Государственное учреждение образования «Средняя школа №87 г.Минска»

описание опыта педагогической деятельности

« ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ В ТРЕТЬЕМ КЛАССЕ»

Абрамович Наталья Ивановна,

учитель начальных классов

8(029) 770-91-68;

e-mail: natasha345951@mail.ru

**1 Информационный блок**

**1.1 Тема опыта**

Дидактическая игра как средство развития познавательного интереса учащихся в процессе обучения русскому языку в третьем классе.

**1.2. Актуальность опыта**

Современные условия требуют от школы формирования всесторонне развитой личности. Особенно остро стоит проблема повышения качества знаний по русскому языку, так как русский язык является инструментом познавательной деятельности младших школьников, средством их развития и формой мышления. Русский язык является одним из сложных предметов в школе. Поэтому необходимо ещё в начальной школе развивать у учащихся интерес к этому предмету, сделать процесс обучения русскому языку как можно более интересным и увлекательным. В этом могут помочь дидактические игры, их системное использование на уроках.

Дети любят и хотят играть всегда. Игра – это органическая форма деятельности младших школьников. Уникальность игры заключается в том, что игра и есть та деятельность, в процессе которой формируется человеческое воображение, без которого не возможно никакое творческое проявление личности. Вместе с этим в массовой практике учителя сталкиваются **с затруднениями**:

- как найти оптимальные средства для формирования орфографической грамотности, развития устной и письменной речи школьников;

- как сделать урок русского языка продуктивным в плане усвоения текущей темы и учесть потребность детей в игре;

- как осуществить выбор дидактических игр, чтобы они способствовали развитию познавательного интереса и побуждали бы активно овладевать знаниями и умениями;

- как на практике реализовать системный подход в использовании дидактических игр на уроках русского языка.

Эти затруднения имели место и в моей практике. Их осознание явилось основанием для формулировки **проблемы:** как повысить уровень познавательного интереса учащихся при обучении русскому языку посредством систематического использования дидактических игр. На решение данной проблемы были направлены методические поиски, что, в свою очередь, стало стимулом для развития собственной практики.

**1.3 Цели опыта**

**Цель опыта:** формирование познавательного интереса учащихся на основе использования дидактических игр.

**1.4 Задачи опыта**

**Задачи опыта:**

1. проследить роль дидактических игр, влияющих на развитие познавательного интереса учащихся на уроках русского языка в третьем классе;
2. определить наиболее эффективные дидактические игры, способствующие повышению познавательной активности учащихся;
3. провести диагностику познавательного интереса учащихся в процессе обучения русскому языку.

**1.5. Длительность работы над опытом.**

Большое внимание использованию дидактических игр на уроках русского языка я стала уделять, когда я стала работать с детьми шестилетнего возраста.

Можно выделить несколько этапов работы:

1. Поисковый. Осуществлялся поиск эффективных способов формирования познавательного интереса учащихся, были определены противоречия и произошло самоопределение в направлении методических поисков.
2. Практический. На этом этапе происходили коррекция собственной деятельности, адаптация новых идей к собственной практике, подбор и использование дидактических игр на уроках русского языка.
3. Обобщающий. Произошло осмысление опыта использования дидактических игр как средства развития познавательного интереса учащихся.

**2 Описание технологии опыта**

**2.1 Ведущая идея опыта**

Ведущая идея опыта заключается в повышении эффективности процесса формирования познавательного интереса младших школьников на уроках русского языка посредством широкого внедрения в учебный процесс дидактических игр, которые позволят учащимся получить возможность личностного роста в обучении, повысить орфографическую грамотность, а также способствовать развитию устной и письменной речи.

**2.2 Описание сути опыта**

Именно в игре ребенку предоставляется возможность быть самим собой, проявлять свои способности, реализовывать фантазию, быть свободным и естественным. Чем меньше будет «серых» и скучных уроков, тем больше ребята будут «жить» на уроке, вынося из учебных занятий как интеллектуальный, так и жизненный багаж, тем больше творческих огоньков интереса сохранится в глазах детей.[6,c.3]

Проблема развития познавательного интереса – одна из наиболее трудных в педагогике, так как она отражает очень сложные взаимодействия психофизиологических, биологических и социальных условий развития. Ее разработке посвятили свои труды многие ученые: Л.И. Божович, Л.А. Вегнер, Е.Н. Кабанова-Меллер, А.А. Люблинская, Г.М. Чуткина и др.[12,48]

Что же такое познавательный интерес? Для того, чтобы ответить на этот вопрос необходимо сначала разобраться в понятии «интерес».

Интерес, как сложное и очень значимое для человека образование, имеет множество трактовок в своих психологических определениях и рассматривается как:

- избирательная направленность внимания человека (Н.Ф. Добрынин, Т.Рибо);

- проявление его умственной и эмоциональной активности (С.Л. Рубинштейн);

- активатор разнообразных чувств (Д. Фрейер);

- активное эмоционально-познавательное отношение человека к миру (Н.Г. Морозова);

- специфическое отношение личности к объекту, вызванное сознанием его жизненного значения и эмоциональной привлекательностью (А.Г. Ковалев).

