

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования

«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ЛЕСОСИБИРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ –
филиал Сибирского федерального университета

Кафедра педагогики
кафедра

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой



О.А. Кашпур

подпись

инициалы, фамилия

« 09 » 06 2023 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

44.03.01 Педагогическое образование

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ
СИНТАКСИСА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Руководитель



дата, подпись

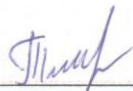
доцент, кан.филол.наук

должность, ученая степень

С.В. Мамаева

инициалы, фамилия

Выпускник



дата, подпись

И.Я. Тамбовцева

инициалы, фамилия

Нормконтролер



дата, подпись

Т.А. Колесникова

инициалы, фамилия

Лесосибирск 2023

РЕФЕРАТ

Тема выпускной квалификационной работы «Использование игровых приемов в процессе изучения синтаксиса в начальной школе». ВКР содержит 56 страниц текстового документа, 41 использованный источник, 2 приложения и 6 рисунков.

Ключевые слова ВКР: ИГРА, ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ, ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ, СИНТАКСИС, НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА, ИЗУЧЕНИЕ СИНТАКСИСА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ.

Многие выдающиеся педагоги обратили внимание на эффективность использования игр в учебном процессе. Игра позволяет человеку, особенно ребенку, раскрывать навыки в полной мере, а порой и неожиданно. Именно игровые приемы ставят ученика в центр образовательного процесса. Во время игры учащиеся не только усваивают материал, предложенный учителем, но также и ищут ответы на поставленные вопросы, применяют эти знания на практике и четко понимают, где, когда, как и с какой целью эти знания могут быть применены.

Синтаксический строй речи – единое качество, в котором проявляется уровень общей образованности и культуры личности, её своеобразия, способности овладеть новыми навыками знаниями и умениями, воплощать полученные знания в своём мировоззрении и деятельности. Такое понимание синтаксического строя речи обеспечивает выбор методических приёмов, средств изучения синтаксиса в школе, которые решают вопросы развивающего и воспитывающего обучения применительно к каждому школьнику.

Цель исследования: охарактеризовать методику использования игровых приемов в процессе изучения синтаксиса в начальной школе.

В результате исследования была проанализирована психолого-педагогическая литература; проведено экспериментальное исследование, направленное на выявление уровня знаний по теме. На основе полученных результатов диагностического исследования разработан и реализован комплекс игр.

Сопоставляя результаты первичной и повторной диагностики, мы констатируем, что реализованный нами комплекс игр оказалась эффективной для использования игровых приемов в процессе изучения синтаксиса в начальной школе, следовательно, может быть использована в практике учителя в рамках образовательной организации.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Теоретические основы изучения игровых приемов на уроках русского языка в начальной школе	9
1.1 Понятие игровых приемов	9
1.2. Структура учебной игры по русскому языку	12
1.3 Игровые приемы на уроках русского языка при изучении синтаксиса в начальной школе	17
2 Опытнo-экспериментальная работа по использованию игровых приемов в процессе изучения синтаксиса в начальной школе	23
2.1 Анализ результатов диагностики использования игровых приемов в процессе изучения синтаксиса в начальной школе	23
2.2 Формирующая работа по использованию игровых приемов	28
2.3 Заключительная опытнo-экспериментальная работа	36
Заключение	41
Список использованных источников	43
Приложение А Анкета для оценки уровня школьной мотивации Н.Г. Лускановой. Диагностическая работа на контрольном этапе	47
Приложение Б Комплекс игр	52

ВВЕДЕНИЕ

Известно, человеческая речь начинается с синтаксиса, с осознания его законов, с усвоения правила построения единиц языка – словосочетания и предложения, с употребления в речи этих синтаксических единиц.

Синтаксический строй речи – единое качество, в котором проявляется уровень общей образованности и культуры личности, её своеобразия, способности овладеть новыми навыками знаниями и умениями, воплощать полученные знания в своём мировоззрении и деятельности. Такое понимание синтаксического строя речи обеспечивает выбор методических приёмов, средств изучения синтаксиса в школе, которые решают вопросы развивающего и воспитывающего обучения применительно к каждому школьнику.

Для более эффективного усвоения нового материала учителя стали все чаще применять современные технологии обучения, которые сосредоточены на раскрытии способностей ребенка и всестороннем представлении его или ее умственных способностей. Это включает в себя игровые технологии. Педагог В.А. Сухомлинский писал: «Духовная жизнь ребёнка полноценна лишь тогда, когда он живёт в мире сказки, игры, музыки, творчества, фантазии. Без этого - он засушенный цветок» [33].

На эффективность использования игр в учебном процессе обратили внимание многие выдающиеся педагоги. В игре навыки человека, особенно ребенка, проявляются особенно полно, а порой и неожиданно. Именно игровые приемы ставят ученика в центр образовательного процесса. В то же время он не только усваивает материал, предложенный учителем, но и ищет ответы на поставленные вопросы, применяет эти знания на практике и четко понимает, где, когда, как и с какой целью эти знания могут быть применены. Во время игры познавательная деятельность учеников активизируется.

Игры развивают такие процессы как восприятие, внимание, память, мышление, и несомненно способствует развитию творческих способностей. То

есть, игры направлены на всестороннее умственное развитие школьника в целом. Желание играть у школьников нужно стараться использовать для решения определенных образовательных задач. Важно понимать, что игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. В этом заключается перспектива использования игры. В игре ребенок делает много новых открытий, но они не ставят в игре каких-либо иных целей, чем играть. Если школьнику интересна игра, то в нее он включается с увлечением, что обеспечивает наибольшее эмоциональное переживание событий. Игровой процесс приучает к групповым действиям, принятию как самостоятельных, так и коллективных решений, повышает способность быть лидером и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение и интуицию. Младший школьный возраст является самым благоприятным периодом для развития и обучения, дети всегда открыты новому.

Использование игр и игровых моментов в процессе изучения синтаксиса относится к наглядно-действенным приемам обучения. Чем меньше ребенок, тем большее место в его воспитании и обучении должна занимать игра. Игровые приемы обучения будут способствовать привлечению внимания детей к поставленной задаче и облегчать работу мышления и воображения [9].

Актуальность данной проблемы позволили сформулировать цель и задачи дипломной работы.

Цель исследования: охарактеризовать методику использования игровых приемов в процессе изучения синтаксиса в начальной школе.

Объектом исследования являются: игровые приемы в методике русского языка.

Предметом исследования являются: игровые приемы в обучении синтаксису в начальной школе.

Задачи исследования:

1. Проанализировать понятия «игровые приемы» представленные в педагогической и методической литературе.

2. Определить структуру учебной игры по русскому языку в начальной школе.

3. Охарактеризовать игровые приемы на уроках русского языка при изучении синтаксиса в начальной школе.

4. Провести опытно – экспериментальную работу по использованию игровых приемов в процессе изучения синтаксиса в начальной школе.

Гипотеза исследования – обучение синтаксису в начальной школе будет более результативным, если использовать на уроках русского языка комплекс игровых приемов.

Для изучения и проведения опытно – экспериментальной работы по использованию игровых приемов в процессе изучения синтаксиса в начальной школе, были использованы следующие методы исследования:

– теоретические методы (изучение психолого-педагогической литературы по проблеме исследования, анализ, конкретизация и др.);

– эмпирические методы (эксперимент).

Теоретико-методологическую основу исследования составили труды следующих авторов: Н.П. Аникеева [2], Е.А. Быстрова [9], Т.Т. Мансурова [27], Т.Г. Рамзаева [31], Л.С. Выготский [11] и другие.

Теоретическая значимость заключается в том, чтобы отразить роль необходимости использования игровых приемов в процессе изучения синтаксиса в начальной школе.

База исследования: МБОУ Таштыпская СОШ № 2.

Апробация результатов исследования: опубликована научная статья «Использование игровых приемов в процессе изучения синтаксиса в начальной школе» в сборнике по материалам международной научно-практической конференции «Инновации в образовательном пространстве: опыт, проблемы, перспективы» (Лесосибирск, 2023).

Практическая значимость работы заключается в том, что материалы исследования могут быть востребованы учителями начальных классов в их практической работе по использованию игровых приемов в процессе изучения

синтаксиса.

