

**Методические рекомендации
для учителей начальных классов
«Особенности обучения русскому языку в национальной школе»**

Введение

Изучение любого языка предполагает общение на этом языке, следовательно, формирование у учащихся способности и потребности в общении является основной целью обучения языку.

Речевые навыки и умения достигаются путем определенной системы упражнений, среди которых особое место занимают игровые упражнения. Посредством таких упражнений создаются игровые ситуации, которые имеют неисчерпаемый потенциал возможностей для развития речи, повышения инициативности ребенка в общении.

Учиться общению, общаясь, – вот основная характеристика коммуникативности, основанной на активном общении ученика и учителя, речевой активности учащихся на каждом уроке.

Речевая активность характеризуется рядом таких понятий, как «мотив – цель – условие — направленность на результат», которые составляют «энергетическую основу» активности личности, ее предметность, целенаправленность, зависимость способа выполнения действия от внешних условий.

Наиболее действенным из всех мотивов являются познавательный интерес и потребность в ощущении успеха. Интерес глубочайшим образом связан со всеми сторонами личности школьника. Он обеспечивает высокий уровень внимания, понимания и запоминания. Интерес является необходимым условием для того, чтобы изучаемый материал становился не просто суммой знаний, а входил в содержание духовного мира человека. Желание школьников работать – показатель правильной психологической и дидактической организации обучения и важнейшее условие для развития любви к русскому языку.

Но самое главное для поддержания постоянного интереса к речевому общению – это создание необходимых условий для постоянной активности и работы школьника. А такими условиями являются игровые ситуации, возникающие в процессе проведения игровых упражнений. Игровая ситуация – это совокупность обстоятельств, наиболее четко отражающая действительность в игровой форме и ограниченная ее условиями. Всестороннее исследование игры как средства формирования и развития речевых умений и навыков учащихся позволяет констатировать, что учебная игра представляет собой средство оптимизации учебного процесса в целом и речевой активности, в частности. Эффективность формирования и развития

речевых умений и навыков по русскому языку находятся в зависимости от системы учебных игр, последовательности использования различных игр в рамках учебного процесса. Использование игровых упражнений как педагогического средства коммуникации основывается на том, что она в учебном процессе выполняет роль творческого задания и функцию носителя учебной задачи. Но не существует универсальной игры пригодной для всех. Необходимо ее адаптация к конкретным условиям проведения. Система игр делает процесс формирования и развития речевых умений и навыков у учащихся более интенсивным по сравнению с традиционной системой обучения. При этом условия оптимизации требуют сочетания игровых и неигровых приемов и средств. Поэтому каждый учитель в своей работе должен четко знать, какая игра и для какого класса подходит больше. Тщательная проработка игр и распределение их по классами и темам поможет учителю сделать весь процесс обучения более интересным и более эффективным.

Положительное воздействие игр на развитие речи обусловлено его функциональными возможностями, поскольку они:

- активизируют создание мотивации речевой деятельности учащихся;
- содействуют развитию познавательных сил учащихся;
- стимулируют творческие процессы их деятельности;
- способствуют разрядке напряженности, снимают утомление;
- создают благоприятную атмосферу общения, оживляют речевую деятельность;
- содействуют развитию интереса к общению, стремлению правильно общаться, учитывая все нормы языка.

Одной из особенностей обучения русскому языку в национальной школе является опора на родной язык учащихся. Она проявляется в постановке обучения русскому языку на основе сопоставительного анализа, позволяющего выделять факты и явления, совпадающие в русском и родном языках, а также факты и явления, полностью и частично различающиеся, например, обращается внимание на звуки, совпадающие по произношению в русском и татарском, чувашском, мордовском языках, на сходные формы числа, лица и т.д. А также обращается внимание на предупреждение интерферирующего (отрицательного) влияния родного языка на изучение русского языка.

Роль родного языка в начальных классах заключается также в том, что *перевод* на родной язык используется как метод объяснения значений

отдельных трудных слов и предложений, а также как метод проверки усвоенного лексико-грамматического материала.

Опора на родной язык при обучении русскому языку является важной предпосылкой повышения эффективности и результативности учебного процесса.

