

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Ольховатская основная общеобразовательная школа Новооскольского района Белгородской области»

Использование игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе как средство формирования познавательного интереса младших школьников

Автор опыта: Величко Наталья Анатольевна

учитель

муниципального бюджетное общеобразовательное учреждение
«Ольховатская основная общеобразовательная школа Новооскольского района Белгородской области»

Новооскольский район

2016-2017 учебный год

Содержание.

1. Информация об опыте.....	3
2. Технология опыта.....	6
3. Результативность опыта.....	15
4. Библиографический список.....	17
5. Приложение к опыту.....	18

Раздел 1.

1.Информация об опыте

1.Условия возникновения и становления опыта

Возникновение и становление опыта по теме «Использование игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе как средство формирования познавательного интереса младших школьников» проходило в МБОУ «Ольховатская ООШ Новооскольского района Белгородской области», где обучаются дети по программе ФГОС УМК «Школа России».

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. Особенно важно это в младших классах школы, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, в лоне которой формируются психические свойства и качества ребенка, прежде всего познавательные процессы и отношение к себе как субъекту познания (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству и пр.).

Работая в школе более 25 лет, я заметила, что изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Я определила, что главная особенность дидактической развивающей игры выражается в принципе от простого к сложному и сочетается с принципом творческой деятельности, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно, в игровую. Они самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами и появляются неимитационные игры.

2. Актуальность опыта

В школу пришли федеральные государственные образовательные стандарты. В них четко обозначены требования к результатам образования не только предметным, но и метапредметным, и личностным. Перед образованием стоит задача: достичь обозначенных результатов. Для этого необходимо разрабатывать новые образовательные программы, программы по предметам, применять эффективные образовательные технологии, совершенствовать условия, в которых учатся дети.

Чтобы решить стратегические задачи, поставленные перед обществом и страной современной жизнью, необходимо с детства формировать инициативность, способность творчески мыслить, находить нестандартные решения, готовность обучаться в течение всей жизни, умело реагировать на разные жизненные ситуации.

Таким образом, современное состояние обучения школьников диктует необходимость синтеза новых и традиционных путей повышения качества их теоретической подготовки, готовности к самостоятельному творческому

труду, а главное - средств и методов, в том числе – средств и методов обучения в рамках уроков русского языка.

К педагогическим технологиям, отвечающим задачам современного образования, можно отнести следующие:

- развивающее обучение;
- проблемное обучение;
- коммуникативное обучение;
- проектная технология;
- игровые технологии;
- информационно-коммуникативные технологии;
- групповые технологии;
- компетентностный подход;
- деятельностный подход;

Каждая из технологий ценна на современном этапе образования. Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению русского языка.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Именно на это нацелены ФГОС второго поколения.

Тема самообразования, над которой работаю, - «Использование игровых технологий на уроках русского языка в начальной школе как средство формирования познавательного интереса младших школьников»,

отвечает требованиям современного образования. Игровые технологии хорошо работают во всех классах, но особенно необходимы в 1-2 классах. Это связано с тем, что 1 класс – это обучение грамоте и фонетическому анализу слова. Очень важно научить ребенка слышать звуки, их классифицировать, давать характеристику, делить слова на слоги, определять ударный и безударный гласный звук в слове, а в дальнейшем и определять «ошибкоопасные» места. И здесь на помощь приходят игровые технологии.

Игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, является одним из доступных путей к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками.

Использование игровых форм организации учебной деятельности способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы, стремлению к творческой деятельности. Кроме того, использование игровых форм обучения предупреждает утомление. При использовании дидактических игр решаются и воспитательные задачи, например, воспитание терпения и терпимости, формирование аккуратности и умения доводить начатое дело до конца. В групповой работе – развитие умения работать сообща, прислушиваясь к мнению других учеников, терпимо относясь к критике в свой адрес, деликатно отзываясь об ошибках своих товарищей; приобретаются навыки публичных выступлений, желание и умение добиваться поставленной цели. Это универсальные учебные действия, выдвигаемые стандартами. Игра позволяет заинтересовать учащихся изучаемым материалом, преподнести знания в более легкой и «ненавязчивой» форме.

Целью моей работы является изучение дидактических возможностей использования игровых технологий на уроках русского языка в 1-4-х классах.

Задачи:

- Проанализировать игровые технологии.

- Изучить практику использования игровых технологий на современном этапе.

- Обобщить опыт использования игровых технологий.

Объект исследования: познавательная деятельность учащихся на уроках русского языка.

Предмет исследования: игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности на уроке.

Гипотеза: предположим, что использование игровых технологий на уроках русского языка является эффективным способом активизации познавательной деятельности школьников, ведущим к прочному усвоению знаний.

В образовательной практике возникают **противоречия** между необходимостью и потребностью использования дидактических игр в учебно-воспитательном процессе.

Многочисленны разработаны методические рекомендации, в которых предпринята попытка обобщить теоретические наработки и практические материалы по использованию игр на уроках русского языка. При составлении рекомендаций я использовала собственный опыт применения игровых технологий на уроках.

3. Ведущая педагогическая идея опыта

Использование игровых форм организации учебной деятельности способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы, стремлению к творческой деятельности.

