II.ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Особенности выбора данной темы обусловлена тем,что играя, дети учаться использовать свои знания и умения на практике пользоваться ими в разных ситуациях.Их объединяет общая цель,общие усилия ее достижения,общие переживания,которые оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию положительных эмоций,благородных стремлений,навыков коллективной жизни.

Дидактическиедигрыдбывают:развивающие,познавательные,волеологич еские;разной степени сложности.

На своих уроках я использую игры,в которых ученикам для группировки «посредством рук и зрения» предлагаются, сначала реальные объекты—геометрические фигуры. К ним относятся игры:

1. «Аукцион»:

Ведущий (учитель или кто–то из детей) предлагает «участникам аукциона» назвать как можно больше окружающих их предметов, которые могут быть охарактеризованы одним и тем же словом, например «белый» (или «круглый», «нарядный» и т.д.). Слова следует называть по одному, не повторяясь и ожидая своей очереди – знака «аукциониста». Тот, в свою очередь, строго придерживается правил «торгов» и тогда, когда основной поток слов начнет иссякать, а паузы между ними станут все более длительными, начинает отсчет: «Белый... – раз! Белый... – два! Белый...» Если не найдется желающего назвать еще одно слово, ведущий произносит: «...три!» – и победителем игры считается тот, кто назвал последнее слово.

2. «Разноцветные пуговицы»

(название условно, так как пуговицы отличаются друг от друга не только по цвету, но и по форме, размеру, количеству отверстий и т.д.).

Педагог предлагает игрокам разделить собранную совместными усилиями «богатую коллекцию» пуговиц сначала на две группы – подходящие к подходящим, потом – на три, четыре и т.д. Каждый раз после того, как дети выполнят игровое задание, с ними необходимо обсудить основание, по которому были выделены группы, и оценить соответствие результата группировки выбранному основанию (основаниям).

«Группировку зрением» дети проводят и в тех играх, где в качестве игрового материала выступают изображения предметов (картинки).

3. «Бабочки».

Для проведения игры необходимо подготовить 18 карточек (размерами примерно 5x5 см) с изображением бабочек, которые отличаются друг от друга цветом крыльев, формой пятен на крыльях и характером края крыльев; три листа белой бумаги (20x30 см); три полоски (10x20 см каждая) и квадрат (15x15 см) из бумаги серого цвета. В ходе игры ученикам необходимо правильно рассадить бабочек на «полянки» (листы белой бумаги) и «мостики» (серые полоски и квадрат) в соответствии с заданными педагогом условиями.

Задание № 1. Сначала педагог предлагает расположить всех насекомых на двух листах–«полянках» так, чтобы на одном листе оказались все насекомые с красными крыльями. После того как задание будет выполнено, он просит игроков объяснить, какие бабочки на какой «полянке» расположились.

Задание № 2. Разложить бабочек на два белых листа–«полянки» и соединяющую их серую полоску–«мостик» так, чтобы на одном белом листе оказались все насекомые с круглыми пятнами на крыльях, а на другом – все насекомые с желтыми крыльями. Дети должны сами догадаться, какие насекомые должны расположиться на «мостике». Бабочек, которые не подходят ни к одной из «полянок», нужно положить отдельно.

Задание № 3. Разложить насекомых на трех «полянках» и соединяющих их «мостиках» так, чтобы на первой «полянке» были все насекомые с красными крыльями, на второй – все насекомые с круглыми пятнами на крыльях, на третьей – все насекомые с ровными краями крыльев (на листы бумаги кладутся карточки с соответствующими символами). Догадаться и найти тех насекомых, которых надо посадить на каждый из «мостиков». Насекомых, которые не подходят ни к одной «полянке» и ни к одному «мостику», оставить на столе. По окончании выполнения задания № 3 ученикам вновь предлагается как можно точнее и короче рассказать, какие насекомые на какой «полянке» и на каком «мостике» находятся.

4. «Подбери».