Важнейшая область общего феномена интереса — познавательный интерес. Его предметом является самое значительное свойство человека: познавать окружающий мир не только с целью биологической и социальной ориентировки в действительности, но в самом существенном отношении человека к миру — в стремлении проникать в его многообразие, отражать в сознании сущностные стороны, причинно-следственные связи, закономерности, противоречивость. Познавательный интерес, активизируя все психические процессы человека, на высоком уровне своего развития побуждает личность к постоянному поиску преобразования действительности посредством деятельности (изменения, усложнения её целей, выделения в предметной среде актуальных и значительных сторон для их реализации, отыскания иных необходимых способов, привнесения в них творческого начала).

Интерес выступает как самый энергичный активатор, стимулятор деятельности, реальных предметных, учебных, творческих действий и жизнедеятельности в целом.

Г.И. Щукина выделяет следующую структуру познавательного интереса:

Познавательный интерес состоит из следующих взаимосвязанных процессов:

- интеллектуальные — логические действия и операции (анализ, синтез, обобщение, сравнение), доказательства;

- эмоциональные — переживание успеха, радости познания, гордости за свои достижения, удовлетворение деятельностью;

- регулятивные — волевые устремления, целенаправленность, настойчивость, внимание, принятие решений;

- творческие — воображение, предвосхищение, озарение, создание новых моделей, образов. [11,62]

Сущность дидактических игр заключается в решении познавательных задач, поставленных в игровой форме.

Дидактические игры имеют своеобразную структуру, в которой выделяются следующие структурные элементы:

- обучающая задача;

- игровое действие или игровой элемент;

- правила игры;

- заключение или окончание игры;

Обучающая задача определяет содержание, правила игры и направляет игровые действия. Объём и содержание обучающих задач должно соответствовать программе обучения детей этого возраста.

Реализация обучающих задач происходит через игровые действия. Игровые действия осуществляются в форме игровых манипуляций игрушками, предметами или картинками (подбор, складывание или раскладывание и т.д.), в форме поиска предмета и его нахождения; загадывания и разгадывания; выполнение ролей; соревнования; особых игровых действий (хлопка в ладоши и т.д.); в качестве игрового элемента может быть использовано слово или фраза. Допускается в одной игре применение нескольких игровых элементов.

Дети стремятся в любую игру внести элемент соревнования. Это приучает их к более высокому темпу умственной деятельности, но игры следует использовать и в воспитательных целях, направляя интересы играющих на достижение коллективного результата.

Регулируют дидактическую игру правила, выполнение которых способствует развёртыванию содержания игры, осуществлению дидактических задач. Правила указывают путь решения задачи, определяют приёмы предстоящей умственной деятельности, регулируют взаимоотношения играющих.

Выбирая игру к занятию, я руководствуюсь содержанием программы и учитываю принципы построения игр: дидактический, психологический и общественно-нравственный.

Дидактический принцип требует опоры на логику самого предмета, программу и учебный план. Большинство игр, которые я использую в своей практике, решают задачи пополнения, закрепления или систематизации знаний, полученных в процессе обучения. Поэтому я учитываю, пройден ли по программе материал, какова степень его усвоения. Играющие должны уметь оперировать полученными знаниями, иначе игру придётся прерывать для объяснения и поправок, а это разрушает её.

Психологический принцип построения системы игр предполагает учёт возрастных возможностей и интересов детей. При проведении игр я заметила, что слишком простые игры, как и слишком сложные, не вызывают особого интереса у детей. Я пришла к выводу, что игра по степени сложности должна соответствовать уровню развития детей.

В соответствии с общественно-нравственным принципом стараюсь подбирать игры так, чтобы в ходе игры у детей формировались общественные качества. На занятиях сначала использую игры, в которых ребёнок действует в одиночку, затем игры, которые помогают выработать умение включаться в действие для совместного решения дидактической задачи группы детей. При этом обращаю внимание на воспитание чувства ответственности за свои действия перед всем коллективом играющих.

По мере усвоения программного материала игру можно усложнять, увеличив количество предметов для её проведения, изменив темп проведения, заменив наглядный материал на словесный, введя соревнование по рядам, между мальчиками и девочками.

На одном занятии в зависимости от его содержания и обучающих задач провожу одну или несколько игр общей продолжительностью не более 15 минут.

По степени сложности игрового действия использую игры-миниатюры, игры-эпизоды и игры–занятия.

Игры-миниатюры требуют большого напряжения внимания, быстрой ориентировки («Какая буква в начале слова?», «Перекличка», «Подбери слово», «Охотник», «Скажи слово наоборот»). Такие игры провожу чаще всего в середине занятий.

Игры-эпизоды стараюсь проводить в конце занятий, когда дети устанут от серьёзных видов работ. Это игры, в которых нужно уметь сравнивать предметы и их изображения, объединять по одному или нескольким признакам («Найди друзей», «Кому что нужно», «Три медведя», «Что у нас в портфеле»).

Дидактическая игра требует от ребёнка значительного напряжения внимания, памяти. Поэтому при проведении игр всегда внимательно слежу за играющими. При первых признаках утомления или возбуждения игру заканчиваю.