4. Длительность работы над опытом

Длительность работы над опытом – 4 года (2013-2017 годы). Работа над опытом включала три этапа:

1 этап – аналитико-диагностический. В 2013-2014 г. проводился анализ учебно-программной документации, психолого-педагогической и методической литературы, изучался уровень сформированности компонентов

учебной деятельности у учащихся класса, а также виды развивающих игр, выявлены предъявляемые к ним требования. Проанализирован опыт работы учителей по разработке и внедрению в учебный процесс игровых технологий, найдены подходы к решению поставленной проблемы. Полученный материал позволил определить основные цели и задачи дальнейшей работы.

2 этап – исследовательский. В 2015-2016 г. разработана методика использования дидактических игр; проведены открытые уроки по русскому языку, математике, окружающему миру для учителей начальных классов, представлен отчет на методическом объединении учителей начальных классов и педагогическом совете школы. По результатам проведенного педагогического эксперимента получена оценка эффективности применения игровых технологий на уроках в развитии компонентов учебной деятельности младшего школьника.

3 этап – аналитико-обобщающий. В 2016-2017г.г. сформулированы основные выводы, отработаны и систематизированы результаты исследований, оформлены итоги.

5. Диапазон опыта

Область применения опыта – уроки русского языка, внеклассные мероприятия. Вся работа по теме опыта была направлена на развитие познавательного интереса младшего школьника через использование игровых методов обучения.

6. Теоретическая база опыта

Игра как феноменальное человеческое явление наиболее подробно рассматривается в таких областях знания как психология и философия. В педагогике и методике преподавания больше внимания уделяется играм дошкольников (Н.А.Короткова, Н.Я.Михайленко, А.И.Сорокина, Н.Р.Эйгес и др.) и младших школьников (Ф.КБлехер, А.С.Ибрагимова, Н.М.Коньшева,

М.Т.Салихова и др.). Это связано с тем, что педагоги рассматривают игру как важный метод обучения для детей именно дошкольного и младшего школьного возраста. Ряд специальных исследований по игровой деятельности дошкольников осуществили выдающиеся педагоги нашего времени (П.П.Блонский, Л.С.Выготский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин и др.). Аспекты игровой деятельности в общеобразовательной школе рассматривались С.В. Арутюняном, О.С. Газманом, В.М. Григорьевым, О.А. Дьячковой, Ф.И.Фрадкиной, Г.П. Щедровицким и др.

В перестроечный период произошел резкий скачок интереса к обучающей игре (В.В.Петрусинский, П.И.Пидкасистый, Ж.С.Хайдаров, С.А.Шмаков, М.В.Кларин, А.С.Прутченков и др.).

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения, недостаточно освещенным в методике преподавания русского языка, относятся игровые технологии.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Начало любой игры – это эмоциональная установка на игру, на восприятие игровых задач, когда активизируется мыслительная деятельность и воображение ребенка.

В игре он находит пути реализации своих способностей, осваивает новые виды деятельности, вырабатывая при этом оптимальный алгоритм достижения поставленной цели, учится контролировать свою деятельность и самостоятельно строить траекторию своего развития. Игра - своеобразный "доктор", который лечит апатию и низкую мотивацию, обособленность и педагогическую запущенность. Игра позволяет ребенку раскрыть творческий потенциал, активизируя те стороны личности, которые при традиционной системе обучения "дремлют": воображение, символическое мышление,

коммуникабельность. Учащиеся в процессе игры уходят от статичности в обучении.

Игровые технологии, используемые в обучении и развитии учащихся, позволяют:

- проводить уроки в нетрадиционной форме;
- раскрывать креативные способности учащихся;
- дифференцированно подходить к оценке учебных компетенций учеников;
- развивать коммуникативные навыки учащихся;
- обеспечивать свободный обмен мнениями;
- учитывать возрастные психологические особенности школьников;
- организовывать процесс обучения в форме состязания;
- облегчать решение учебной задачи; вовлекать всех учащихся в учебный процесс;
- ощущать значимость результата для каждого учащегося в отдельности;
- практически закреплять полученные знания;
- формировать мотивационную сферу учащихся;
- расширять кругозор детей;
- формировать навык совместной деятельности.

Игровая деятельность имеет такие функции: развлекательную, коммуникативную, диагностическую, самореализации, коррекции, социализации.

Большинству игр присущи 4 главные черты (по С.А.Шмакову): свободная деятельность, творческий подход, эмоциональная приподнятость, наличие правил.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и

элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- а) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия, как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;
- д) сюжет (содержание) - область действия, условно воспроизводимая в игре.

Широкое применение игра находит в современной школе, делающей ставку на активацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы (КТД и др.)

Все игры можно классифицировать по-разному, но для учебной деятельности наиболее оптимальными являются такие, в рамках которых имитируется та или иная жизненная ситуация на основе тематического материала.

6. Новизна опыта

Новизна исследования заключается в том, что определены педагогические условия, способствующие эффективному развитию компонентов учебной деятельности учащихся младших классов; разработана

технология реализации выявленных условий; разработаны и апробированы задания, способствующие развитию умения учиться на уроке. Игровая форма занятия создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Раздел II. ТЕХНОЛОГИЯ ОПЫТА

Игровые педагогические технологии

Понятие "игровые педагогические технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Педагогическая игра должна обладать существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Педагогическая игра выполняет следующие целевые ориентации:

Дидактическую. Расширяет кругозор, активизирует познавательную деятельность, формирует необходимые умения и навыки, способствует усвоению необходимого учебного материала, позволяет быстро проверить результативность.