Структура выпускной квалификационной работы состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, состоящих из 41 наименования, 2 приложения и 6 рисунков. Общий объем работы составляет 56 страниц.

Глава 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ИГРОВЫХ ПРИЕМОМ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

1.1 Понятие игровых приемов

Русский педагог К.Д. Ушинский писал: «В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более как дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями» [36, с. 61].

Прежде чем понять, что такое игровые приемы и какие они бывают, мы должны разобраться с понятием «игра». А что такое игра?

Советский психолог Л.С. Выготский считал, что игра вырастает из противоречия между социальными потребностями и практическими возможностями ребенка, и видел в ней ведущее средство развития его сознания. Так же он считал, что игра – это пространство внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок. [13, с.50]. Некоторые психологи считали, что корень игры – просто инстинкт подражания, а другие видели в ней способ освоения ребенком реальности [30, С. 231].

Австрийский психолог Зигмунд Фрейд полагал, что игра – это способ символического удовлетворения ребенком его реально неудовлетворенных желаний [37, с. 82].

Карл Бюлер считал, что к игре понуждает удовольствие, которое организм получает от своего функционирования. Карл Гросс утверждал, что игра – это форма подготовки к будущей деятельности. Джон Дьюи доказывал, что игра представляет собой реализацию ребенком видов поведения, приобретенных на основе инстинктов, подражания и научения [21, С. 84].

Большинству игр присущи три главные черты: свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия

от самого процесса деятельности, а не только от его результата (процедурное удовольствие); творческий, значительно 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 [18].

Игра принадлежит к одному из самых привлекательных видов деятельности. Она позволяет совместить приятное с полезным, расширить кругозор, закрепить и углубить свои знания, развить память, смекалку, находчивость, наблюдательность и другие индивидуальные особенности. Возникнув в глубокой древности, ещё в доклассовом родовом обществе, игра развивалась и вбирала в себя многообразие явлений действительности [19, с.3].

Использование игры при соблюдении определенных к ней требований позволяет влиять на потребностно-мотивационную сферу личности школьника. Пробуждающийся устойчивый интерес ведет к повышению познавательной активности, мыслительной деятельности, а это в свою очередь влияет на процессы самовыражения и самореализации личности ребенка, способствуя созданию положительной Я-концепции [12].

Понятие «игровые приемы» в различной литературе трактуется по-разному. Например, Л.Л. Тимофеева говорит, что игровой прием – это элементарный методический поступок, направленный на решение конкретной задачи преподавания на определенном этапе практического занятия или игры [35].

Игровые приемы – способы совместного развития педагогом и детьми сюжетно-игрового замысла путем постановки игровых задач и выполнения соответствующих игровых действий, направленные на обучение и развитие детей. Все игровые приемы условно подразделяют на две группы: сюжетно-игровые ситуации по типу режиссерских игр; сюжетно-игровые ситуации с ролевым поведением детей и взрослых [20].

Исходя из вышеперечисленных определений, мы можем сказать, что игровые приемы – это способы совместного (педагога и детей) развития сюжетно – игрового замысла путем постановки игровых задач и выполнения соответствующих игровых действий, направленные на обучение и развитие детей.

Игровые приемы чрезвычайно эффективны, когда задание оказывается трудным для детей, или в тех случаях, когда учебная задача требует многократных повторений [22]. Эмоциональная форма вызовет желание справиться с трудностями, обеспечит достаточную активность детей, предупредит утомление от однообразных действий [39].

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры;
3. Учебный материал используется в качестве ее средства;
4. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [16, С. 7].

При использовании игрового метода или обучения задача учителя состоит, прежде всего, в том, чтобы организовать познавательную деятельность учащихся, в процессе которой развивались бы их способности, особенно творческие.

Выбор игровых приёмов обучения зависит, прежде всего, от цели обучения и содержания занятия, а также от возраста детей. Педагогу следует помнить о том, что игровые приёмы не должны превращать занятие в развлечение [26].

Для достижения целей обучения имеется огромное количество разнообразных приёмов. Педагог должен уметь целенаправленно выбирать из

всего многообразия необходимые приёмы обучения детей на занятиях и в повседневной жизни. Только тогда он сможет достичь более высокого качества знаний, умений и навыков детей [10].

Таким образом, использование игровых приёмов позволяют разнообразить учебную деятельность, полнее учитывать особенности школьников и удовлетворять естественную тягу детей к играм. А игра, как известно, носит не только воспитывающий, но и обучающий, и развивающий характер. Учитывая то, что создание единой игровой образовательной системы невозможно, то игровые приёмы должны соответствовать возможностям учащихся. При этом педагог должен учитывать определённые требования при создании игровой ситуации на уроке.

1.2. Структура учебной игры по русскому языку

Структура учебной игры включает в себя: сюжет, содержание, мотивы игры, роль, игровые действия, игровое употребление предметов [41].

Сюжет – это та сфера действительности, которая моделируется и воспроизводится в игре. Сюжет - отражение детьми в игре определенных действий, событий, взаимоотношений жизни и деятельности окружающих. Сюжет игры состоит из следующих элементов: действие, персонаж и, предметная ситуация.

Содержание игры, отмечает Д.Б. Эльконин, – это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности. Содержание игры – то, что именно воспроизводится в сюжете. Содержание игры – это то, что выделено ребенком в качестве основного момента деятельности взрослых, отражаемой в игре. Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным стержнем является предметная деятельность людей, к играм, отражающим отношения между людьми, наконец,

к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и общественным отношениям между людьми.

Мотивы игры связаны с возрастом детей и изменяются – на протяжении школьного детства, определяя содержание игры. Формируются мотивы под влиянием социальных факторов и зависят от впечатлений, знаний, которые дети получают из самых разных источников: каждодневного жизненного опыта; специального, педагогически организованного ознакомления с явлениями окружающей действительности.

Роль, которую берет на себя ребенок в процессе игры, Д.Б. Эльконин называет единицей игры, ее центром. Она объединяет все стороны игры. Роль является средством реализации сюжета. Чаще всего ребенок принимает на себя роль взрослого. Роль отражается в действиях, речи, мимике, пантомимике. К роли дети относятся избирательно: они принимают на себя роли тех взрослых или детей, действия и поступки которых вызвали наибольшее эмоциональное впечатление, интерес.

Игровые действия – это действия, свободные от операционально-технической стороны, это действия со значениями, они носят изобразительный характер.

Игровое употребление предметов – замещения – важнейшая характеристика игры. Особенность игры состоит в том, что она представляет собой воображение в наглядно-действенной форме. Ребёнок, используя один предмет, в качестве заместителей реальных предметов, осуществляет символизацию, то есть происходит дифференциация означаемого и означающего и рождение символа.

В игре нужен товарищ. Если нет товарища, то действия, хотя и имеют значение, но не имеют смысла. Смысл человеческих действий рождается из отношения к другому человеку.

В ходе проведения очень важно наличие всех структурных компонентов игры, так как именно они и позволяют решить дидактические задачи.

Уроки с использованием игровых приемов должны соответствовать возрастной категории детей и их умственным способностям, умело сочетать научность и доступность материала, а также его последовательное изложение. Школьникам, как правило, нравится участвовать в процессе поиска истины.

Основными условиями для проведения игры являются следующие:

- наличие у педагога определённых знаний и умений относительно дидактических игр;
- знание педагогом психологии детей, учет его возрастных и индивидуальных особенностей, правильное и корректное руководство взаимоотношениями детей;
- выразительность проведения игры. Это обеспечивает интерес детей, желание слушать, участвовать в игре;
- необходимость включения в игру педагога. Он является и участником, и руководителем игры [24].

В процессе игры особую важность имеет наблюдение учителя за поведением детей в игре. Таким образом, можно выявить их качества личности, уровень проявления взаимовыручки в игре, целеустремленности и настойчивости детей [8].

Освоение норм русского языка происходит следующим образом. Изучая основной курс русского языка, учащиеся знакомятся с нормами литературного языка, овладению которыми способствует практическое усвоение: произносительных норм, лексических норм, грамматических норм [28].

