (Ю...)

Вариаций составления букв может быть множество, это будет зависеть от воображения учеников)

«Запиши словечко» (Приложение 1)

Цель игры: закрепление умения складывать слово из букв

Группам участников игры раздаются буквы. Учитель называет слово, учащиеся, складывают слово или же выкладывают слово на доске.

«Буквы и Звуки» (Приложение 3)

Цель игры: закреплять умение определять количество букв и звуков в словах

Для этой игры понадобятся шаблоны, в которые перманентным маркером учащиеся будут вписывать количество букв и звуков. Поэтому распечатав шаблоны, необходимо будет запастись маркерами на то количество учеников, которых вовлекаем в игру.

Учитель пишет на доске / воспроизводит на интерактивной доске / произносит (по вашему выбору) слова, дети считают и вписывают цифры, и показывают педагогу со своего места. Учитель обращается к каждому и быстро одобряет или опровергает ответ. Эффективность игры в том, что максимально можно охватить весь класс.

«Слоги» (Приложение 3)

Цель игры: закреплять умение определять количество слогов в словах

Как и для предыдущей игры – используем шаблоны Приложения 3.

Учитель пишет на доске / воспроизводит на интерактивной доске / произносит (по вашему выбору) слова, дети считают и вписывают цифры, и показывают педагогу со своего места. Учитель обращается к каждому и быстро одобряет или опровергает ответ. Эффективность игры в том, что максимально можно охватить весь класс.

Усложнив задачу, можно просить посчитать и буквы, и звуки, и слоги, тем самым начиная подготовку учащихся к фонетическому разбору.

«Узнай звук» (Приложение 5)

Цель игры: развитие фонематического звука, умение выделять его в слове

Учитель произносит чистоговорку, дети узнают наиболее часто встречающийся звук, записывают его и показывают педагогу карточку со своего места. Учитель обращается к каждому и быстро одобряет или опровергает ответ.

Игра для индивидуального и группового использования.

Некоторые чистоговорки:

Клим из Клина ехал в Крым Ким из Крыма ехал в Клин (К)

У Аграфены и Арины Растут герань и георгины (Г)

Боря Ире дал ириску Ира Боре - барбариску (Б)

Черепаша не скушая, Час сидит за чашкой чая (Ч)

Над крышею груша, на груше Андрюша (Ш)

У Сени и Сани в сетях сом с усами. (С)

Иней лёг на ветви ели, Иглы за ночь побелели. (И)

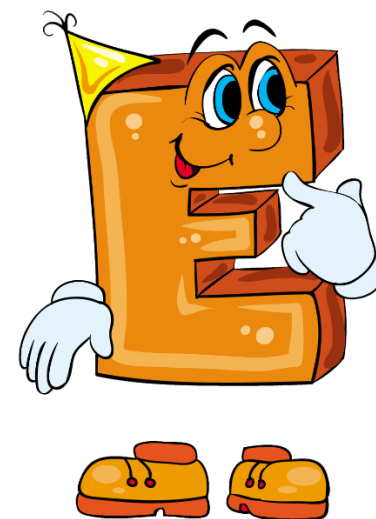
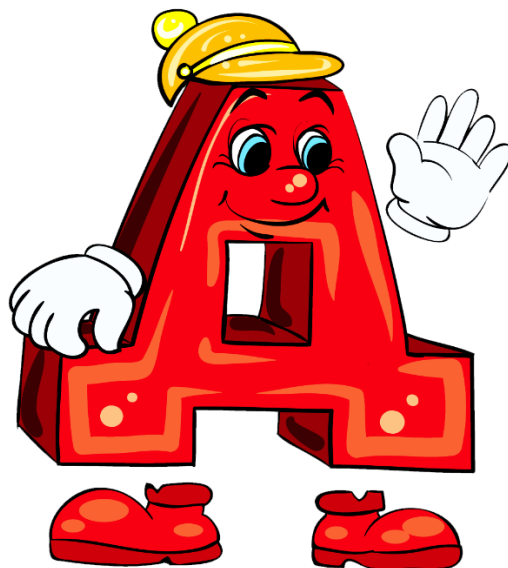
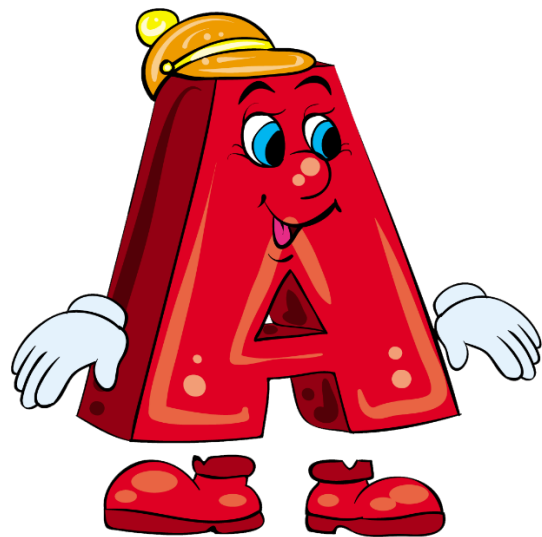
«Запиши звуки» (Приложение 5)

