**Обобщение опыта работы Груздевой Елены Георгиевны**

 **учителя начальных классов Пушкинской ОШ І-ІІІ ступеней**

 **Тема: «Формирование познавательного интереса на уроках русского языка у школьников с опорой на дидактические игры как средство обучения»**

 Русский язык очень сложный, но зато “великий и могучий”. По тому, как говорит человек, судят о том, насколько он образован. А ведь это не пустяк. К тому же современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка, направленностью на развитие его лучших качеств и формирование разносторонней и полноценной личности.

 **1. Формальные параметры**

Груздева Елена Георгиевна - учитель начальных классов, Пушкинской ОШ І-ІІІ ст. , Советского района, образование –высшее, КГУ(г. Ялта), 2007 год, стаж работы- 25 лет, аттестация -2010 год, І квалификационная категория, руководитель ШМО, курсы повышения квалификации КРИППО, 2011 год.

**1.1. Актуальность педагогического опыта**

 На протяжении нескольких лет работы в начальных классах я наблюдала, что занятия русским языком не всегда вызывают у учащихся интерес. Столкнулась с такой проблемой как однотипность и шаблонность уроков. Некоторые дети считают уроки русского языка скучным предметом. Нежелание заниматься русским языком порождает неграмотность. Я задумалась над тем, как пробудить интерес к занятиям, как повысить грамотность письма. Перечитала много литературы, проанализировала уроки и пришла к выводу, что пробудить интерес к русскому языку можно, если систематически накапливать и отбирать увлекательный материал, способный привлечь внимание каждого ученика

 **Тема моей работы** ***“Формирование познавательного интереса на уроках русского языка у школьников с опорой на дидактические игры как средство обучения”.***

 **Актуальность опыта.** В настоящее время главными задачами учителя начальной школы является развитие у детей индивидуальных способностей, ключевых компетенций, умения видеть перспективу применения полученных знаний на практике, легко адаптироваться в современном мире, реализовать себя в будущем.

Игровые формы обучения, как никакая другая технология, способствуют использованию различных способов мотивации: ***Мотивы общения***:

Учащиеся, совместно выполняя упражнения, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.

При решении коллективных задач используются разные возможности учащихся; дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных сотоварищей.

Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.

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

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

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

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

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

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

В игре всегда есть некое таинство - неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа.

В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач. Управление многими играми необходимо для активации процесса самовоспитания ребенка.

Игра способна выступать средством получения чего-то, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью, игровое творчество и дух соревнования. В играх ребенком осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанных между собой.

Первая цель - удовольствие от самого процесса игры. В этой цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

Цель второго уровня - функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.

Цель третьего уровня отражает творческие задачи игры - разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т. п.

**2.1. Содержательная форма представления**

1) «копилка дидактических игр»;

2) фрагменты уроков по русскому языку.

**2.2.Инновационная направленность педагогического опыта**

 **Проблема формирования интереса к изучению русского языка.** Русский язык является одним из сложных и отнюдь не самым интересным предметом в школе. Поэтому необходимо ещё в начальной школе развить у учащихся интерес к этому предмету, сделать его как можно более радостным и увлекательным. Одним из путей решения этих вопросов является применение современных педагогических технологий в образовательном процессе, позволяющих разнообразить формы и средства обучения, повышать творческую активность учащихся.

 К таким технологиям можно отнести **игровые технологии**. В самых разных системах обучения игре отводится особое место. И определяется это тем, что игра очень созвучна природе ребёнка. Ребёнок от рождения и до наступления зрелости уделяет огромное внимание играм. Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, лёгкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно игровую. Для младшего школьника игра имеет исключительное значение: игра для них – учёба, игра для них – труд, игра для них – серьёзная форма воспитания.  **Сущность технологии.** Основными принципами является:

- опора на психологические особенности учащихся “эмоциональность, значимость собственных чувств и ощущений для ориентации в мире”.