Организуя игровую деятельность, я пришла к выводу: не следует принуждать детей к игре, их надо заинтересовать. Нецелесообразно исключать из игры того, кто ошибся, поскольку он лишается возможности упражняться в совершаемых действиях. Лучше предложить ему платить «штраф» или продолжить игру с изменением положения (все сидят, ошибившийся встаёт и т.п.). Опыт проведения игр показал, что не стоит выбирать на роль ведущего того, кто допустил ошибку, т.к. играющие нарочно начнут ошибаться.

Надо сказать, что роль учителя остаётся значительной на всём протяжении игры. Эффективность игры во многом зависит от эмоционального отношения к ней учителя, от его заинтересованности в результатах. Кроме того, поскольку не все учащиеся одновременно усваивают правила игры, учитель продолжает помогать им в процессе игры. Эта помощь должна быть по возможности скрытой от других учеников, чтобы у всех – и у слабых и у сильных - создавалось впечатление равноценности их участия.

Меня всегда интересует результат игры, который является показателем уровня усвоения детьми знаний, степени сформированности навыков, способности применять знания. Кроме того, результат игры – это и показатель взаимоотношений в коллективе.

Важно по окончании игры подвести итоги, вместе с детьми определить победителя, указать на допущенные ошибки и высказать уверенность в том, что потерпевшие неудачу смогут в следующий раз выиграть.

Основным типом дидактических игр, используемых мною, являются игры, формирующие устойчивый интерес к учению и снимающие напряжённость. С самого начала занятий к детям приходит веселый сказочный Буратино, доктор Айболит, который обращается к ребятам с просьбой вылечить больных зверей, а болезнь заключается в том, что звери разучились правильно произносить свои названия, что-то путают в них. Эту игру я использую для развития фонематического слуха. На уроках письма, выполняя упражнения в правильном выборе буквы в слияниях **жи, ши, ча, ща,** записываем на доске слова, в которых пропущены гласные в слиянии. На доске закрепляется Волк и козлята, каждый из которых держит гласную букву. Дети отыскивают буквы, пропущенные в словах. Если они это делают правильно, то козлята отправляются в школу, а если неправильно, то попадают в мешок к Волку. Дети списывают слова в тетрадь. Эту игру провожу при закреплении изучаемых орфограмм. В процессе работы пришла к выводу, что наглядное пособие в игре создает определенное эмоциональное настроение, повышает познавательный интерес.

Наглядность очень помогает детям в игре заучивать и надолго оставлять в памяти правила и применять их на практике. Игра « Микрофон», рассказывание правила в разных вариантах и ролях, угадайте, какое слово «проглотил» диктор телевидения.

Ученики активно участвуют в ролевой игре, спектакле, уроке- путешествии, уроке-викторине. Они раскрепощаются, проявляют инициативу, становятся смелыми в своих суждениях. Главная ценность таких занятий в том, что они развивают творческие способности детей, помогают осуществить поиск нужной информации. В обстановке доброжелательности легко принимается учебно-познавательная задача.

Дидактические игры способствуют не только повышению познавательного интереса учащихся, но и формированию адекватных взаимоотношений в коллективе, помогают освоить социальные роли, что соответствует здоровьесберегающим технологиям.

Игра вызывает положительные эмоции у учащихся, а их двигательная активность в этом случае направлена на усвоение знаний. Л.С. Выготский отмечал, что эмоциональный и интеллектуальный факторы в равной степени необходимы для акта творчества. Дидактические игры позволяют устно выполнить задания, тогда как во время письма, по мнению В.Ф.Базарного, дети пребывают «в режиме закрепощающей и истощающей моторной и нейропсихической напряженности».[1,c.41]

Самостоятельная работа играет немаловажную роль в развитии интереса к учебе. Для нее подбираю игры, в которых нет сложных и новых правил. Эта работа всегда посильна детям. При проведении словарной работы применяю игры, которые помогают учебный материал надолго сохранить в памяти. Они основаны на разном учебном материале.

Дидактические игры и игровые задания условно разделяю на два разряда**: фронтальные и групповые**.

В ходе фронтальной игры я определяю задание, а каждый ученик может ответить (поочередно или кто быстрее) (Приложение 1). На уроках использую индивидуальные дифференцированные игры: «Буква заблудилась», «Составь слово», «Разгадай кроссворд», «Игры деда Буквоеда», «Наборщик» и другие**. Групповые игры** – ученикам даю задания на группу, в ней все роли распределены. Ученики играют по правилу, но существует правило – исключение: если товарищ не знает ответа, то кто-то в команде может ответить за него. В таких играх формирую алгоритм, развиваю коммуникативность, сопереживание, взаимовыручку. А также использую уроки-соревнования. Учу ребят адекватно оценивать свою работу, рефлексировать, воспитывать выдержку, ответственность не только за себя, но и за команду.