Таким образом, игра как методический прием в учебном процессе для активизации речевой деятельности младшего школьника необходима, так как в игровой деятельности мобилизуются интеллектуальные, нравственные и волевые силы учащихся для решения коммуникативных задач, выдвигаемых учителем.

Иногда, планируя учебный процесс, необходимо разделить обучающие игры по источнику познания: игры на основе устного изложения учебного материала, игры на основе работы с наглядностью, игры на основе практической работы школьников.

При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять игры по количеству участников: групповые, индивидуальные; диалоговые (парные); массовые.

Различают несколько видов игр: ролевые, сюжетные, игры с правилами, подвижные, дидактические, настольные, строительные, деловые, психотехнические, языковые, грамматические игры и занимательные упражнения. Два последних вида в свою очередь можно разделить на фонетические и лексические. К ним можно отнести также ребусы, кроссворды, чайнворды, кроссчайнворды, крптограммы, анаграммы, шарады, полиндроманические слова, логорифы, метограммы. Дадим определение некоторым из них, которые заняли место в нашей классификации.

Ребус. Под ребусами прячутся слова, вместо букв в которых применяются рисунки, условные значки, цифры и так далее.

Например, 100 + л (стол).

Можно спрятать и целые предложения, пословицы, поговорки, высказывания великих ученых.

Кроссворд. Наиболее распространенная форма головоломки. Суть ее состоит в том, что здесь из клеточек составляется фигура, разнообразная по своей форме и внешнему виду. В них записываются слова, количество букв в которых равняется количеству клеток, по горизонтали и по вертикали, которые должны пересекаться. Слова – ответы на вопросы кроссворда употребляются только в единственном числе именительном падеже в именных частях речи.

Чайнворды отличаются от кроссвордов тем, что в них слова по горизонтали и по вертикали не пересекаются, а последняя буква переднего слова является заглавной для последующего слова, то есть слова следуют друг за другом по цепочке.

Киптограммы – разновидность ребусов. Слова, пословицы, поговорки или высказывания великих людей и так далее прячутся под цифрами. Но чтобы раскрыть киптограмму, надо найти ключевые слова, которые определяют буквы под той или иной цифрой.

Анаграммы – при изменении букв местами из одного слова получается другое слово. Например, из слова « кара » получить слово « арка ».

Метограммы. Изменение в словах одной буквы, в результате чего появляется новое слово. *Например,*

Когда я с « и » – меня ты будешь есть,

Когда я с « о » – перешагнешь, а есть не станешь.

Ответ. Пирог – порог.

Шарады. Загаданное слово разбивается на части, которые имеют свое лексическое значение. Частями слова могут быть также число, ноты, междометия и даже буквы. *Например,*

Три буквы облаками реют,

Две видны на лице мужском

А целое порой белеет

В тумане моря голубом.

(Парус).

Или,

Начало слова – лес,

Конец – стихотворение,

И целое растет, хотя и не растение.

(Борода).

Логорифы. Решение задания предполагает образование новых слов при прибавлении или отбрасывании какой-либо буквы. *Например,*

Олень- лень, спутник- путник, ель- цель и так далее.

Полиндромы – слова, которые и справа налево и слева направо читаются одинаково: *шалаш, казак, дед и так далее.*

Шуточные вопросы, как правило, за милой шуткой скрывают вопрос, который требует какого- либо логического решения. *Например,*

Какая птица из 40 букв?

(Сорока).

Чего больше в « одном яблоке »,

Чем в « четырех яблоках »?

(Буквы « о »).

Такие вопросы обычно предполагают два ответа, правильный из которых таит в себе логику размышления.

Содержание урока зачастую воспринимается учащимися как скучный, абстрактный материал. Для того чтобы объяснение учителя стало доступным, целесообразно облечь его в особую форму — игру. На уроках русского языка игра в учебных целях используется как дополнительное средство активизации обучения или как *имитационное моделирование.*

Учебная игра является одновременно активным методом и формой обучения. К общепедагогическим основаниям использования обучающей игры на уроках русского языка в национальной школе относится необходимость:

1. Создать положительную мотивацию учебного познания;
2. Сконцентрировать интеллектуальные усилия;
3. Помочь преодолеть языковой барьер;
4. Вызвать у учащихся эмоциональный отклик, сопереживание.