Развивающую. Способствует развитию внимания, памяти, речи, мышления, умения сопоставлять, находить аналогии, принимать оптимальные решения. Активируется развитие мотивационной направленности учебной деятельности, творческих способностей, фантазии, воображения.

Воспитательную. Формируются определенные позиции, подходы, нравственные, этические, мировоззренческие установки. Воспитывается

чувство коллективизма, и в то же время, ярче выражаются личностные качества. Развиваются навыки коммуникативности. Учащийся приобщается к нормам и ценностям общества, адаптируется к условиям среды, обучается навыкам саморегуляции, стрессового контроля, психотерапии.

Существующие педагогические игры можно классифицировать:

- по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- по характеру педагогического процесса: обучающие, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, обучающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные;
- по игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;
- по предметной области: математические, исторические, экологические, физические, музыкальные, театрализованные, литературные и другие.

Виды уроков с использованием игровых технологий

В настоящее время есть несколько пособий, помогающих учителю освоить разнообразные игры на уроках (Н.В.Пташкина, Н.Н.Соловьева, Л.В.Петрановская, П.М.Баев, Г.А. Кулагина и другие). В своей педагогической деятельности я часто использую 2 вида уроков с игровыми технологиями:

- урок с дидактической игрой;
- урок - ролевая игра.

Урок с дидактической игрой

Одним из самых распространенных видов педагогических игр является дидактическая игра, организуемая для решения обучающей задачи. Сущность дидактической игры заключается в том, что обучающиеся решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Учащийся

воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую; это повышает его умственную активность.

Сенсорное развитие ребёнка в дидактической игре происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления и умения выражать свои мысли словами. Чтобы решить игровую задачу требуется сравнивать признаки предметов, устанавливать сходство и различие, обобщать, делать выводы. Таким образом, развивается способность к суждениям, умозаключению, умению применять свои знания в разных условиях. Это становится возможным лишь в том случае, если у детей есть конкретное знание о предметах и явлениях, которые составляют содержание игры.

Игра - не только средство оптимизации и стимуляции процесса обучения, но и важный аспект психологического комфорта и снятия умственного перенапряжения учащихся.

Дидактические игры могут быть использованы как на уроках - при закреплении, обобщении и контроле знаний, так и на дополнительных занятиях во внеурочное время. Кроме этого, не исключена возможность использования дидактических игр и при выполнении домашнего задания.

Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровое действие, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат.

Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний.

Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением.

Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся.

Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы.

Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при введении в новую тему, проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.

2. Игра построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.

3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Требования к подбору игр следующие.

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.

2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.

3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Выделяют следующие виды дидактических игр:

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

В своей работе я использую дидактические игры, классификация которых основана на тематическом принципе: игры по разделам лингвистики (фонетические, лексико-фразеологические, по морфемике и словообразованию, морфологии, синтаксису, орфографии и т.д.)

Урок – ролевая игра

В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.

Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;
- Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;
- Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

- Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции и др.

Этапы разработки и проведения ролевых игр:

- Подготовительный;
- Игровой;
- Заключительный;
- Анализ результатов.

В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку.

Технология и методика проведения дидактических игр

Выбор игры в первую очередь зависит от того, какие образовательные, развивающие и воспитательные цели ставит перед собой учитель. Важен состав учащихся, их интеллектуальное развитие, интересы, уровень общения.

Отбор содержания игры.

При отборе содержания игры необходимо, чтобы учебный материал был эмоционально насыщен, запоминался. В материал уроков следует включать четкие, конкретные образы. В работе с учащимися помимо текста учебного пособия есть богатая возможность использовать тексты художественных произведений. Обратная связь – преподаватель показал, как он собирает информацию, по крупицам, как это позволяет оживить, сделать интересным, эмоционально насыщенным свой урок – учащиеся, в свою очередь, используют те же средства в своей самостоятельной уже работе.

В работе по технологии игровых форм обучения может использоваться разнообразный спектр средств обучения:

- а) работа с учебником;
- б) использование аппарата учебника;
- в) иллюстрации учебного пособия: учебные фильмы, диафильмы, диапозитивы, художественные альбомы и открытки;
- д) тексты художественных произведений;

е) творческие работы самих учащихся.

Игровые формы обучения как никакая другая технология способствует использованию различных способов мотивации:

1. Мотивы общения:

а) Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.

б) В игре, при решении коллективных задач, используются разные возможности учащихся. Дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных сотоварищей.

в) Совместные эмоциональные переживания во время игры способствует укреплению межличностных отношений.

Моральные мотивы:

В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

Познавательные мотивы:

а) Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

б) В игре команды или отдельные учащиеся изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера.

в) Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса.

г) Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).

д) Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет.

е) В игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает не поиск ответа.

ж) В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решения познавательных задач.

Распределение ролей в игре.

Игровым обычно называют коллектив учащихся, созданный для проведения игр. Как известно, существуют игры, не требующие разделения на группы, и игры командные. Разбивка на группы требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Игровая практика накопила немало демократических примеров разделения на микроколлективы играющих, в частности и такие: жеребьевка, считалки и т.п.

