

**Составитель:** Полынцева Ирина Николаевна, учитель начальных классов МБОУ СШ №31 (ул. Каролинского 18)

**Номинация:** дидактические материалы к уроку (занятию) по русскому языку.

## **Комплекс дидактических игр для обогащения словаря учащихся-инофонов младшего школьного возраста**

### Пояснительная записка.

Для учащихся-инофонов при освоении русского языка значима деятельность по развитию, обогащению и активизации словарного запаса. Эта работа начинается с ознакомления с каким-то новым для ребенка явлением окружающего мира (семья, дом, школа, профессия, здоровье, игры и т.д.). В ходе деятельности по развитию и обогащению словаря инофонов происходит освоение лексического значения слова, формирование выражения собственных мыслей и использование их в определенных условиях общения.

Особое внимание педагога привлекают те формы занятий, методы и приемы их осуществления, которые создают максимальную возможность для пробуждения искренней мотивации при изучении русского языка. Такими приемами в обучении детей-инофонов русскому языку являются *дидактические игры*. Преимущество игры состоит в том, что она может сосредоточиться больше чем на одном аспекте языка. Игры могут основываться на грамматике, разговоре, слушании и произношении, словаре, и т.д. или на их комплексе. Следовательно, в игре ребенок, слабо владеющий русским языком, сможет более эффективно усваивать неродной язык.

Дидактические игры являются источником повышения эффективности обучения, т.к. усиливают мотивацию учащихся, повышают диалоговое общение, создают атмосферу взаимопомощи и сотрудничества. Неоспоримыми преимуществами применения обучающей игры является и то, что школьники могут оценить свои возможности на фоне других. Усваивая или уточняя в дидактической игре тот или иной изучаемый материал, дети младшего школьного возраста учатся сравнивать, наблюдать, запоминать, классифицировать, учатся применять терминологию, связно рассказывать, описывать предмет или явление, называть его действие и качества, проявляют сообразительность, находчивость.

Дидактическая игра имеет определенную структуру. Структура - это основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно. *Структура дидактической игры* (по Аванесовой В.Н.):

- 1) дидактическая задача;
- 2) игровые действия;

3) правила игры;

4) результат.

*Условия для организации и проведения дидактической игры (по Удальцовой Е.И.):*

-наличие у педагога определенных знаний и умений относительно дидактических игр;

-выразительность проведения игры;

-необходимость включения педагога в игру;

-оптимальное сочетание занимательности и обучения;

-средство и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре;

-используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой, доступной и емкой.

Дидактические игры, используемые на занятиях с детьми-инофонами, должны быть *наглядными и словесными*. С помощью наглядных игр расширяется словарный запас учеников, при этом привлекаются в качестве наглядности игрушки, натуральные объекты и предметы, различный печатный иллюстрированный материал. Словесные игры зачастую строятся без опоры на предметную наглядность. Их целью является — закрепление уже известной лексики и развитие умственной деятельности, формирование навыков говорения в соответствии с поставленной перед учащимися игровой задачей. Припоминание и воспроизведение слов в словесных дидактических играх осуществляется наряду с решением других мыслительных задач: заменой одного слова синонимичным ему, названием предмета или действующего лица по его признакам или действиям, группированием предметов по сходству и различию.

Во время проведения игры необходимо поддерживать к ней интерес у учащихся. Необходимо мотивировать учащихся перед началом игры, пробудить в них желание начать игру. Для этого, объяснение правил игры должно быть кратким и понятным, а также эмоциональным и интересующим детей.

#### Дидактические игры.

Каждая игра может быть видоизменена в зависимости от содержания занятия и цели структурного этапа.

#### ***Дидактическая игра «Круг в круге»***

Цель: многократное повторение отрабатываемого речевого материала.

Условия игры. Учащиеся образуют два круга – внешний и внутренний, располагаясь лицом друг к другу, стоят парами. По сигналу преподавателя каждая пара выполняет речевое задание, а затем внешний круг (тоже по сигналу преподавателя) передвигается по

часовой стрелке на одного игрока внутреннего круга, и вновь выполняется то же задание, но с новым собеседником. Смена собеседника и движение снимают монотонность повторения одного и того же материала.

Эту игру можно использовать для отработки этикетных формул (предложение – согласие, предложение – отказ, просьба – согласие, знакомство и т. д.). Например:

1-й учащийся. «Давайте познакомимся. Меня зовут Ахмед».

