**Игровые технологии**

**(Б.П.Никитин, К.Д.Ушинский, П.И.Пидкасистый)**

*Человеческая культура возникла и развертывается в игре, как игра.*

Й.Хейзинга

***Игровая деятельность***

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению, игра - ***это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.***

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

-   ***развлекательную***(это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

-   ***коммуникативную:***освоение диалектики общения;

-   ***самореализации***в игре как полигоне человеческой практики;

-   ***игротерапевтическую:***преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

-   ***диагностическую:***выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

-   функцию ***коррекции:***внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

-   ***межнациональной коммуникации:***усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

**- *социализации:***включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):

•       ***свободная***развивающая ***деятельность,***предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

•       ***творческий,***в значительной мере импровизационный, очень активный ***характер***этой деятельности («поле творчества»);

•       ***эмоциональная приподнятость***деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

•       ***наличие***прямых или косвенных ***правил,***отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

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 действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреактивными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как ***метод обучения,***передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию 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 технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

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

В отличие от игр вообще *педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.*

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр (рис. 4).

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

*Спектр целевых ориентации*

•   Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

•   Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности .

•   Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

• Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

*Концептуальные основы игровых технологий*

•   Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

•   Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н.Узнадзе).

•   Игра - пространство "внутренней социализации" ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С.Выготский).

•   Игра - свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереализуемых интересов" (А.Н.Леонтъев).

•   Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

•   Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

•   В возрастной периодизации детей (Д.Б.Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

*Особенности игровых технологий*

Все следующие за дошкольным возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний -общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс

*Игровые технологии в дошкольном периоде*

Ролевой игрой ребенок овладевает к третьему году жизни, знакомится с человеческими отношениями, начинает различать внешнюю и внутреннюю сторону явлений, открывает у себя наличие переживаний и начинает ориентироваться в них.

У ребенка формируется воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие, возникает ориентация в собственных чувствах и формируются навыки их культурного выражения, что позволяет ребенку включаться в коллективную деятельность и общение.

В результате освоения игровой деятельности в дошкольном периоде формируется готовность к общественно-значимой и общественно-оцениваемой деятельности ученья.

***Технология развивающих игр Б.П.Никитина***

Программа игровой деятельности состоит из набора *развивающих игр,*которые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями.

Каждая игра представляет собой *набор задач,*которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т.д. В своих книгах Никитин предлагает развивающие игры с кубами, узорами, рамками и вкладышами Монтессори, уникубом, планами и картами, квадратами, наборами «Угадай-ка», таблицами сотни, «точечками», «часами», термометром, кирпичиками, кубиками, конструкторами. Дети играют с мячами, веревками, резинками, камушками, орехами, пробками, пуговицами, палками и т.д. и т.п. Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр, и они напрямую связаны с интеллектом.

Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его *с разными способами передачи информации.*

Задачи имеют очень *широкий диапазон трудностей:*от доступных иногда двух-трех летнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости). Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку *идти вперед*и совершенствоваться*самостоятельно,*т.е. *развивать*свои *творческие способности,*в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются, в основном, только исполнительские черты в ребенке.

***Решение задачи***предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т.е. ***в виде***видимых и осязаемых*вещей.*Это позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и ***самому проверять точность выполнения задания.***

В развивающих играх - в этом и заключается их главная особенность - удалось ***объединить***один из основных принципов обучения ***от простого к сложному****с*очень важным принципом творческой деятельности***самостоятельно по способностям,***когда ребенок может подняться ***до «потолка»***своих возможностей. Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

•   развивающие игры могут дать «пишу» для развития творческих способностей с *самого раннего*возраста;

•   их задания-ступеньки всегда создают условия, *опережающие*развитие способностей;

•   поднимаясь каждый раз *самостоятельно до своего «потолка»,*ребенок развивается наиболее успешно;

•   развивающие игры могут быть очень *разнообразны по своему содержанию*и, кроме того, как и любые игры, они не терпят *принуждения*и создают атмосферу *свободного*и радостного творчества.

*Игровые технологии в младшем школьном возрасте*

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

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по ***игровым правилам***(так, в случае ролевых игр - по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в ***двойном плане****-*как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. *Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.*В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематическое их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

***Игровая технология***строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основном содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. ***Составление игровых технологий***из отдельных игр и элементов - забота каждого учителя начальной школы.