Работа на уроках русского языка в общеобразовательном учреждении является формированием цельной, социально активной, творческой личности, обладающей навыками свободно и корректно строить свою устную и письменную речь, выбирая при этом форму высказывания, соответствующую ситуации общения [25].

При организации речевого развития нужно учитывать следующие возрастные особенности младших школьников: интенсивная типизация словарного запаса, усвоение морфологической системы языка, на котором

говорят другие; перестройка когнитивных процессов (внимания, памяти, воображения и мышления) [7].

Для эффективной системы работы на уроках русского языка при изучении всех тем и разделов русского языка следует включать упражнения, направленные на развитие речи, которые включают в себя работу по:

- усвоению и формированию норм современного русского литературного языка;
- обогащению словарного запаса и грамматического строя речи учащихся;
- формированию умений и навыков связного изложения мыслей в устной и письменной форме [27].

Повышение мотивации достигается за счёт следующих направлений: применение методики образно - наглядного воздействия на эмоции и чувства детей; развитие опыта детей на основе духовно-нравственной и мировоззренческой позиции; применение навыков анализа и синтеза; проектирование различных моделей, которые формируют оценочные отношения детей к различным ситуациям на основе игр [16].

Игровое обучение представляет собой динамичный подход к обучению, при котором учащиеся исследуют реальные проблемы, одновременно развивая навыки межпредметного обучения, работая в небольших совместных группах [1].

Любая игра способствует воспитанию не одного, а несколько качеств, требует участия различных органов и психических процессов, вызывает разнообразные и эмоциональные переживания. Игра учит обучающегося жить и трудиться в коллективе, воспитывает организаторские и исследовательские способности, волю, дисциплинированность, инициативу и др. [13].

В процессе работы с младшими школьниками необходимо правильно дозировать игровой материал, поскольку его недостаток или избыток может навредить процессу обучения [31].

В случае недостатка игрового материала активность учеников снижается, тем самым понижается интерес к материалу. Если же игровые упражнения будут в избытке, ученикам будет тяжело перестроиться на неигровую среду. При выборе игр важно учитывать визуальный эффект мышления младших школьников [14].

Окончательные суждения о прогрессе каждого ребенка являются важным инструментом, который должен использоваться главным учителем и учителем для обеспечения надлежащего прогресса каждого ребенка. Эти суждения часто вызывают дополнительную поддержку или вмешательство для ребенка, чей прогресс замедляется [29].

Возможные трудности, которые могут возникнуть в процессе игры:

- разный уровень подготовленности участников к игре;
- сложность самостоятельного принятия решения и разработки предложений по его реализации;
- недостаточные умения презентовать результаты принятого решения;
- сложности с обобщением результатов участниками;
- несогласие части участников с итогами игры;
- самооценка и оценка работы участников учебной игры [15].

При организации игры важным критерием является четкость и внятность. При планировании игры необходимо точно ставить цель, продумывать задачи, планировать результаты. Чтобы структурировать информацию о содержании игры, эффективным методом является разработка методических рекомендаций. В этих рекомендациях можно четко описывать требования к игре, алгоритм игры, инструкции и рекомендуемая литература для изучения [19].

Тема игры может быть связана с теоретическими аспектами изучения какого-либо вопроса, но чаще всего она заключается в практическом изучении, требующем проявления исследовательских навыков. В данном процессе происходит естественная интеграция знаний [2].

Существуют определенные требования, которых нужно придерживаться при организации игр на уроке русского языка в начальной школе:

- игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их возрастных и психологических особенностей;
- правила игры должны быть понятны и по силам каждому участнику игры, а также и их роль в игре;
- дидактический материал, используемый в учебной игре должен быть прост в использовании;
- в процесс игры должен быть вовлечен каждый из учеников, иначе поставленная дидактическая цель будет не достигнута;
- подведение итогов игры должно честным и справедливым.

Таким образом, игра не является самоцелью, но выступает как средство формирования устойчивого интереса и мотивации к изучению предмета, а также учебной деятельности в целом.

1.3 Игровые приемы на уроках русского языка при изучении синтаксиса в начальной школе

С древности игра использовалась как средство обучения детей. В игре ребенок с большим интересом и охотой выполняет то, что вне ее ему кажется очень трудным и неинтересным. В.А. Сухомлинский сказал об этом, что ребенок – это пытливый исследователь, который познает мир, делает новые открытия через игру. А.С. Макаренко создал целый комплекс игр при работе в своей колонии. Не проходило ни одной недели, чтобы не создавалась новая игра. А.С. Макаренко считал, что в комплексе игр не должно быть ничего лишнего и ничего не достающего.

В трудах Л.С. Выготского мы можем прочесть очень важную для нас информацию: «В игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше

своего обычного повседневного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя. Игра содержит в себе, как в фокусе увеличительного стекла, все тенденции развития; ребенок в игре как бы пытается сделать прыжок над уровнем своего обычного поведения» [11].

Педагоги-исследователи понимали, что в игре ребенок накапливает знания, развивает способности, формирует познавательные интересы. Исследования Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, А.Р. Лурия, П.Я. Гальперина и других свидетельствуют, что закономерности формирования умственных действий на материале школьного обучения обнаруживаются в игровой деятельности детей.

Игра – доступная форма деятельности, в ходе которой младшие школьники приобретают новые знания, умения, действия и жизненный опыт. Во время игры дети общаются со сверстниками, применяют полученные знания на практике, активно развиваются и учатся правильно мыслить. Ее смысл заменяется профессиональной деятельностью, игра обретает цель и необычайный интерес со стороны школьников. Игры, которые происходят в процессе обучения, заставляют думать, развиваться, раскрывают дух соревнования и превосходства [38].

Главной ролью игры в развитии детей школьного возраста является ее использование в процессе воспитания и обучения. В теоретических работах она трактуется по-разному: 1) социально-педагогической формой организации жизнедеятельности, детского общества; 2) особой деятельностью ребенка, которая изменяется и разворачивается как его субъективная деятельность; 3) особым отношением ребенка к окружающему миру; 4) особым содержанием усвоения; 5) социально заданным и усвоенным им видом деятельности; 6) деятельностью, в которой усваивается разнообразное содержание и развивается психика ребенка [4, с. 117].

Существует большое разнообразие методов использования игровых приемов на уроках русского языка. Например, методы игр - дидактические, развивающие, познавательные, подвижные, народные, компьютерные, на

развитие внимания, памяти, глазомера, воображения; игра-конкурс, игра-путешествие, ролевая игра, деловая игра. В них входят такие приемы, как составление диалога, анализ текста, устные пересказы и рассказы, словесное иллюстрирование, создание речевых ситуаций, дискуссии и многое другое [17].

Профессионализм учителя во многом определяется требовательностью к самому себе. Не к ученикам, а именно к себе. Ученики могут иногда казаться и невнимательными, и ленивыми, и слабыми, и заносчивыми, но учительская задача состоит в том, чтобы вооружить их знаниями, навыками добывать эти знания, умения отзывчиво и инициативно сотрудничать с другими и развивать в себе все, то лучшее, что делает человека человеком [36].

На своих уроках учителя стараются использовать именно игровые приемы, так как, использование игровых приемов на уроке побуждает интерес школьников друг к другу. Игровые обязательства, добровольно принятые ими и друг перед другом и перед учителем, обеспечивают повышение внимательности и работоспособности [34]. Педагоги ищут на своих уроках время и место для использования игровых заданий, рассеивающих ученические страхи, и нежелание некоторых учеников работать [40].

Во время выполнения заданий выстраиваются деловые взаимоотношения между учителем и классом, и учеников друг с другом. Каждый на своем месте, каждый после кого-то, и перед кем-то, эти «нехитрые» игровые правила, заимствованы из театральной педагогики и детских народных игр, эффективно сочетаются с работой над любым учебным материалом.

Овладение игровыми возможностями обучения лучше начинать с двигательных заданий. Они, как, правило, несложны ни по движениям, ни по условию. В отличии от «дидактических игр» в двигательных играх сразу видно, успешно или не успешно их выполняют [5].

Например, на уроке русского языка можно провести скоростную эстафету по рядам. Ученики каждого ряда по очереди подбегают к доске и пишут в столбик по одному словарному слову. Как только один садится на свой стул, к доске стремится следующий. Условие: если слово уже было написано

учениками, какого-либо ряда, то повторять его нельзя.