2-й учащийся. «Очень приятно. А меня зовут Лейла».

1-й учащийся. «Очень приятно. Откуда ты приехала?»

2-й учащийся. «Из Азербайджана».

1-й учащийся. «А я из ...».

Или:

1-й учащийся. «Извини, дай мне, пожалуйста, твою книгу».

2-й учащийся. «Извини, но она мне тоже сейчас нужна».

Варианты:

1) Игроки, стоящие во внутреннем круге, загадывают, договорившись между собой, какое-нибудь число или предмет (животное), а игроки, стоящие во внешнем круге, с помощью системы вопросов должны отгадать, что задумано. Например, (о животном): оно большое или маленькое? Какого цвета? Что может делать? Что любит есть? Где живет? Какие издает звуки? и т. д.

2) «Круг в круге» – удобный вид игры и для проигрывания ролей.

Условия игры.

Игроки внешнего круга получают роли. Распределение ролей зависит от темы и от того речевого материала, который отрабатывается. Например, отрабатывается конструкция «наличие / отсутствие чего-либо»: «У вас есть?..» – «У меня нет...»

Роли игроков: запасливый человек, имеющий все в своем доме; неаккуратный ученик, у которого нет ничего из того, что необходимо на уроке; продавец продуктового магазина; продавец мороженого; житель большого города; сельский житель и т. д. Название роли написано на карточке, которую получает каждый участник игры.

Игрок, стоящий во внутреннем круге, подходит к игроку во внешнем круге и спрашивает: «Извините, вы кто?» и получает ответ: «Я продавец (ученик, жилец этого дома и т. п.)». Игрок сообщает «общее» название своей роли, чтобы стал понятен круг предметов, которые могут его окружать. Задача второго игрока – определить полностью роль собеседника, задавая вопросы: «У вас есть?..», «Вы можете?..»; «Вы умеете?..» В заключение он говорит: «Значит, вы продавец мороженого!» или: «Вы, конечно, продавец газет».

### ***Дидактическая игра «Угадай меня».***

Дидактическая задача: закреплять навык определения значения многозначных слов через контекст.

Игровая задача: определить значение многозначного слова.

Игровые действия: определить, какое значение многозначному слову дает волшебник на острове.

Правила игры: учащиеся отгадывают загадки волшебника. В загадках прячется многозначное слово. Учащиеся должны назвать и сказать, какое значение у многозначного слова.

Учитель выполняет роль волшебника:

–Охотник любит стрелять из лука. (Лук – оружие.)

–Музыкант написал на нотной строке ключ. (Ключ – музыкальный, скрипичный.)

–Чтобы помыть рук, нужно открыть кран. (Кран – водопроводный.)

–Чтобы записать номер телефона, мне нужна ручка. (Ручка – для письма, шариковая.)

–Малыш прикусил язык. (Язык – орган у человека.)

–В корзине лежат лисички. (Лисички – грибы.)

Подведение итогов игры.

### ***Дидактическая игра «Кто быстрее соберёт вещи».***

Цель игры: дифференциация шипящих звуков: *ж, ш, ч, щ*; активизировать внимание и мыслительную деятельность учащихся.

Оборудование: карточки с изображением предметов с шипящими звуками *ж, ш, ч, щ*; «чемоданчики» с соответствующими звуками – 4 шт.

Правила игры: Один из участников выходит к доске, выбирает любую карточку «предмет» и помещает ее в соответствующий «чемоданчик». Остальные учащиеся контролируют правильность выбора. Участвовать в игре могут все дети по очереди.

### ***Дидактическая игра «Будь внимателен».***

Цель: активизировать память, внимание, словарный запас, опираясь на знание правил.

Из предложенных стихотворений назвать слова с сочетаниями *жи, ши*:

Жили в хижине чижи,  
Мыши, ежики, стрижи,  
В гости к ним идут моржи  
И жирафы и ужи.

Жилет, животное, живот,  
Жирафы, живопись, живет,  
Шиповник, шины, камыши,  
Машины и карандаши,  
Кружить, служить, дружить и жить,  
Спешить, смешить,  
Шипеть и шить.  
Все сочетания ЖИ и ШИ  
Только с буквой И пиши!

### ***Дидактическая игра «Добавь слово»***

Цель: развивать речь, память, умение классифицировать предметы по группам. В ходе игры используется яркая наглядность (иллюстрации, натуральные объекты).