В отечественной педагогике имеется ряд таких игровых технологий («Сам Самыч» В.В.Репкина, «Мумми-тролли» томских авторов, персонажи «Волшебника Изумрудного города», «Приключений Буратино» и т.д.), встроенных в основное содержание обучения.

*Методика обучения детей теории музыки В.В.Кирюшина.*Эта методика основана на соответствии каждому музыкальному понятию одушевленного персонажа (октава - жирафа, терция - сестрица, диссонанс - злой волшебник и т.п.). Все герои испытывают различные приключения, в которых проявляются их сущностные признаки и качества. Вместе с героями дети с трехлетнего возраста незаметно для себя усваивают самые сложные музыкальные понятия и умения, понятия ритма, тональности, начала гармонии.

*Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте*

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

*Деловые игры*

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психои социодрама.

***Этап анализа, обсуждения и оценки***результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

*Литература*

1. *Азаров Ю.П.*Игра и труд. - М., 1973.

2.    *Азаров Ю.П.*Искусство воспитывать. -М., 1979.

3.    *Аникеева Н.П.*Воспитание игрой. - М., 1987.

4.    *Баев ИМ.*Играем на уроках русского языка. - М., 1989.

5.    *Берн Э.*Игры, в которые играют люди. - М., 1988.

6.    *Газман О.С. и др.*В школу - с игрой. - М., 1991.

7.    *Добринская Е.И., Соколов Э.В.*Свободное время и развитие личности. - Л., 1983.

8.    *Журавлев А.П.*Языковые игры на компьютере. - М., 1988.

9.    *Занъко С.Ф. и др.*Игра и ученье. - М., 1992.

10.  Игры - обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В.Петрусинского. - М., 1994.

11.      *Коваленко В.Г.*Дидактические игры на уроках математики. - М., 1990.

12.      *Кэрролл Л.*Логическая игра. - М., 1991.

13.      *Макаренко А.С.*Некоторые выводы из педагогического опыта. Соч. т.У. - М., 1958.

14.      *Минкин Е.М.*От игры к знаниям. - М., 1983.

**Урок - сказка**

**Тема:** Сложение однозначных чисел с переходом через разряд.

Закрепление изученного по теме. (математика 1 класс)

**Цели:**

* помочь учащимся усвоить вычислительный прием сложения чисел

в пределах 20 с переходом через разряд;

* развивать внимание, зрительную память, логическое и образное мышление, активность учащихся на уроках;
* развивать речь учащихся
* прививать интерес и любовь к предмету

• показать возможности использования ИКТ в начальной школе

 **Тип урока**: Обобщение и закрепление изученного материала

**Методы:** словесный, объяснительно - иллюстративный, частично поисковый

**Ход урока:**

1. **Орг. момент**.

Наш урок будет похож на сказку,

 Нам без знаний никуда.

Взяв с собой, тетрадь, учебник, ручку и указку Отправляемся туда.

 Итак, готовы вы отправиться в сказку?

Когда колокольчик прозвенит 3 раза надо:

 2 раза топнуть левой ногой, 3 раза хлопнуть над головой Произнести 1, 2, 3- сказка в гости приходи!

**2. Актуализация знаний. Устный счёт**

- В некотором царстве, в некотором государстве жил - был царь. И был у него единственный сын. ( с использованием презентации, слайд №2, 3)

- Хотите узнать, как его звали? Для этого надо быть внимательным, а потом с помощью цифр узнать имя Царевича, (с использованием презентации, слайд №3)

* запишите число, в котором 1 дес. и 2 ед.
* запищите число, которое следует за числом 16
* запишите число, предыдущее числа 15
* найдите сумму чисел 2 и 6
* запишите число, в котором 6 ед. и 1 дес.
* если число 10, увеличить на 1, то получим
* к 10 прибавить 3
* запишите разность чисел 10 и 3

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 14 | 8 | 16 | 12 | 11 | 8 | 13 | 17 |
| Н | А | У | И | Ш | А | К | В |

Дети работают на индивидуальных пластиковых досточках.