Рассмотрим более подробно несколько игр, которые можно использовать на уроках.

Игра 1. «Составь текст и озвучь его». Обучающимся предлагается набор слов, которые могут представлять какие-то трудности в произношении. Слова записаны на доске. Задача учащихся - за 2-3 минуты составить связный текст (используя данные слова) и прочитать его, соблюдая орфоэпические нормы. Учитель может назначить экспертов, которые должны внимательно прослушать текст и сделать вывод о соблюдении произносительных норм. (Оценку в этом случае получают сразу двое учащихся.) Например, даны слова: километр, помощник, шинель, свитер, средство, инструмент, шофёр, шофёров, щавель, украинский, термос, начал.

Игра 2. «Мягкая посадка». При отработке какой-либо орфограммы или темы эта игра пробуждает интерес, активизирует весь класс. Дети не знают, к кому полетит мяч и какое слово (какой вопрос) прозвучит.

Как проходит игра? Например, изучается тема «Падежи имен существительных». Учитель бросает ученику мяч, называет существительное в каком-то падеже. Ученик ловит мяч, называет падеж и возвращает мяч учителю. Ответивший на вопрос правильно может сесть на место, тот, кто не справился с заданием, продолжает стоять и пытается исправить свое положение.

Игра 3. «Продолжите фразу». Эту игру можно применять после изучения новой темы, чтобы убедиться, что фактический материал усвоен хорошо.

Ученикам предлагается продолжить фразу типа:

Я знаю, что имена существительные

Я запомнил, что падежи....

Игра 4. «Задай вопрос другу, а он – тебе». Работа происходит в парах. Ученики обмениваются вопросами с другой парой, получают ответы и сами оценивают работу свою и товарищей.

Выполнение многих игровых приемов обучения, рассчитано на выбор

ведущего, капитана, судьи. Учителю проще и быстрее назначить их по своему усмотрению. Но это часто ведет к появлению на уроке оспариванию, недовольству, отказу работать. Помочь ученикам освободиться от подобных реакций – задача учителя. И эту задачу педагоги с успехом выполняют, используя мудрость народной педагогики, содержащуюся в детских жеребьевках, гадалках, считалочках [32].

Обобщая результаты опыта педагогов можно сделать вывод о том, что для многих учащихся уроки русского языка достаточно сложные, поэтому не вызывают повышенного интереса. Трудности усвоения предмета ведут к недостаточной грамотности.

Чтобы пробудить интерес к занятиям, повысить грамотность письма необходимо вводить игровые моменты на разных этапах урока. С помощью различных ребусов, кроссвордов на одном дыхании проходит работа над словарными словами. Такие виды заданий развивают у детей логическое мышление, способствуют лучшему запоминанию словарных слов [23]. Хорошему и быстрому запоминанию слов с непроверяемыми гласными помогают загадки. Дети очень любят такую форму игры. Причём загадки можно использовать при изучении различных орфограмм. Таких, как парные согласные на конце слова, безударные гласные в корне слова и т.д. Загадки помогают развивать образное и логическое мышление, умение выделять существенные признаки и сравнивать, тренируют быстроту и гибкость ума, сообразительность. Можно предложить детям самостоятельно составить загадки о каких-либо известных предметах (мяч, книга, карандаш и другие).

Достоинство игровых методов и приемов обучения заключается в том, что они вызывают у детей повышенный интерес, положительные эмоции, помогают концентрировать внимание на учебной задаче, которая становится не навязанной извне, а желанной, личной целью. Решение учебной задачи в процессе игры сопряжено с меньшими затратами нервной энергии, с минимальными волевыми усилиями [6].

Метод обучения – это система последовательных взаимосвязанных

способов работы педагога и обучаемых детей, которые направлены на достижение дидактических задач [4].

Методы обучения не ограничиваются деятельностью только педагога, а предполагают, что он с помощью специальных способов стимулирует и направляет деятельность детей. Таким образом, в обучении отражается деятельность педагога и детей. Каждый метод состоит из приёмов, который является его элементом, составной частью, отдельным действием в реализации [11].

Выбор игровых методов и приёмов обучения зависит, прежде всего, от цели обучения и содержания урока, а также от возраста детей. Педагогу следует помнить о том, что игровые методы и приёмы не должны превращать занятие в развлечение [3].

Таким образом, игровые методы и приемы, используемые на уроках русского языка, позволяют учителям разнообразить свой урок, сделать его наиболее интересным для школьников. Ученики же, в свою очередь, оживляются, проявляют интерес к предмету. Слабые подтягиваются. Включая в урок такие игровые элементы, педагог должен стараться привить детям любовь к русскому языку, воспитать потребность в чтении, самостоятельно приобретать знания. Также следует стремиться через игру воспитать творческую личность.

Следует помнить, что игра на уроке – не цель, а средство активизации познавательной деятельности и развития творческих способностей учащихся. И от того, как учитель организует игры, зависит в значительной степени успех обучения школьников.

Глава 2 ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ СИНТАКСИСА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

2.1 Анализ результатов диагностики использования игровых приемов в процессе изучения синтаксиса в начальной школе

С целью проверки эффективности использования игровых приемов на уроках русского языка в начальной школе нами была проведена опытно-экспериментальная работа, включающая в себя три этапа:

1. Констатирующий (подбор диагностического материала, проведение констатирующего исследования, анализ полученных результатов);
2. Формирующий (выявление и разработка комплекса заданий, рекомендаций по улучшению результатов первичной диагностики);
3. Контрольный (проведение повторного исследования, сравнение полученных результатов с результатами формирующего эксперимента, выводы).

Исследование было проведено в соответствии с требованиями ФГОС НОО на базе МБОУ Таштыпская СОШ № 2. В исследовании участвовали 12 учащихся 4 «в» класса.

В качестве методов исследования нами были выбраны следующие методики:

1. Диагностическая работа, включающая 6 заданий:

Задание № 1. Умение отмечать группу слов, которые не являются предложением.

1. Мама пошла в магазин за хлебом.
2. весело шагают пионеры.
3. Михаил и Степан – друзья.
4. К весна летел гость.

Критерии оценивания:

1 балл - верно отмечены группы.

0 баллов – группы отмечены не верно.

Задание № 2. Умение отмечать группу слов, которые не являются предложением.

1. Сбоку висела железная петля замка.
2. Каждый день приносил свои развлечения.
3. В глухой лесу росли грибы.
4. Михаил и Степан – друзья.

Критерии оценивания:

1 балл - правильно отметил группу слов

0 баллов - не верно выполнил задание/ не приступил к заданию.

Задание № 3. Умение отмечать предложения с ошибками.

- 1.его не приглашали пройти.
- 2.Осень стояла тихая и унылая.
- 3.Развернулись Богатыри русские и поскакали прочь.
- 4.нелегко пришлось деду на фронте.
- 5.Приходи сегодня к кинотеатру в шесть.

Критерии оценивания:

2 балла - предложения отмечены верно;

1 балл – допустил 1 ошибку;

0 баллов – допустил 2 и более ошибок / не приступил к заданию.

Задание № 4. Умение отмечать предложения, в конце которых нужно поставить вопросительный знак.

1. Разнообразных животных можно встретить в тропиках
2. Лесная красавица ель укуталась в снежную шубу
3. Когда же начнётся лето
4. А ты что подаришь мне на день рождения
5. Весело тебе

Критерии оценивания:

1 балл - предложения отмечены верно.

0 баллов - предложения отмечены не верно.

Задание № 5. Умение выписывать словосочетания из предложения.

Стройные косяки журавлей потянулись в далекие страны?

5; 3; 4; 6.

Критерии оценивания:

1 балл - выполнил верно

0 баллов - выполнил неправильно / не приступил к заданию

Задание № 6. Умение располагать предложение в правильной последовательности, чтобы получился текст.

А. Они смастерили для черепахи домик, в который положили солому.

Б. Весной около дороги ребята нашли черепаху.

В. Солнце разбудило её от спячки.

Г. Черепаха жила в домике до тех пор, пока не наступило лето.

