

Игра – как средство развития познавательной активности младших школьников на уроках русского языка.



Цель:

выявить и изучить наиболее эффективные технологии развития познавательной активности школьников к учению на уроках русского языка

Задачи:

Изучить теоретические основы формирования познавательной активности школьников;

Выделить ключевые понятия, определить сущность игры и игровой деятельности в обучении;

Разработать серию игр с элементами творчества, способствующих развитию познавательной активности;

Определить оптимальные способы использования игры на уроках русского языка.

Выдвинула гипотезу:

если учитель постоянно будет создавать условия для формирования познавательной активности и целенаправленно и регулярно её развивать, это будет способствовать достижению более высокого уровня познавательной активности, и, следовательно, качественному росту результатов обучения.

В ходе реализации поставленных задач в первую очередь предстоит:

1.Изучение педагогических программных средств по русскому языку и оценке их достоинств и недостатков.

2.Внедрение в свою практику новых технологий обучения таких как:

Компьютерные технологии обучения - совокупность методов, приемов, способов, средств создания педагогических условий на основе компьютерной техники, средств телекоммуникационной связи и интерактивного программного продукта, моделирующих часть функций педагога по представлению, передаче и сбору информации, организации контроля и управления познавательной деятельностью

Дифференциация обучения - обучение строю на основе дифференциации, позволяющей учитывать индивидуальный темп продвижения школьника, корректировать возникающие трудности, обеспечить поддержку его способностей.

Мультимедиа технологии - способ подготовки электронных документов, включающих визуальные и аудиоэффекты, мультипрограммирование различных ситуаций. Применение мультимедиа технологий открывает перспективное направление развития современных компьютерных технологий обучения.

Родоначальником научного подхода к проблеме познавательного интереса следует считать Я.А.Коменского, который писал в "Великой дидактике", что "... нужно прежде всего возбудить у школьников серьезную любовь к предмету, доказав его превосходство, приятность". Данная проблема отражена в работах И.Г.Песталоцци, отмечающего, что школа должна организовать многостороннюю деятельность детей, развивающую их "ум, сердце и руки", опираясь на стойкие познавательные интересы.

Так же значимость познавательного интереса осознавали классики зарубежной педагогики Дистервег, Ж.Ж. Руссо, Д. Локк. Они считали познавательный интерес важнейшим средством привития любви к познанию. По словам И.И. Бецкого, "... природу детей нельзя разбудить, пока учение будет горестным, нужно приохотить детей к занятиям, вызвать у них любовь к учению".

XXI век — век высоких компьютерных технологий. Современный ребёнок живёт в мире электронной культуры. Первоклассник, впервые переступив порог школы, попадает в мир знаний, где ему предстоит открывать много неизвестного, искать оригинальные, нестандартные решения в различных видах деятельности.

проводить уроки на высоком эстетическом уровне (музыка, анимация)

активизировать познавательную деятельность учащихся

организовать одновременно детей, обладающих различными возможностями и способностями

Использование ИКТ в начальной школе позволяет:

усилить образовательные эффекты

проводить дистанционное обучение

осуществить дифференцированный подход к учащимся с разным уровнем готовности к обучению

применять разноуровневые задания

повысить качество усвоения материала

Использование ИКТ позволяет погрузиться в другой мир, увидеть его своими глазами.

По данным исследований, в памяти человека остается $1/4$ часть услышанного материала, $1/3$ часть увиденного, $1/2$ часть увиденного и услышанного, $3/4$ части материала, если ученик привлечен в активные действия в процессе обучения. Компьютер позволяет создать условия для повышения процесса обучения: совершенствование содержания, методов и организационных форм.

Презентация – мощное средство наглядности, развитие познавательного интереса. Применение мультимедийных презентаций позволяет сделать уроки более интересными, включает в процесс восприятия не только зрение, но и слух, эмоции, воображение, помогает детям глубже погрузиться в изучаемый материал, сделать процесс обучения менее утомительным. Благодаря компьютеру дети на уроках получают наглядную информацию в виде видеофрагментов, фильмов.

Кроме того, фрагменты уроков, на которых используются презентации, отражают один из главных принципов создания современного урока – принцип фасциации (принцип привлекательности). Благодаря презентациям, дети, которые обычно не отличались высокой активностью на уроках, стали активно высказывать свое мнение, рассуждать.

Включая в урок новые средства обучения, позволяет вывести на новый уровень учебно-познавательный интерес, разнообразить процесс обучения. Повышается активность учеников. Мотивы обучения становятся более устойчивыми, появляется интерес к предмету.