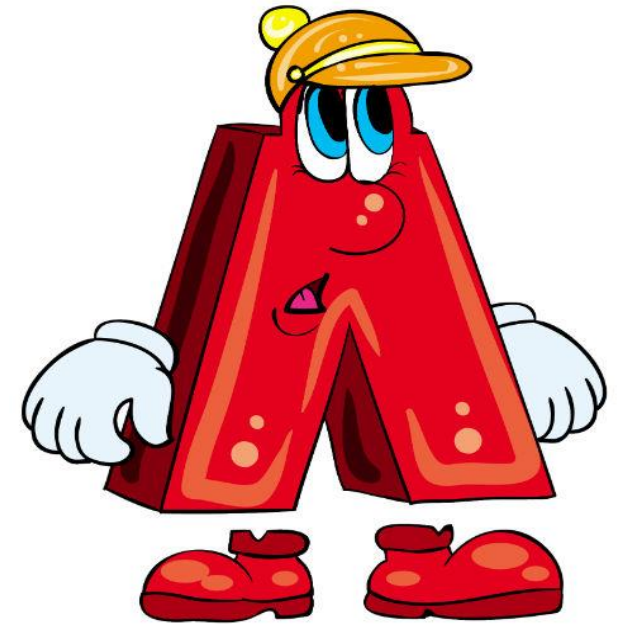
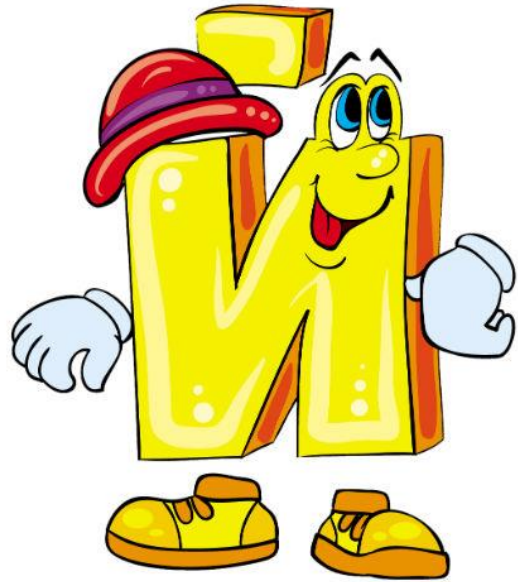
Цель игры: закреплять умение записывать звуковое звучание слова в виде транскрипции, подготовка к фонетическому разбору

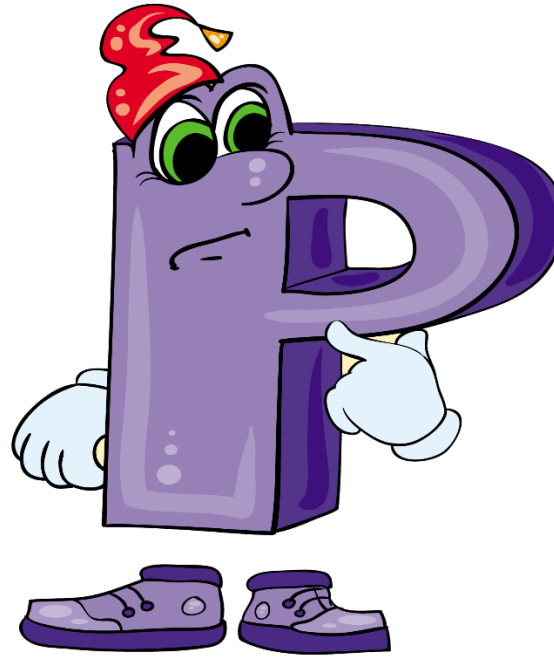
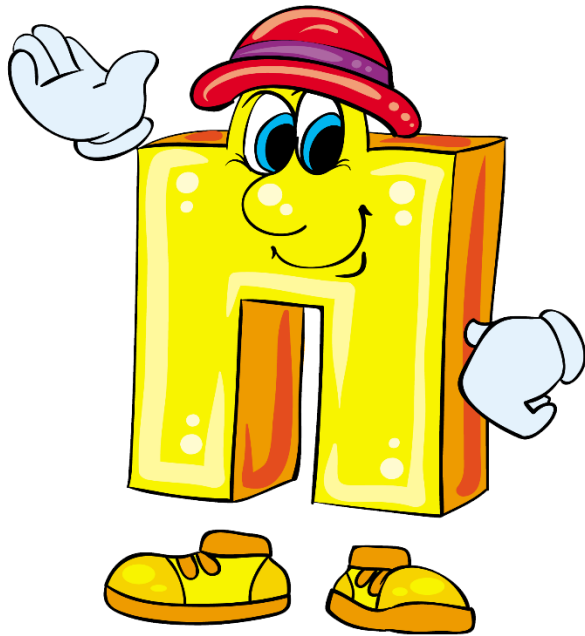
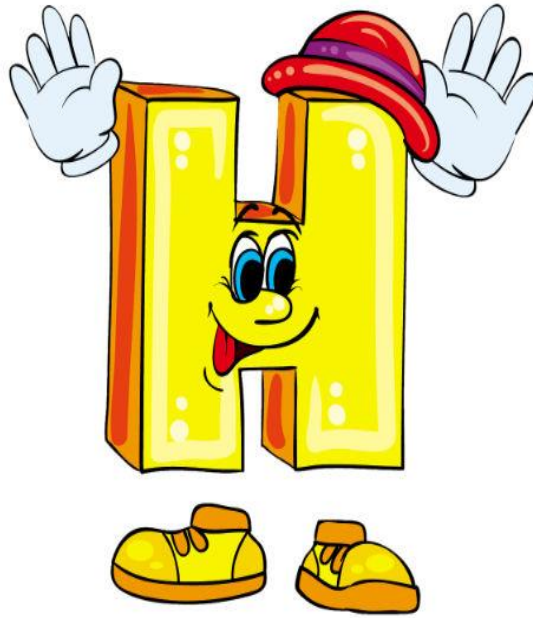
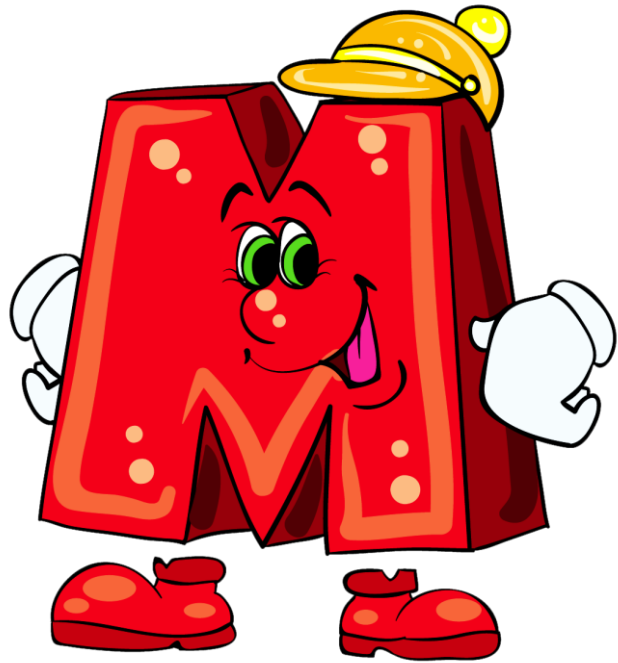
Используем шаблоны Приложения 5 и неперманентные маркеры.