1. Б, В, А, Г

2. Г, В, А, Б

3. В, Г, А, Б

4. Б, А, В, Г

Критерии оценивания:

2 балла – выполнил все верно;

1 балл – допустил 1 ошибку;

0 баллов – допустил 2 и более ошибок / не приступил к заданию.

Подсчет общего балла:

8-7 баллов – высокий уровень знаний.

5-6 баллов – средний уровень знаний.

меньше 5 баллов – низкий уровень знаний.

2. Для конкретизации полученных данных было проведено анкетирование по выявлению познавательного интереса по оценке уровня школьной мотивации Н.Г. Лускановой (приложение А).

Характеристики уровней школьной мотивации:

Негативное отношение к школе, школьная дезадаптация (10 баллов и меньше): Ребенок испытывает значительные сложности в освоении

образовательного процесса – учебная деятельность вызывает негативное отношение, коммуникация с одноклассниками находится на низком уровне, отношение с учителем напряженные.

Низкая школьная мотивация (10-14 баллов): Дети с низкой школьной мотивацией часто пропускают занятия, в школу идут с неприязнью. В случае присутствия на уроках не включаются в учебный процесс, отвлекаются, играют. Уровень освоения образовательной программы низкий. Школьная адаптация низкая.

Положительное отношение к школе как к пространству (15-19 баллов): Данный результат говорит о положительном отношении к школе, но не как к образовательному процессу, а как к месту реализации внеучебных интересов – общение со сверстниками, друзьями, иногда учителем. Тяготеют к формальным проявлениям ученичества (красивые дневники, тетради, канцелярские принадлежности). Познавательная активность сформирована желанием включения во внеурочную деятельность, сам образовательный процесс таким детям интересен в меньшей степени.

Хорошая школьная мотивация (20-24 балла): Для младших школьников такой результат характерен при успешном освоении образовательной программы. Присутствует здоровый интерес, который, однако, не способствует самообразованию за пределами урока. Данный уровень можно считать проявлением нормы развития познавательной активности.

Высокий уровень школьной мотивации, учебной активности (25-30 баллов): Данный уровень характеризуется высоким уровнем познавательной активности, дети стремятся к обучению, старательно выполняют все задания и соблюдают требования и правила. Внимательно слушают учителя, к учебе относятся ответственно, в случае получения низкой оценки расстраиваются. Зачастую проявляют навыки самообразования – читают внеурочную литературу, готовятся к докладам и проектам.

Представим результаты диагностической работы, проведенной на констатирующем этапе исследования (Рис. 1).

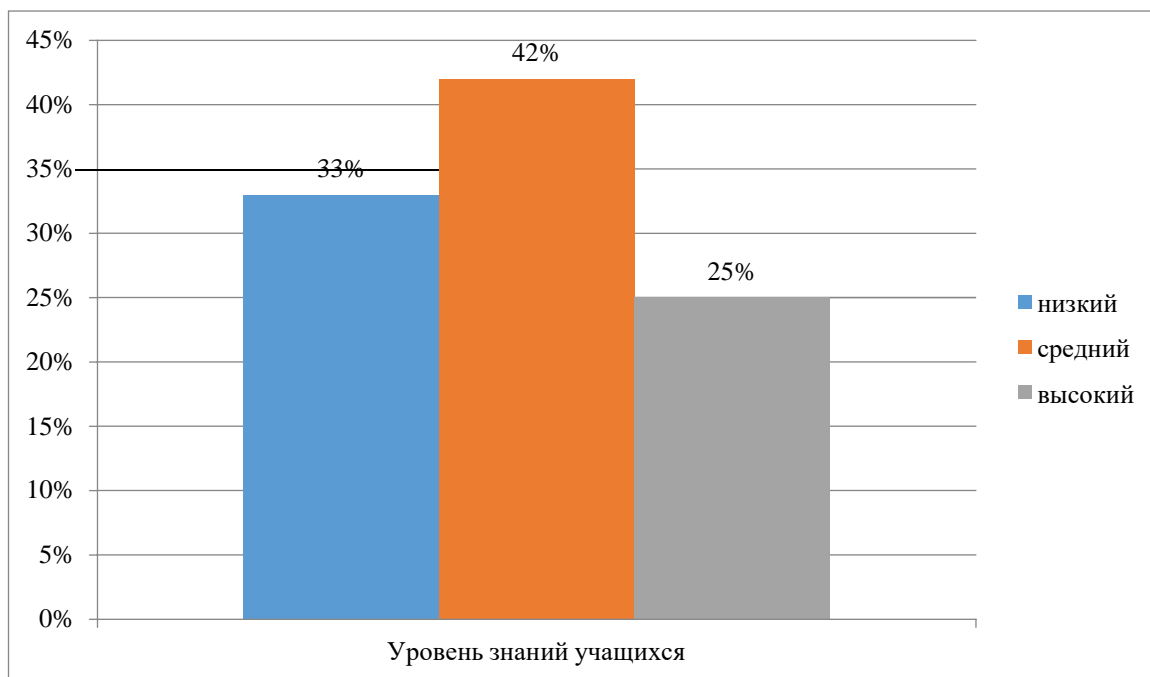


Рисунок 1 – Результаты выполнения диагностической работы

Итак, мы видим, что количество учащихся с высоким уровнем знаний составило 3 человека (25%). Средний уровень показали 5 учащихся (42%), и низкий уровень знаний выявлен у 4 учащихся (33%).

Представим результаты проведения анкетирования в виде диаграммы (Рис. 2)



Рисунок 2 – Результаты первичной диагностики уровня школьной мотивации по методике Н. Лускановой

На диаграмме видно, что высокой мотивацией обладают 0 (0%) учащихся, 3 (25%) учащихся показали хорошую мотивацию и 4 (33%) – положительное отношение к школе. Низкая мотивация была выявлена у 4 (33%) учащихся.

Проведенные диагностики констатирующего этапа показали, что 50% и более учеников класса нуждаются в использовании игровых приемов на уроках русского языка. Нами была проведена формирующая работа по повышению уровня познавательной активности и школьной мотивации с использованием игровых приемов. Формирующий этап работы описан далее.

2.2 Формирующая работа по использованию игровых приемов

На формирующем этапе нами был составлен и проведен комплекс игровых приемов, которые были включены в уроки русского языка при изучении синтаксиса в 4 классе. На формирующем этапе опытно-экспериментальной работы было замечено, что при включении игрового элемента в процесс урока обучающиеся были заинтересованы и с интересом включались в деятельность. Нами были разработан комплекс игровых приемов, применяемых при изучении синтаксиса в 4 классе, список которых представлен ниже.

1. «Серпантин одной фразы».
2. «Угадай подлежащее».
3. «Одним словом».
4. «Все наоборот».
5. «Правильный выбор»
6. «Рассказ на одну букву»
7. «Живое предложение»

Остановимся подробно на каждом приеме.

1. «Серпантин одной фразы».

Задание: Учитель заранее готовит каждое предложение на отдельном листе. Непосредственно на уроке в случайном порядке раздает обучающимся листы. Ученики с листами перед выполнением задания выходят на свободную площадку в классе. Задача учащихся выстроиться в ряд по степени распространения предложение. (Первый в ряду должен стоять тот, у кого самое нераспространённое предложение, за ним учащийся, у кого более распространённое предложение и тд.). Если в классе большое количество учащихся данный приём можно организовать в духе соревнования. Разделись класс на две (три, четыре ..) команды и проделать вышеописанный игровой приём уже на нескольких группах в классе. Выигрывает та команда, которая всех вперёд и главное правильно выполнила данное задание.

Например:

1-й - Я читаю книгу.

2-й - Я читаю интересную книгу.

3-й - Я читаю интересную книгу по вечерам.

4-й - Я читаю интересную книгу по вечерам каждый день.

5-й - Я читаю интересную книгу по вечерам каждый день, потому что это мое любимое занятие.

2. «Угадай подлежащее».