- Как звали царевича? (Иванушка)

(с использованием презентации, слайд №4)

- Был Иванушка сильным и смелым царевичем. Отправился Иванушка по делам в соседнее королевство и повстречался с красивой, доброй и умной девушкой. Не страшны были Иванушке никакие трудности, никого и ничего не боялся Иванушка, а здесь оробел, понравилась ему девушка за скромность, за красоту. Иванушка спросил имя девушки. Но девушка решила проверить Иванушку на смекалку и загадала ребус, сможешь расшифровать надпись - узнаешь мое имя. Задумался Иванушка.

- Ребята поможем Иванушке прочитать имя?.

(с использованием презентации, слайд №5)

Завершив все дела, вернулся Иванушка домой. Но не мог забыть Василису. Прошло время, и пришла страшная весть, что налетел на королевство Змей

Горыныч, выжег огнём поля и деревни и унёс в свой замок Василису. Иванушка,

не задумываясь, стал собираться в долгий и опасный путь.

**3. Работа по теме урока. Отработка умения сложения чисел в пределах 20.**

- Ребята, помогите Иванушке собрать нужные предметы.

(с использованием презентации, слайд 8)

(карточки с верными и неверными равенствами, с обратной стороны изображены предметы: лук, стрелы, меч, вода, хлеб.)

6 + 5 = 11

4 + 9 = 13

3 + 9 = 13

8 + 7 = 16

9 + 6 = 14

6 + 6 = 12

8 + 8 = 17

9 + 5 = 14

9 + 5 = 14

7 + 5 = 13

- Если мы найдём среди этих выражений верные равенства, то поможем Иванушке

собраться в долгий путь.

4. **Работа над изученным материалом**

- Стал Иванушка думать, как ему добраться до логова Змея Горыныча, на счастье была у него карта сказочного королевства. Делать нечего, отправился Иванушка в путь, дошел до избушки Ученого Кота, спрашивает, как ему найти Змея Горыныча, а Кот говорит: «Победить Змея Горыныча нужно не силой, а умом и смекалкой - решишь мои задачки, укажу дорогу и стану помогать тебе в пути» (с использованием презентации, слайд 9, 10, 11)

\*\*\*

Пять синиц на ветку сели,

И все сразу улетели Сосчитайте быстро, детки Сколько птиц сидит на ветке?

\*\*\*

Стоит в поле дуб

На дубе три ветки

На каждой ветке по три яблока

Сколько всего яблок на этом дубе? \*\*\*

У Пети 3 пары варежек, Сколько

 у него варежек на правую руку?

- Вижу отважный и умный ты Иванушка, иди прямо в лес, ничего не бойся, будь вежлив и добр с теми с кем тебе придется встретиться на твоем пути. Попрощался Иванушка, да зашагал смело в лес.

5.Физкультминутка (с использованием презентации, слайд 12)

Здравствуй лес - дремучий лес. Полный сказок и чудес! Ты о чём шумишь листвою Ночью тёмной, грозовою? Кто в глуши твоей таится? Что за зверь? Какая птица?

Всё открой, не утаи. Ты же видишь - мы свои!

Только в лес мы вошли -

Налетели комары!

Дальше по лесу шагаем и медведя мы встречаем.

Дальше по лесу идем-

Перед нами водоем.

Прыгать мы уже умеем:

Раз-два, раз-два,-

Позади уже вода

**6. Повторение изученного материала**

Но вдруг деревья расступились, и увидел Иванушка поляну, а на этой поляне стоит избушка на курьих ножках. Кто живёт в ней? Правильно - Баба Яга! (с использованием презентации, слайд 13 )

Увидела Баба Яга Иванушку и говорит: «Куда путь держишь добрый молодец? »

Рассказал Иванушка о том, что путь его лежит в царство Змея Горыныча, идет выручать Василису. Пожалела Иванушку Баба Яга и говорит:

* Ну что ж, расскажу, если выполнишь ты три моих задания.
* Ребята, поможем Иванушке?

Первое задание: (с использованием презентации 14)

-Вначале баньку истопи, да воды принеси - нет у меня уже сил. Дополнить однозначные числа до круглого десятка (презентация)

Второе задание: (с использованием презентации 15)

- Был у меня древний волшебный квадрат, но некоторые числа на нём уже стёрлись, стали не видны. Догадайся, какие числа должны стоять в пустых клетках.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 5 | 10 |  |
| 4 | 6 |  |
| 3 |  | 7 |
| СУММА ? |

**Третье задание**: (с использованием презентации 16)

-Есть у меня косынка любимая. Вот она

-Посчитай, сколько на ней треугольников (6)



-Что ж, выполнил ты все мои задания. И ребята тебе дружно помогали.