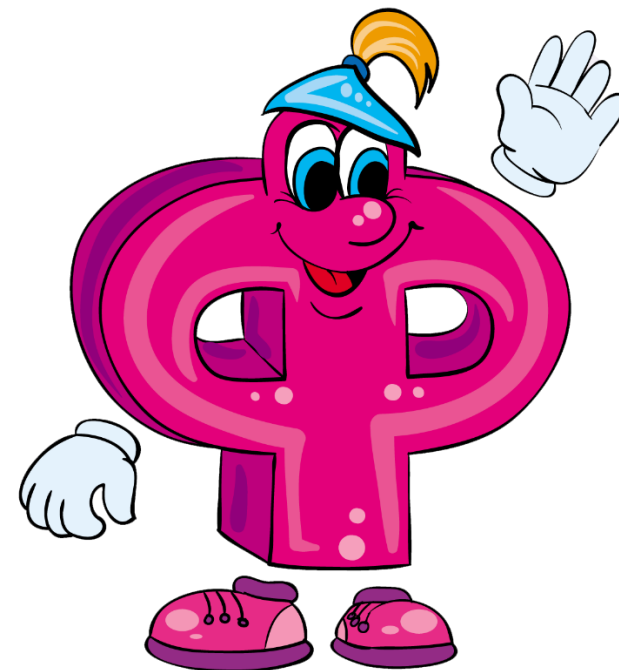
Учитель произносит слово, учащиеся записывают транскрипцию. Учитель обращается к каждому и быстро одобряет или опровергает ответ.

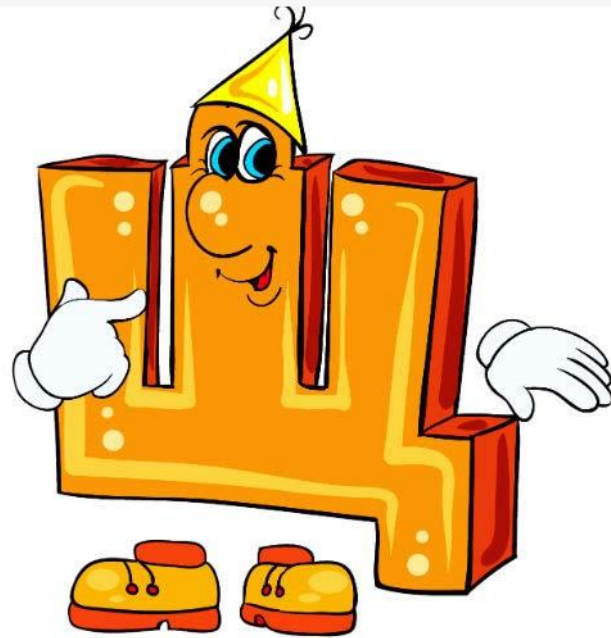
Эффективность игры в том, что максимально можно охватить весь класс.



