

Название игры	Лингвистическая игра «Цифрослов»
Возрастная группа	8-11 лет (2-4 класс общеобразовательной школы)
Заключение ПМПК	Варианты 5.1., 5.2, 7.1, 7.2
Цель создания игры	Способствовать обогащению словарного запаса
Задачи игры: <i>Образовательные:</i> <i>Развивающие:</i> <i>Воспитательные:</i>	– активизация имеющегося словарного запаса; – знакомство с новыми словами; – побуждение интереса к познанию и исследованию - отрабатывание навыков чтения и письма – развитие памяти, внимания, мышления, ориентации в пространстве и на листе бумаги; – развитие познавательной активности и орфографической зоркости; – развитие восприятия целостного образа слова. - развитие межполушарного взаимодействия – воспитание любознательности; – воспитание взаимопомощи, взаимовыручки.
Содержание игры	Игра похожа на известный всем «Морской бой». Игровое поле содержит разметку как в этой игре (буквы и цифры). Дана карточка с игровым полем (3*3, либо 4*4, либо 5*5, либо 6*6 клеток в зависимости от возраста и способностей учащегося), в котором уже вписаны буквы. Детям также даются шифры, в которых закодированы слова. Игрок с помощью шифра, ориентируясь в игровом поле, находит нужные буквы, записывает их и читает получившееся слово. В игре есть уровни сложности: лёгкий – шифр состоит из трёх букв, средний – шифр состоит из 4-5 букв, сложный – шифр состоит из 6-7 букв. На сложном уровне получившиеся слова связаны одной лексической темой, что может быть использовано для введения в тему занятия.
Методические рекомендации	Игра «Цифрослов» может использоваться как дидактический материал на уроках русского языка в начальной школе, в учреждениях дополнительного образования, в объединениях лингвистической направленности и на логопедических занятиях в школе. Предназначена для совместной, индивидуальной и самостоятельной деятельности.

К. Д. Ушинский писал: «... чем долее вы будете оберегать ребёнка от серьёзных занятий, тем труднее для него потом переход к ним. Сделать серьёзные занятия для ребёнка занимательными – вот задача первоначального обучения».

Вопрос активизации деятельности учащихся в процессе изучения русского языка представляет сложную проблему. А ведь именно этот предмет вызывает наибольшие трудности у детей с речевыми нарушениями. Опыт методистов и учителей-практиков показывает, что уроки русского языка для младших школьников относятся к числу нелюбимых предметов. Деятельность учащихся на этих уроках часто носит однообразный воспроизводящий характер, значительная часть времени затрачивается на выполнение тренировочных упражнений. Психика детей младшего школьного возраста требует чего-то неожиданного, интересного. Если на уроке ребёнок не увидит ничего яркого и интересного, то мотивация к изучению предмета падает. А если это происходит от урока к уроку, то русский язык превращается в скучный, неинтересный предмет. Нежелание заниматься русским языком порождает неграмотность. Но пробудить у детей интерес и стремление к изучению русского языка всё-таки можно, если систематически накапливать и вдумчиво отбирать увлекательный дидактический материал, который будет способствовать созданию у детей эмоционального настроя, вызывать положительное отношение к выполняемой работе, улучшать общую работоспособность, даст возможность один и тот же материал повторить разнообразными способами, чем и занимается логопед на своих занятиях, помогая ребёнку освоить сложный материал с помощью интересных увлекательных игр. Играя, дети накапливают знания об окружающем мире, учатся самостоятельно принимать решения, проявляют оригинальность мысли. Именно через дидактические игры можно привлечь внимание детей к предмету, развить у них заинтересованность в получении знаний. В игре изучаемый материал усваивается и запоминается лучше, чем на обычных уроках. Применение дидактических игр способствует не только повышению интереса к учению, но и повышает качество самого обучения и прочность полученных знаний. В игре ребенок действует не по принуждению, а по внутреннему побуждению. Цель игры – помочь, серьёзный, напряжённый труд сделать занимательным и интересным для учащихся. Дидактическая игра является средством повышения умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания, сопровождается эмоциями радости, удивления, иногда непосредственного, весёлого и доброжелательного смеха. Играя, дети охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения, оценивают свои поступки и возможности. Игра помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создаёт радостное рабочее настроение, а значит, облегчает процесс усвоения знаний.

Дидактическая игра может быть использована, как на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала. Она должна в полной

мере решать как образовательные задачи занятия, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов и лингвистических знаний. В начале детей увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно пробуждается интерес и к самому предмету обучения, что способствует формированию лингвистических знаний, развитию мышления, памяти, внимания, наблюдательности, развитию орфографической зоркости и многое другое. В процессе игры у детей вырабатывается привычка мыслить самостоятельно, сосредотачиваться, проявлять инициативу. Игра ставит ученика в условия поиска, пробуждает интерес к победе, а отсюда – стремление быть быстрым, собранным, ловким, находчивым.