Дидактическая игра отличается от обыкновенной игры тем, что участие в ней обязательно для всех учащихся. Игровые ситуации лишь активизируют деятельность учащихся, делают восприятие более активным, эмоциональным, творческим. Это такие игры, как «Бюро находок», «Лото» (Приложение 1). Эти игры применяю на протяжении четырех лет обучения, усложняя задания. Ребятам нравится обучаться посредством игры. Создаю на уроках проблемные ситуации. Это способствует созданию эмоциональной вовлеченности. Такую работу провожу в группах сменного состава или в работе в парах, что позволяет каждому ученику проявить себя, а мне – дифференцированный подход (Приложение 1).

Следовательно, включение в учебный процесс игры приводит к тому, что учащиеся, незаметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки по русскому языку.

Я стараюсь эффективно сочетать игры с индивидуальной, групповой и фронтальной формами работы.

Дидактическая игра – не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания. Важно одно: чтобы игра помогла достичь цели. Количество игр на уроке подбираю разумно. Целесообразно продумываю и поэтапное их распределение. Но на любом этапе урока стараюсь подобрать игру интересную, доступную, включающую разные виды деятельности учащихся.

Ценность дидактических игр заключается в том, что на их материале можно отрабатывать слоговой состав слова, скорость чтения, развивать орфографическую зоркость, она намного повышает уровень усвоения материала, так как возникает мотивация на участие в процессе формирования орфографической зоркости.

Дидактические игры становятся эффективным средством активизации учебной деятельности школьников при их систематическом использовании. Необходимость их накопления и классификации по содержанию с использованием методических журналов и пособий очень помогает мне в работе.

Игры ввожу постепенно, учитываю возрастные особенности учащихся. Это позволяет ученикам быстро осваивать правила новой игры, а мне позволяет эффективно использовать время на уроке.

**2.3.Результативность и эффективность опыта**

Для оценки результативности и эффективности опыта были использованы следующие критерии:

1. Динамика роста качества усвоения учебного материала по русскому языку за период обучения в начальной школе;
2. Результативность участия детей в предметных олимпиадах и в международной игре-конкурсе «Журавлик»;
3. Диагностика познавательного интереса учащихся в процессе обучения русскому языку (Приложение 4);
4. Поступление учащихся в гимназии.

**Заключение**

По результатам проведенной работы можно сделать **выводы:**

1. Опыт показывает эффективность использования дидактических игр для повышения познавательного интереса учащихся.
2. Представленные в опыте игры способствуют формированию у учащихся познавательного интереса, активному включению учащихся в учебную деятельность, позволяющую качественно усваивать учебный материал по русскому языку и применять его на практике.
3. Ценность данного опыта заключается в направленности на повышение качества знаний по русскому языку и формирование всесторонне развитой личности.

Опыт работы показал, что высокий уровень сформированности познавательного интереса на уроках русского языка через применение дидактических игр позволяет повысить самооценку ребенка, мотивацию к обучению и самостоятельной учебной активности. Это адаптирует детей не только к дальнейшему процессу обучения, но и к жизни в социуме. В итоге мы получаем подготовленного к старшей школе ученика. Предлагаю учителям применять дидактические игры при обучении русскому языку как средство формирования познавательной активности учащихся.

**Литература**

1. Базарный, В.Ф. Нервно-психическое утомление учащихся в традиционной школьной среде / В.Ф. Базарный. – М.: Просвещение, 1995. – 41с.
2. Денякина, Л.М. Современное понимание реализации преемственности между дошкольным и начальным звеньями системы образования // Теоретические аспекты преемственности в системе непрерывного образования: (теория и практика): сб. научн. трудов / сост. И.А. Дядюнова. – М.: АПКиППРО, 2005.
3. Петрова, И.А. Обучение, воспитание и развитие детей шестилетнего возраста: Пособие для учителя / Сост. И.А. Петрова. – М.: Просвещение, 1990.
4. Сманцер, И.П. Преемственность между дошкольной и начальной ступенью образования // теоретические аспекты преемственности в системе непрерывного образования: (теория и практика): сб. научн. трудов/ сост. И.А. Дядюнова. – М.: АПКиППРО, 2005.
5. Степанова, О.А. Игровая школа мышления / О.А. Степанова // Начальная школа: плюс – минус. – 200. - №10. – с.3 – 12
6. Сухомлинский, В.А.Сердце отдаю детям / В.А. Сухомлинский. – Киев: Рядянська школа, 1972. – с.6-8
7. Загурская, Е. Л.Использование активных форм и методов обучения в работе с младшими школьниками: метод. пособие / Е.Л. Загурская. – Мозырь: ООО ИД «Белый ветер», 2006.
8. Запрудский Н. И. Педагогический опыт: обобщение и формы представления: пособие для учителя. – Минск: Сэр-Вит,2014. (Мастерская учителя)
9. Петлякова Э. Н. Занимательный русский язык. 3-4-й классы: стандарты второго поколения.- Ростов-на–Дону: Феникс, 2013. – 250 с.
10. Комарова А.В. Психолого-педагогическое сопровождение одаренных школьников, - Минск: Красико-Принт, 2008. – 176 с. – (Педагогическая мастерская).
11. Щукина Г. И. Методы изучения и формирование познавательных интересов учащихся. –Москва: Педагогика,2001. - 240 с.
12. Венгер А.А., Мухина В. С.Психология, - Москва: Просвещение.,2008. -57 с.