В традиционном преподавании учитель использует, в худшем случае, один канал передачи информации — аудиальный (словесное объяснение), в лучшем случае прибавляет еще визуальный (фиксация информации на доске, демонстрации фильмов и т. п.). Однако практически всегда остается в стороне третий канал передачи информации — кинестетический (язык тела).

Организация игр на уроках позволяет одновременно использовать все три эти канала; таким образом, информация оптимально воспринимается детьми – «аудиалами», детьми – «визуалами» и детьми – «кинестетиками». Поскольку учитель не ограничен жесткими структурными рамками традиционного урока, он чувствует себя свободнее. Если вдруг возникла обучающая (учебная) ситуация, возможно, надо отступить от запланированных заранее действий и решить возникшую проблему.

Исходя из опыта работы, ниже приводим некоторые виды языковых игр и игровых упражнений, которые успешно применялись нами на уроках русского языка для активизации и развития речевой деятельности учащихся татар.

Языковые игры предназначены для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений в добукварный и букварный периоды или на подготовительном, предкоммуникативном этапе овладения русским языком.

Фонетические игры

Фонетические игры – это такие игры, которые направлены на формирование, развитие и усовершенствование правильных произносительных навыков у учащихся, умение отличать звуки в речевом потоке и обозначать их соответствующей буквой на письме, то есть на развитие фонематического слуха. Фонематический слух – это «способность человека к анализу и синтезу речевых звуков». В обучении фонетическим упражнениям отводится особое место, так как именно они призваны формировать первоначальное усвоение языка. Основы правильного произношения закладываются в I классе. Как научится ребенок произносить звук в начальных классах, так он будет произносить его до окончания школы. Таким образом, фонетическим играм принадлежит особая роль в активизации речи учащихся национальных школ.

Материал для фонетических упражнений оформляется в виде плакатов и карточек, многие стихотворения и загадки могут быть записаны на доске, а некоторые из них, рекомендованные для воспроизведения хором, дети могут повторять за учителем. Учитель показывает образец чтения. Основное внимание детей обращается на произношение звуков, отсутствующих в родном языке, неп произносимых и удвоенных согласных; на стечение согласных. А также на такое явление, как наличие в русском и родном языках качественно различных звуков, обозначаемых одной и той же буквой (например: **о** – *он* русское и *он (мука)* татарское; **а** – *балл* русское и *бал (мед)* татарское; **е** – *кем?* Русское и *кем (кто)* татарское. Материалы и задания

большинства фонетических игр и игровых упражнений отражают наиболее трудные случаи произношения русских слов.

Лексические игры

Лексические игры направлены на изучение новых слов, на активизацию лексики по определенной теме, на более тщательное изучение смыслового значения слова, на умение использовать слово в речи, умение составлять словосочетания, предложения, диалоги, монологи, маленькие рассказы. Игровая форма наиболее понятно раскрывает структуру предложения в русском языке, которая очень сильно отличается от структуры в татарском языке.

Например, в *русском языке* предложение строится следующим образом:

Подлежащее + сказуемое + другие члены предложения = предложение.

Я *хожу* *в школу.*

А в *татарском языке* оно отличается и выглядит так:

Подлежащее + другие члены предложения + сказуемое = предложение.

Мин *мәктәпкә* *йөрәм.*

Дети нередко используют прямой перевод, то есть с татарского языка переводят на русский язык и строят предложение как на родном языке.

Игровые упражнения помогут учителю научить детей правильно использовать слова в предложениях и строить их по закону русского языка.

Дидактические игры

Дидактические игры по русскому языку, проводимые в I – II классах, направлены на активное усвоение и закрепление словаря, речевых образцов и связной речи. Они воспитывают интерес к русскому языку, развивают внимание, память, мышление учащихся, ведут к осмыслению и систематизации знаний, возбуждают эмоции, дают разрядку нервной системе детей.

В игре дети преодолевают значительные для них трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Приход на урок сказочных героев с

заданиями и просьбой помогает сделать обучение неродному языку увлекательным, создает у детей радостное настроение.