Один из ответственных моментов в дидактических играх – распределение ролей. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение детей на роли в игре – дело трудное. И щепетильное. Распределение не должно зависеть от пола учащегося, физических, интеллектуальных особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т.е. командные роли по сюжету игры. Возможны следующие приемы при распределении ролей:

- Назначение на роль непосредственно преподавателем.
- Назначение на роль через старшего (капитана, водящего).
- Выбор на роль по итогам игровых конкурсов. Добровольное принятие роли, по желанию учащегося.
- Очередность выполнения роли в игре и т.д.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет, неактивным – проявить

активность, недисциплинированным – стать организованными, детям, чем-то себя скомпрометировавшим – вернуть потерянный авторитет, новичкам, ребятам, сторонящимся ученического коллектива – проявить себя, сдружиться со всеми.

В игре необходимо следить за тем, чтобы не появлялось зазнайство, не появлялось превышение власти командных ролей над второстепенными. Неподчинение в игре может разрушить игру. Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие, роль без действия мертва, учащийся выйдет из игры, если ему нечего делать. Нельзя использовать в игре отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях.

Развитие игровой ситуации.

Под развитием понимается изменение положения играющих, усложнение правил игры, смена обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий и т.п. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

Результативность дидактических интеллектуальных игр.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Например, в решении проблемы развития познавательной активности необходимо считать основной задачей развитие самостоятельного мышления учащегося. Значит, необходимы группы игр и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, составлять их, групп игр на обобщение предметов по определенным признакам, умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умение владеть собой и т.д. Составление программ таких игр – забота каждого преподавателя. «Игровые коллизии вызывают у обучающегося стремление анализировать, сопоставлять, исследовать

скрытые причины явлений. Это – творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. «Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать». (К.Д.Ушинский)

Рекомендации по подготовке и проведению игры

Проведение дидактических игр включает несколько этапов. Прежде всего, для успешного ее проведения важно заранее продумать все детали, провести подготовительную работу.

Перед проведением игры необходимо:

- тщательно изучить индивидуальные характеристики учащихся;
- изучить интересы и увлечения учащихся;
- предварительно подготовить участников игры, используя для этого внеурочное время, или часть урочного времени;
- хорошо подготовить игровую площадку и перед игрой напомнить учащимся, что им необходимо принести с собой.

Во время игры педагог, поощряя и стимулируя самостоятельную работу учащихся, должен одновременно контролировать игровую ситуацию. При этом необходимо:

- доходчиво объяснить правила игры, которые должны быть простыми, а содержание предлагаемого материала доступным;
- внимательно следить за ходом игры, выполнением ее правил и всегда быть готовым к быстрому разрешению конфликтов среди участников игры;
- давать игрокам вести активную дискуссию друг с другом во время игры;
- предоставлять ее участникам максимальную самостоятельность, воздерживаясь от мелочной опеки;
- следить за тем, чтобы каждый ученик принимал активное участие в игре;
- следить за игровым временем;
- стараться проводить игру таким образом, чтобы были заинтересованы не только в самой игре, но и в изучаемом предмете;

- привлекать к судейству учащихся; добиваться, чтобы их оценка результатов игры была справедливой и соответствовала принятым критериям.

После окончания игры:

- проводить обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации с реальностью;
- поощрять победителей.

При разработке технологии игры необходимо следовать основам педагогического проектирования:

- постановка цели;
- отбор содержания и его структурирование;
- выбор средств, методов и форм учебной деятельности учащихся;
- разработка необходимых дидактических материалов, правил игровой деятельности и критериев ее оценки, соответствующих структуре учебной игры.

Эффективность игры зависит от степени отражения в игровой ситуации особенностей профессиональной деятельности, поэтому при разработке заданий следует учитывать, чтобы в них наглядно были представлены пути и возможности переноса теоретических знаний в практическую деятельность, а также зависимость эффективности этой деятельности от качества теоретических знаний.

Рекомендации по внедрению и использованию игровых технологий на уроках русского языка.

1 . Игровые формы обучения рекомендуется вводить постепенно – начиная с простых, постепенно усложняя правила игры, формы ее проведения.

2. На начальном этапе внедрения игровых технологий в учебный процесс рекомендуется использование коротких игр – на 10-15 минут. Например, для пробуждения у учащихся интереса к предмету с первых уроков, объяснение материала можно сопровождать сказками, игровыми ситуациями, из которых предложить сделать логический вывод.

3. После освоения простых правил игры можно переходить к сложным игровым формам для закрепления и обобщения материала по теме, разделу.

4. При внедрении Стандартов второго поколения учащиеся сами называют тему и цели урока. Здесь на помощь учителю снова приходит игра. Учащиеся 1-4 классов очень любят уроки-путешествия, ролевые игры, ребята постарше – уроки деловой игры.

5. При подборе игр необходимо учитывать возрастные особенности учащихся.

6. Пособия, помогающие учителю освоить разнообразные игры на уроках (Н.В.Пташкина, Н.Н.Соловьева, Л.В. Петрановская, П.М.Баев, Г.А. Кулагина и другие).

7. Игровые технологии можно использовать при изучении любого раздела русского языка.

8. Игровые технологии используются на уроках обобщения и систематизации знаний, уроках закрепления знаний; элементы технологии приемлемы и на уроках объяснения нового материала.

9. Данная технология удачно сочетается с технологией критического мышления, блочной методикой, технологией проблемного обучения.

Раздел III.

Результативность опыта

Для выявления познавательных интересов и предметной направленности младших школьников мы можем использовать методы: наблюдения, анкетирование, экспериментальные задания, сочинение.