 Помогу я тебе.

Рассказала Баба Яга, как дойти до Змея Горыныча, и даже дала волшебный платок, чтобы царевич не заблудился.

Идет Иванушка по лесу смотрит, на опушке белочка с ежиком грибочки собирают, помощи попросили у Иванушки, но без вас, ребята, Иванушка не справится, поможем,

 (с использованием презентации 17)

Указали они Иванушке дорогу к реке, и пошли восвояси.

7.Сравнение величин и решение уравнений

А Иванушка стоит и думает, какой дорогой ему пойти, на помощь

Кот Ученый пришел.

- Решишь, Иванушка, уравнения, найдешь результат, где будет меньшее значение, по тому мостику и иди.

Решение уравнений : X - 8 = 7 и X — 9 = 4

- Шёл царевич три дня и три ночи и пришёл к замку Змея Горыныча. Хотел войти, а у дверей сидит сам Змей Горыныч, никого не впускает. Бился Иванушка со Змеем Горынычем три дня и три ночи, выбились оба уже из сил, Змей и говорит:

- Найдешь ключ от замка - найдешь Василису, не найдешь - уйдешь ни с чем .

- А как вы думаете, как узнать, какой ключ откроет дверь? (надо найти значение выражений, подойдёт ключ с ответом 8, т.к. замочная скважина имеет форму восьмёрки.)

**8**

4 + 8 5 + 7 3 + 9 9 + 6 2 + 6

- Какой же ключ откроет дверь?

Открыл Иванушка дверь. Василиса увидела своего спасителя, обрадовалась! Взял Иванушка Василису за руку и пошли они вместе обратно в королевство. Кода вернулись Иванушка и Василиса, король устроил большой праздник. А потом и свадьбу сыграли. И жили Иванушка с Василисой долго и счастливо.

8. Итог урока

Ребята, мы возвращаемся из сказки.

Молодцы! Вы дружно, ребята, работали. Думаю, без вашей помощи Иванушка не смог бы освободить принцессу.

- А вам понравилась сказка? Что понравилось больше всего? Что запомнилось? Каждый из вас стремился помочь Иванушке, значит у вас добрые сердца, значит вы чуткие и отзывчивые и друга в беде не оставите. (вручение наклеек за активную работу)

Итог: Ребята, в заключение урока давайте подведем итог, как прибавить к однозначному числу другое однозначное число.

КОНСПЕКТ УРОКА ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ
3 класс

**Тема:  Правописание безударных окончаний имён прилагательных**.

Цель:     Развитие умения выбирать подходящее для прилагательного безударное окончание, пользуясь известными ученикам способами проверки безударных окончаний имён прилагательных.

Задачи:

1.Отрабатывать правило правописания безударных окончаний имён прилагательных.

2.Развивать познавательные и творческие способности  учащихся, устную и письменную речь; способствовать формированию и  развитию навыка сотрудничества, взаимопомощи.

3.Воспитывать любовь к родному краю, эстетическое восприятие природы.

Учебно – методическое обеспечение: карточки с заданиями, «Учебный словарь русского языка» В.В. Репкин, «Толковый словарь русского языка» С.И Ожегов, Н.И. Шведова.

Материальное обеспечение: компьютер,mp3 записи, мультимедиапроектор.

1.Организационный момент.

(Звучит музыкальная композиция «Весна» Антонио Вивальди.)

Учитель: Ребята, сейчас вы слушали чудесную музыку. Какое время года она вам напоминает?

Дети: Весну. (Слайд 2)

Учитель: Молодцы, ребята! Вы правы, это весна. Венецианский композитор Антонио Вивальди написал эту музыкальную композицию и назвал «Весна». И сегодня красавица Весна приглашает вас на весенний урок! Создадим весеннее настроение, улыбнёмся друг другу!

2.Чистописание.

Учитель: На доске вы видите элемент « весенний ручеёк». Он бежит, звенит, переливается. Пропишите.

А это плывут по небу весенние облака.

        ая               яя          ий             ый           ой            ые           ие

Учитель: Прочитайте эту строку. Что она вам напоминает?

Дети: Окончания имён прилагательных.

