

Выступление на заседании творческой группы

Цель: представить свой педагогический опыт работы с новым методическим инструментарием конструктором ТИКО ГРАММАТИКА

В этом учебном году я стала работать с конструктором ТИКО ГРАММАТИКА и хочу поделиться опытом своей работы.

Мы привыкли конструирование слов проводить с использованием разрезной азбуки, схем, но это было не всегда удобно. Я очень рада, что в моей практике появилось такое новое методическое пособие как ТИКО.

Использование этого конструктора позволяет на уроке охарактеризовать звук, найти букву, составить слог, слово с использованием звуковой схемы.

Конструктор очень яркий, привлекательный, и в тоже время ребята с увлечением работают с конструктором, открывая законы языка, а соединяя детали, ребёнок развивает мелкую моторику.

Конструктор я начала использовать с первых уроков по обучению грамоте при проведении дидактических игр.

1. Игра «Как тебя зовут?»

На парте у ученика три схемы, в каждой из которых обозначен только первый звук фишкой красного, синего или зеленого цвета. Каждый ученик получает картинку с изображением любого животного, например, медведь, волк, ослик, утка, жираф, гусь, аист, дятел. Задание: «Сейчас каждый из вас тихонько, про себя назовет свою картинку, выделяя первый звук, произнесет этот звук отдельно, определит, гласный он или согласный, а если согласный, то твердый или мягкий, и решит, под какую схему нужно поставить картинку, и поднимет свою схему. Задание проводится фронтальное. Вы обращаетесь к детям: «Положите перед собой три фишки: красную, синюю и зеленую. Сейчас я буду называть звук, а вы, услышав, будете его повторять и определять какой он и поднимите соответствующую фишку».

2. ИГРА «Волшебная палочка»

Это игровое упражнение вводится для дифференциации твердых и мягких согласных звуков. Для его проведения нужна палочка, один конец которой зеленого цвета, а другой — синего. «Ребята, у меня в руках волшебная палочка. Один конец у нее синий, другой — зеленый. Сейчас вы все станете волшебниками: мы будем превращать твердые согласные звуки в мягкие». Учитель, держа палочку синим концом к себе, а зеленым к детям, показывает твердые согласные звуки, дети показывают их мягкие пары. Через некоторое время задание меняется: Вы называет мягкий согласный звук (меняется, соответственно, и положение палочки), дети отвечают его твердой пары.

3. Игра «Придумай слово по модели»

Эта игра вводится в конце курса обучения, когда дети уже хорошо овладели звуковым анализом слов, легко различают гласные и согласные звуки, знают, что согласные бывают твердые и мягкие, и хорошо слышат их в словах.

Первое игровое задание по придумыванию слов в соответствии с заданной моделью должно быть несложным — трехзвуковая модель. Вы ставите на доску фишки — синюю, красную, синюю — и просите детей сказать, какие слова они должны называть, как в них будут расположены звуки. Поскольку Вы достаточно подготовили своих учеников, они легко «читают» звуковую модель: первый звук

— твердый согласный, второй — гласный, третий — снова твердый согласный. Дети знают много таких слов и обязательно назовут все те слова, которые разбирали в классе. Обязательно каждое названное слово «прочтите», ведя указкой по модели. Очень полезно предложить классу, чтобы каждый ученик выложил перед собой из своих фишек такую же модель и, прежде чем назвать слово вслух, тихонько «прочел» его, ведя указкой по модели.

4. Игра «Кто внимательный»

В ходе урока дети получают задание положить перед собой две фишки, обозначающие твердый и мягкий согласные звуки. Фишки кладутся одна под другой. Затем нужно положить после синей фишки те гласные буквы, которые пишутся после твердых согласных, а под ними, за зеленой фишкой, — те гласные буквы, которые пишутся после мягких согласных. Можно, не дожидаясь, пока ребенок поставит букву, спросить: «После твердого согласного ты поставил «а». А какая буква означает звук «а» после мягкого согласного?» Если не задавать таких вопросов, есть опасность, что дети механически запомнят буквы и будут выставлять их, не ориентируясь на изученное правило. Правильно выполненное задание выглядит так:

а, о, у, ы, э
я, ё, ю, и, е

Когда это задание выполнено, начинается игра. Ученики закрывают глаза, а я быстро переставляю две буквы из одного ряда в другой, меняю их местами, т. е. на место буквы «а» ставит букву «я» и т. д. Затем дети открывают глаза и должны угадать, что изменилось. Здесь очень важно менять местами именно пары букв, чтобы ненавязчиво фиксировать внимание учащихся именно на том, какие гласные буквы пишутся после твердых, а какие после мягких согласных.

5. Игра «Найди свой домик»

Эта игра вводится для запоминания правил написания гласных букв после твердых и мягких согласных звуков.