**Приложение 1**

**Игра «Назови одним словом».** В окошках выставлены картинки с изображением предметов, объединенных общей темой. Дети должны правильно назвать не только эти предметы, но и подобрать одно общее слово, определяющее их. На следующем этапе игра усложняется: детям дается задание найти «лишнего жильца».

**Игра «Рассели по этажам».** Детям необходимо расставить карточки по этажам теремка в соответствии с количеством слогов в словах – названиях предметов, изображенных на них. Затем предлагаю переселить « жильцов», чье название состоит из одного слога, на первый этаж, из двух – на второй, из трех – на третий. Далее условия игры усложняются: начинается работа в подборе родственных слов. Перед ними ставится задача: изменить одно из слов так, чтобы в нем стало не два, а три слога.

**Игра « Куда причалят лодки». Цель:** закрепление правописания слов со звонкими и глухими согласными на конце и в середине слова.

Даётся изображение двух плоских фигурок лодок с парусами. На парусе одной лодки написана буква « Б», на парусе другой – буква « П» (возможные варианты: д-т, в-ф;з- с; ж-ш). На доске столбиком записаны слова с пропущенными согласными. Играющие по порядку выходят к доске. Каждый ученик работает с одним словом. Он должен выбрать лодку с нужной согласной, подвести её к данному слову, доказать правильность своих действий путём подбора проверочного слова и вписать букву на место пропуска.

**Игра « Микрофон».** Одинучащийся выступают в роли «диктора», другой в роли «слушателя». Все остальные учащиеся – зрители и члены жюри. « Диктор» произносит первую фразу из правила и останавливается, ждет, пока ее повторит «Слушатель». Когда «Слушатель» выучит правило, актеры меняются ролями.

**Игра «Чудо – дерево».**

**Цель игры**: создать условия для повторения способов словообразования.

**Содержание:** Сегодня, ребята, мы должны с вами вырастить дерево. Посмотрите оно еще совсем маленькое. А чтобы деревце выросло красивое, большое и крепкое. Нам нужно, ребята, образовать новые слова и записать их в свою тетрадь. Подсказка у вас уже есть. Вам даны словообразующие части слова, и корни, от которых нужно образовать новые слова. Разделимся с вами на 3 команды. Первая команда образовывает слова с корнем шум, вторая команда образовывает слова с корнем зверь, а третья команда рассказывает нам, какой способ словообразования использовался при получении новых слов. Каждый член команды образовывает по одному слову. (слова, которые должны получиться у учащихся: бесшумно, шумный, пошуметь, зашуметь, шумок, звереть, зверюшка, зверек, звериный.

Ребята, прочитайте, какие слова у вас получились.

Слова с корнем **шум**: бесшумно, слово образовано с помощью приставки и суффикса, способ словообразования приставочно-суффиксальный, шумный, слово образовано с помощью суффикса, способ словообразования приставочно-суффиксальный и т.д. аналогичная работа со словом зверь, например, зверюшка, звериный. Третья команда рассказывает о способе словообразования.

**Игра «Твердый – мягкий». Цель игры**: создать условия для повторения правописания твердого и мягкого знаков.

**Содержание**: Учащиеся делятся на две команды. Одна команда называется «Камень», другая – «Вата». Команда «Камень» встает, если я прочитаю слово с твердым знаком, если читаю слово с мягким знаком, встает команда «Вата».

Слова: съезд, въехать, вьюга, льет, подъезд, лью, объявление, колья, полозья, объезд, колосья, пью, съемка и т.п.

**Игра « Назови быстро». Цель:** повторить правила правописания безударных гласных в корне слова.

Участники игры садятся полукругом. Ведущий громко называет слово с безударной гласной (например, стояли), одновременно указывая на одного из играющих. Тот должен быстро назвать гласную, которая пишется, и подтвердить проверочным словом. Кто не смог сказать проверочное слово или привёл неправильный пример, должен встать и продолжая играть стоя, пока не даст правильный ответ. Выигрывает тот, кому ни разу за всю игру не пришлось встать. В случае, если встретиться слово, не проверяемой ударением (например, огурец), участник игры только называет гласную и добавляет: «Следует запомнить».

**Игра «Бюро находок».** Цель: формировать орфографическую зоркость.

Оборудование: буквы и знаки препинания на магнитах (либо магнитные карточки с буквами и знаками препина­ния).

Правила. На доске написаны слова (текст), в которых одна из букв (знаков препинания) пропущена. На партах лежат буквы и знаки препинания. Вызванный ученик вслух читает слово (текст), а остальные ребята (специалисты «Бюро находок») решают, какая буква (знак) пропущена. Первый нашедший ошибку выбегает к доске и исправляет ошибку, объясняя свой выбор. Игру можно использовать также в дру­гих вариациях.