Учитель: Обратите внимание на нижнее и верхнее соединения букв. Спишите, распределив окончания имён прилагательных, в несколько групп по какому- либо признаку. Объясните свои действия.

Дети могут распределить окончания следующим образом.

Вариант 1.

1гр. Окончания имён прилагательных женского рода.

 -ая, -яя

2 гр. Окончания имён прилагательных мужского рода.

 -ий, -ый, -ой

3 гр. Окончания имён прилагательных во множественном числе.

 - ые, - ие

Вариант 2.

По звуковому составу.

1гр. Звуков больше, чем букв.

-ая, -яя, -ые, -ие

2 гр. Звуков столько же, сколько и букв.

-ий, -ый, -ой

Вариант 3.

1гр. Окончания,  которые начинаются на гласные буквы, обозначающие мягкость согласных звуков на письме.

-яя, -ий, -ие

2 гр. Окончания, которые начинаются на гласные буквы, обозначающие твердые согласные звуки на письме.

-ая, -ый, -ые, -ой

3. Формулирование темы и цели урока.

Учитель: Как вы думаете, ребята, какова тема сегодняшнего урока?

Дети:  Безударные окончания имён прилагательных. Их правописание. (Слайд 3)

Учитель: Кто сможет определить цель нашего урока?

Дети: Тренироваться в выборе верного безударного окончания имени прилагательного. (Слайд 4)

Учитель: Что мы будем делать для того, чтобы достичь поставленной цели?

Дети: Необходимо составить план действий на уроке.

 Учитель: Составим план действий.

Дети называют  свои варианты плана действий на уроке. На экране появляется план. ( Слайд 5)

1. Вспомнить, какую часть речи называют прилагательным.

2.Вспомнить способы проверки безударных окончаний имён прилагательных.

3.Выполнить тренировочные упражнения по выбору окончаний имён прилагательных  индивидуально и в группе.

4.Подвести итог урока.

5. Повторение изученного.

Учитель: Ребята, приступим к реализации первого и второго пунктов нашего плана. Что вы знаете об имени прилагательном?

Дети: Имя прилага́тельное — самостоятельная часть речи, обозначающая признак предмета и отвечающая на вопросы «какой», «какая», «какое», «какие», «чей». ( Слайд 6)

Учитель: Какие способы проверки безударных окончаний имён прилагательных вы можете назвать?

Дети: Первый способ – подобрать имя прилагательное с ударным окончанием. Второй способ – по вопросам. ( Слайд 7)

Учитель: Давайте вспомним алгоритм.

На экране появляется алгоритм. (Слайд 8)

Дети проговаривают хором:

1. Определяем ударное или безударное окончание.

2. Находим имя существительное, к которому относится имя прилагательное.

3. От существительного ставим вопрос к прилагательному.

4. По ударному окончанию вопроса определяем окончание имени прилагательного.

6. Словарная работа. (Слайд 9)

На экране:

 облако

 иней

 природа

 прозрачный

Учитель: Прочитайте слова.

Дети читают про себя.

Учитель: Назовите орфограммы в именах существительных.

Дети называют орфограммы в словах: облако, иней, природа.

Учитель: Какое слово может быть лишним?

Варианты ответов детей.

Вариант 1. Слово облако лишнее, так как все согласные звуки в этом слове твёрдые.

Вариант 2. Лишнее слово иней, так как в этом слове все согласные звуки мягкие.

Вариант 3. Лишнее слово прозрачный, так как это прилагательное, а остальные слова -  имена существительные.

Учитель: Составьте и запишите словосочетания с прилагательным прозрачный, используя слова: облако и природа. Покажите графически связь главного и зависимого слова. Определите род и число прилагательных.

Дети работают самостоятельно, один ученик выполняет это задание с обратной стороны доски. Проверка - коллективная.

Учитель: Проверим Машу, все ли у неё получилось?

Дети проверяют  и высказывают своё мнение.

Учитель: Маша, почему имена прилагательные связаны именно с именами существительными, а не с другой частью речи?

Маша: Прилагательное является признаком предмета, эта часть речи характеризует предмет, поэтому прилагательное и согласуется с существительным. Признаки рода и числа у прилагательного непостоянные, одно слово может быть в форме м.р., ж.р., ср.р., и мн.ч. Все признаки имени прилагательного зависят от признаков имени существительного, к которому относится прилагательное.