Вариант 1. Взрослый начинает игру: «В корзину я положила яблоки». Учащийся-инофон продолжает, повторяя все сказанное ранее и добавляя свое слово, соответствующее названному первым участником игры: «В корзину я положил яблоки и лимоны». Следующий играющий повторяет предложение и добавляет слово от себя. И так далее.

Вариант 2. (усложненный) Добавление слов осуществляется на основе заданной буквы или использования последовательности букв в алфавите. Это будет звучать так: «В корзину я положила арбуз, ... ананас, ... абрикос, ... апельсин» и т. д. Или так: «На столе стоит ваза, а в ней — апельсины, бананы, виноград, груша ...».

### ***Дидактическая игра-лото «Найди пару».***

Цель: развивать умение правильно соотносить название предмета и действия.

У каждого ученика на парте карточка, на которой в один столбик записаны слова: *метель, гром, солнце, молния, ветер, дождь, снег, облака, туман, мороз*, а в другой столбик слова-действия: *капает, плывут, падает, стелется, плывет, метет, гремит, печет, сверкает, дует, трещит*.

Ученики к каждому слову, обозначающему название явления, подбирают слово, обозначающее действие предмета, отмечая стрелкой. Выигрывает тот, кто первый составит пары слов.

### ***Дидактическая игра «Кто быстрее, кто точнее».***

Цель: закрепить навык определения на слух слов с шипящими *ж, ш, ч, щ* и умение вычленять эти звуки.

Ведущий делит доску на 4 части, в каждой пишет шипящие согласные ж, ш, ч, щ. К доске вызывается 4 ученика, которые встают так, чтобы у каждого была четверть доски. Ведущий называет слова, начинающиеся с какой-нибудь из перечисленных букв. Один из учеников у доски, у которого записана эта буква, записывает слово в свою графу. Затем остальные ученики поочередно называют придуманные на эти буквы слова. Стоящие у доски ученики, записывают каждый свое слово. Игра идет в быстром темпе. Дети контролируют запись на доске. В случае ошибки игра останавливается и исправляется неточность.

### ***Дидактическая игра «Стенка»***

Цель: обогащение лексики, многократное повторение отрабатываемого речевого материала.

Условия игры. Группа учащихся делится на две равные команды. Они выстраиваются лицом друг к другу, образуя как бы две «стенки».

Варианты игры:

- 1) Одна команда хором задает вопрос, вторая хором отвечает.
- 2) Задание выполняется отдельно парой играющих из разных команд, стоящими напротив друг друга учащимися.

В игре «Стенка» может не быть победителя, т. е. она проводится как развлечение. Но можно построить ее и как соревнование двух команд. Речевые задания могут быть различные. Например:

#### а) «Спросите и догадайтесь»

Цель: отработка вопросительной интонации и вопросительных конструкций.

Условия игры.

Учащиеся одной команды (I) загадывают, например, место, куда бы они хотели пойти.

Участники второй команды (II) задают вопрос: «Мы пойдем сегодня в кино?»

I. «Нет, не в кино».

II. «Мы пойдем в театр?»

I. «Нет, не в театр» и т. д.

Если члены второй команды отгадали, они получают очко, если не отгадали, то спрашивают: «А куда же мы сегодня пойдем?» Игроки первой команды должны открыть секрет: «Мы пойдем сегодня на выставку».

#### б) «Кем вы работаете?»

Цель: отработка форм творительного падежа существительных и прилагательных, спряжения глаголов.

Условия игры. Участники одной команды спрашивают: «Кем вы работаете?»

Вторая команда отвечает хором: «Кем работаем, не скажем, а что делаем, покажем». Затем все вместе разыгрывают пантомиму, показывая действия, типичные для представителя данной профессии. Задача учащихся из первой команды – отгадать задуманную профессию.

в) «Что вы делаете (делали вчера, будете делать завтра)?»

Участники игры из одной команды изображают действия (чтение книги, завтрак, занятия каким-либо видом спорта и т. п.), задача членов другой команды – отгадать и назвать эти действия.

Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

### ***Дидактическая игра «Что сверху, а что снизу?»***

Цель: ориентирование в окружающем пространстве, умение определять «верх», «низ» на плоскости, на листе бумаги, использовать в речи слова «вверху», «внизу».

Перед учащимся выкладываются картинки разных предметов (солнце, облако, птица, цветы, деревья, грибы и т. д.)

1. Назвать, что лежит вверху.
2. Назвать, что лежит внизу.
3. Расположить картинки на столе (на листе) так, чтобы получился сюжет. Составить предложения по сюжету. Например, Светит солнце. В лесу растут высокие деревья. Под кустом вырос гриб.