Все ученики получают по одной гласной букве, а два ребенка берут фишки: один — синюю, другой — зеленую. Эти дети — ведущие. Дети-буквы гуляют по классу, по сигналу учителя они должны занять свое место в синем или зеленом домике.

Каждый ведущий проверяет буквы и пропускает в свой домик только те из них, которые пишутся после его согласного звука. Учитель не вмешивается в игру, не подменяет ведущих. Если один из них ошибся и впустил в свой домик букву, которой там быть не должно, дети-буквы сами обнаруживают это по просьбе учителя: «Проверьте все вместе, не попала ли в Ваш домик какая-нибудь лишняя буква».

Дети очень любят эту подвижную игру, с удовольствием в нее играют и хотят быть ведущими-проверяющими.

На этапе обучения чтению мы вводим игры, в ходе которых дети должны выкладывать слова из разрезной азбуки и читать их.

Так, например, в конце периода обучения грамоте дети составляют такую модель:

Звуки речи (слайд)

Эту знаковую модель дети поясняют следующим образом: «Звуки речи могут быть гласными (при их произнесении воздух выходит свободно) или соглас-

ными (встречается какая-то преграда при их произнесении). Согласные звуки бывают твердыми или мягкими. Твердые и мягкие согласные могут быть звонкими и глухими».

6. Игра «Цепочка слов»

В этой игре решается очень важная задача словообразования. У учителя собрано трехзвучное слово, и он предлагает детям: « В этом слове можно поменять только одну букву, можно одну букву прибавить или убавить, но всегда только одну букву, чтобы получилось новое слово»

Дети собирают новые слова по очереди (поднявшие руку) выходят к доске и объявляют: «Я хочу в слове **дом** поменять букву **дэ** на букву **тэ** и получится слово **том**, следующий ребенок выходит и объявляет: «Я хочу в слове **том** поменять букву **тэ** на букву **ка** и получится слово **ком** и т.д. Например, на одном из уроков в 1-м классе мы построили такую цепочку: май-мак-рак-раки-руки-реки-река-речка-ручка-кучка-кочка-ночка-норка-норма-корма-корм-корт-сорт-сор-вол-вор-волк-полк-полка-палка-галка-гайка-майка.

7. Игра «Придумай слово»

Это игровое упражнение вводится для того, чтобы помочь первоклассникам быстрее освоить чтение слияний согласных.

Учитель собирает, например, слог **ра** и предлагает классу собрать его. Превратить слог **ра** в **гра**. «А теперь, выкладывайте любые слова с этим слогом. Кто выложит самые интересные слова или много слов – тот победит.»

И дети выкладывают: **игра, грамота, программа, телеграмма, пограничник, грач** и т.д. Наиболее интересные и не повторяющиеся у других слова выносятся на доску и их читают вслух.

Можно предложить для этого упражнения любые звуко сочетания: **ру-гру, ту-сту, та-стаи** т.п. Но предварительно нужно подготовиться к этой игре: посмотреть, какие буквосочетания предоставляют максимальные возможности для детского словотворчества.

8. Игра «Превращение»

Дети собирают слово **БУЛКА** и получают задания превратить его в слово **БЕЛКА**. Что изменилось? Как изменилось звуковая модель? Почему?

Также использую работу с конструктором при работе с деформированными предложениями, словарными словами, составляем кроссворды.

Таким образом, моделирование становится необходимым элементом в структуре урока, оно выступает как средство наглядно- действенного представления тех действий и операций, которые должны быть выполнены и освоены учащимися.

Деятельность учащихся приобретает исследовательский характер, учащиеся приобретают опыт творческой деятельности, творческого мышления, способствует развитию самостоятельной мыслительной деятельности.

ТИКО ГРАММАТИКА




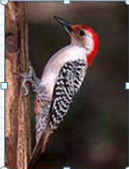
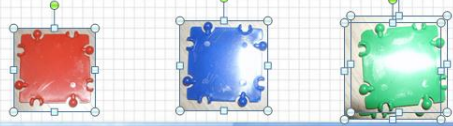




**на
уроках
обучения грамоте и
русского языка**

КОЛОМАЦКАЯ О. Е.
УЧИТЕЛЬ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ
ГБОУ СОШ № 355
МОСКОВСКОГО РАЙОНА САНКТ-
ПЕТЕРБУРГА




Как тебя зовут?



Придумай слово по модели





Звуки речи





Звуки речи






Кто внимательный?

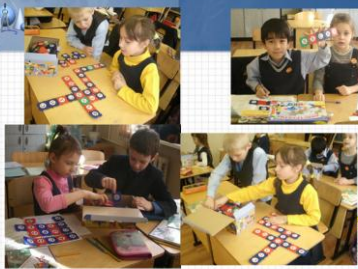





Превращение







Найди свой домик






Цепочка слов



Придумай слово