Учитель: Ребята, почему природу, облака, иней мы называем прозрачными весной?

Дети: Природа весной только пробуждается. На деревьях появляются первые нежно-зелёные листочки, местами видна травка, первые весенние цветы, и  поэтому, природа весной  «прозрачна», ведь сквозь деревья хорошо видны дома, голубое небо, лёгкие, как дымок облака. Местами лежит прозрачный снег… Ранней весной природа не имеет таких густых сочных красок, как,  например,  летом.

7.Физминутка.

Звучит весенняя музыка. Антонио Вивальди «Весна».

Учитель: Каждая группа, придумайте весеннюю скульптуру.

( Дети группой по 5 человек  изображают лужу, сосульку, букет цветов и т.д.)

8.Самостоятельная работа  с заданиями разного уровня сложности.

Задания напечатаны на карточках. На парте лежат задания всех трёх уровней сложности. Каждый ученик выбирает свой уровень сложности и самостоятельно выполняет задание.

Учитель: Весна приготовила для вас интересное задание, которое имеет три уровня сложности. Каждый выберите для себя задание по силам и выполните его самостоятельно.

1 уровень сложности

Определи род и число имён прилагательных, подбери верное окончание.

Чудесн…    весна пришла в наш маленьк…    городок. В голуб…   небе засветило ярк…   солнышко. На тёпл…   земле показалась зелён…   травка. Лёгк…  ветерок заиграл  ветками  высок…    деревьев.

2 уровень сложности

Отредактируй предложения в тексте, укажи род и число прилагательных.

(Чудесный) весна пришла в наш (маленькие) городок. В (голубой) небе засветило (яркий) солнышко. На (тёплый) земле показалась (зелёный) травка. (Лёгкие) ветерок заиграл ветками (высокие) деревьев.

3 уровень сложности.

Запиши вместо точек подходящие по смыслу имена прилагательные. Укажи их род и число, выдели окончание.

…………………  весна пришла в наш   ………    городок. В …………… небе засветило ……………  солнышко. На ………………  земле показалась ………………… травка.   ………………   ветерок  заиграл ветками ………………  деревьев.

Каждый ученик выбирает свой уровень сложности и самостоятельно выполняет задание.

1,2 уровни сложностей проверяют по образцу на экране. (Слайд 10)

3 уровень сложности. Несколько учеников зачитывают свои тексты. Учитель ставит оценки.

9.Физминутка.

(и.п. сидя)

 Спал цветок и вдруг проснулся,

(встать, руки на поясе)

 Больше спать не захотел.

 Шевельнулся, потянулся,

(руки вверх, потянуться вправо, влево, вверх)

 Взвился вверх и полетел.

(бег)

 Солнце утром лишь проснется,

 Бабочка кружит и вьется.

10. Работа в группах.

(В нашем классе дети называют свою группу фирмой. Каждая фирма зарабатывает ЭНИ за выполнение заданий. Расшифровывается – Это Наши Идеи.)

Учитель: А сейчас предстоит поработать каждой фирме. (Слайд 11) У вас есть возможность пополнить свой банковский счёт. Задание, которое будет выполнять каждая фирма, оценивается в 12 ЭНИ. Первой категорию задания  будет выбирать та фирма, у которой на сегодня самое большое количество ЭНИ. Второй по счёту, будет выбирать та фирма, которая занимает второе место по количеству ЭНИ на сегодняшний день и т. д.

На экране задания следующих категорий:

Синонимы.                                        Найдите имя прилагательное.

Антонимы.                                        Придумайте словосочетания.

Директор фирмы называет задание той категории, которое выбрала их фирма. Учитель раздаёт карточки с заданиями.

1 карточка. Придумайте словосочетания.

·       Вспомните, какого рода данные имена существительные.

·       Подберите подходящие имена  прилагательные к именам существительным, запишите.

Шампунь

Кенгуру

Кофе

Какао

Тюль

Рояль

За каждое верное словосочетание  фирма получает 2 ЭНИ.

(Например: душистый шампунь, огромный кенгуру, ароматный кофе, сладкое какао, белоснежный тюль, чёрный рояль).

2 карточка. Найдите имя прилагательное.

·       Найдите в тексте имена прилагательные, подчеркните.