**Игра «Лото».** Цель: закрепить знания по теме «Предложение»

**Оборудование:** лото

|  |  |
| --- | --- |
| На письме отделяются запятыми. Если два однородных члена связаны союзом *и,* запятая не ставится. | Что такое предложение? |
| Два или несколько слов, связанных по смыслу. | Какие бывают предложения по цели высказывания? |
| Повествовательные, вопроситель­ные, побудительные. | Что такое грамматическая основа предложения? |
| Это подлежащее и сказуемое. | Что такое подлежащее? |
| Главный член предложения, кото­рый отвечает на вопросы *кто? что?* и обозначает, о ком или о чём говорится в предложении. | Что такое сказуемое? |
| Главный член предложения, кото­рый отвечает на вопросы *что* де­лал? *что* делать? *что* будет де­лать? и обозначает то, что гово­рится о подлежащем. | Как называются члены пред­ложения, которые не явля­ются главными? |
| Они называются второстепенны­ми. | Для чего нужны второсте­пенные члены предложения? |
| Они поясняют главные члены. По­могают выразить мысль, сделать речь более точной и красочной. | Что такое однородные чле­ны предложения? |
| Слова, которые отвечают на один и тот же вопрос и относятся к одному и тому же слову. | Какими членами предложе­ния могут быть однородные члены? |
| Главными и второстепенными чле­нами предложения. | Чем связаны в предложении однородные члены? |
| Только интонацией или интонаци­ей и союзами и, а, но. | Как на письме отделяются друг от друга однородные члены предложения? |

Правила. Разрезать таблицу по горизонтальным линиям. Раздать карточки. Начинает ученик, у которого вопрос № 1. Тот, кто находит у себя правильный ответ, зачитывает его и задаёт классу свой вопрос.

Примечание. Игру «Лото» можно использовать для разно­го учебного материала.

**Игра «Орфографическое лото».**

Карточки для каждого игрока 15х9 см., разделённые на 9 клеток. В средней клетке написано правило: “Безударную гласную в корне проверяй ударением.” В остальных 8 клетках записаны слова с пропущенными безударными гласными в корне. Для закрывания клеток у каждого ученика должны быть фишки из плотной бумаги. Водящий достаёт из мешочка по одной карточке, читает написанное на ней проверочное слово, а игроки закрывают фишками клеточки с родственными словами. Игра продолжается, пока 2-3 человека не закроют свои карточки. Они выходят к доске, читают свои слова, объясняют, какие гласные в них пропущены, и доказывают проверочным словом. На карточках: бежать, года, дома, зверьки…… Проверочные слова : бег, год, зверь…..

**Игра «Игра в слова». Цель игры**: закрепить навык проверки безударных гласных в корнях слов.

Играющие делятся на две группы. Участник игры из первой группы произносит слово с безударным гласным. Один из играющих второй группы должен ответить словом, проверочным для данного.

Группа, которая три раза не сумела придумать за установленное время проверочное слово, считается проигравшей.

**Приложение 2**

**Дидактическая игра «Убери лишний вагон». Цель игры**: создать условия для закрепления состава слова, учить видеть слово, отличающееся от остальных по своему составу.

**Содержание:** Теперь ребята немножко поиграем. На станцию прибыло три поезда. Каждый поезд состоит из четырех вагонов. Когда вагоны присоединяли к поезду, совершили ошибку, присоединив лишний вагон, не подходящий к этому составу (на доске появляются три поезда). Вам, ребята, необходимо найти этот лишний вагон. Сделать это вам помогут слова, написанные на каждом вагоне. **Подсказка**. Лишние слова отличаются от других слов, написанных на вагонах, по своему составу.

Каждому ряду достается свой поезд, прежде чем принять решение, обсудите его вместе со своим рядом, определите человека, который будет выражать общее мнение.

Поезд № 1. забег, заплыв, закон, запуск.

Поезд № 2. чайник, кофейник, молочник, веник.

Поезд № 3. посмотреть, победить, подумать, погрустить.

Молодцы ребята. Вы хорошо поработали.

Каждому ряду было предложено убрать лишний вагончик из своего поезда. Таким образом, учащиеся разделились на три команды. Задачей учащихся было найти слово, которое является лишним среди всех остальных. Для этого им необходимо было вспомнить состав слова, разобрать каждое слово по составу, затем, сравнив состав всех слов, найти лишнее слово, отличающееся от остальных слов по составу.

**Дидактическая игра «Мостик».**

**Цель игры**: создать условия для повторения суффиксального способа словообразования, правописания суффиксов -ик-, -ек-.

Ребята, у нас в стране «Словообразование» случилось несчастье. На пути к Суффиксному полю разрушился мостик через речку. По одну сторону оврага остались суффиксы по другую – слова, чтобы восстановить мостик надо присоединить суффиксы к словам, с которыми они могут сочетаться.

Оформление доски. На доске изображена река, мостик через которую разрушен. По одну сторону реки находятся суффиксы: -к-, -н-, -ик-, -ек-, -ник- – по другую сторону – слова: замок, палец, дом, гном, ель, ключ, ягода, трава, вода, листок.

Ребята, сегодня вы будете работать в парах, побеждает та пара, которая образует наибольшее количество новых слов. Образовывая новые слова, вы, ребята, поможете построить новый мостик через реку.