- непрерывное расширение диапазона чувств ребёнка.

- создание и поддержание атмосферы творчества на занятиях.

- реализация потребности ребёнка в развитии.

Следование этим принципам определяет особенности построения учебно-воспитательного процесса:

1. Организация занятий преимущественно в форме игры.
2. Широкое использование на занятиях сказок, стихов, загадок, музыки.
3. Организация практически на каждом занятии творческой деятельности учащихся, в процессе которой дети могли бы выразить свои впечатления, настроения, чувства, отношение к кому-либо или чему-либо, а также применить полученные на занятиях знания.
4. Общение педагога с ребёнком на позиции “личность-личность”.

**2.3. Методологическая база педагогического опыта**

 **Анализ педагогической деятельности по проведению дидактических игр на уроках русского языка с целью повышения интереса к предмету.**

 Игра может быть проведена на любом этапе урока. В начале урока цель игры – организовать и заинтересовать детей, стимулировать их активность. В середине урока дидактическая игра решает задачу усвоения темы; в конце урока игра носит поисковый характер. На любом этапе урока игра включает разные виды деятельности детей. Она используется также на уроках разного типа. Так, на уроке *объяснения нового материала* в игре запрограммированы практические действия детей с группами предметов или рисунками. На уроках *закрепления материала* используют игры на воспроизведение свойств действий и вычислительных примеров ([*Приложение 2*](http://festival.1september.ru/articles/602193/pril2.doc)*)*.

 В системе уроков по теме можно подобрать игры на разные виды деятельности: исполнительскую, воспроизводительную, преобразующую, поисковую.

С первых уроков обучения грамоте, для поддержания интереса я использую много игрового материала. Мною собрана “Копилка дидактических игр по обучению грамоте, чтению и русскому языку” ([*Приложение 1*](http://festival.1september.ru/articles/602193/pril1.doc)).

 Учитывая основы изученных теоретических подходов передовых педагогов и психологов к решению проблемы повышения интереса к урокам русского языка у школьников, с опорой на педагогические условия организации и проведения педагогических игр на уроках русского языка, способствующих повышению интереса к данному предмету, я стремлюсь включать в урок различные дидактические игры.

**Результаты работы**

***Краткая характеристика класса.***

В классе 20, из них 12 мальчиков и 8 девочек. Хочется отметить, что основная половина класса – это ребята крымско-татарской национальности.

В целом класс активный. Все ребята между собой дружные, стараются помогать друг другу на уроках. Успеваемость класса средняя. У ребят возникают проблемы с учёбой, основной причиной которой является дисграфия, двуязычие . На уроках ребята работают активно с интересом. Основная масса учащихся данного класса к учебе относится ответственно. Что касается такого предмета как русский язык, хотя материал курса сложен, но ребята стремятся понять тот материал, который им предложен учебной программой, многие проявляют интерес к этому предмету, активно работают на уроке. Но проблема повышения интереса к русскому языку в классе есть. Сложные темы не всегда интересны ребятам, наблюдая за классом можно было заметить, что если одни ребята (небольшое количество) проявляют интерес, то другие могут не слушать учителя и заниматься посторонними делами.

**Итоги ГИА по русскому языку 2011- 2012 уч. Год.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ГИА | Годовая |   |
| Средний балл  | Качествознаний | Средний балл | Качествознаний |
|  | 55% |  | 50% |

Благодаря проведенным исследованиям и анализу практической деятельности с использованием дидактической игры как средства обучения, можно говорить о том, что дидактическая игра повышает интерес к русскому языку, стимулирует деятельность школьников. Игра воспитывает желание и умение учиться, создает такой эмоциональный фон урока, который помогает детям лучше и глубже усвоить содержание материала.