·       Докажите, что эти слова являются именами прилагательными.

·       Выделите окончание.

Сяпала Калуша с Калушатами по напушке. И увазила Бутявку, и волит: - Калушата! Калушаточки! Бутявка! Калушата присяпали и Бутявку стрямкали. И подудонились. А Калуша волит: - Оее! Оее! Бутявка-то некузявая! Калушата Бутявку вычучили. Бутявка вздребезнулась, сопритюкнулась и усяпала с напушки. А Калуша волит калушатам: - Калушаточки! Не трямкайте бутявок, бутявки дюбые и зюмо-зюмо некузявые. От бутявок дудонятся. А Бутявка волит за напушкой: - Калушата подудонились! Зюмо некузявые! Пуськи бятые!

 (Людмила Стефановна Петрушевская "ПУСЬКИ БЯТЫЕ") (1984)

За каждое прилагательное фирма получает 2 ЭНИ.

За умение доказать, что это имена прилагательные, ещё 2 ЭНИ.

3 карточка. Антонимы

·       Подберите антонимы к каждому прилагательному и запишите их во множественном числе.

Зимний

Чёрствый

Здоровый

Сытый

Острый

Трусливый

Мягкий

Зрячий

Кривой

Дневной

Новый

Длинный

За каждый верный ответ 1 ЭНИ.

4 карточка. Синонимы.

·       Подберите синонимы к каждому прилагательному и запишите их во множественном числе.

Неряшливый

Быстрый

Ласковый

Мудрый

Косматый

Холодный

Смирный

Душистый

Ветхий

Грустный

Злой

Страшный

За каждый верный ответ 1 ЭНИ.

Выполняя задания, дети пользуются  учебным словарём русского языка - В.В. Репкин, толковым словарём русского языка - С.И. Ожегов, Н. Ю. Шведова.

От каждой фирмы выходит по одному представителю и защищает работу своей группы. В ходе защиты работ для проверки используют слайды 12, 13, 14, 15.

11.Итог

Учитель: Ребята, поделитесь своими впечатлениями о сегодняшнем уроке.

Дети делятся своими впечатлениями.

(Слайд 16)

Учитель: Весна пришла в наш маленький городок и подарила всем нам солнце, улыбки, весёлое настроение. Давайте и мы подарим весеннее настроение нашим гостям, споём для них весеннюю песню.

Дети исполняют песню  « С добрым утром, любимая!»

Олег Митяев

 С добрым утром любимая!

В городке периферийном

Отдает весна бензином,

Дремлет сладко замороченный народ.

И редеет мгла над трассой,

На которой белой краской

Написал какой-то местный идиот:

С добрым утром, любимая! –

Крупными буквами,

С добрым утром, любимая! -

Не жалея белил.

И лежит нелюдимая

Надпись, огни маня,

И с Луны различимая,

И с окрестных светил.

Ночь растает без остатка

И останется загадкой,

Кто писал, и будут спорить соловьи.

Им прекрасно видно с ветки,

Что нарушена разметка,

И так жалко, что расстроится ГАИ.

С добрым утром, любимая!

Милая ты моя! -

Эта надпись красивая

Смотрит в окна твои.

Может строчка счастливая,

Мартом хранимая,

Будет всем как в пути маяк,

Пусть потерпит ГАИ.

12. Домашнее задание

Выписать из любого стихотворения словосочетание прилагательное + существительное о весне и обозначить их грамматические признаки.