### ***Дидактическая игра «Одно или несколько?»***

Дидактическая задача: научиться распознавать однозначные и многозначные слова в речи.

Игровая задача: различать слова однозначные и многозначные.

Игровые действия: присесть, если слово имеет одно значение и подпрыгнуть если несколько.

Правила игры: учитель называет слова, если слово имеет одно значение, то ученики приседают, если несколько, то подпрыгивают. В конце игры выбираются самые внимательные.

Примерный набор слов: солнце, язык, земля, тетрадь, песок, море, ключ, кран, дерево, окно, лук, ручка, лисички.

### ***Дидактическая игра «Если есть, то покажи»***

Цели: развитие лексического запаса детей-инофонов; воспитание уважения к людям разных национальностей.

Материал: карточки размером 10x15 с изображением глаза, уха, губ, носа, волос, руки, ноги, одежды, солнца (радость), шип в ладони (боль), конфета (удовольствия).

Ход игры. Ведущий показывает картинку и предлагает детям показать то, что изображено на ней, если это у них есть. После того, как дети выполнили действие, ведущий громко и четко произносит название предмета на картинке и просит детей повторить слово и показать этот предмет еще раз. Делают вывод, что все дети имеют то, что изображено на картинке.

Количество карточек и изображаемые на них предметы могут дополняться или изменяться по желанию ведущих.

### ***Дидактическая игра «Профессии»***

Цель: активизация лексики (различных тематических групп); контроль навыков правильного употребления слов.

Варианты:

1) Ведущий называет профессию, задача учащихся – перечислить действия, связанные с ней. За каждое слово выдается жетон.

Ведущий: «Что делает врач?» Учащиеся: «Лечит, осматривает, дает лекарство, оперирует» и т. д.

2) Ведущий называет действия, учащиеся должны перечислить профессии, связанные с этими действиями.

Ведущий: «Кто проверяет тетради, вызывает к доске, ставит отметки?»

Учащиеся: «Учитель, преподаватель».

Ведущий: «Кто учит?»

Учащиеся: «Учитель, преподаватель, педагог, тренер, мастер, консультант, руководитель» и т. д.

Ведущий: «Кто играет?»

Учащиеся: «Артист, актер, музыкант, певец, скрипач, пианист, футболист» и т. д.

### ***Дидактическая игра «Найди друга».***

Дидактическая задача: формировать умение подбирать слова, близкие по значению.

Игровая задача: составить пары слов с близким значением.

Игровые действия: найти ученика с карточкой, на которой написано слово с близким значением слову на твоей карточке.

Правила игры: в начале игры дети встают в две шеренги лицом друг к другу. Каждый игрок получает карточку со словом. По команде учителя дети переворачивают карточки и показывают их ребятам, стоящим напротив. Задача участников игры – найти слово, близкое по значению своему. Искать это слово нужно в противоположной шеренге. Как только кто находит слово, берет за руку своего одноклассника, тем самым образуя пару слов – друзей. В конце игры прочитываются пары слов.

Примерные пары слов на карточках:

прыгать	работа
есть	друг
труд	кушать
радостный	скакать
товарищ	шагает
идёт	весёлый

Ученики образуют такие пары: прыгать – скакать, алфавит – азбука, есть – кушать, труд – работа, радостный – веселый, товарищ – друг, шагает – идет, врач – доктор.

Подведение итогов игры. Каждая пара учеников называет слова, которые они считают близкими по значению и поясняют свой выбор.

### ***Дидактическая игра «Перебрасываем мяч друг другу»***

Цель: закрепление речевых образцов путем многократного их повторения.

Реквизит: два-три мяча на группу.

Условия игры. В игре могут участвовать от 3 до 15 человек. Они становятся в круг. Если учащихся больше, то образуется два или три круга. В каждом кругу играющие перебрасывают друг другу один мяч. Преподаватель следит за игрой, переходя от одного круга к другому.

Перебрасывая мяч, участники игры выполняют речевые задания. Например:

1) Первый играющий, бросая мяч, называет слово (например, «хороший»); второй, поймавший мяч, – синоним («замечательный») или антоним («плохой») этого слова. Бросая мяч третьему игроку, второй произносит новое слово (например, «холодный») для того, чтобы поймавший назвал его синоним («ледяной») или антоним («горячий»).