**Заключение**

Анализируя результаты теоретических исследований литературы, передового опыта педагогов новаторов, современных педагогов, психологов и конечно свой педагогический опыт по проблеме повышения интереса к русскому языку, можно сделать вывод о том, что дидактическая игра имеет огромное значение в обучении младших школьников. Игра не потеряла своей значимости и в современном обучении детей, она постоянно изменяется, обновляется и совершенствуется. Применение игры в обучении благотворно влияет на качество усвоения учебного материала, за счет повышения интереса к предмету. А интерес, в свою очередь, прекрасно стимулирует деятельность школьников и является одним из главных мотивов. **Методические рекомендации по использованию дидактических игр на уроках русского языка**

Общие требования к подбору игр следующие:
1. Игры должны соответствовать определенным программным требованиям к знаниям и требованиям стандарта.
2. Игры должны соответствовать не только изучаемому материалу, но и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.

 ***Приложение 1.***

***Фрагмент урока русского языка № 1.***

Тема: повторение состава слова. Этап урока – повторение изученного. ***Дидактическая игра «Убери лишний вагон».***

Цель игры: создать условия для закрепления состава слова, учить видеть слово, отличающееся от остальных по своему составу.

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.*

Слово, на каком вагоне здесь лишнее?

Лишнее слово закон, на третьем вагоне?

Почему?

Слова, написанные на остальных трех вагонах, имеют приставку, а у слова *закон* нет приставки.

Верно ребята, молодцы. Лишний вагон убран из состава поезда. Поезд может продолжать свой путь. Теперь запишите все слова, кроме слова закон, и выделите в них приставки.

Поезд № 2.

*чайник, кофейник, молочник, веник.*

Какое слово лишнее.

Лишнее слово *веник*, так как оно, в отличие от остальных слов не имеет суффикса.

Запишите слова с суффиксами.

Поезд № 2 может продолжать путь. Молодцы, ребята.

Поезд № 3.

*посмотреть, победить, подумать, погрустить.*

Какой вагон, здесь лишний.

Вагон со словом *победить*, так как в этом слове нет приставки.

Запишите слова с приставками.

Анализ фрагмента урока.

Для проведения игры использовались наглядные средства. В данном случае изображение трех поездов со словами на каждом вагоне. Это способствовало привлечению внимания учащихся к выполнению игрового задания.

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.

Работа по группам способствовала сплочению коллектива учащихся, т.к. они были объединены общей задачей, важным условием было то, что ребята работали все вместе, выслушивалось мнение каждого. Работая в группе, ребята могли распределить свои обязанности, например, каждый член группы разбирал свое слово по составу, а тот, кто лучше всего овладел этим материалом, проверял разбор данных слов. Ребятам также необходимо было выбрать того человека, который будет отвечать на вопрос учителя и сможет толково выразить мнение всей команды.

В процессе игры ребята повторили состав слова, потренировались в разборе слова по составу, тем самым закрепив эту тему у себя в памяти. В процессе игры знания усваиваются значительно лучше, а их закрепление идет намного продуктивнее. Школьники учились сопоставлять, сравнивать, анализировать предоставленный им учебный материал, а затем делать соответствующие выводы. Также игра позволяет формировать устную речь учащихся через высказывание своего мнения. У школьников формируется умение доказывать свою точку зрения, подтверждать ее выводами, полученными в процессе обсуждения в команде.

Игра проводится на завершающем этапе урока, что способствует активизации учащихся в конце урока, стимулированию их деятельности, игра способствует также снятию напряжения, усталости, т.к. на этом этапе усталость школьников особенно ощущается, они хуже работают, внимание становится рассеянным. Игра же, в свою очередь, способствует концентрации внимания на учебной задаче, позволяет школьникам сосредоточиться на сложном материале даже в конце урока, не требуя от них особого напряжения (процесс игры позволяет это осуществить).

***Фрагмент урока русского языка № 2.***

Тема: Правописание частей слова (повторение). Этап урока - актуализация знаний.

***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.*

Молодцы, ребята, вы составили много слов. Теперь объясните, почему вы написали в слове ключик суффикс –ик-, а в слове замочек суффикс -ек-.