Формирование творческой личности, одна из главных задач, провозглашенных в концепции модернизации российского образования. Её реализация диктует необходимость развития познавательных интересов, способностей и возможностей ребёнка. Наиболее эффективными средствами включения ребёнка в процесс творчества на уроке являются:

игровая деятельность;

создание положительных эмоциональных ситуаций;

работа в парах;

проблемное обучение.

В учебных занятиях с младшими школьниками необходимы элементы игры. Игра, являясь основным видом деятельности дошкольника, продолжает занимать важное место в жизни младших школьников, она рассматривается в качестве важного компонента основной деятельности младших школьников — учения. Игровые элементы активизируют учебную деятельность учащихся, способствуют развитию самостоятельности и инициативы, товарищества и взаимопомощи в труде. **Игра — важное средство повышения у учащихся интереса к учению.**

**Игры подразделяются на
творческие и игры с**

правилами. Творческие игры, в
свою очередь включают:
театральные, сюжетно-
ролевые и строительные игры.

Игры с правилами – это
дидактические, подвижные,
музыкальные игры и игры–
забавы.

В начальном обучении широко распространены **дидактические, или обучающие игры**. Они имеют познавательное содержание и направлены на умственное развитие учащихся.

Дидактическая игра.

Цель игры пробудить интерес к познанию, науке, книге, учению. В младшем школьном возрасте игра наряду с учением занимает важное место в развитии ребенка. При включении детей в ситуацию дидактической игры интерес к учебной деятельности резко возрастает, изучаемый материал становится для них более доступным, работоспособность значительно повышается.

«Выбери три слова»

(Ее можно использовать на закрепление любых тем по русскому языку)

Цель: Проследить за формированием орфографического навыка с учетом этапа работы над орфографией.

Подбор слов зависит от изучаемых или пройденных тем.

На 9 карточках записаны девять слов:

1-й набор: рыбка, вьюга, чулок, дубки, варенье, чучело, ручьи, чум, гриб.

2-й набор: подъезд, склад, ворона, град, съемка, клад, ворота, подъем, воробей.

Двое берут по очереди карточки, выигрывает тот, у кого первого окажутся три слова , имеющую одинаковую орфограмму.

I	рыбка	вьюга	чулок	II	подъезд	склад	ворона
	дубки	варенье	чучело		съемка	град	ворота
	гриб	ручьи	чум		подъем	клад	воробей

Игра « Почтальон »

Цель: Закрепить знания учащихся по подбору проверочного слова, расширить словарный запас, развивать фонематический слух, профилактика дисграфии.

Ход: Почтальон раздает группе детей (по 4-5 чел.) приглашения.

Дети определяют, куда их пригласили.

огород парк море школа столовая зоопарк

гря-ки доро-ки пло-цы кни-ки хле-цы кле-ка

кали-ка бере-ки фла-ки обло-ки пиро-ки марты-ка

реди-ка ду-ки ло-ки тетра-ка сли-ки тра-ка

морко-ка ли-ки остро-ки промока-ка голу-цы реше-ка

Игра « Шифровальщики»

Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смысло-различительной функции звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

Ход: Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой - отгадчика.

Шифровальщик задумывает слово и шифрует его.

Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

**ЖЫИЛ
ЛЫЖИ**

**ански
санки**

**кьоинк
коньки**

Отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать из каждой группы лишнее слово.

Например:

- 1.Аалтрек, лажок, раукжк, зоонкв (тарелка, ложка, кружка, звонок)
- 2.Оарз, страа, енкл, роамкша (роза, астра, клен, ромашка)
- 3.Плнаеат, здзеав, отрбиа, сген (планета, звезда, орбита, снег)

ПРАВОПИСАНИЕ ИМЕН СОБСТВЕННЫХ

Наборщики.

(Класс – 2 команды.)

На доске записаны слоги: ва, зи, лю, ма, ми, пе, ро, та, то; ма, ля, на, ня, ра, ря, ся, тя, ша.

Команда девочек составляет из слогов имена мальчиков, а команда мальчиков – имена девочек. Лучшими наборщиками признаются первые 3 ученика в каждой команде, которые правильно выполняют задание. Командное неравенство присуждается команде, лучшие наборщики которой первыми выполняют работу.

Возможные имена: Ваня, Валя, Вася, Миша, Митя, Петя, Рома, Зина, Люся, Маша, Мара, Таня, Тоня, Тося, Варя.

Подумайте – назовите.

(3 команды по 6 человек.)

На доске записаны 3 столбика слов:

город ...

река ...

деревня ...

имя ...

отчество ...

фамилия ...

Каждый член команды по очереди выходит к доске и записывает справа имя или название. Побеждает команда, которая первой правильно выполнит задание.