2) Первый играющий. «Как тебя зовут?» (бросает мяч второму). Второй играющий. «Меня зовут... А как тебя зовут?» (бросает мяч третьему) и т. д.

3) Один из играющих называет существительное (например, «город»), другой, поймавший мяч, должен назвать определение к нему («красивый»).

4) Бросающий мяч произносит начало фразеологизма или любого предложения

(«Ахмед пошел...»); тот, кто ловит, должен это предложение закончить: «... в библиотеку»).

5) Один играющий говорит условие задачи (например, «два умножить на три»), другой должен быстро сказать ответ («шесть»). Это задание используют при отработке математических терминов и числительных.

Учитель следит за правильностью игры, корректирует ошибки, предлагая речевые образцы. При спаде интереса к игре следует менять задание или прекращать игру.

Вариант игры: учитель бросает мяч разным учащимся, а учащиеся, выполняя задание, бросают мяч снова преподавателю.

В играх с мячом победителя обычно не бывает, учитель использует эти игры для того, чтобы разнообразить занятия.

Использование мяча, во-первых, сокращает время на обдумывание (как только пойман мяч, должен следовать ответ), во-вторых, при игре с мячом выполняется двойное действие: надо поймать мяч и дать ответ. Два действия требуют автоматической отработки обоих. В-третьих, в играх с мячом демонстрируются ловкость, быстрота реакции, игра способствует созданию веселого настроения.

### ***Дидактическая игра «Словесный волейбол».***

Дидактическая задача: закрепить умение подбирать слова, противоположные по значению.

Игровая задача: подобрать слово с противоположным значением.

Игровые действия: поймать мяч и бросить его, произнеся слово с противоположным значением.

Правила игры: водящий сообщает, что он великий чемпион по игре в «Словесный волейбол», и никто не может его победить. Все участники могут попробовать это сделать.

Водящий бросает ученикам мяч и называет слово, учащиеся по очереди его ловят, потом бросают мяч в ответ водящему и говорят противоположное по значению слово. Если ученик не ошибся, то получает подсказку и становится новым чемпионом в игре.

Примерные пары слов с противоположным значением для игры:

Высокий – (Низкий)

Толстый – (Тонкий, худой)

Красивый – (Страшный)

Громкий – (Тихий)

Старый – (Молодой)

Маленький – (Большой)

Плохой – (Хороший)

Добрый – (Злой)

Подведение итогов игры.

#### Заключение

Обучение инофонов русскому языку является серьёзной проблемой. Особенности речевого развития учащихся-инофонов и отсутствие специальных заданий для таких детей в учебниках русского языка побуждают учителя искать различные пути решения этой проблемы. В педагогической и методической литературе имеются рекомендации по применению специальных приемов в обучении иноязычных детей. Большое значение имеют такие формы занятий, методы и приемы, которые создают максимальную возможность для пробуждения искренней мотивации при изучении русского языка. Проектируя занятие, учителю необходимо построить его так, чтобы не только учащиеся-носители русского языка, но и дети-инофоны почувствовали свою активную роль в учебном процессе. Сущность применения специальных приемов в обучении учащихся-инофонов русскому языку заключается в решении познавательных задач, поставленных в занимательной игровой форме. Одним из таких приемов является дидактическая игра.

#### Список литературы

1. Акишина, А.А. Русский язык в играх: Учебное пособие (раздаточный материал) / А.А. Акишина. – М.: Русский язык. Курсы, 2012. – 88 с.
2. Архипова, Е.В. О проблемах преподавания русского языка в школах с полиэтническим составом учащихся: региональный аспект [Текст] / Е.В. Архипова, Е.Я. Фетисова // Психолого-педагогический поиск. – 2013. – № 4. – С. 91-97.
3. Богаченко, Е.А. Игра как современный метод воспитания [Текст] // Начальная школа. – 2010 – №6, – С. 16 – 18.
4. Гречко, С.А. Дидактическая игра в начальной школе [Электронный ресурс] URL: <http://festival.1september.ru/articles/564654/> (дата обращения 20.01.2019).
5. Овчинникова, В.С. Дидактические игры – способ побуждения младших школьников к автоматизации действий [Текст] / В.С. Овчинникова // Начальная школа. – 2010. – № 9 – С. 19 – 24.
6. Цейтлин, С.Н. Иноязычный ребенок в русскоязычной школе [Текст] / С.Н. Цейтлин // Вестник Герценовского университета. – СПб., 2010. – С. 79-85.