Чтобы правильно написать суффиксы -ек-, и -ик-. Нужно изменить форму слова. Если при склонении гласный «убегает», то пишется суффикс -ек-. Например, замочек (замочка). А если гласный « не убегает», то пишется суффикс -ик-. Например, ключик (ключика).

Молодцы. Мы с вами вспомнили не только правило, но и, посмотрите внимательно на доску, построили новый мостик. Теперь слова снова могут образовываться с помощью суффиксов.

Ребята, а возникли ли у вас какие либо трудности, при образовании новых слов.

Некоторые согласные чередовались, например, к//ч в слове замок – замочек.

Хорошо, справились вы и с этими трудностями. Теперь посмотрим, кто же у нас победитель, какая пара у нас образовала больше новых слов.

Анализ фрагмента урока.

Для проведения игры были использованы наглядные средства: река, мост через реку, также слова и суффиксы, находящиеся по разным берегам реки. Наглядные средства использовались для привлечения внимания учащихся к игровому действию, для обрисовки ситуации игры, для большего понимания действий, которые необходимы для решения игровой задачи.

Для выполнения задания игры, учащиеся были разделены на пары. Задачей учащихся было образовать как можно больше новых слов суффиксальным способом. Для этого школьникам нужно было посмотреть, какие суффиксы подходят к предложенным словам, имеют ли полученные слова смысл. Также учащимся необходимо было вспомнить определения суффикса, его местоположение в слове. Задача учащихся была осложнена тем, что правописание таких суффиксов, как: -ик, -ек-, требует выполнения определенного правила, которое учащиеся изучали несколько уроков назад. Таким образом, игра работает еще и на память учащихся, воспроизведение определения, правила, на умение применять свои знания на практике. Игра была осложнена еще и тем, что учащимся встретились слова, в который при присоединении суффикса происходило чередование согласных звуков, например, палец – пальчик, замок – замочек, чередование ч//ц, е// нуль звука, к//ч изменение некоторых звуков, например, ель – елка [л‘]//[л] исчезает Задачей учащихся было не только количество образованных слов, но и правильность их написания.

Работа в парах способствовала организованной работе. В парах учащиеся высказывали свое мнение, помогали друг другу, исправляли ошибки. Работа в парах позволила активизировать работу слабых учащихся, способствовала проявлению их возможностей. Работа в паре способствовала активизации всего класса, организовался процесс обмена мнений, проявлялись творческие способности. Для сильных учащихся данная работа способствовала тренировке в образовании новых слов.

Игра, с множеством трудных случаев способствовала развитию мышления учащихся. Слабым учащимся она позволила реализовать себя, почувствовать свои потенциальные возможности. Момент соревнования дал пищу для более сильных учащихся, которые стремились образовать как можно больше количество слов, тем самым, повышая их активность.

Проведение игры на начальном этапе урока, во-первых, способствовало актуализации знаний, учащиеся вспомнили суффиксальный способ словообразования; во-вторых, игра способствовала подготовке учащихся непосредственно к повторению того материала, который предлагался программой на данном уроке, а именно, правописание частей слова, в данной игре учащиеся повторили правописание выше указанных суффиксов. Игра также способствовала активизации деятельности учащихся на уроке, стимулировала их в начале урока на дальнейшую работу. Подготовила к воспроизведению ранее изученного материала, его повторению. Также игра способствовала формированию интереса у учащихся к русскому языку, за счет необычного подхода к актуализации знаний. В игру учащиеся чувствуют себя более свободно, непринужденно.

***Фрагмент урока русского языка № 3.***

Тема: Текст. Заголовок. Этап урока – актуализация знаний.

***Дидактическая игра «Твердый – мягкий»***

Цель: создать условия для повторения правописания твердого и мягкого знаков.

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.*

Анализ фрагмента урока.