Игра « Клички »

Цель: формирование процесса словоизменения и словообразования, закрепление фонетического и грамматического разбора слов, правописание собственных имен.

Ход: Образуйте клички животных от следующих слов:

ШАР, СТРЕЛА, ОРЕЛ, РЫЖИЙ, ЗВЕЗДА

Составить предложения.

**ШАРИК, СТРЕЛКА, ОРЛИК, РЫЖИК,
ЗВЕЗДОЧКА**

Выделить ту часть слова, которой вы воспользовались при составлении кличек (суффикс, окончание).

Дидактическая игра

Пол-минутки для шутки.

Цель: закрепить правописание заглавной буквы в кличках животных.

Оборудование: на доске записаны названия тех животных, которые встречаются 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 маленькою 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.

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.

«Конструктор».

С большим интересом дети играют в
Если взять большое слово,
Вынуть буквы,
Раз и два,
А потом собрать их снова,
Выйдут новые слова.

- Из слова **«грамотей»** составьте 10 слов.
(Герой, гром, гора, гам, рота, рот, метр,
метро, море, тема).

По теме «Предложение»

с интересом дети выполняют упражнение

«Составь предложение из букв слова».

Например, слово «КОТ». Предложение:

Катя отмерила ткань».

На этапе **ЧИСТОПИСАНИЯ** практикую
давать детям ряд слов, в котором
надо найти «лишнее» слово.

Например, на доске записаны слова:
метель, вьюга, честь, свекровь.

«Лишними» могут быть:

Вьюга – 1 скл., остальные 3 скл.,

Честь – 1 слог, остальные двусложные.

*Свекровь – одушевленное, остальные
неодушевленные.*

Игра «Звери спрятались».

Дается на доске текст. Дети должны найти в нем названия зверей. Попробуйте сами найти всех животных.

Пришли ребята в зоопарк. Возле входа – поленья. И объявление: «Мухомор жареный». Рысью пробежал охранник. Ребята за ним, но по пути за слон. Послышалось рычание. «Принеси грабли! – скомандовал охранник. Принесли самые новые. «Велика банка, - почему-то сказал охранник. И добавил:- Зоопарк закрыт».

Так и не увидели ни одного зверя. А жаль. Их здесь вон сколько. Целых девять, и все на виду. Найдите их!

Повторяя и закрепляя тему «Предлоги», можно провести игру «Кто больше?».

По карточкам с иллюстрациями повторяется до 10 предлогов. Предложений можно составить ещё больше. Используя такие пособия, можно быстро вспомнить предлоги, повторить правила написания предлогов с другими словами; работать над развитием речи, составляя предложения, мини-тексты; пополнять словарный запас учащихся.



Ценность таких игр заключается в том, что на их материале можно отрабатывать также скорость чтения, слоговой состав слова, развивать орфографическую зоркость и многое другое. Важная роль занимательных дидактических игр состоит еще и в том, что они способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность, создает положительный эмоциональный настрой в ходе урока. Ребенок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную.

Одно из важнейших средств для развития интереса – это

самостоятельная работа.

Но ребенку будет интересно, если он выполнит задания, поэтому

вводим **поуровневое обучение.**

Парные согласные на конце слова

Задание 1.

Уровень 1.

Спишите. Вставьте пропущенные буквы. Напишите проверочные.

Ястре(б, п) - ..., арбу(с, з) - ..., гара(ш, ж) - ..., жира(в,ф) - ..., заво(т,д) - ...,
гвоз(д, т)ь - ..., ёр(ж,ш) -..., вежли(в,ф) -..., хоро(ж,ш) -

Уровень 2.

Прочитайте слова. Вставьте пропущенные буквы. Напишите проверочные.

Ястре... - ..., арбу... - ..., гара... - ..., жира... - ..., заво... - ..., ГВОЗ...Ь - ...,
ёр... -..., вежли... - ..., хоро... -.....

Уровень 3.

Прочитайте слова. Вставьте пропущенные буквы. Напишите проверочные.

Разделите слова на 2 группы.

Ястре... - ..., арбу... - ..., гара... - ..., жира... - ..., заво... - ..., ГВОЗ...Ь - ...,
ёр... -..., вежли... - ..., хоро... -.....

Выводы:

- 1) занимательность на уроке – эффективное средство для воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.
- 2) Игра – один из приёмов преодоления пассивности.
- 3) Игра развивает умственную деятельность учащихся, внимание, тренирует память, стимулирует интерес к предмету.
- 4) Игровые формы обучения на уроках русского языка развивают творчество детей и создают прочную базу знаний на данном этапе обучения