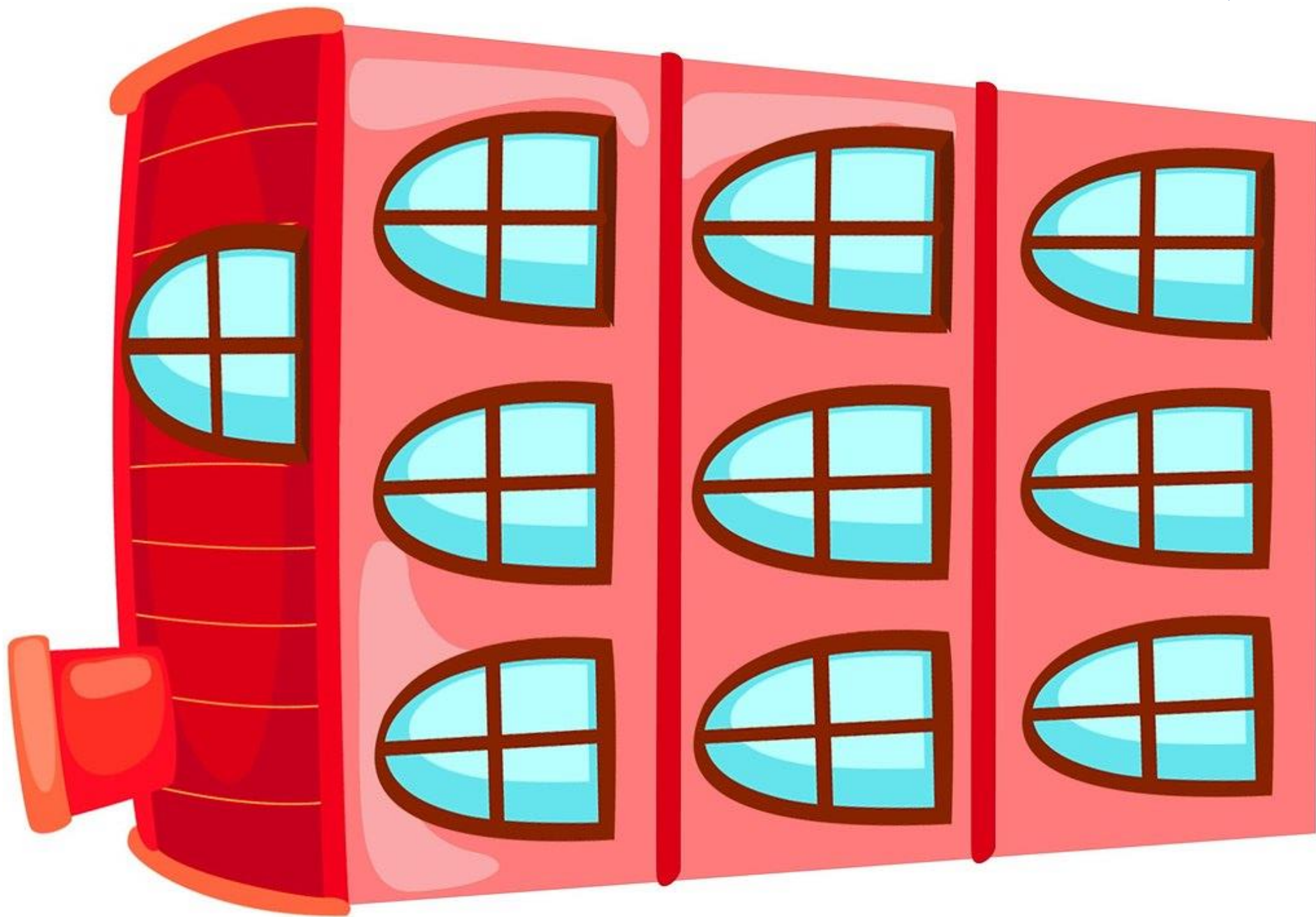


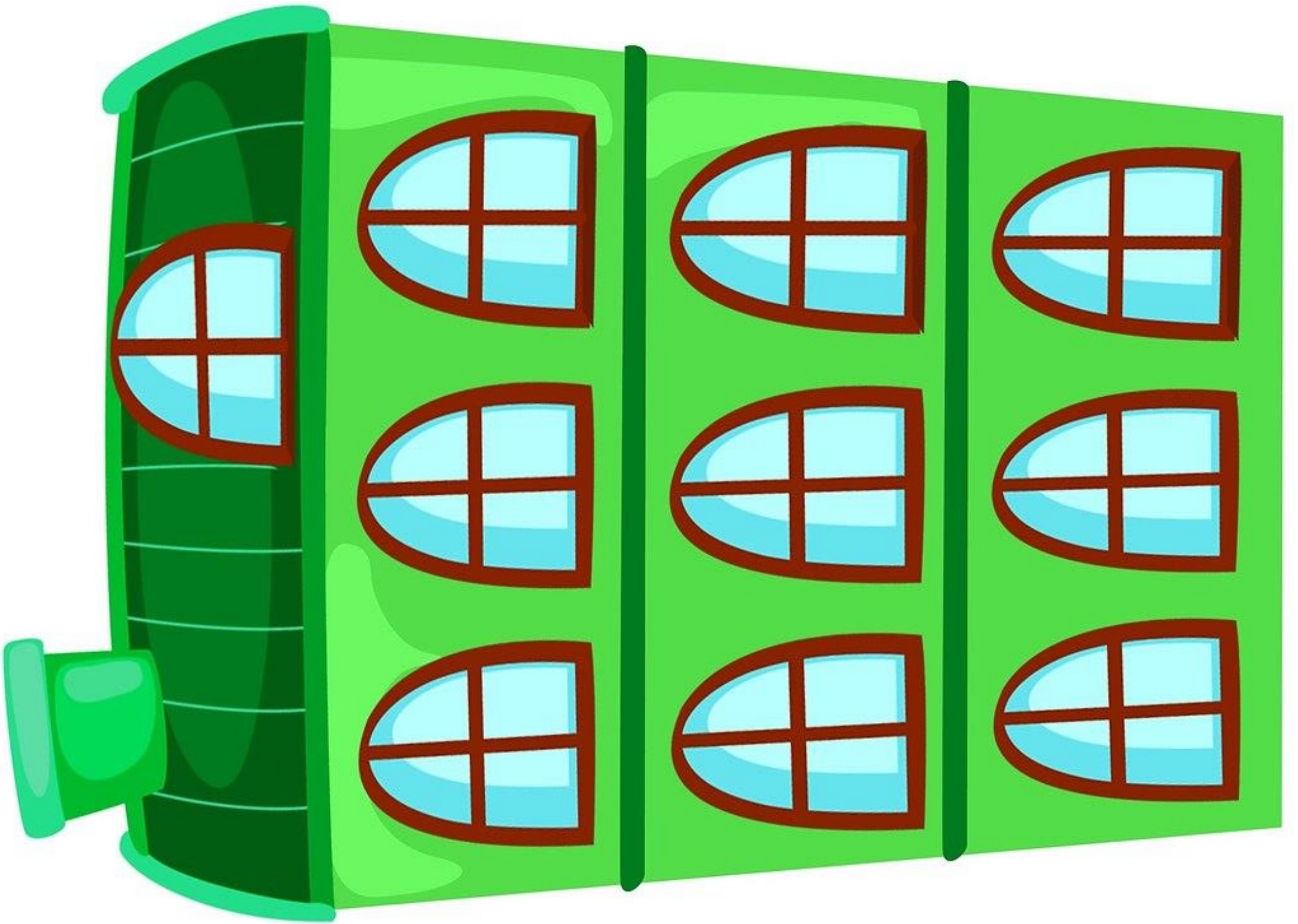


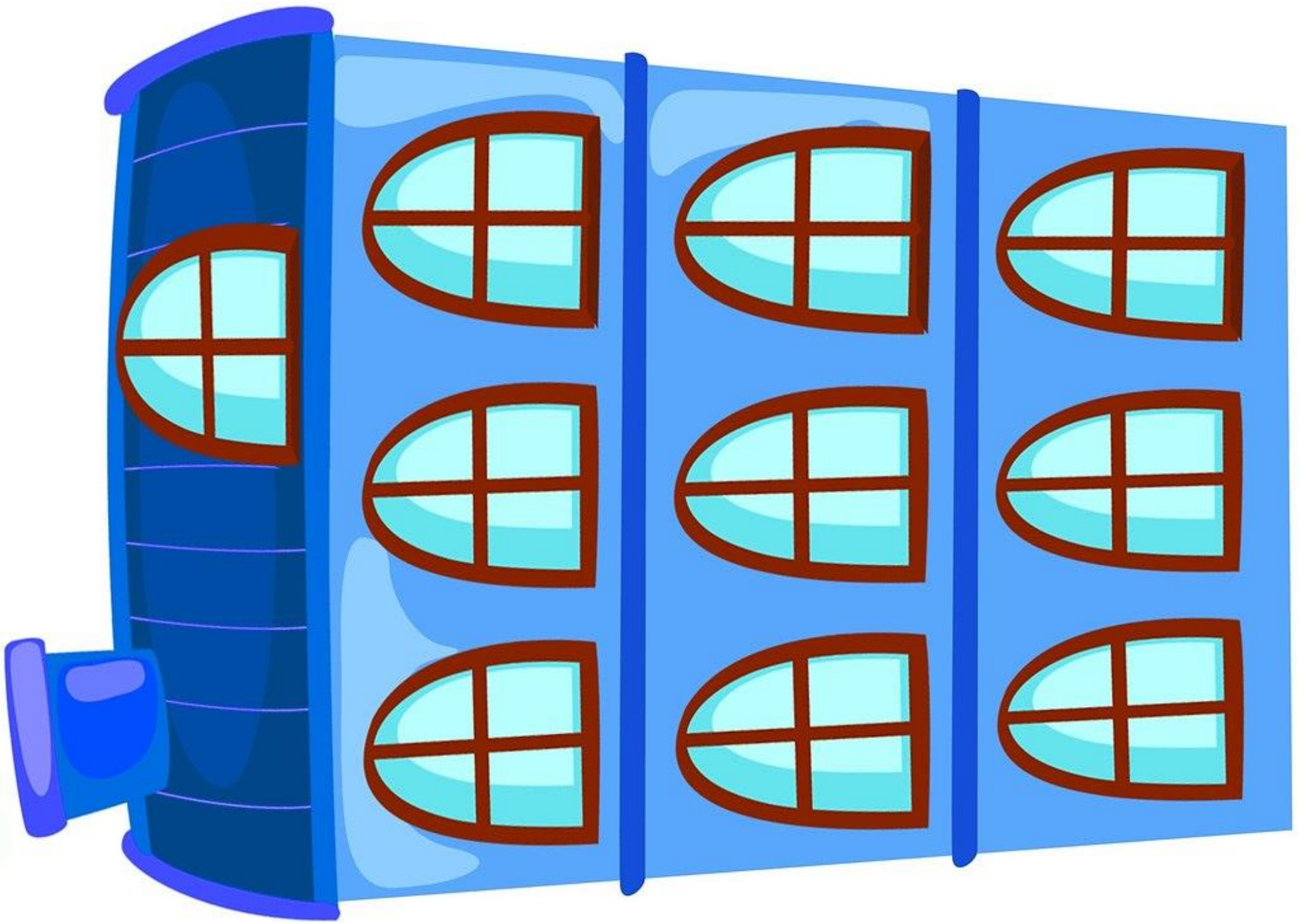