Для данной игры класс разделился на две команды, в которой верность и точность ответа зависела от знаний каждого участника. В зависимости от того, на сколько правильно отвечает каждый член команды, ей присуждаются очки. Работа команды зависит от ее сплоченности. Таким образом, класс активируется весь, учитель видит, насколько учащиеся усвоили данный материал, кто делает больше ошибок, кто меньше, с кем необходимо поработать.

Задачей учащихся является правильно уловить интонацию, и понять какой знак, твердый или мягкий нужно писать в данном случае.

Проведение игры позволяет максимально развивать память учащихся, т.к. им необходимо вспомнить правила, с помощью которых они распознают правописание того или иного знака, также игра позволяет довести навык написания в этих словах твердого и мягкого знаков до автоматизма, т.к. эти слова учитель читает, они не написаны на доске. В данном случае учащимся необходимо быстро вспомнить правило. Игра способствует развитию особого чутья к русскому языку, формированию навыка орфографически-грамотного письма.

Игра проводилась на этапе актуализации знаний, что способствовало повторению выше указанного правила, стимулировании деятельности учащихся, их подготовку к написанию текстов упражнений, в которых могли встретиться слова на данные правила. Игра настроила учащихся на дальнейшую работу на уроке, повысила их активность в начале урока, что часто бывает проблематично на данном этапе. Таким образом, игра подготовила учащихся к дальнейшей работе на уроке.

***Фрагмент урока русского языка № 4.***

Тема: Правописание. Словообразование. Этап урока – повторение изученного.

***Дидактическая игра «Чудо – дерево».***

Цель игры: создать условия для комплексного повторения способов словообразования.

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.

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.

Молодцы, ребята! Посмотрите, какое дерево мы с вами вырастили. Красивое дерево у нас получилось, потому что мы работали все вместе, дружно и, конечно, хорошо усвоили материал. За работу вы получаете жетончики: первая и вторая команда, награждается за то, что они образовали много новых слов, а третья команда как лучшие эксперты в области словообразования.

Анализ фрагмента урока.

Для данной игры использовались наглядные средства, это маленькое дерево, и макет большого дерева со словообразовательными частями, которые могут помочь ребятам образовать новые слова. Когда учащиеся образуют новое слово, учитель убирает его схему и присоединяет к стволу дерева ветку с готовым словом, таким образом, получается новое дерево. Это привлекает внимание учащихся, им интересен сам процесс игры, образовывая новое слова, они вносят изменения в рисунок на доску, они сами его создают.

Задачей учащихся было образовать новые слова, с помощью суффиксов и приставок. Причем некоторые части слова были уже даны в готовом виде, а некоторые учащиеся должны были подобрать сами, что осложняло их работу. Но в тоже время давало им возможность получить больше новых слов, например, от слова *шум*, при помощи приставки и суффикса можно образовать следующие слова: пошуметь, зашуметь, нашуметь и т.д. Учащимся не дана конкретная приставки и поэтому они могут выбрать любую из них. У другой же команды в буквенной записи слова *зверь* при образовании нового слова буква мягкий знак исчезает. Ребятам необходимо было верно выполнить запись данных слов. Группа экспертов – третья команда выполняла задачу контроля, она выражали свое мнение по поводу того, верно ли образовано слово, и называли способ его образования. В этой команде разместились сильные ученики, игра позволила им реализовать свои возможности и повторить ранее изученный материал, довольно сложный по своему содержанию. Таким образом, эти ребята учились высказывать свою точку зрения, доказывать ее, приводя различные доводы и аргументы.

Слабым ребятам игра так же помогла реализовать свои возможности, в каких-то случаях проявить свои творческие способности.

В игре были задействованы все ребята, обучающиеся в классе. Игра позволила также увидеть, насколько ребята ориентируются в данном довольно сложном материале, насколько они им владеют. Ведь чтобы образовать новые слова, им необходимо было вспомнить, какие способы словообразования существуют, какие части слова являются словообразовательными.

Игра способствовала развитию памяти, мышления, творческого воображения. Так как ребята работали в группах, игра способствовала сплочению коллектива, образованию в классе дружеской, рабочей атмосферы.