Задание: Учитель готовит несколько загадок. На уроке он предлагает ученикам разделить класс на две (три, четыре, в зависимости от количества учащихся в классе) группы. Далее раздает каждой группе по несколько загадок, в которых даны сказуемые, но нет подлежащего. Дети должны не только отгадать каждую загадку, но и показать одну из отгадок остальному классу без слов и звуков, только с помощью жестов и мимики. После того, как класс отгадал слово, им зачитывается сам текст загадки и обучающиеся должны ответить, чем является отгаданное слово в предложении, то есть в загадке. Можно показывать, как всей группой, так и одному, по желанию самой группы.

Выигрывает та команда, которая смогла правильно отгадать все загадки, а также показать отгадку так, чтобы её поняли остальные. Например, загадки могут быть такие:

1. Весной веселит, летом холодит, осенью питает, зимой согревает (Дерево).
2. По земле ходит, неба не видит, ничего не болит, а все стонет (Свинья).
3. Крыльями машет, а улететь не может (Ветряная мельница).
3. «Одним словом».

Задание: Учитель перед уроком на задних сторонах доски пишет по несколько словосочетаний или предложений. На самом уроке делит класс на две группы, которым предлагается заменить сочетания слов и предложения, одним словом. Нужно подготовить столько заданий, чтобы хватило на каждого ученика по одному словосочетанию.

1. Обрубок дерева – ... (чурка).
2. Шестьдесят минут – ... (час).
3. Густой частый лес – ... (чаща).
4. Хищная рыба с острыми зубами – ... (щука).
5. Из чего делают тяжелые сковородки – ... (чугун).
6. Прикрывать глаза от солнца – ... (щуриться).
7. Сосуд с ручкой и носиком для кипячения воды или заваривания чая – ... (чайник). Выигрывает та команда, которая вперёд и правильно выполнит замену.

4. «Все наоборот».

Задание: Учитель на урок готовит две группы листочков со словосочетаниями. В первую группу входят словосочетания типа существительное + существительное, в другой тип существительное + прилагательное. Смысл пары словосочетаний одинаковый. Обучающимся раздаются листочки и предлагается найти свою пару. Во время выполнения задания учащиеся свободно двигаются по классу. Выигрывают те ученики, которые вперёд нашли друг друга. Например, задания могут быть такими:

1. Игрушка для елки-... (елочная игрушка)
2. Герой сказки- ... (сказочный герой)
3. Сок яблока -... (яблочный сок)
4. Суп из молока -... (молочный суп)
5. Варенье из клубники-... (клубничное варенье)
6. Каша из гречки-... (гречневая каша)
7. Вода из речки-... (речная вода)
8. Мука из пшеницы -... (пшеничная мука)
5. «Правильный выбор»

Задание: Учитель на доске перед уроком крупным шрифтом пишет два слова: предложение, словосочетание. Рядом в большом количестве находятся магниты. На уроке каждому обучающемуся раздает по два листочки, на котором случайным образом выпадают либо два словосочетания, либо два предложения или то и другое. Задача учащихся в порядке очереди закрепить листок на доску под одним из написанных слов. Также им нужно придумать одно свое словосочетание и одно предложение, которое нужно написать на доске. Например, написанный на листочках текст может быть таким:

1. В земле живет крот.
2. Светит солнце.
3. Зеленая трава.
4. Письменный стол.
5. Утром было холодно.
6. Вкусные яблоки.
6. «Рассказ на одну букву»

Задание: Учитель предлагает учащимся разделиться на две (три, четыре и тд) группы. Задание каждой группе придумать интересный рассказ на одну букву, то есть рассказ, в котором все слова начинаются на одну и ту же букву (не считая предлогов и союзов). После того, как группа составила текст им нужно всей группой его обыграть, чтобы остальным было понятно, о чем идёт речь.

Например: Сегодня состоялся субботник. Сильно светило солнце. Сосед-садовник Сергей Степанов со своей супругой Софьей Савельевной с семьей своими сорванцами собирали сор. Самый старший сын Слава сажал саженцы смородины. Средний сын Станислав смастерил семь скворечников. Смекалистая Света с сестрой Серафимой спрятались со стороны сарая. Солнце село. Супруги с сорванцами собрались спать. Семье снились сладкие сны.

7. «Живое предложение»

Задание: Учитель заранее готовит предложения, состоящие из определенного количества слов, в зависимости от количества учащихся в группе. Класс делится на группы и каждому учащемуся отдельной группы крепится слово из предложения на спину. Задача каждой группы как можно быстрее составить логичное предложение и выстроится в ряд.

Также наряду с комплексом игровых приемов мы предоставим вашему вниманию комплекс упражнений.

1. «Какие предложения?»

Учитель читает предложения, а учащиеся определяют, какой знак нужно поставить в конце предложения и поднять карточку с соответствующим знаком ?.!.

- Кот Василий, где ты был?
 - Я мышей ловить ходил...
 - Почему же ты в сметане?
 - Потому что был в чулане...
 - Долго ль был там?
 - Полчаса...
 - Ну и что там?
 - Колбаса...
 - А откуда же сметана?
- Отвечай-ка без обмана,
Расскажи нам поскорей,
Как ты там ловил мышей.

- Там сидел я возле кваса...

Нюхал жареное мясо,
Только глянул на творог -
Вижу - мышка на порог!
Я - за мышкой по чулану
И наткнулся на сметану,
Зацепился за мешок,
Опрокинулся горшок,
На меня упало
Сало...

- Где же мышка?

- Убежала...

2. «Верное утверждение»

Из трёх утверждений выберите верное.

- В конце каждого предложения ставится только точка.

- В конце каждого предложения ставится точка, вопросительный или восклицательный знаки.

- В конце предложения ставится запятая.

Из этих утверждений выберите верное.

- Подлежащее отвечает на вопрос что делает?

- Сказуемое отвечает на вопросы кто? что?

- Подлежащее отвечает на вопросы кто? что?

- Сказуемое отвечает на вопрос что делает?

Из трёх утверждений выберите верное.

- Предложение – это набор букв и слогов.

- Предложение – это группа слов, которая выражает законченную мысль.

- Предложение – это группа слов, которые не связаны между собой по смыслу.

3. «Составьте предложения»

Было, морозное, утро, сегодня. (Сегодня было морозное утро)

Далеко, тропинка, лес, вела, в, узкая (Узкая тропинка вела далеко в лес)

Сажали, молодые, весной, школьники, березки (Весной школьники сажали молодые березки)

4. «Сколько слов в предложении?»

У мамы очень мягкие руки (5 слов)

Осенью снег сразу тает, слышно, как журчит вода (7 слов)

Сегодня мы с сестренкой играли в прятки во дворе (9 слов)

Внезапно подул сильный ветер, мы пошли домой (8 слов)

5. «Сколько предложений?»

В этом году весна на удивление выдалась теплой, вишневый сад зацвел рано, по улице разносился терпкий аромат цветов, и радовал окружающих. Каждый из них подходил к забору, чтобы полюбоваться пышно цветущим вишневым садом. Сад - наша гордость! (5 предложений)

6. «Распространите предложения»

Осенние листья срываются с _____ (ветвей, деревьев). Ранней весной утром на лужах может появиться _____ (лед). Лиса замечает свои следы пушистым _____ (хвостом). Утром в саду весело щебетали _____ (птицы).

7. «Составьте предложения»

- Внимательно рассмотрите схемы. Из слов, приведенных в скобках, составьте предложения по данным схемам.

1. (Когда ?) =====. (солнце, взойдет, утром)

2. ===== (какой?), (что?). (доспехи, богатырь, сильный, одел)

3. (Откуда?) ===== (какие?) _____. (падают, капельки, с неба, прозрачные)

8. «Найди половинку»

Соберите пословицы, соединив обе их части.

Мал соловей...	в лес не ходить
Глаза боятся...	не вытянешь и рыбку из пруда
Волков бояться...	потехе час
Без труда...	да голос велик
Делу время...	наберешь кузовок
Собирая по ягодке...	а руки делают

9. «Преобразуйте предложения»

Внезапно полил сильный дождь. Он быстро перестал.

Миша не победил в соревнованиях. Занятия спортом укрепили его иммунитет.

Мама готовит ужин. Папа читает газету.

Утки полетели на юг. Гуси тоже потянулись в теплые страны.

10. «Обращение»

- Перестройте предложения так, чтобы было обращение.

Например: Лена моет посуду. Лена, вымой посуду!