В каждой дидактической игре имеются сюжет, роль, действие, игровое правило, сопровождения, способствующие развитию речи. Учащиеся должны хорошо усвоить структуру и правила игры. Правила требуют дисциплины, выдержки, честности при выполнении игровых действий. Для младших школьников существенную часть дидактической игры составляют действия, которые тоже должны быть увлекательными и интересными.

Дидактические игры целесообразно разрабатывать с учетом словарного запаса учащихся или отбирать их из литературы. Они подразделяются на игры – упражнения и сюжетно – ролевые. Играя, дети закрепляют названия предметов, их признаки, действия, приучаются точным словом выразить свою мысль.

Игры для I - II класса

Успешность применения игр на уроках в начальных классах обусловлена тем, что игра присуща детскому организму. Не надо создавать своеобразную установку на игру и побуждать учащихся принять в ней участие, то есть школьник сам входит в игровое состояние, которое складывается из совокупности таких факторов, как азарт, увлекательность игры; интерес к ее содержанию; подчинение правилам игры; целенаправленность игровых действий; подведение итогов, результатов. Учебная игра преследует учебные цели. В ходе игры учебная цель может предстать в виде игровой задачи, например, разгадать кроссворд.

Игры для I – II классов на уроках русского языка должны соответствовать определенным требованиям. Эти требования относятся ко всем видам игр, применяемым на уроках русского языка в начальных классах, с целью активизации речевой деятельности. Они разработаны нами и приводятся ниже.

Во-первых, игры не должны быть объемными.

Во-вторых, они должны быть простыми по изложению содержания. То есть содержание игры должно излагаться простым, понятным детям языком.

В-третьих, игра должна быть яркой, привлекательной, интересной.

В-четвертых, она должна соответствовать возрасту. То есть необходимо учитывать все физические, психологические особенности учащихся. В

противном случае игра, по тем или иным причинам может просто не состояться или не достичь поставленной цели.

Далее целесообразно, по нашему мнению, изложить методику проведения игр на уроках русского языка в начальных классах.

Игра на уроке не должна иметь только релаксационное значение. Многие учителя применяют игру для заполнения пустоты, скуки на уроке. Тем самым они лишают возможности игры помочь детям овладеть, понять трудный материал. Игра должна иметь определенную цель на уроке, а не проводиться спонтанно как физминутка в зависимости от состояния учащихся. Хотя в некотором роде они тоже могут служить активизации речевой деятельности, так как многие физминутки проводятся, рассказывая определенное стихотворение. Тем самым осуществляется работа над произношением звуков, чистотой произношения, лексическим материалом.

Исходя из опыта работы и наблюдения, мы предлагаем следующую методику проведения игр на уроках русского языка с целью активизации речевой деятельности.

Для проведения успешной игры необходимо разработать вместе с вашими учениками — командой — правила работы группы (команды). После этого «Правила» утверждаются. Здесь главное — чтобы все ученики согласились с каждым из пунктов «Правил». Правил должно быть не слишком много — не больше пяти. Обычно команды сходятся на таких пунктах:

1. Не перебивать говорящего.
2. Не смеяться над ошибками.
3. Замолкать по знаку ведущего (правило «поднятой руки»).
4. Не терять времени.
5. Активно участвовать во всех упражнениях.

Опыт показывает, что дети очень тщательно следят за соблюдением законов, которые они сами придумали и утвердили.

Перед игрой учитель дает инструкции ее участникам. Учитель готовит ее заранее. Инструкция — это четкое объяснение того, что, как и в какое время должны делать участники. При выборе конкретной игры, игрового упражнения учителю следует опираться на следующие критерии:

1. Соответствие основной цели занятия.

2. Последовательность перехода от более простых к более сложным упражнениям.
3. Наличие связи между отдельными упражнениями.
4. Необходимая смена ритма поведения участников, чередования разговоров и действий.
5. Чередование совместной групповой, парной и индивидуальной деятельности участников.
6. Предоставление каждому участнику возможности для самореализации.
7. Получение участниками положительных эмоций от занятий.
8. Возможность для каждого принять участие во всех упражнениях и обсуждении их результатов.