**Конспект занятия на тему «Пасха – Великий день»  (3 класс)**Цель: познакомить детей с пасхальными традициями, играми.
Задачи: пробудить интерес к православной культуре русского народа, воспитывать уважение, дружелюбие.
Оборудование: крашенные яйца, стаканчики из-под йогуртов, учебник и пенал.
Ведущий 1: Светлое Христово Воскресение – самый главный христианский праздник. В этот день весь православный мир отмечает Воскресение Иисуса Христа из мёртвых. В Иерусалиме Иисус был распят на кресте, но на третий день после смерти Он воскрес.
Ведущий 2: Весь православный народ отмечает Пасху. Это самый большой православный праздник. Слово «пасха» пришло к нам из греческого языка и означает «избавление». В доме каждого верующего на праздничном столе присутствуют традиционные блюда, которые несут в себе глубокое символическое содержание.
Ведущий 1: На стол обязательно ставится кулич, крашеные яйца. Согласно церковной традиции, красят яйца в «Чистый четверг». Чтобы яйца при варке не лопнули, около часа надо подержать их в тепле или при комнатной температуре, а во время варки в воду добавить столовую ложку соли. Для придания яйцам блеска надо протереть их растительным маслом.
Ведущий 2: На Пасху существует традиция, обмениваться красным яйцом, говоря «Христос Воскресе!» и отвечая «Воистину Воскресе!». Вся детвора играла в игры с пасхальными яйцами.
Пасхальные игры.
Игры за партами, в паре.
В каждой игре победитель забирает яйцо.
В конце игр подсчитывается количество яиц у каждого игрока.
1. «Чоканье яиц»
Надо стукнуть тупым или острым концом крашеного яйца о яйцо
соперника. Выигрывает тот, чьё яйцо не треснуло.
соперника. Выигрывает тот, чьё яйцо не треснуло.

2. «Раскручивание яиц»
Ребята по команде раскручивают крашеные яйца.
Чьё яйцо дольше прокрутится, тот и победитель.

3. «Найди яйцо»
На столе два перевёрнутых стаканчика. Один участник кладёт яйцо под стаканчик. Другому участнику надо угадать, где находится яйцо.

4. «Катание яиц»
Учебник кладётся на пенал, таким образом, получается «горка».
По команде участники должны прокатить яйцо по горке.
Чьё яйцо укатиться дальше, тот и победитель.

5. «Сталкивание яиц»
По команде участники направляют крашенные яйца по дорожке навстречу
друг к другу. Чьё яйцо разбивается, тот отдаёт его сопернику.

6. «Битва яиц»
Один игрок зажимает крашеное яйцо в руке. Другой бьёт по нему обоими
концами яйца. Яйцо считается проигранным, если будут разбиты оба
конца.

В заключении ребята рассказывают стихи о Пасхе.

С. Есенин «Пасхальный благовест» Колокол дремавший разбудил поля,
Улыбнулась солнцу сонная земля.
Понеслись удары к синим небесам,
Звонко раздается голос по лесам.
Скрылась за рекою бледная луна,
Звонко побежала, резвая, полна.
Тихая долина отгоняет сон,
Где-то за дорогой замирает звон.

А.Майков «Повсюду благовест гудит»
Повсюду благовест гудит, Из всех церквей народ валит. Заря глядит уже с небес… Христос Воскрес! Христос Воскрес! С полей уж снят покров снегов, И реки рвутся из оков, И зеленеет ближний лес … Христос Воскрес! Христос Воскрес! Вот просыпается земля, И одеваются поля … Весна идёт, полна чудес! Христос Воскрес! Христос Воскрес!

Сергей Тихонин «Я знаю точно»
Я знаю точно - Он воскрес!
А знаю я не понаслышке.
Прочёл в одной чудесной книжке,
В которой много есть чудес.
Но это чудо, вам скажу,
Под силу Богу одному.
Ведь только Бог Иисус Христос
Страдал за нас и смерть понёс.
Но показав любви ученье,
Христос воскрес! И воскресенье –
Вот это чудо из чудес.
Я знаю точно, Он воскрес!

Сергей Тихонин «Люблю я этот день»
Люблю я этот день весенний
Апрельский чудный день.
Христа Иисуса воскресение
Мне праздновать не лень.
Ведь он, разрушив все преграды,
Воскрес и для меня!
С Иисусом буду вечно рад я,
И вся моя семья.

В. Кузьменков «Пасхальная радость»
Пасху радостно встречаем
И поём: - "Христос воскрес!"
Мы все дружно отвечаем:
"Он Во истину воскрес!"
Чередой проходят годы
Под лазурностью небес.
И поют везде народы:
"Он воистину воскрес!"
Всюду радость и объятья:
"Брат, сестра, Христос воскрес!
Ад разрушен, нет проклятья:
Он воистину воскрес!"

Сергей Тихонин «Послушайте»

Послушайте, все люди историю одну
О воскресенье Бога.
Хвала вовек ему!
Ведь Он воскрес из мёртвых
И с нами Он всегда.
Уже не будет распят
Он больше никогда.
Воскрес великий Бог наш,
Из гроба Он восстал,
Надежду воскресенья
Нам всем Он даровал.