- Дети собирают игрушки.
- Сергей открывает окно.
- Школьники садятся на свои места.
- Варя начинает читать сказку.
- Матвей записывает в тетради правило.
- Дежурные убирают класс.

Также мы предлагаем использовать творческие упражнения.

Виды упражнений:

- Составление предложений по теме;
- Составление предложений по сюжетной картинке;
- Составление предложений или словосочетаний по опорным словам.

Таким образом, исходя из данных полученных при констатирующем исследовании, нами был разработан и предложен комплекс игровых приемов и развивающих упражнений, применяемых на уроках русского языка при

изучении синтаксиса в начальной школе. Данный набор рекомендуемых приемов и упражнений позволяет повысить уровень познавательной активности школьника, а также уровень школьной мотивации и повышение знаний в целом.

2.3 Заключительная опытно-экспериментальная работа

На контрольном этапе опытно-экспериментальной работы были проведены повторно те же диагностики, что и в начале исследования. В диагностической работе были предложены подобные задания (Приложение А). Результаты контрольной диагностики опытно-экспериментальной работы контрольного этапа мы представим в графическом виде.

Сравнивая результаты выполненной диагностической работы на констатирующем этапе и на контрольном этапе (Рис. 3), мы видим, что у учащихся экспериментального класса уровень знаний увеличился.

Количество учащихся с высоким уровнем знаний составили 5 человек (42%). Средний уровень знаний выявлен у 6 учащихся (50%), и низкий уровень знаний выявлен у 1 учащегося (8%).

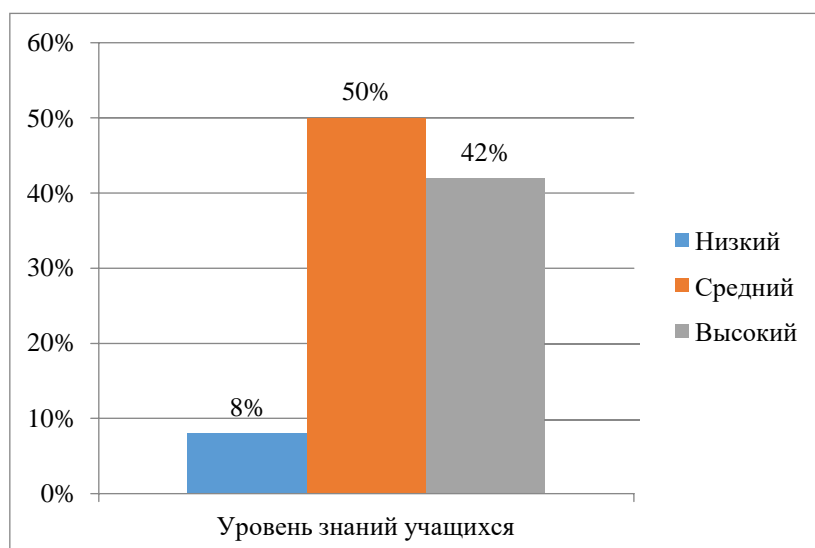


Рисунок 3 – Анализ выполнения диагностической работы на контрольном этапе

Мы также видим, что анкетирование также показывает положительную динамику уровня школьной мотивации (Рис. 4).

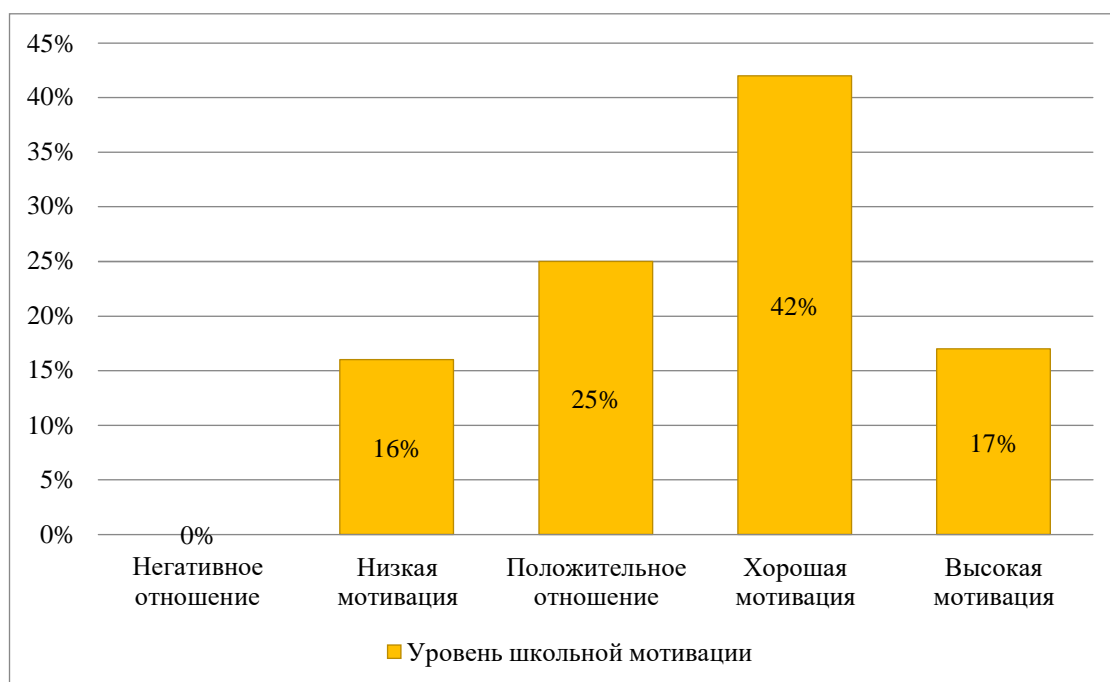


Рисунок 4 – Анализ диагностики уровня школьной мотивации по методике Н. Лускановой на контрольном этапе

На диаграмме видно, что высокой школьной мотивацией обладают 2 (17%) ученика, 5 (42%) учеников продемонстрировали нам хорошую мотивацию, а положительное отношение к школе показали 3 (25%) школьника. Низкая адаптация была выявлена у 2 учеников, что составило 16 % от количества класса, а негативного отношения к школе не выявлено.

Нами были обработаны результаты, полученные при проведении контрольного исследования. Представим их в виде диаграммы и проследим как изменилась динамика.

Первой методикой являлась диагностическая работа. На первичном этапе учащиеся с настороженностью отнеслись к предложенным заданиям, немногие школьники демонстрировали явную незаинтересованность. После инструктажа ребята взялись за работу. С результатом мы уже знакомы.

На вторичной диагностике учащихся уже не смущали задания, они с активностью взялись за их выполнили их без надлежащей инструкции, что говорит о том, что школьники больше не боялись надлежащей работы.

Рассмотрев диаграмму (Рис. 5) мы можем видеть, что динамика положительно возросла. В классе в большей степени преобладает средний и высокий уровни. Это говорит об эффективности игровых приемов, применяемых в образовательном процессе.