ИГРЫ ДЛЯ I КЛАССА

Фонетические игры

Фонетические упражнения с первоклассниками проводятся в игровой форме на каждом уроке русского языка. Подражая учителю, дети учатся слушать, слышать и правильно произносить звуки русской речи. После тщательной отработки произношения отдельных звуков, слогов, слов, краткие тексты хором заучиваются наизусть. Такая же работа продолжается и во втором классе. Здесь после тщательной отработки произношения и заучивания наизусть, некоторые стихотворения, загадки, пословицы учащиеся могут писать по памяти.

Слышу – не слышу.

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: обучаемые делятся на команды. Учитель произносит слова. Если он называет слово, в котором есть долгий (ударный) гласный **о** или **а**, обучаемые поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки **к** или **б**, все поднимают обе руки. Учитель записывает ошибки играющих на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.

Пример: – Гора, солнце (ученики поднимают левую руку), колокольчик, буря
(ученики поднимают обе руки).

Ударные и безударные гласные.

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: учитель называет слова. Учащиеся поднимают руку, если, например, звук **а** ударный. Если гласный звук **а** безударный, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

Пример. Парта (учащиеся поднимают руку), лодка (руку поднимать нельзя, т.к. гласный звук [а] безударный).

Кто правильнее прочитает?

Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Учитель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается учениками. После этого даются две-три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Пример: Белый снег, белый мел,

Этот заяц тоже бел.

А вот белка не бела,

Белой даже не была.

Игра «Теремок».

Цель: развивать фонематический слух, умение находить место звука в слове, умение проверять парные согласные в конце слова.

Ход игры:

В теремок приглашаются слова с буквой **ж**. Учитель читает слова, дети, услышав звук [ж], хлопают в ладоши. Затем они объясняют, где находится (или слышат) звук [ж] в начале, середине или в конце слова. (Примерные слова: шалаш, жук, машина, сажка, гараж, мыши, уж, ежи, шар, лыжи, шарф, лужи, ландыш, жара, ножи).

Победителем является тот, кто больше слов пригласит жить в теремок.

Игра «Угадай, какая буква повторяется во всех словах».

Цель: развивать орфографическую зоркость, повторить букву **ы**.

Ход игры:

Слова: мыло, дым, куры, зубы, рыбы, розы, столы.

Игра «Угадай, чья песня».

Цель: работа над произношением звуков [с], [и], [ч], [г], [р], [а], [к], [у], повторение темы «Птицы».

Ход игры:

стри — стри — стри (*стриж*)

чи — чи — чи (*чибис*)

гра — гра — гра (*грач*)

ку-ку-ку (*кукушка*)

Орфографическая сказка о парных согласных:

Жили-были парные звонкие и глухие согласные. Жили дружно. Но однажды при составлении слов звонкие согласные оказались в конце слов. И началась между ними ссора, потому что звонкие согласные потеряли свою звонкость и стали слышаться как глухие. Эту ссору слышали гласные — они пришли на помощь, помирили парные согласные. Стоило гласным встать рядом с согласными, как согласные стали слышаться ясно, и никакого сомнения в их написании уже не было. Помните, дети: «Чтобы правильно написать парные звонкие и глухие согласные на конце слов, надо позвать на помощь гласные».

Лексические игры

Игра «Кто быстрее?».

Цель: формирование и совершенствование навыков установления звукобуквенных соответствий и значений слов на слух.

Ход игры: учащимся раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на русском языке, во второй – их перевод на татарском языке. Слова на русском языке пронумерованы по порядку следования. Каждый ученик должен, как только учитель произносит то или иное слово, поставить его номер рядом с соответствующим переводом на татарском языке. Выигрывает тот, кто быстрее и качественнее установит соответствия между словами.

Пример: 1. Гора Ай

2. Лес Таиш

3. Камень Урман

4. Луна Тау

5. Хоккей.

Игра «Хоккей».

Цель: преодоление смещения звуков и букв.

Ход игры: дети ставят на парты согнутые в локтях руки. Это хоккейные ворота. Учитель объясняет, какой (или какие) звуки будут “шайбой”. Ее надо постараться поймать: “захлопнуть ворота”. Так, например, “шайбой” объявляются слова, начинающиеся с мягкого согласного звука. В этом случае игроки попускают слова ПАЛЬТО, БУЛКА, ДОСКА, и т. п., но ловят слова ПЯТКА, БЕЛКА, ДЯДЯ, и т. д.