Игра проводилась на этапе закрепления ранее изученного материала. Она позволила активизировать работу учащихся в середине урока, способствовала стимулировании их деятельности, помогла созданию развивающей, как психические процессы, так и личностные качества, атмосферы. Настроила учащихся на дальнейшую работу. Игра способствовала продуктивному закреплению материала. Закрепление этого материала, проходило в ситуации игры, непринужденной обстановки, тем самым, повышая интерес к русскому языку, как одному из самых сложных предметов.

***Фрагмент урока русского языка № 5.***

Тема: Учимся озаглавливать текст. Этап урока – повторение изученного.

***Дидактическая игра «Рассыпанный текст».***

К нам на урок, ребята, сегодня пожаловал гость по имени Незнайка. Он хотел попросить вас помочь озаглавить его сочинение, т.к. Незнайка слышал, что вы большие профессионалы в подборе заголовков к текстам. К сожалению, у Незнайки, пока он до нас добирался, случилось несчастье. Все слова в его предложении перепутались, рассыпались. Незнайка не может вспомнить, в каком порядке они находились в предложении.

Ребята, давайте поможем Незнайке. Вернуть его сочинение в прежнее состояние.

В его тексте пять предложений. Вам необходимо составить цельный текст. Знайте, слова в предложении перепутаны, и предложения в тексте тоже.

Прошу вас разделиться на пять групп. Каждая группа получит свое «рассыпанное» предложение.

Учащиеся получают следующие наборы слов.

Первая группа: *стоял, денёк, морозный, зимний.*

Вторая группа: *получилась, горка, хорошая.*

Третья группа: *во, строили, дворе, горку, ребята.*

Четвертая группа: *с, весело, дети, на, катались, горки, санках*.

Пятая группа: *день, трудились, целый, дети.*

Ребята, прочитайте, какие предложения у вас получились.

Учащиеся читают предложения, учитель вывешивает составленные верно предложения на доску. Затем учащиеся смотрят, в каком порядке лучше всего разместить эти предложения. Объясняют, почему получившийся набор предложений является текстом. Затем учащиеся подбирают заголовок к сочинению Незнайки.

Пример, получившегося текста.

*Отличная горка.*

*Зимний, морозный стоял денек. Ребята строили во дворе горку. Дети трудились целый день. Хорошая получилась горка! Дети весело катались с горки на санках.*

Ребята, Незнайка говорит вам огромное спасибо за помощь, которую вы ему оказали. Теперь он точно получит пятерку за сочинение. В благодарность вам он оставляет жетончики самых мудрых и творческих ребят.

Анализ фрагмента урока.

Для проведения игры использовался персонаж из произведений Носова Незнайка. Привлечение в игру персонажа способствовало настрою ребят на игру, сконцентрировало их внимание. Для игры были использованы конверты, с рассыпанными словами из предложений, и такие же слова учитель помещал на доске, когда ребята составляли предложения. Использование данного раздаточного материала способствовало быстрой организации работы учащихся, способствовало экономии времени.

Задача школьников была следующая: ребятам необходимо было составить целостный текст из перепутанных слов и предложений, также подобрать к получившемуся тексту заголовок.

Для того чтобы решить поставленную перед школьниками задачу, ребятам пришлось применить знания полученные, как на данном уроке, так и на предыдущих уроках. Учащимся необходимо было вспомнить, что такое предложение, текст. Следовательно, игра позволяет учащимся совершенствовать умение применять свои знания на практике, подтверждая и теоретическими знаниями, через доказательство своих доводов, подтверждая свои слова неопровержимыми фактами. Игра учит ребят работать самостоятельно.