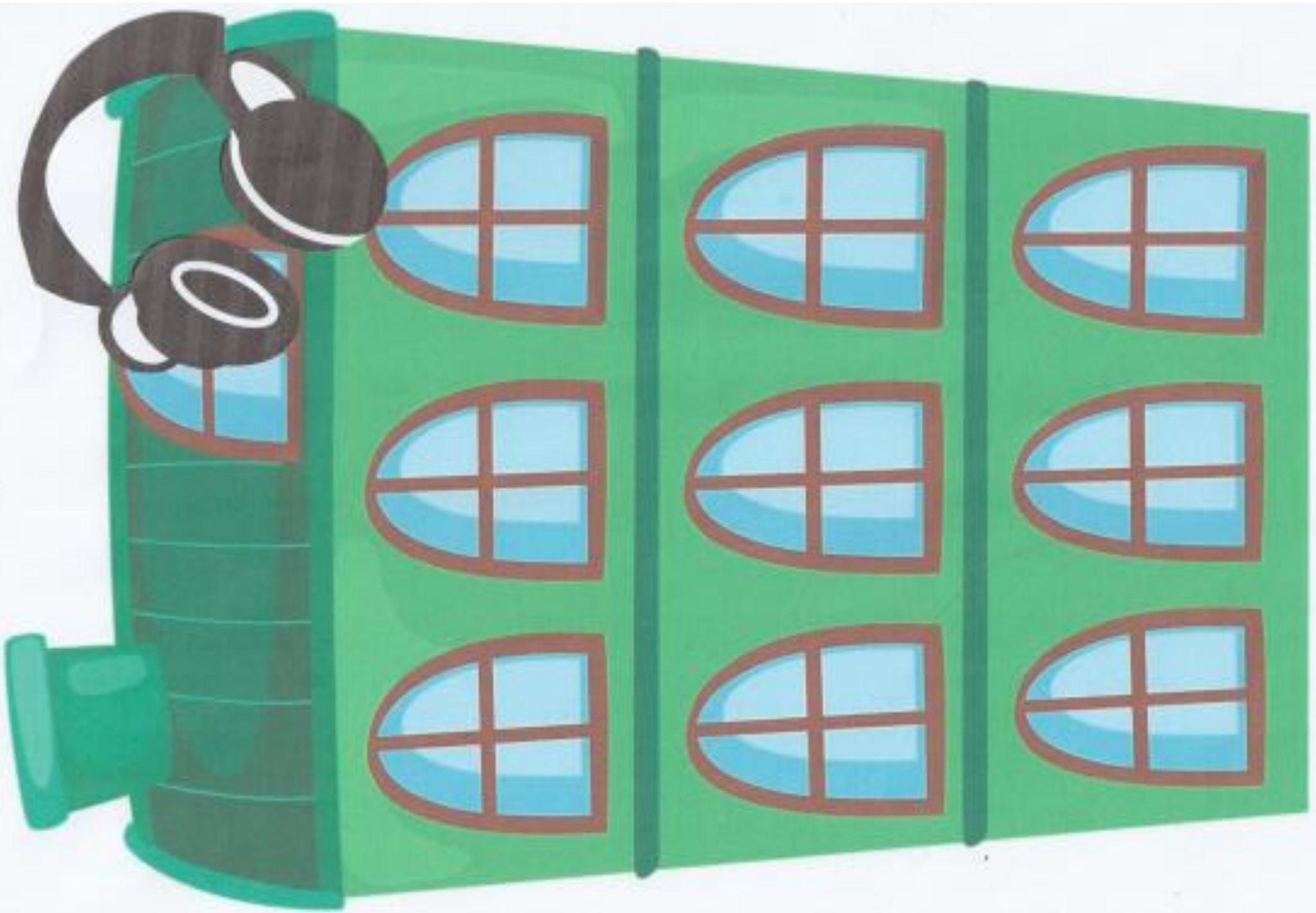


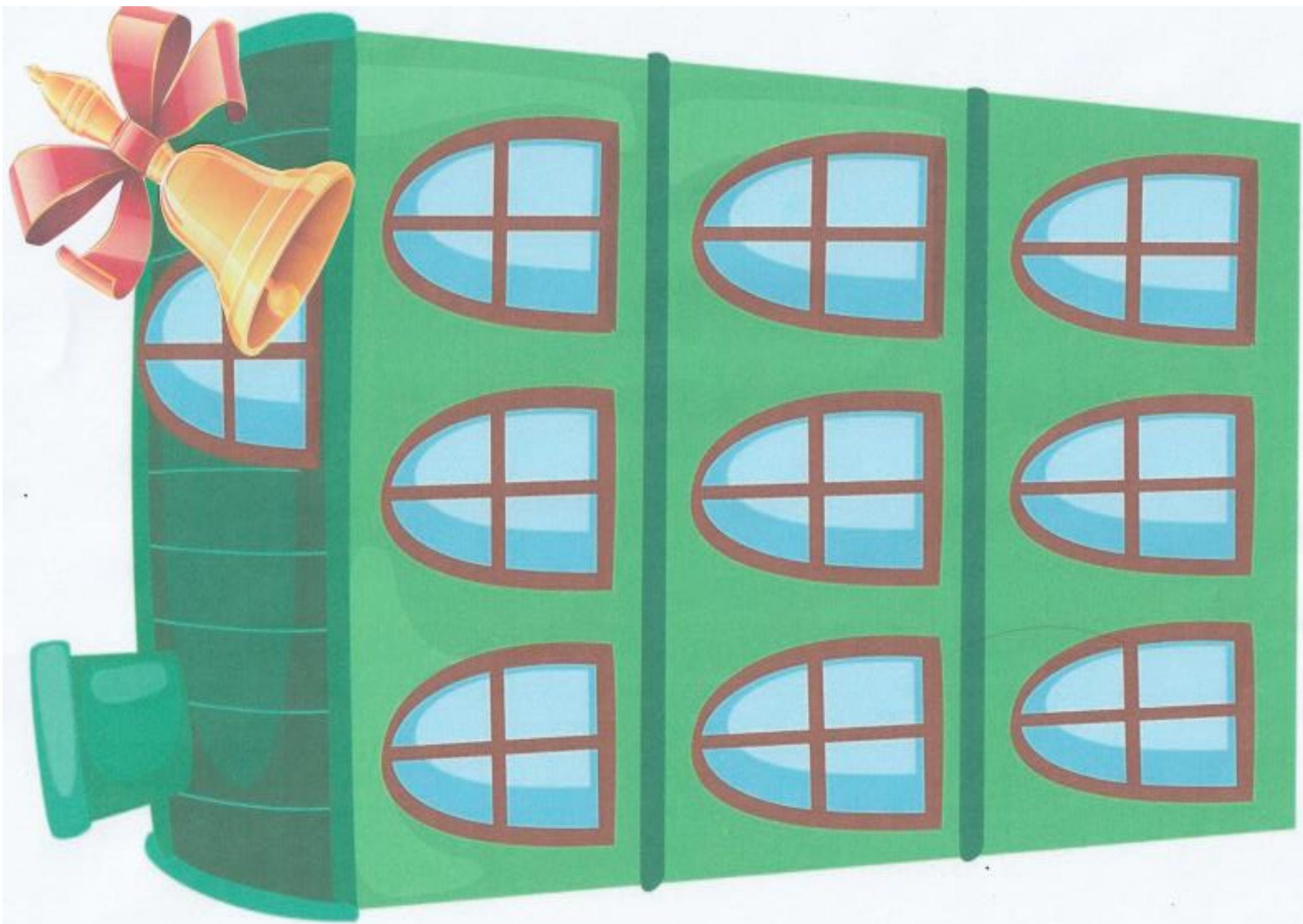


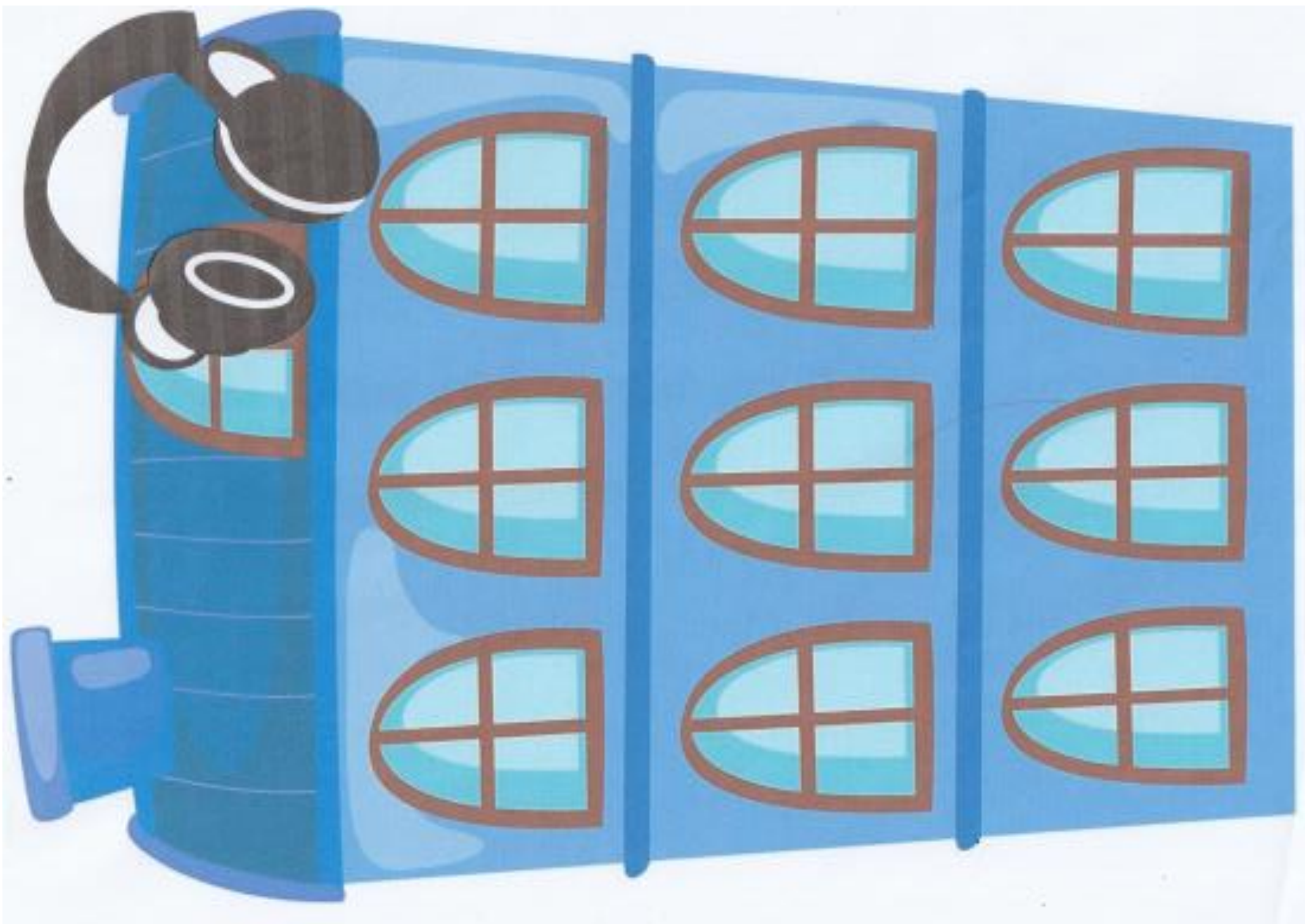


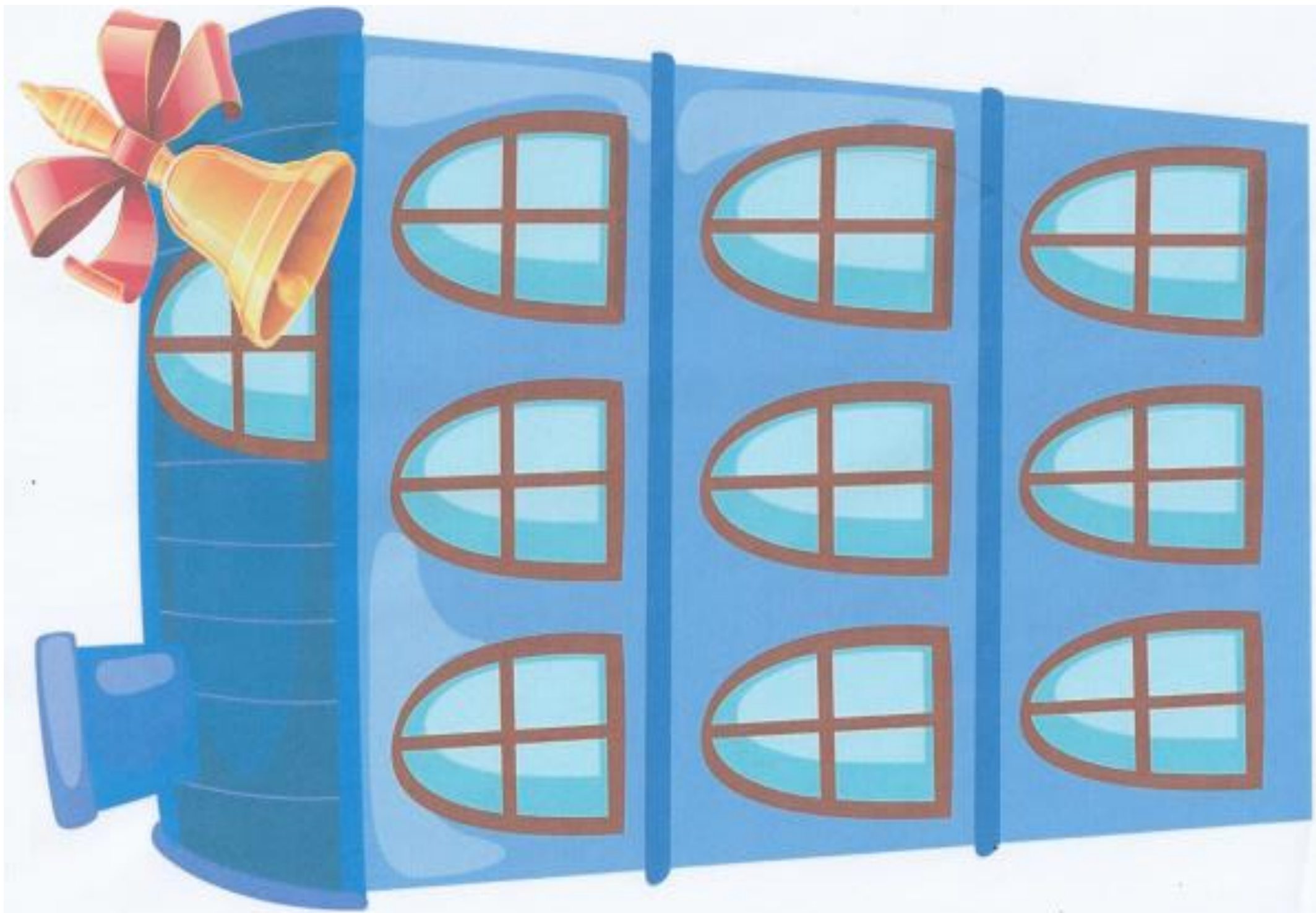