Игра « Придумай слово».

Цель: закрепление гласного звука [а], обогащение словарного запаса учащихся.

Ход игры:

Цель: активизировать пассивный словарный запас, повторить лексику на тему «Животный и растительный мир».

Ход игры:

ерш — зверь

кошка — птица

кукушка — рыба

Игры «Кто где спит?».

Цель: развивать познавательные интересы детей, обогащать их словарный запас.

Ход игры:

Соедини стрелочками:

медведь кровать

туристы гнездо

кукла берлога

ласточка палатка

Игра «Кто придумает больше слов со звуком [о]».

Цель: повторить и закрепить звук [о], обогатить словарный запас учащихся.

Ход игры:

Примерные слова учащихся: окно, пол, потолок, хорошо, обувь, молоко, колхоз, дом, ворона, воробей и другие.

1. На воротах – сорока,

На заборе – ворона,

На дороге – воробей.

2. Дождик, дождик, кап- кап- кап.

Ты не капай сильно так –

мокрые дорожки

где ж мои галоши?

3. Хорош пирожок-

внутри творожок

4. У Егора огород.

Там есть редька и горох.

Рядом огород Федоры-

там на грядках помидоры.

Л. Ульяницкая.

Игра «Кто больше».

Цель: обогащать словарный запас учащихся, повторить имена существительные.

Ход игры:

Придумайте слова с буквой **ы**. (Примерные слова: ты, мы, вы, сыр, сын, дым, мыло, рыба, лыжи, крыша, крыжовник).

Игра «Вспомни добрые слова!».

Цель: обогатить словарный запас.

Ход игры:

Внимательно посмотрите весь алфавит. На какие буквы вы можете вспомнить добрые, радостные, приветливые слова? А когда вспомните, сколько сможете, попробуйте написать с ними небольшой рассказ или сказку.

Дидактические игры

Игра «Кто быстрее и правильнее перечислит все буквы алфавита?».

Цель: повторить алфавит.

Ход игры:

Вариант игры – «**Продолжи алфавит**» (с какой –нибудь буквы). Особенно плохо дети знают почему – то конец алфавита. Играйте начиная с букв **п, у, ч, ь** или любой другой.

Игра «Найди букву».

Цель: развивать умение находить место букв в алфавите.

Ход игры:

Представьте себе, что на любимых вам паззлах напечатаны буквы алфавита. Вот так, по три идущих подряд буквы: а б в, з и й и другие, но средние паззлы куда – то затерялись. Найдите недостающие паззлы в следующих тройках.

х – ... -ч; е – ... -з; ь – ... -ь; р – ... -т; ф – ... -ц; щ – ... -ы.

Игра «Алфавит».

Цель: активизировать пассивную лексику.

Ход игры:

Поставьте слова в алфавитном порядке. Обращайте внимание не только на первую, но и на вторую, третью и так далее буквы.

Смородина, свинья, сказка, салат, свекла, смех, скатерть, соус.

Внимание: конкурс! Придумайте такой шуточный текст, чтобы в нем были употреблены все слова из этого списка, и притом именно в этом в этом самом порядке. Чем смешнее рассказ, тем лучше.

Игра – соревнование «Кто быстрее заполнит клетки».

Цель: повторить имена существительные, обогатить словарный запас учащихся.

Ход игры:

	Й				
	Й				
	Й				
	Й				
	Й				
	Й	К	А		
	Й	К	А		
	Р	А	Й		
	Й	О	Н		
	Н	Е	Й	К	А

(Чай, чайка, май, майка, дай).

(Койка, лейка, сарай, район, линейка).

Игра «Кто больше?».

Цель: повторить слоги, активизировать пассивную лексику.

Ход игры:

Детям предлагаются слоги – начало слов. Они должны составить слова.

ба – (бабушка, бабочка, баран, барабан, баня, банка).

бо – (бокс, бок, боль, больница).

бу – (бусы, буран, булка, буфет).

бы – (был, бык, бычок...).

бе – (белка, белый...).

Игра «Заполните клетки».

Цель: повторение имен собственных и их правописание, звука [а] и его роли в составлении слов.