В процессе игры учащиеся были объединены в группы. Объединение в группы способствует сплочению коллектива. В группе ребятам была предоставлена возможность высказать свое мнение, послушать мнение других ребят, у них вырабатывается умение работать именно в команде, школьники учатся выслушивать мнение своих товарищей по группе, анализировать сказанное, с чем-то соглашаться и объяснять, почему согласен, а с чем-то нет и соответственно приводить аргументы несогласия. Предложения были разные по степени распространенности, это позволило объединить ребят в группы разные по силе. Анализируя игру, можно сказать, что она увлекает детей, следовательно, игра способствует стимулированию деятельности школьников, повышает их интерес к урокам.

Игра способствовала более продуктивному повторению изученного материала, учащиеся наглядно увидели, что не каждый набор слов является предложением, и не каждый набор предложений является текстом, т.е. важна логическая последовательность, как в предложении, так и в тексте. Игра, проведенная на этапе уроке, подготавливает учащихся к написанию собственного сочинения.

Игра проведена на завершающем этапе урока, что способствовало повышение активности, именно в конце урока. Обычно внимание ребят на данном этапе снижено, но, проводя игру можно заметить, что деятельность учащихся активировалась, тем самым последние минуты урока не прошли впустую, а способствовали созданию развивающей, рабочей атмосферы.

***Приложение*** ***2.***

***«Копилка дидактических игр»***

 *\*Игра «Минутка»*

Дети учатся включаться в учебную деятельность, например, быстро и аккуратно готовить своё рабочее место к уроку: *«Проверь дружок, готов ли ты начать урок? Всё ль на месте, всё ль в порядке: книга, ручка и тетрадки?»*

* *Игра «Пять слов».* Ученик по сигналу учителя делает пять шагов вперёд, называя на каждый шаг слово, которое начинается с нового звука.
* *Игра «Наоборотки».* Учитель произносит двухбуквенный слог и предлагает детям стать «наоборотками», т.е. произнести слог, поменяв местами звуки.
* *Игра «Глаз-фотограф».* На наборном полотне устанавливаются буквы (слоги). Учитель на протяжении 2-3 секунд показывает их детям. Затем убирает. Ученик должен назвать буквы, которые запомнил, желательно в том же порядке.
* *Игра «Корректурная проба».* Суть этой игры заключается в том, что ребёнку предлагают находить и вычёркивать определённые буквы в печатном тексте в течение 5 минут.
* *Игра «Корректор».* В течение 5 минут дети должны найти все ошибки и исправить их.
* *Игра «Найди лишнее слово».*

Мак, ромашка, роза, лук. Берёза, дуб, малина, осина.

Кошка, собака, воробей, корова. Корова, лиса, волк, медведь.

* *Игра «Замени словосочетание одним словом».*

 Промежуток времени в 60 минут.

 Военнослужащий, стоящий на посту.

 Ребёнок, любящий сладкое.

 Очень смешной фильм.

* *Игра «Буква потерялась».*

 И\_ан, Сла\_а, \_орота и т.д.

* *Метаграммы.* Преврати *вола* в *быка*. Вол – вал - бал- бак – бык. Волк – воск – лоск – лось.
* *Игра «Закончи предложение».*

У Ромы и Жоры есть \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Однажды они пошли \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Вдруг из кустов \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Потом ребята долго вспоминали как \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

* *Игра «Составь рассказ по опорным словам».*

Зима, снежок, морозец, деревья, холод, снегири.

* *Игра «Слог за слогом».* Написать цепочку слов так, чтобы последний слог предыдущего слова был начальным словом следующего:

я-ма, ма-ши-на, на-ту-ра, ра-ке-та, та-рел-ка, ка-ша...

* *Игра «Шифровальшик».* Расшифровать и найти лишнее.

жыил, ански, кьоинк (лыжи, санки, коньки)

аалтрек, лажок, раукжк, зоонкв (тарелка, ложка, кружка, звонок)

плнаеат, здщеав, отрбиа, сген (планета, звезда, орбита, снег)

* *Игра «Клички».* Образуйте клички животных от следующих слов:

шар, стрела, орёл, рыжий, звезда, ….