Использование игр в учебной деятельности развивает активность, логику, мышление, наблюдательность, внимательность, творческое воображение. В результате у детей появляется интерес к русскому языку.

Дидактических игр очень много, но при подборе материала необходимо помнить, что все игры и упражнения должны быть связаны с темой конкретного занятия и направлены на достижение конкретной цели.

Хочу поделиться своей дидактической игрой. Я назвала её «Цифрослов».

3	Н	О	С
2	М	Т	К
1	Л	Д	Е
	А	Б	В

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____

1) Б1 Б3 А2
2) В2 Б3 А3
3) В3 Б3 А3
4) В3 Б3 А2
5) А2 В1 А1



КАРТОЧКА №2

3	У	П	С
2	А	Л	О
1	Т	К	М

А

Б

В

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____

1) В3 В2 В1
2) В3 А3 Б3
3) В1 А2 А1
4) Б2 В2 В1
5) В3 В2 В1



СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ

КАРТОЧКА №3

4	С	Ю	Н	В
3	И	К	А	Г
2	Д	З	Р	Ш
1	Ф	П	О	Я

А

Б

В

Г

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____

1) В2 В1 Б2 В3

2) Б4 В4 Г3 В3

3) Г2 В3 Г3 А3

4) Б2 В3 В2 Г1

5) Г3 В2 В3 А2



4	Б	М	Ь	О
3	З	Р	С	Д
2	Ш	Ы	К	П
1	И	Л	Н	А
	А	Б	В	Г

1) Г2 А1 В3 В4 Б4 Г4

2) В2 Б3 Б2 А2 Г1

3) В3 Г2 А1 В1 Г1

4) А4 Б1 А1 В1 Б2

5) В2 Б3 Б2 В3 Г1

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____



СЛОЖНЫЙ УРОВЕНЬ

КАРТОЧКА №5

1 2 3 4 5

И	О	Б	Ш	К
С	Ч	Т	В	Р
У	Ж	Ё	Н	М
Ь	Ц	Ы	Г	Л
А	Д	П	Е	Щ

А

Б

В

Г

Д

1) Б1 Б4 В3 А5 Г5 Д1
2) А2 Г4 В1 Б5 Д4 Г2
3) Д3 А2 В5 А1 Д2 А2 Б5
4) Г5 В1 А5
5) Б2 Д4 Б1 В4 А2 А5
6) В5 А2 Б5 А5 А2 Б4 Г1
7) Б3 Г3 А5 Б4 Д1

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____
- 7) _____



К какой лексической теме относятся расшифрованные слова:

	1	2	3	4	5
А	Ш	И	Г	Т	Р
Б	Ь	У	Н	Ё	Ф
В	Е	А	Ж	О	З
Г	Б	Ф	В	К	Л
Д	С	П	М	Д	Х

1) А1 Г4 В2 Б5
2) Д1 А4 В4 Г5
3) Д1А4 Б2 Г5
4) Д4 А2 Г3 В2 Б3
5) Г4 А5 В1 Д1 Г5 В4
6) А4 Б2 Д3 Г1 В2
7) Г4 А5 В4 Г3 В2 А4 Б1

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____
- 7) _____



К какой лексической теме относятся все расшифрованные слова?

	1	2	3	4	5
А	В	П	С	А	Б
Б	Ж	Е	М	И	Г
В	Р	Ю	У	Д	Х
Г	Ы	Н	К	Ф	Ё
Д	О	З	Л	Ц	Т

1) В1 А4 Г3 Б2 Д5 А4

2) Г3 Д1 Б3 Д5 А4

3) Д2 А1 Г5 Д2 В4 Г1

4) Д5 В2 А5 Б4 Г3

5) А2 Д3 А4 Г2 Б2 Д5 А4

6) А3 Д1 Д3 Г2 Д4 Б2

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____



К какой лексической теме относятся все расшифрованные слова?

КЛЮЧИ

<u>Карточка №1</u> 1) Дом 2) Кот 3) Сон 4) Сом 5) Мел	<u>Карточка №2</u> 1) Сок 2) Суп 3) Мат 4) Лом 5) Сом	<u>Карточка №3</u> 1) Роза 2) Юнга 3) Шаги 4) Заря 5) Град
<u>Карточка № 4</u> 1) Письмо 2) Крыша 3) Спина 4) Блины 5) Крыса	<u>Карточка №5</u> 1) Свёкла 2) Огурец 3) Помидор 4) Лук 5) Чеснок 6) Морковь 7) Тыква	<u>Карточка №6</u> 1) Шкаф 2) Стол 3) Стул 4) Диван 5) Кресло 6) Тумба 7) Кровать