Ребята прочитайте слова, которые у вас получились.

Учащиеся читают слова: домик, ключик, замочек, ягодка, ключник, елка, листочек, гномик, травка, травник, водный, ельник, пальчик и т.п.

Награждается грамотой пара – победительница. Поаплодируйте этим ребятам, они сегодня хорошо поработали. Остальные ребята молодцы, оказали большую помощь в строительстве мостика. Вы получаете жетончики участников. (Поощряются пары участников, которые составили трудные слова, обратили внимание на правило правописания суффиксов, обратили внимание на чередование звуков).

**Приложение 3**

Урок русского языка во 2 классе

Раздел «Слово».

Тема: «Слова, которые обозначают признаки предметов и отвечают на вопросы какой? какая? какое? какие?».

Место урока: в разделе -11, по теме – 2.

Тип урока: урок закрепления изучаемого материала.

**Цели урока:**

- учить подбирать слова, обозначающие признаки предметов, ставить к ним вопросы и находить эти слова в тексте;

- создавать условия для обогащения и активизации словарного запаса, развития навыков самоконтроля и самооценки; способствовать развитию моторики мелких мышц руки и соразмерности движений;

- создавать условия для формирования коммуникативных навыков общения и взаимодействия с учителем и сверстниками.

Оборудование:

- раздаточный материал: карточки для индивидуальной и парной работы; бумажные снежинки - варежки для проведения ритмопластики;

- наглядный материал: опорные слова; корзинка с фруктами; картинки с изображением оленя, Незнайки.

Ι.Организационный этап

ΙΙ. Этап подготовки учащихся к активному усвоению знаний (актуализация знаний).

1. Чистописание.

- Ребята, послушайте, пожалуйста, загадку:

Тройка-тройка прилетела.

Скакуны в той тройке белы,

А в санях сидит царица,

Белокоса, белолица.

Как махнула рукавом,

Всё покрыла серебром.

- Как вы думаете, о какой поре года идёт речь? (Зима).

- Как узнали?

- На каких тройках прилетела зима?

- Назовите зимние месяцы.

- Какой сейчас месяц? (февраль)

- Запишем дату в тетради.

- Сядьте, пожалуйста правильно, красиво.

Тетрадь с наклоном положу,

Ручку правильно держу,

Сяду прямо, не согнусь,

За работу я возьмусь.

(Дети записывают дату в тетради).

- Пришла Зима, засыпала город снегом и хозяйничает по-царски. Взмахнула рукавом Зима, подхватила и закружила в вальсе подружек-снежинок. Мороз рисует на стёклах узоры. Вот какие узоры предлагает написать нам Зима.

СсС сСс сн см св (обратить внимание детей на верхнее и нижнее соединение букв)

- Прежде, чем мы запишем эти соединения в тетрадях, подготовим наши пальчики для работы.

Зарядка для развития мелкой моторики руки «Белый лист бумаги».

(«Снежки» собираю в ларец).

(Дети записывают соединения букв в тетради).

- А теперь оцените себя: поставьте точку над самым красивым соединением букв, которое вы записали.

(Дети выбирают самое красивое соединение).

- Прочитаем слова, записанные на доске.

снег снежный смешной светлый

Теперь запишем эти слова и подчеркнём соединения сн см св.

(Дети записывают слова в тетради).

2. Целеполагание.

- Как вы думаете, какое слово лишнее? (снег)

- Почему? (отвечает на вопрос что?)

- Какие слова остались? На какой вопрос отвечают? Что обозначают слова, отвечающие на вопросы какой? какая? какое? какие? (признаки)

- Как вы думаете, чем мы будем заниматься на уроке? (ответы детей)

3. Объявление темы и цели урока.

- Правильно, тема урока «Слова, обозначающие признаки предметов». Сегодня на уроке мы будем находить и сами подбирать слова-признаки и ставить к ним вопросы. (Прикрепляю на доске опорные слова, и дети хором называют эти вопросы)

ΙΙΙ. Этап закрепления знаний.

1. Игровой момент «Зимнее угощение».

- Ребята, посмотрите, какое угощение приготовила Зима. (Поочерёдно показывается груша, яблоко и мандарин. Дети подбирают слова-признаки, характеризующие эти фрукты по цвету, размеру, форме, вкусу и т.д. )

- Назовите одним словом. (фрукты)

- А почему зимой необходимо употреблять в пищу много фруктов?

2. Словарная работа.

- Давайте сравним по размеру яблоко и мандарин.

- Яблоко какое? (большое). Мандарин какой? (маленький).

- Слово маленький пришло к нам на урок как словарное слово. (запись слова, постановка ударения, выделение «опасной» безударной гласной)

- Назовите, кто или что может быть маленьким. (ответы детей)

3. Работа в парах Игра «Собери пословицу».

Маленькое дело лучше большого безделья.

Чтение составленной пословицы детьми. Соотнесение составленной пословицы с правильным образцом, записанным на обратной стороне доски. Объяснение смысла пословицы.

- Назовите словарное слово в этой пословице. Запишите пословицу в тетрадь.