 *Кроссворды*

***Безударные гласные в корне слов***



|  |  |
| --- | --- |
| ***По горизонтали:*** **1.** На глазах – по колесу,И сиделка на носу.**3.**.Площадь круглая,Площадь важная,Между ухом и ртом раскинулась.**5.** Серый длинноух “иа-иа!” кричит.**7.** Утром бусы засверкали, всю траву собой заткали,И пошли искать их днём:Ищем-ищем – не найдём.**9.** Ходит – бродит среди льдинПтица важная…**11.** Что же это за девица:Не швея, не мастерица,Ничего сама не шьёт,А в иголках круглый год?**13.** Кафтан на мне зелёный,А сердце, как кумач.На вкус, как сахар, сладок,На вид похож, на мяч.**15**. Течет, течет – не вытечет.Бежит. Бежит – не выбежит. | ***По вертикали:*** **2.** Мы день идём, мы ночь идём,Но никуда мы не уйдём.**4.** Ею траву косят,И девчата носят.**6.** Рыжая птичница,Пришла в курятник,Наводить порядок.**7.** Ягоды – красненькиеЛистья – рябенькие.**8.** Вот магазин. Не для красыПрилавок, а на нём …**10.** С бородой, а не старик,С рогами, а не бык.Доят, а не корова.**12.** Одна сестрица,Всю жизнь другую обгоняет,А обогнать не может.**14.** Что олень на голове носит?**16.** Птица длинноклюваяДом на крыше свила,Счастье с собой привела. |

**Сочетания *жи-ши*, *ча-ща*, *чу-щу***



***По вертикали:***

**1.** Малые зверюшки , розовые ушки, серенькие шубки, остренькие зубки, глазки черненькие, хвосты тоненькие, сидят в норке, грызут корки.
**4.** Черные змейки, желтые шейки ползут, извиваются, мышками питаются.
**6.** Черный, пузатый, дружит с ухватом. В печке был, нам картошку варил.
**7.** Белая звездочка с неба упала, мне на ладошку легла и пропала.
**8.** Нос – как хобот у слона, на спине – рука одна. Мы с плиты его снимаем, угощает всех он чаем.

***По горизонтали:***

1. Что за чудо-бегуны одинаковой длины? По снегам к березке тянут две полоски.
**2.** Без ног, а стоит, огород сторожит, рукавами машет, с ветром пляшет.
**5.** До чего ж она легка, легче крыльев мотылька. Бросишь – вновь вернется, дунешь – унесется.

***Реши кроссворд и прочитаешь по вертикали название самой значительной части речи.***

******

**1.** Существительное женского рода, имеющее значение “группа людей, живущих вместе родственников”.
**2.** Название существительных, которые относятся к живой природе.
**3.** Главный член предложения, обозначающий предмет.
**4.** Название существительных, которые обозначают единичные (индивидуальные) предметы.
**5.** Название непостоянного признака существительных, которое определяет количество предметов.
**6.** Несклоняемое существительное, имеющее значение “вид подземного транспорта”.
**7.** Обращение, которое позволяет определить одушевлённость или неодушевлённость предмета.
**8.** Существительное общего рода, имеющее значение “умный человек”.
**9.** Существительное со значением “весёлое настроение, чувство внутреннего удовлетворения”.
**10.**Форма изменения имен существительных в грамматике.
**11.** Название существительных, которые имеют окончания разных склонений при изменении по падежам.
**12.** Название формы существительного в единственном числе, именительном падеже.
**13.** Изменение окончания имен существительных по падежам.
**14.** Постоянный признак существительного, который определяется с помощью местоимений мой, моя, моё.
**15.** Название постоянных и непостоянных признаков частей речи.

* *Игра «Наборщик».* Составить как можно больше слов из букв другого слова. *ФОТОГРАФИЯ – риф, тир, гора, торг, грот, тяга, граф…*
* *Загадки, шарады ,ребусы, головоломки.*