С 1 класса отслеживаю сформированность познавательного интереса по оценке уровня школьной мотивации Н.Лускановой.

Цель: выявление мотивационных предпочтений в учебной деятельности.

Анкета для оценки уровня школьной мотивации Н. Лускановой

1. Тебе нравится в школе?
 - не очень
 - нравится
 - не нравится
2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?
 - чаще хочется остаться дома
 - бывает по-разному
 - иду с радостью
3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, что желающие могут остаться дома, ты пошел бы в школу или остался дома?
 - не знаю
 - остался бы дома
 - пошел бы в школу
4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?
 - не нравится
 - бывает по-разному
 - нравится
5. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?
 - хотел бы
 - не хотел бы
 - не знаю
6. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?
 - не знаю
 - не хотел бы

- хотел бы

7. Ты часто рассказываешь о школе родителям?

- часто
- редко
- не рассказываю

8. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?

- точно не знаю
- хотел бы
- не хотел бы

9. У тебя в классе много друзей?

- мало
- много
- нет друзей

10. Тебе нравятся твои одноклассники?

- нравятся
- не очень
- не нравятся

Ключ

Количество баллов, которые можно получить за каждый из трех ответов на вопросы анкеты.

№ вопроса	оценка за 1-й ответ	оценка за 2-й ответ	оценка за 3-й ответ
1	1	3	0
2	0	1	3
3	1	0	3
4	3	1	0
5	0	3	1

6	1	3	0
7	3	1	0
8	1	0	3
9	1	3	0
10	3	1	0

Первый уровень. 25-30 баллов – высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.

У таких детей есть познавательный мотив, стремление наиболее успешно выполнять все предъявляемые школой требования. Ученики четко следуют всем указаниям учителя, добросовестны и ответственны, сильно переживают, если получают неудовлетворительные оценки. В рисунках на школьную тему они изображают учителя у доски, процесс урока, учебный материал и т.п.

Второй уровень. 20-24 балла – хорошая школьная мотивация.

Подобные показатели имеют большинство учащихся начальных классов, успешно справляющихся с учебной деятельностью. В рисунках на школьную тему они также изображают учебные ситуации, а при ответах на вопросы проявляют меньшую зависимость от жестких требований и норм. Подобный уровень мотивации является средней нормой.

Третий уровень. 15-19 баллов – положительное отношение к школе, но школа привлекает таких детей внеучебной деятельностью.

Такие дети достаточно благополучно чувствуют себя в школе, однако чаще ходят в школу, чтобы общаться с друзьями, с учителем. Им нравится ощущать себя учениками, иметь красивый портфель, ручки, тетради. Познавательные мотивы у таких детей сформированы в меньшей степени, и учебный процесс их мало привлекает. В рисунках на школьную тему такие ученики изображают, как правило, школьные, но не учебные ситуации.

Четвертый уровень. 10-14 баллов – низкая школьная мотивация.

Эти дети посещают школу неохотно, предпочитают пропускать занятия. На уроках часто занимаются посторонними делами, играми. Испытывают серьезные затруднения в учебной деятельности. Находятся в состоянии

неустойчивой адаптации к школе. В рисунках на школьную тему такие дети изображают игровые сюжеты, хотя косвенно они связаны со школой.

Пятый уровень. Ниже 10 баллов – негативное отношение к школе, школьная дезадаптация.

Такие дети испытывают серьезные трудности в обучении: они не справляются с учебной деятельностью, испытывают проблемы в общении с одноклассниками, во взаимоотношениях с учителем. Школа нередко воспринимается ими как враждебная среда, пребывание в которой для них невыносимо. Маленькие дети (6-7 лет) часто плачут, просят домой. В других случаях ученики могут проявлять агрессию, отказываться выполнять задания, следовать тем или иным нормам и правилам. Часто у подобных школьников отмечаются нервно-психические нарушения. Рисунки таких детей, как правило, не соответствуют предложенной школьной теме, а отражают индивидуальные пристрастия ребенка.

Методика

«Цветные лепестки»

Цель: Выявление отношения ученика к изучаемым предметам

Описание: Ученику предлагается выполнить ранжирование цветов при помощи цветных карандашей и полоски бумаги, разделенной на 10 частей.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

– Раскрась эту полоску цветными карандашами, начиная с наиболее понравившегося цвета к менее нравящемуся цвету (у детей на парте 10 карандашей).

Ученику предлагается раскрасить цветок, лепестками которого являются изучаемые предметы.

– Раскрась цветок. Все лепестки этого цветка соответствуют изучаемым тобой предметам.



Используя полосу ранжирования цветов, выполненную в первой части теста определяем наиболее интересные предметы для данного ученика.

Для оценки правильности направления работы учителя по развитию познавательного интереса у учащихся необходимо производить оценку изменения уровня и характера интереса в динамике, отслеживая изменения поэтапно. Ниже приведены результаты мониторинга в 2013г. и в 2017 г.