(Дети записывают пословицу, в это время прохожу и раскладываю на парты снежинки)

4. Физкультминутка. Ритмопластика «Снежинки».

- Снежинки с неба опустились и приглашают вас на танец.

5. Работа с учебником (стр.33, упр.47)

- Отдохнули, а теперь продолжим работу.

- А у меня для вас есть фотоснимок из Беловежской пущи (Прикрепляю фотоснимок на доске)

- Кто изображён на нём? (олень)

- В Беларуси живут благородные олени, так называется одна из пород этих животных.

- А сейчас откроем учебники на стр.33 и прочитаем о них в упражнении 47. (чтение текста учителем)

Беседа по тексту:

- Что вы узнали об оленях?

- Прочитайте поочерёдно первое и второе предложение и найдите в них слова-признаки.

- Запишите первое предложение. Проверьте себя и оцените правильность написания предложения с помощью шкалы самооценки.

6. Гимнастика для глаз.

7. Упражнение «Задай вопрос».

На доске в два столбика записаны слова

солнце яркое

морковь сладкая

зайчик маленький

деревья высокие

- Давайте прочитаем слова в первом столбике. На какой вопрос отвечают? Что они обозначают? (слова-предметы)

- Теперь прочитаем слова во втором столбике. На какой вопрос отвечают? Что они обозначают? (слова-признаки)

- Поставим вопросы от первого слова ко второму. (Дети называют вопросы, учитель прикрепляет слова-опоры на доске).

8. Дополнительное задание. Игра «Помоги Незнайке».

- Вы справились с заданием правильно. Такое же задание выполнял Незнайка. Вот что у него получилось (дети получают карточки с ответом Незнайки):

снежинка (какой?) лёгкая

мороз (какая?) сильный

коньки (какое?) острые

облако (какие?) белое

- Всё ли Незнайка правильно выполнил? Давайте исправим ошибки и назовём вопросы правильно.

IV. Этап подведения итогов урока.

1. Подведение итогов. Беседа:

- Чему мы учились на уроке?

- На какие вопросы отвечают слова, обозначающие признаки предметов?

- С каким новым словарным словом сегодня познакомились?

- Вы работали хорошо, справились со всеми заданиями, запомнили, на какие вопросы отвечают слова-признаки.

2. Рефлексия.

- Если вы довольны своей работой, считаете, что у вас всё получилось, то поднимите две ладошки и помашите мне. Они будут солнечными лучиками, которые согреют меня в этот зимний день.

**Приложение 4**

Среди учащихся была проведена анкета. В анкетировании принимали участие 20 учащихся класса.

Цель анкеты: выявить мотивацию учащихся по отношению к русскому языку.

Анкета состояла из 10 вопросов.

1. Тебе нравится в школе или не очень?

2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе хочется остаться дома?

3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, желающим модно остаться дома, ты пошел бы в школу, или остался бы дома?

4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?

5. Ты хотел бы, чтобы не задавали домашних заданий?

6. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?

7. Ты часто рассказываешь о школьной жизни своим родителям?

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

9. У тебя много друзей в твоем классе?

10. Тебе нравится твой класс?

Анкета проводилась два раза: в начале и в конце первой четверти, для того чтобы сравнить результаты с интервалом в два месяца.

Первый этап проведения анкеты дал следующие результаты:

У 5 % учащихся высокий уровень мотивации, 15 % учащихся имеют средний уровень мотивации, 50 % – имеют внешнюю мотивацию, 30 % – имеют низкий уровень школьной мотивации. Первый этап анкеты показывает, что уровень мотивации у школьников невысокий, половина ребят в классе имеет лишь внешнюю мотивацию, а 30 % учащихся – низкий уровень мотивации. Таким образом, из первого этапа анкеты видно, что ребята учатся не с самым большим интересом, который мог быть в данный период обучения, следовательно, и познавательный интерес к русскому языку у учащихся слаб.

По русскому языку периодически, в течение учебной четверти, проводились дидактические игры. По завершению данного периода вновь была проведена анкета.

Второй этап анкеты дал следующие результаты:

У 10 % учащихся высокий уровень мотивации, 25 % учащихся имеют средний уровень мотивации, 40 % – имеют внешнюю мотивацию, 15 % – имеют низкий уровень мотивации.

Вывод.

Таким образом, анализируя результаты анкеты можно сделать следующие выводы. Проведение дидактических игр на уроках русского языка дала положительный результат, учебная мотивация у школьников повысилась, хотя и немного. Следовательно, использование дидактических игр положительно влияет на обучение школьников, делает уроки более продуктивными и интересными, тем самым повышается мотивация учащихся, возникает познавательный интерес к урокам русского языка.

**Приложение 5**

Уровень обученности по русскому языку в классе, где я работаю, составляет 100% , качество знаний 80% - 82% стабильно в течение последних 2-х лет.

Показатель участия учащихся в Международной игре-конкурсе «Журавлик»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Конкурс | Показатель участия учащихся в конкурсе (%) | |
| III класс | IV класс |
| «Журавлик» | 38 | 66 |