Ход игры:

Заполните клетки именами детей со звуком [а].

М		Ш		
С		Ш		
Д		Ш		
М		Р	И	Н
М		Д	И	Н

Цель: повторить слова по темам, упражняться в их правильном использовании.

Ход игры:

Заполните клетки словами с буквой **о** по темам: 1) Части тела человека; 2) Пища.

Р		Т
У	Х	
В	Д	А
М	Л	К

Цель: научить правильному произношению на русском языке, показать отличие произношения звуков на родном и русском языках.

Ход игры:

Правильно произнесите слова со звуком [о].

По – татарски:

По- русски:

ОН

ОН

ТОТ

ТОТ

КОТ

КОТ

Игра «Полслова за вами».

Цель: повторить слова, которые начинаются на слог **ве-**, обогатить словарный запас.

Ход игры:

Назовите слова со слогом **ве-** (*вечер, ведро, весна, ветер, вешалка и другие*).

Игра «Кто больше?».

Цель: обогатить словарный запас учащихся, повторить звук [з].

Ход игры:

Ответьте на вопросы словами, в которых имеется звук [з].

Что делает ученик утром? (*делает зарядку, заправляет постель, завтракает, чистит зубы зубной щеткой*).

Что зовет детей на урок?

Что делают ученики на уроке математики? (*решают задачи*).

Игра «Не ошибись!».

Цель: развивать фонематический слух, активизировать пассивный запас слов учащихся, развивать внимание.

Ход игры:

Ведущий произносит слова со звуком [з] и без него. Если в слове слышится **з**, дети поднимают руки, если нет, то не поднимают. Если кто-нибудь ошибется, тот назовет слово со звуком [з] или отдаёт фант. Так продолжается игра (примерные слова: *звонок, книга, звук, завод, зубы, ваза, губы, берёза, зима, мороз, нос, магазин, голос, замок, загадка, сказка, класс, рассказ*).

Игра «Замените одну букву».

Цель: развивать умение активизировать пассивный словарный запас, повторить парные согласные.

Ход игры:

На доске написаны слова. Заменить выделенные буквы: дочка, коса, сам, полка.

Игра «Кто больше?».

Цель: повторить слова со звуком [н], активизировать пассивный словарный запас учащихся, повторить имена собственные.

Ход игры:

Кто больше придумает слов со звуком [н].

(Примерные слова: нога, нож, нос, носки, сено, санки, сны).

Можно называть имена детей.

Возрастные особенности начинающих чтецов заставляют широко использовать дидактические игры, чтобы чтение слогов вызывало только положительные эмоции, создавало ситуацию успеха, способствовало усвоению способа чтения.

Приведем, примеры отдельных игр. Прорези для букв, кармашки позволяют применять такие пособия не только на одном уроке, но и при изучении всех согласных букв.

1.

Вышла курочка гулять,

Свежей травки пощипать.

А за ней цыплятки, малые ребятки.

Цып-цып-цып! Сюда! Сюда!

Я вам буковку нашла.

Прибежал цыпленок А ,

Прочитали дети: **НА** .

Прибежал цыплёнок **И** ,

Прочитали дети: **НИ** .

2.

– Какие слоги едут в синем вагончике? (С твердыми согласными - **НА, НО, НУ, НЫ.**)

– Какие слоги едут в зеленом вагончике? (С мягкими согласными — **НИ.**)

3.

– Какие слоги сидят на мягком диванчике? (**ТИ, КИ**)

– Какие слоги расположились на синей скамеечке? (**ТА, ТО, КО, КА, КУ**)

4.

Вот это дуб, и там дупло.

В нем поселилась буква **О**.

Желудь **Н** упал в дупло,

Прочитали дети: **НО**.

Желудь **К** упал в дупло,

Прочитали дети: **КО**.

5.

Во дворе у нас гора,

Жила там буква **Т** одна.

Прилетела снежинка **А**,

Прочитали дети: **ТА.**

Прилетит снежинка **О,**

Прочитают дети: **ТО.**

Ребусы

Цель: обогатить словарный запас учащихся.

Ход игры:

Прочитай слова:

КА ФО ЛЕС (*канавы, фонари, лесная*)

ВА РИ Я