Уровень познавательных интересов учащихся

№ п/п	Имя	Уровни интереса			
		к учению		к русскому языку	
		1 класс	4 класс	1 класс	4 класс
1	Кристина А.	В	В	В	В
2	Антон Б.	В	В	В	В
3	Гоша Д.	С	В	Н	С
4	Вера Л.	Н	С	Н	С
5	Маша Н.	Н	С	Н	С
6	Илья С.	В	В	В	В
7	Арина Т.	С	В	С	С
8	Ваня Т.	С	С	С	В
9	Варя Ц	С	С	С	С
10	Миша Ч.	В	В	В	С
	% в среднем по	В-40%	В-60%	В-40%	В-40%

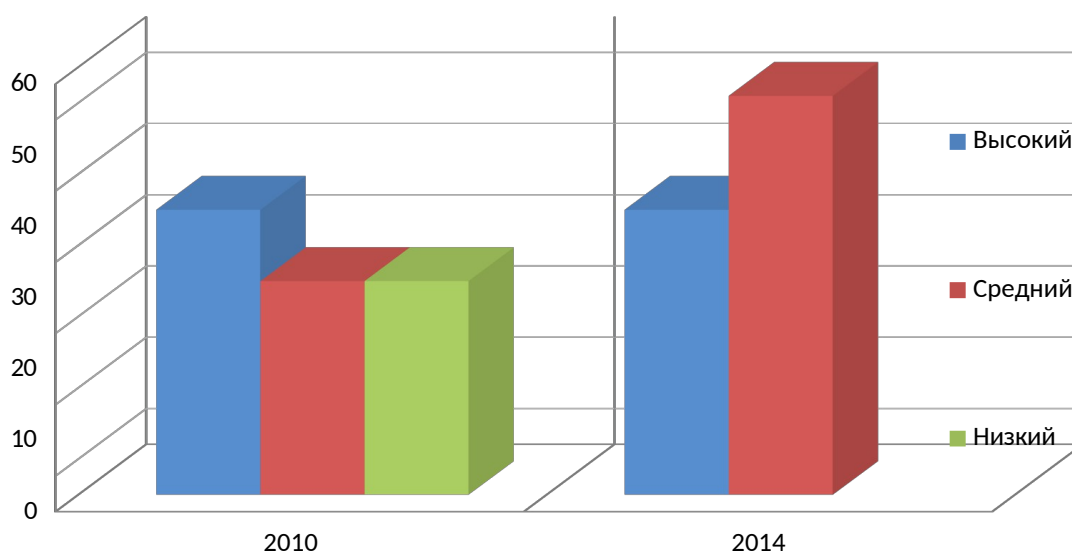
	классу	С-40%	С-40%	С-30%	С-60%
		Н-20%	Н-0%	Н-30%	Н-0%

где для уровня интереса: В – высокий, С – средний, Н – низкий.

Проанализировав уровень познавательных интересов учащихся 1-го класса, можно сделать вывод о том, что познавательные интересы у ребят находятся на стадии формирования. Данные мониторинга позволили выделить индивидуальные проблемные зоны для каждого учащегося и стали основой для внесения коррективов в построение учебного процесса.

Отслеживая результаты мониторинга, я вижу положительную динамику в развитии познавательного интереса учащихся к учению и непосредственно к русскому языку.

Динамику развития познавательного интереса можно выразить в диаграмме:



Следовательно, используя игровые технологии на уроках русского языка, формируется познавательный интерес младших школьников к учению и непосредственно к изучению самого предмета.

В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию

системно - деятельностного подхода, т.е. того, что требуют от нас Стандарты второго поколения. Иными словами, школа чрезвычайно заинтересована в знании особенностей психического развития каждого конкретного ребенка. И не случайно все в большей степени возрастает роль практических знаний в профессиональной подготовке педагогических кадров.

Задача педагога состоит в том, чтобы найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть использовано стремление учащегося к активной познавательной деятельности. Педагог должен постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий учащимся эффективно и качественно усваивать программный материал. Поэтому так важно использовать игровые элементы и игру на уроках. Игра помогает общению, она может способствовать передаче накопленного опыта, получению новых знаний, правильной оценке поступков, развитию навыков человека, его восприятия, памяти, мышления, воображения, эмоций; таких черт, как коллективизм, активность, дисциплинированность, наблюдательность, внимательность и т.п.

Русский язык довольно сложный предмет для восприятия его учащимися. Поэтому, если найти правильные подходы, обучение из сложной и утомительной необходимости может превратиться в увлекательное путешествие в мир языка. Одним из этих подходов является игра, как сильнейший фактор психологической адаптации учащегося в языковом пространстве. Использование игровых методов и приемов обучения на уроках русского языка позволяет учащимся вместо «скучного» заучивания программного материала в игровой, соревновательной форме закреплять полученные теоретические знания, что способствует лучшему усвоению, совершенствованию, углублению знаний.

В процессе игры учащиеся раскрепощаются, становятся более открытыми, что позволяет строить демократические, доверительные отношения, развивать умение общения, ведения диалога.

Уроки в игровой форме проходят более интересно, насыщенно; знания, полученные и закрепленные на таких уроках, более прочные, остаются в памяти учащихся значительно дольше, чем при традиционном изложении программного материала, опросе или тестировании, что способствует повышению качественной успеваемости.

Подготовка и внедрение игровых методик в учебный процесс требует от педагога больших усилий. В процессе подготовки игры он сталкивается с проблемами не всегда и не столь зависящими от его личных качеств как педагога, сколько от внешних ограничений, одна из которых недостаток урочного времени на проведение игр. Часто среди преподавателей бытует мнение: «Если мы с детьми будем играть во время уроков, когда же учить с ними правила?» Думаю, эти проблемы по большей части происходят от недопонимания значимости игры как средства обучения, отношения к игре как к методу разгрузки, а не стимулирования сознания учащихся.