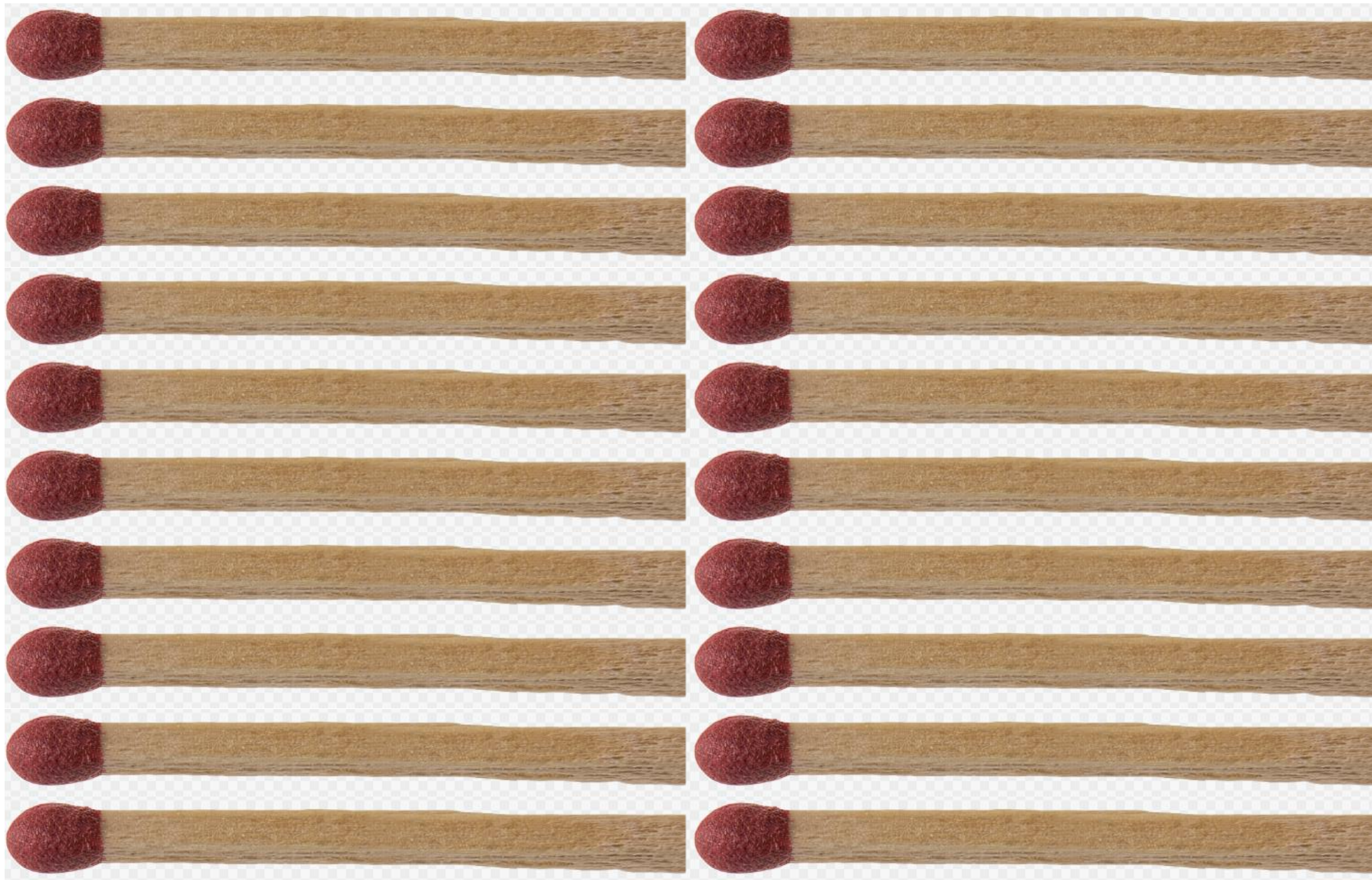






Б. ЗВ. СЛ.

Б. ЗВ. СЛ.



[

]

[

]

А а

Б б

В в

Г г

Д д

Е е

Ё ё

Ж ж

З з

И и

Й й

К к

Л л

М м

Н н

О о

П п

Р р

С с

Т т

У у

Ф ф

Х х

Ц ц

Ч ч

Ш ш

Щ щ

Ъ

Ы

Ь

Э э

Ю ю

Я я

A a

B b

B b

T r

D g

E e

Ё ё

Ж ж

З з

У у

Ў ў

К к

Л л

М м

Н н

O o

T t

P p

C c

M m

Y y

Q q

X x

U u

У у

Ш ш

Щ щ

Ъ

Ы

Ь

Э э

Ю ю

Я я