Перед ее началом ведущий отбирает по количеству игроков комплекты предметных картинок – карточек (4–6 штук в каждом комплекте); карточки раздаются всем игрокам поровну. Получив карточки, они должны рассмотреть их и решить, какую группу будет собирать каждый из них; растения, животных, мебель или др. (собирать следует тот комплект карточек, которых у игрока больше). После этого участники игры обмениваются друг с другом карточками (по одной), которые им уже не нужны. Делают они это так, чтобы остальные играющие не видели, что изображено на карточках. Игра продолжается до тех пор, пока кто–то из игроков не соберет все карточки своей группы. Он и считается победителем.

Игры направлены на развитие у учеников умений анализировать слуховые сигналы и определенным образом группировать их.

1. «Слушатели».

Ученикам предлагается послушать звуки, которые «живут» только в классной комнате, затем переключить внимание на звуки, «живущие» внутри школы (исключая класс), затем – на звуки, доносящиеся с пришкольного участка, звуки дороги и т.д. По окончании цепочки переключения слухового внимания и группировки доносящихся звуков учитель обсуждает все услышанные звуки с детьми.

2. «Кто сказал комплимент?»

В игре принимают участие 6–8 детей. Из них выбирается водящий, который поворачивается ко всем участникам игры спиной и закрывает глаза. После этого остальные игроки вперемешку (но по очереди) говорят ему комплименты, например: «Саша, ты очень умный», «Ты самый аккуратный», «У тебя красивые волосы» и т.д. Водящему необходимо по голосу узнать, кто это сказал. После 3–4 угадываний водящий меняется; так продолжается до тех пор, пока все игроки не побывают в роли водящего. Обязательное условие этого круга – не искажать своего голоса.

Во втором круге это правило меняется – теперь каждый, кто говорит комплимент, хотя бы чуть–чуть должен изменить свой голос. Введение такого правила значительно осложняет задачу водящему и, помимо прочего, заставляет остальных проявить максимум изобретательности, выдумки, артистизма.

1. «Угадай, кого позову».

Педагог предлагает встать тем ученикам, чьи имена состоят из стольких слогов, сколько хлопков он сделает. Например, учитель хлопает три раза, учащиеся считают, после чего должны встать: Се–ре–жа, Ма–ри–на, Ок–са–на, Та–ма–ра и др.

1. «Летает – не летает».

Дети садятся полукругом, руки кладут на колени. Педагог объясняет правила игры: «Я буду называть предмет и говорить слово "летает", например, голубь летает, самолет летает и т.д. Если я назову предмет, который летает, вы поднимете руку.

Если я назову нелетающий предмет, руку поднимать не следует. Вам нужно быть внимательными, потому что я буду поднимать руку и тогда, когда предмет летает, и тогда, когда он не летает. Кто ошибется, заплатит "фант"».

Игровая задача может быть значительно усложнена, если классифицировать поступающую на слух информацию ученикам придется по самостоятельно найденному основанию, как в игре «Скажи пятое».

4. «Скажи пятое».

Играют несколько человек, один из игроков – водящий. Он обращается к кому–либо с предложением: «Скажи пятое» При этом он должен быстро назвать подряд четыре названия растений (или птиц, продуктов, предметов одежды и др.), а тот, к кому водящий обращается, должен успеть, как только он закончит, немедленно назвать нельзя. Если ответ последует вовремя, то тот, кто ответил, становится водящим; если нет – водящий остается прежний.

Игры третьего вида нацелины на развитие сочетания умений чтения, классификации и самоконтроля.

1. «Слова, слоги, буквы».

Вариант № 1. На отдельных карточках или на доске педагог заранее пишет следующие слова: дым, дал, рот, бок, рак, рыл, дом, вал, бык, выл, вол, сон, бак, сын, сад, мох, маг, мыл. Дети должны распределить слова на три равные группы, разложив карточки или записав каждую группу в отдельный столбик.

Победителями в игре являются те, кто верно найдет основание для классификации и допустит меньше ошибок при распределении слов по группам (основание для классификации – одинаковая гласная в каждой из групп).