Следует отметить, что игрой нельзя полностью заменить традиционные уроки, контрольные работы, практические занятия. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Поэтому в практике преподавателя игровые формы организации учебной деятельности должны быть лишь частью общего учебного процесса, способной активизировать, разнообразить деятельность учащихся, развивать у них самостоятельность мышления, творческий подход к решению задач, стимулировать познавательную деятельность.

Использованные ресурсы:

1. Абрамова, Г.С. Деловые игры. Теория и организация [Текст] / Г.С. Абрамова, В.А. Степанович. – Екатеринбург, 1999.
2. Игровые технологии на уроках русского языка. 1-4 классы: игры со словами, разработки уроков / авт.-сост. В.В.Волина – Волгоград, 2009.
3. В.В.Волина Занимательное азбукведение/Волина В.В.-Просвещение, 2000.

4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.
5. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ А.В.Финогенов, В.Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.
6. Плешакова А.Б. Игровые технологии в учебном процессе: [Пед. вузы]/ А.Б.Плешакова // Современные проблемы философского знания. Пенза, 2002.

Интернет-ресурсы:

1. <http://www.bibliofond.ru/view.aspx>
2. <http://www.vevivi.ru/best/Igrovyte-tekhnologii-v-nachalnoi-shkole-ref156396.html>
3. <http://festival.1september.ru>

Приложение №1

Дидактическая игра: Кто быстрее соберет 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.

Приложение №2

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, стоящих 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.

Приложение №3

Дидактическая игра: Будь внимателен.

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

Из предложенных стихотворений выписать с сочетаниями жи, ши:

1. Жили в хижине чижи,
Мыши, ежики, стрижи,
В гости к ним идут моржи
И жирафы и ужи.
2. 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!

Приложение №4

Дидактическая игра: Словознайки, дай ответ.

Цель: определить уровень развития детей, развивать память, мышление, речь.

Детям предлагается за определенное время вспомнить и записать как можно больше пословиц и поговорок, загадок и четверостиший, в которых встречаются слова и

заданное правило – «Правописание слов с сочетаниями жи, ши». Например:

Пословицы и поговорки:

Жизнь дана на добрые дела.

Шила в мешке не утаишь.

Поспешишь – людей насмешишь.

Жизнь прожить – не поле перейти.

Дружба как стекло, разобьешь – не склеишь.

Загадки:

Два березовых коня Он высокий и пятнистый

Через лес несут меня. С длинно, длинной шеей,

Кони эти рыжие, А питается он листьями,

А зовут их... (лыжами). Листьями деревьев (жираф)

Четверостишие:

Шила шубку – сшила юбку,

Шила шапку – сшила тапку!

Хорошая швея Наташа!

Приложение №5

Дидактическая игра: Одним словом.

Цель: активизировать словарный запас детей, развивать умение обобщать словосочетания в одно понятие.

Учащимся предлагается заменить сочетания слов и предложения одним словом,

имеющим слоги ча, ща, чу,щу.

1. Обрубок дерева - ...(чурбан).
2. Шестьдесят минут-...(час).
3. Густой частый лес- ...(чаща).
4. Хищная рыба с острыми зубами - ...(щука).
5. Из чего делают тяжелые сковородки -... (чугун).
6. Прикрывать глаза от солнца - ... (щуриться).
7. Сосуд с ручкой и носиком для кипячения воды или заваривания чая - ... (чайник)

Приложение №6

Дидактическая игра: Все наоборот.

Цель: закрепить написание слов с сочетанием –чн-, активизировать внимание,

мыслительную деятельность детей.

Учитель предлагает детям заменить предложенные им словосочетания типа существительное + существительное на другое так, чтобы одно из слов включало в свой состав сочетание –чн-.

Игрушка для елки-...(елочная игрушка)

Герой сказки- ... (сказочный герой)

Сок яблока-... (яблочный сок)

Суп из молока -...(молочный суп)

Варенье из клубники-... (клубничное варенье)

Каша из гречки-... (гречневая каша)

Вода из реки-... (речная вода)

Скважина в замке -...(замочная скважина)

Мука из пшеницы -... (пшеничная мука) и т.п.

Приложение №7

Дидактическая игра: Замени букву.

Цель: активизировать умственную деятельность учащихся, развивать орфографическую и фонетическую зоркость, внимательность, логическое мышление.

Детям предлагается исходное слово с орфограммой, они изменяют в нем последовательно либо один, либо два звука, сохраняя при этом сочетание – чк-, и

получают новые слова. Выигрывает тот, кто составит наибольшее количество слов.

д о ч к а	р у ч к а
б о ч к а	р е ч к а
н о ч к а	с в е ч к а
к о ч к а	п е ч к а
т о ч к а	п о ч к а
т у ч к а	д о ч к а
тачка	ночка

Приложение №8

Дидактическая игра: Назови один предмет.

Цель: отработка способов проверки безударных гласных. Учитель говорит слово, обозначающее много одинаковых предметов, а ученики называют один такой предмет и объясняют какую гласную надо писать в корне слова. За правильный ответ ряд получает очко. Победитель выявляется по количеству очков.

Примерный материал: слова: врачи, глаза, грачи, сады, тазы, шары, бока, дожди,

дворы, кроты, моря, ножи, плоды, поля, рога и т.д.

Приложение №9

Дидактическая игра: Большая буква.

Цель: закрепление правила написания заглавной буквы в словах.

