

**В. А. Мосягина**

*Науч. рук. – Л. М. Шецко, канд филол. наук*

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ ОТРАБОТКИ ОРФОГРАФИЧЕСКИХ ПРАВИЛ В 5 КЛАССЕ**

*Данная статья посвящена вопросу повышения орфографической компетенции у пятиклассников с помощью дидактических игр. Тема является актуальной в связи с проблемами адаптации детей при переходе в среднее звено школы и потребностью в сохранении их учебного интереса. Цель исследования – теоретическое обоснование и создание комплекса игровых заданий для отработки правил правописания. Научная новизна определяется авторским набором игр, учитывающим специфику развития учащихся. В качестве основных результатов приведены описание методики внедрения игр и анализ их педагогической результативности.*

В современных подходах к преподаванию русского языка всё большее распространение получают формы занятий, позволяющие совмещать освоение теории с живой практической деятельностью учеников. Особенно остро этот вопрос стоит в пятом классе, где школьники переходят из начального звена в основное, сталкиваются с повышением учебной нагрузки и необходимостью быстро привыкнуть к новым условиям. Именно в данный период формируется основа орфографических навыков, а допущенные на этом этапе ошибки нередко закрепляются и в дальнейшем плохо корректируются. Поэтому поиск действенных методов обучения правописанию является важной методической задачей [1].

Одним из наиболее продуктивных решений этой задачи признаётся применение дидактических игр. Их педагогическая значимость состоит в том, что они дают возможность не просто повторять и закреплять учебный контент, а делать это в эмоционально комфортной и стимулирующей форме. Для пятиклассников данный подход особенно ценен, так как в этом возрасте наблюдается неустойчивость внимания, быстрая утомляемость, необходимость в двигательной активности, желание общаться со сверстниками и ярко выраженный интерес к соревновательным моментам. В такой ситуации игра выступает не просто способом разнообразить урок, а методически оправданным инструментом выработки орфографических навыков [2].

Психолого-педагогические особенности детей 10–11 лет создают хорошую основу для использования игровых технологий. Как указывал Л. С. Выготский, для младшего подросткового возраста характерны обострённая восприимчивость, эмоциональная неустойчивость и стремление к одобрению со стороны сверстников [2]. Д. Б. Эльконин подчёркивал, что в этот период общение с ровесниками приобретает особую ценность, а учебная деятельность уже не является единственным ведущим видом активности. Кроме того, учащиеся постепенно переходят от наглядно-образного мышления к более абстрактному, однако им по-прежнему требуется наглядность и опора на практические действия. Всё это подтверждает, что обучение орфографии в пятом классе должно опираться на разнообразные, эмоционально окрашенные и деятельностные формы работы [3].

В методике преподавания дидактическая игра трактуется как специально организованное учебное занятие, включающее в себя игровые правила, соревновательный элемент, познавательную задачу и возможность достичь образовательного результата в свободной форме. В отличие от стандартного упражнения, игра требует более высокой степени личного вовлечения учащихся, активизирует их внимание и помогает осмысленному повторению материала. При изучении орфографии это особенно существенно, поскольку грамотное письмо вырабатывается не только через объяснение нормы, но и через многократное её применение в разных контекстах. Именно поэтому игровые приёмы обучения считаются одним из действенных средств развития орфографической зоркости.

Важность применения дидактических игр повышается ещё и потому, что традиционные формы занятий не всегда обеспечивают стабильную мотивацию. Как отмечала М. М. Разумовская, механическое запоминание правил и выполнение однотипных упражнений не вызывают у детей подлинного интереса к грамотному письму. Педагог, который хочет добиться устойчивых результатов, должен применять более гибкие и творческие способы организации учебного процесса. Дидактическая игра в данном случае становится удачным решением, так как позволяет неоднократно обращаться к одному и тому же правилу, но всякий раз в новой форме. Это снижает утомляемость и удерживает познавательный интерес школьников [4].

Обучение орфографии во многом зависит от качества построения урока. Н. Н. Алгазина отмечала, что ошибки, допущенные в пятом классе, очень часто закрепляются как привычные. Поэтому важно не только грамотно изложить правило, но и обеспечить его надёжное закрепление. Дидактические игры как раз создают условия для такого закрепления, поскольку в их рамках ученик вынужден действовать

быстро, связывать языковую форму с нормой и самостоятельно принимать решения. Это формирует не просто знание, а умение применить правило в практической ситуации [1].