Вариант № 2. В этой игре в качестве игрового материала используются слова: чиж, глаза, дыня, ворона, клюв, малина, баран, редиска, хоккей, гвоздика, кисть, акула, лев, ландыш, морковь. Записав их на доске, учитель просит детей распределить слова на три группы. Побеждает тот, кто быстро и правильно справляется с предложенным заданием (основание для классификации – количество слогов в каждом слове – один, два или три).

Вариант № 3. На карточках или на доске написаны имена детей: Аня, Белла, Женя, Марина, Лена, Юля, Света, Денис, Иван, Никита, Оля, Алла, Вера, Наташа, Оксана, Зоя, Таня, Дима, Алеша, Ира, Гена, Антон, Инна. Педагог просит учеников придумать для этих слов как можно больше групп. Вот несколько примеров:

– имена, начинающиеся с согласной буквы, и имена, начинающиеся с гласной буквы;

– имена мальчиков и имена девочек;

– имена, состоящие из одного, двух и трех слогов;

– имена, которые содержат сдвоенные буквы и не содержат таких;

– имена, оканчивающиеся на «а» и «я», и т.д.

2. «Раз – два!»

Для этой игры потребуется комплект предметных картинок, которые ведущий перемешивает и раздает всем участникам игры поровну. Играющие переворачивают свои карточки изображением вниз и кладут их возле себя стопкой. По счету «раз» игроки снимают со своих стопок верхние картинки, держа их изображением вниз. Затем по счету «два» все одновременно кладут эти карточки на стол рисунком вверх. Каждый играющий внимательно смотрит на карточки, стараясь быстрее других найти среди них те, которые относятся к одной группе, и назвать эту группу. Например, если на картинках изображены огурец, мак. диван и капуста, играющий быстро должен сказать; «Овощи!» – и взять себе картинки с изображением огурцов и капусты.

Может случиться, что играющий заберет себе две карточки, а под ними на столе окажутся еще две. Поэтому участники игры должны быть внимательны и следить за карточками.

Так, по очереди считая «Раз – два!», игроки снова открывают карточки и быстро называют предметы одной группы. Если игрок неправильно определил группу, к которой относятся предметы, карточки остаются на столе; если двое играющих одновременно правильно назвали группу, то выигрыш делится поровну. Игра происходит до тех пор, пока в стопках не останется ни одной карточки. Выигрывает тот, кто соберет карточек больше, чем остальные.

Игры на обобщение признаков предметов и явлений.

1)На листочке, на страничке –

То ли точки, то ли птички.

Все сидя!– на лесенке

И стрекочут песенки.

2)Летит без крыльев и поет,

Прохожих задирает –

Одним проходу не дает,

Других он подгоняет.

3)Одеяло белое

Не руками сделано.

Не ткалось и не кроилось,

С неба на землю свалилось.

4)Вдруг из черной темноты

В небе выросли кусты.

А на них–то голубые,

Пунцовые, золотые

Распускаются цветы

Небывалой красоты.

5)Подходила – грохотала,

Стрелы на землю метала.

Нам казалось – шла с бедой,

Оказалось – шла с водой,

Подошла и пролилась.

Вдоволь пашня напилась.

Игры этого вида способствуют у детей умений обобщать прочитанный материал и проверять правильность его обобщения.

1. «Придумай название».

Для Проведения игры понадобятся тексты небольших, но интересных по содержанию рассказов. Для начала может быть использован такой, например, текст: «Ежата родятся летом, иногда сразу по десять. Они слепые и глухие. На спине у них кожа утыкана мягкими белыми иголочками. Ежиха первые дни кормит их молоком.

Ежата слепые и глухие, а уже дерутся. Они не кусаются, не царапаются, а "боксируют". Кожа с иголками у них очень подвижная. Ежата надвигают ее немного на лоб и, как боксер кулаком, бьют противника. Слабенький ежонок летит от такого удара в сторону.

Когда ежиха уходит из гнезда, она каждого ежонка закутывает травой или листьями. Тепло ежатам в упаковке из листьев и не видно их врагам.

Через две недели у ежат открываются глаза, а мягкие белые иголочки выпадают. Вместо них растут твердые, колючие, серые иголки. Тогда мама начинает учить ежат искать вкусных улиток и жуков.