Оборудование: у каждого ученика набор сигнальных карточек.

Учитель предлагает классу внимательно послушать стихотворение. Затем учащиеся отмечают сигнальными карточками, все правила написания большой буквы, о которых говорится в стихотворении. Далее нужно защитить каждый свой ответ, т.е. объяснить какое правило зафиксировано. Выигрывает тот, кто сумеет защитить все сигнальные карточки.

Буква обычная выросла вдруг, Ставится буква
Выросла выше букв – подруг У строчки в начале,
Смотрят с почтением Чтобы начало мы замечали.
На букву подруги, Имя, фамилия
Но почему? Пишутся с нею,
За какие заслуги? Чтобы заметнее быть и виднее,
Чтобы звучали громко и гордо
Буква расти не сама захотела, Имя твоё
Букве поручено важное дело: Имя улицы, города.
Ставится в слове Буква большая –
Не зря и непросто Совсем не пустая,
Буква такого высокого роста.
В букве большой-
Уважения знак.(С.Измайлов)

Приложение №10

Дидактическая игра: Пол-минутки для шутки.

Цель: закрепить правописание заглавной буквы в кличках животных.
Оборудование: на доске записаны названия тех животных, которые встречаются в стихотворении Ю.Черных: собака, курица, корова, кошка, лошадь.

Учитель просит детей внимательно послушать стихотворение и сказать, что в нем не так. Правильный ответ поощряется игровым жетоном. Одни дети дописывают на доске к названиям животных- клички, а остальные выполняют эту работу в тетради.

Жили- были дед, да баба

С маленькой внучкою.

Кошку рыжую свою

Называли Жучкою,

А Хохлатой они

Звали жеребенка,

А еще у них была

Курица Буренка,

Собачонка Мурка,

А еще два козла,-

Сивка и Бурка.

Приложение №11

Дидактическая игра: Составь слово.

Цель: активизировать словарь учащихся, развивать умение подбирать слова.

Оборудование: карточки с буквами русского алфавита.

Играть могут 2-6 человек. Каждый из играющих берет одну карточку и кладет ее в середину круга буквой вверх. Когда это сделано, участники стараются из положенных в круг букв собрать какое-то слово. Например, открыты карточки с буквами А,Л,С,М,Ь,О. Из них можно составить слово: моль, сало, лом, и т.д. Тот, кто первый назовет подходящее слово, забирает себе все нужные для этого составления буквы и кладет перед собой составленное слово так, чтобы всем было видно. Выигрывает тот, кто к концу игры составит как можно больше сло

Приложение №12

Дидактическая игра: Найди ошибку.

Цель: развивать умение выделять в речи слова, обозначающие предмет.

Учитель называет ряд слов, обозначающих названия предметов и допускает одну «ошибку». Ученики должны определить, какое слово лишнее и почему.

Правильно выполнивший задание, получает фишку. Выигрывает тот, у кого больше фишек.

Примерный материал:

- 1.Кукла, дом, море, вышла, ученик.
- 2.Карта, солнце, железный, дверь, моряк.
- 3.Девочка, мел, больше, карандаш, жаба.
- 4.Замок, тяжело, петух, тарелка, вишня.
- 5.Бежит, книга, окно, ворота, слон и т.п.

Приложение №13

Дидактическая игра: Найди пару.

Цель: развивать умение правильно соотносить название предмета и действия.

Оборудование: 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.

Приложение №14

Дидактические задания и упражнения.

Цель: закрепить знания детей по теме «Разделительный мягкий знак», развивать память, мышление.

1. Назовите сначала слова, в которых надо писать букву Ъ в конце, а потом- в середине.
2. Найдите слова с разделительным мягким знаком. Подчеркните их: пью, шью, бью, семья, кольцо, копье, пони, платье, пальто, воробей, сошьет и т.д.
3. Выпишите слова с разделительным Ъ:

Целый день лежит тюлень,

И лежать ему не лень.

Жаль, тюленью прилежание

Не пример для подражания.

(Б. Заходер)

Вот бы тебе, заяц, да лисьи зубы!

Вот бы тебе серый, да волчьи ноги!

Вот тебе, косой, да рысьи когти!

-Э-э, что мне клыки да когти?

Душа – то у меня все равно заячья.

4.Шарады.

Я с Л мягченным – под землей С твердым Л я на стене

Бываю каменным и бурым. (книги, например, на мне),

А с твердым – в комнате любой, Но как только Л смягчите,

В геометрической фигуре. Сразу в танец превратите.

(Уголь-угол) (Полька-полка).

Без М – в лесу мне красоваться;

С М – суда меня боятся.

(Ель-мель).

Приложение №15

Дидактическая игра: Заполни квадрат.

Цель: активизировать словарь учащихся, развивать умение писать слова с мягким

знаком на конце слова.

Оборудование: прямоугольники, поделенные на клетки по количеству букв в слове.

В начале каждой строчки – картинка.

Каждый ряд получает карточку и выбирает представителя. По сигналу, сидящие, на передних партах, вписывают одно слово в клетки верхней строки и передают карточку сзади сидящим ученикам и т.д.

Заполненная карточка возвращается представителю своего ряда, который исправляет ошибки, проверяет и передает учителю. Очки начисляются за каждое верно записанное слово по одному очку, за безошибочную работу

представителя – 2 очка, за выполнение работы первыми дети получают еще одно очко.