Дидактическая игра несёт в себе мощный развивающий потенциал. Л. В. Занков рассматривал обучение как процесс, в котором ребёнок должен выступать активным субъектом, а не пассивным получателем информации. Игра полностью соответствует этому подходу, так как требует от школьника самостоятельности, инициативности и активности. Она тренирует внимание, память, мышление, речь и коммуникативные способности, а также создаёт условия для становления позитивной самооценки. Для пятиклассника это особенно значимо, поскольку успех в игре часто воспринимается как личное достижение, которое укрепляет веру в собственные силы [5].

В связи с этим представляется целесообразным использовать следующий комплекс дидактических игр, направленных на отработку орфографических норм: «Орфографическое лото», игра-бродилка «Шаги к грамотности», «Карточная дуэль на Н/НН». Каждая из них выполняет свою функцию, но все они ориентированы на активное закрепление материала по правописанию и могут применяться на различных этапах урока русского языка. Такой комплексный подход позволяет сделать работу с орфограммами более вариативной и доступной для учащихся с разным уровнем подготовки.

«Орфографическое лото» удобно использовать для первичного закрепления либо повторения пройденных тем. Учитель предъявляет слово с пропущенной буквой, а школьники должны найти его на своём поле, определить корректное написание и закрыть соответствующую клетку фишкой. Данная форма работы развивает внимание, орфографическую внимательность и навык быстрого соотнесения слова с правилом. При этом игру легко адаптировать под различные темы: проверяемые и непроверяемые безударные гласные, чередование гласных в корне, написание согласных и другие орфограммы. Важным плюсом является универсальность и простота организации.

Игра-бродилка «Шаги к грамотности» обладает более широким дидактическим потенциалом. Она построена по принципу передвижения фишки по игровому полю, где каждая клетка связана с орфографическим заданием разного уровня сложности. Благодаря этому ученики не только повторяют нормы, но и учатся распределять внимание, оперативно реагировать на задание и принимать решения в условиях игрового темпа. Такая форма особенно результативна на этапе обобщения и систематизации знаний, поскольку позволяет включить в работу несколько орфографических тем сразу. Кроме того, возможность

проводить игру индивидуально, в группах или фронтально делает её удобной для разных форм урока.

«Карточная дуэль на Н/НН» нацелена на отработку одного из самых трудных орфографических правил. В ходе игры школьники должны не только выбрать верное написание, но и аргументировать свой ответ, ссылаясь на соответствующее правило. Это особенно важно, так как помогает перейти от механического запоминания к осознанному владению материалом. Соревновательный характер игры усиливает мотивацию, а необходимость объяснять свой ответ формирует у детей языковую рефлексию и навыки самоконтроля. Таким образом, игра становится не только средством тренировки, но и способом развития орфографического мышления.

Существенным преимуществом описанного комплекса является его методическая гибкость. Игры можно использовать как на этапе знакомства с новым материалом, так и при закреплении, повторении или обобщении. Кроме того, они не требуют сложного оборудования и могут быть изготовлены из подручных материалов, что делает их удобными для практического применения в школе. При этом важно, чтобы педагог не превращал игру в самоцель: она должна быть встроена в структуру урока и подчинена учебной задаче. Только в таком случае дидактическая игра будет реально способствовать повышению орфографической грамотности.

Предложенные методические рекомендации подчёркивают необходимость чёткого разъяснения правил, ограничения времени, поощрения успехов и обязательного подведения итогов. Такой подход позволяет сохранить динамику занятия и не допустить превращения игры в хаотичное развлечение. Особенно важно, чтобы каждый ученик чувствовал возможность добиться успеха, поскольку для пятиклассников эмоциональный комфорт и положительная оценка играют существенную роль в учебной мотивации. В этом смысле игра не только обучает, но и помогает ребёнку адаптироваться к новым условиям школьной жизни.

Таким образом, использование дидактических игр на уроках русского языка в пятом классе является эффективным средством отработки орфографических правил. Оно учитывает возрастные особенности учащихся, повышает их учебную мотивацию, делает процесс обучения более активным и осмысленным, а также способствует выработке устойчивых орфографических навыков. Предложенный комплекс игр подтверждает, что игровые технологии могут успешно применяться в практике преподавания и служить важным ресурсом для повышения качества образования.

## Список литературы

- 1 Алгазина, Н. Н. Формирование орфографических навыков : пособие для учителя / Н. Н. Алгазина. – М. : Просвещение, 1987. – 160 с.
- 2 Выготский, Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–76.
- 3 Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – 2е изд. – М. : Владос, 1999. – 360 с.
- 4 Разумовская, М. М. Методика обучения орфографии в школе : книга для учителя / М. М. Разумовская. – 2е изд. – М. : Просвещение, 1996. – 208 с.
- 5 Занков, Л. В. Избранные педагогические труды / Л. В. Занков. – М. : Педагогика, 1990. – 424 с.