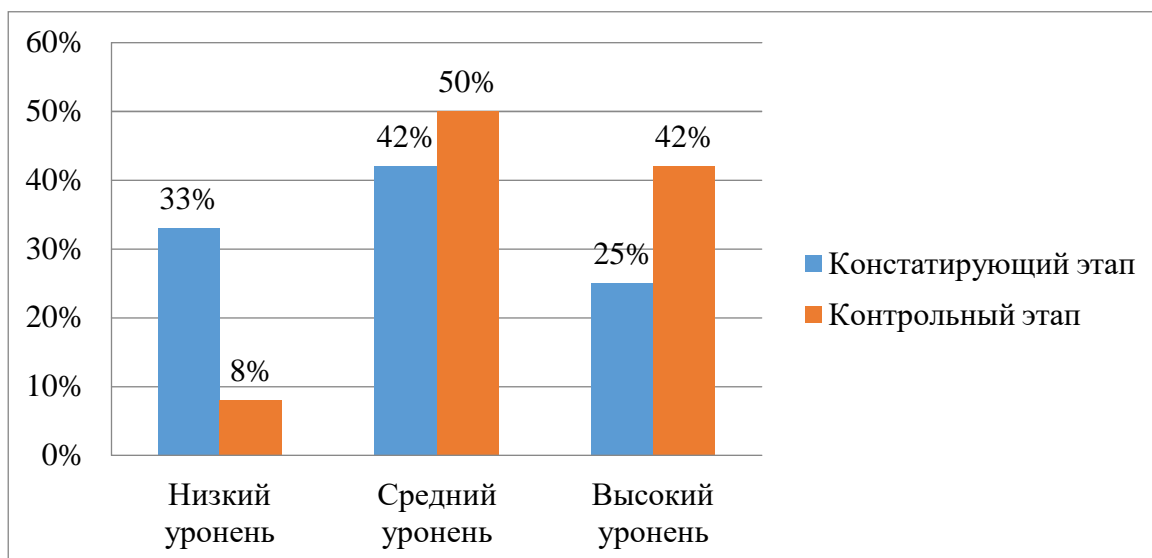


Рисунок 5 – Сравнительные результаты выполнения диагностической работы

Рассмотрим результаты анкетирования по методике Н.Г. Лускановой по выявлению школьной мотивации. На первичном обследовании, как мы говорили, учащиеся демонстрируют напряжение и неохоту выполнения методики. С результатами констатирующего этапа мы знакомы. На контрольном исследовании, ребята с увлеченностью приступили к анкетированию. Также используя метод наблюдения, мы выявили, что в классе присутствует коммуникация, дети умеют работать в парах.

Глядя на показательную диаграмму (Рис. 6) мы также увидели, что школьная мотивация в классе выросла. Если на первичной диагностике мы видели, что преобладал уровень низкой мотивации и положительное

отношение, то сейчас диаграмма показывает хорошую мотивацию. Значит выбранные нами игровые приемы эффективны.

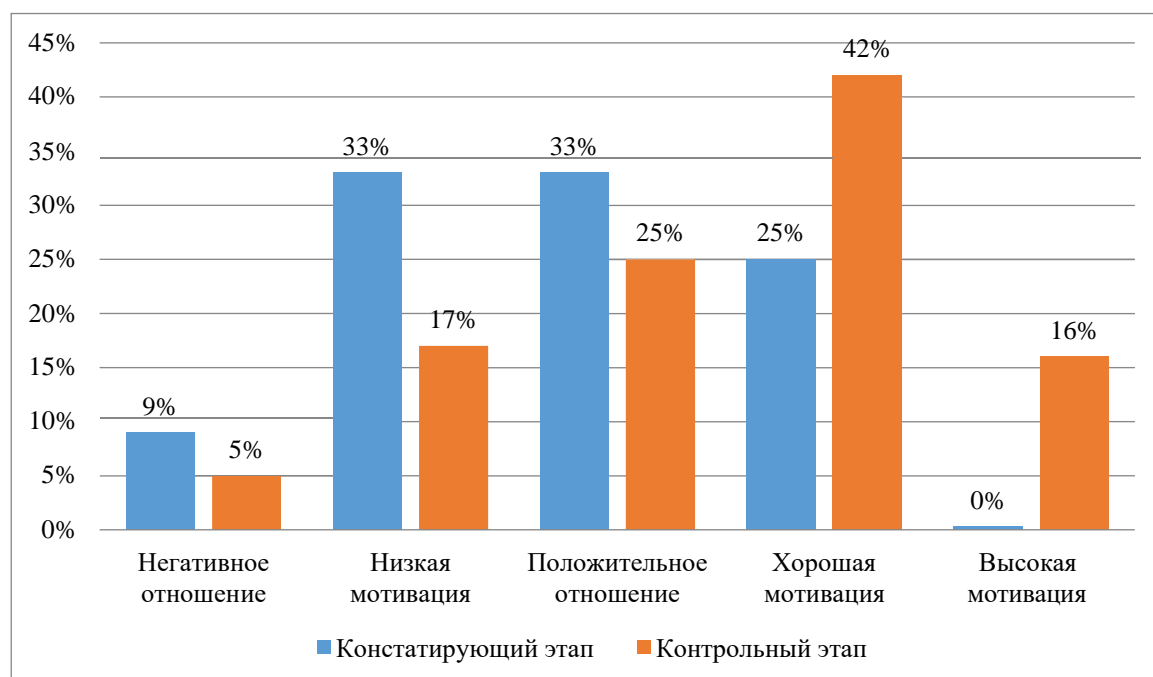


Рисунок 6 – Сравнительные результаты диагностики уровня школьной мотивации по методике Н. Г. Лускановой

Судя по динамике результатов, мы можем отметить, что введение игровых приемов в учебный процесс значительно помог обучающимся повысить свое стремление к знаниям. Наблюдая за повышенной активностью и оживлением среди учащихся на уроках, можно судить о том, что использование игровых приемов в рамках образовательного процесса действительно повышает познавательный интерес младших школьников к изучаемому предмету.

Учителю необходимо понимать то, что сложный процесс познания нужно сделать более занимательным, понятным и наглядным для учащихся. Именно для этого прекрасно подходят игровые приемы. Их применение на уроках русского языка в игровой форме помогают лучше закрепить полученные теоретические знания, что способствует их более надежному усвоению. Игровой процесс позволяет учащимся раскрыться,

что обеспечивает формирование доверительных отношений между участниками образовательного процесса, способствует развитию коммуникативных универсальных учебных действий и положительно влияет на учебную мотивацию.

Таким образом, постоянное и систематическое применение на уроках русского языка игровых приемов, позволяет облегчить обучение учащихся. Это означает, что учителю необходимо выстраивать свою деятельность таким образом, чтобы максимально увеличить эффект каждого применяемого игрового приема. В этом случае игра будет способствовать активизации познавательного интереса, развивать самостоятельность учащихся и формировать у них положительное отношение к учебе.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате проведенного исследования нами были решены следующие задачи:

Проанализированы понятия «игровые приемы» представленные в педагогической и методической литературе. Проанализировав педагогическую и методическую литературу, а также мнения нескольких авторов можем сказать, что игровой прием – это элементарный методический поступок, направленный на решение конкретной задачи преподавания на определенном этапе практического занятия или игры.

Выделены особенности игровых приемов в процессе изучения синтаксиса в начальной школе. Игра учит разумному и сознательному поведению. Она является первой школой мысли для ребёнка. Игра всегда связана с каким-либо предметом, который содержит много нового материала для размышления учащихся.

Проведена опытно – экспериментальная работа по использованию игровых приемов в процессе изучения синтаксиса в начальной школе, которая включала 3 этапа: констатирующий, формирующий и контрольный. На констатирующем этапе был подобран диагностический материал, который показывал уровень школьной мотивации и уровень знаний учащихся. Проведено констатирующее исследование, проанализированы полученные результаты. На формирующем этапе разработан комплекс заданий с использованием игровых приемов, рекомендаций по улучшению результатов первичной диагностики (приложение Б); Контрольный этап посвящен проведению повторного исследования с использованием тех же диагностик, что и на констатирующем этапе, а также сравнению полученных результатов с результатами исследования, полученные на констатирующем этапе. Исходя из данных были написаны выводы.

Базой исследования выступила МБОУ «Таштыпская СОШ № 2». В исследовании приняли участие 12 учащихся 4 «в» класса. В качестве методов исследования нами были выбраны следующие методики: диагностическая работа, включающая 6 заданий разного типа; анкетирование по выявлению познавательного интереса по оценке уровня школьной мотивации Н.Г. Лускановой.

Сравнивая результаты проведенных диагностик на констатирующем и контрольном этапах, стало понятно, что введение в учебный процесс игровой деятельности положительно повлияло на стремление учащихся к получению знаний. Образовательный процесс, и в частности изучение такой сложной темы, как синтаксис, стал интересен и понятен большинству учащихся. Исходя из этого можно сделать вывод, что использование игровых приемов в процессе изучения синтаксиса положительно повлияло на более эффективное усвоение учебного материала обучающимися.

Таким образом, поставленная цель достигнута, задачи выполнены в полном объеме, гипотеза нашла свое подтверждение.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Алмазова, И. Г. Современные технологии начального образования : учебное пособие / И. Г. Алмазова, Е. В. Долгошеева, С. Н. Числова. – Елец : ЕГУ им. И. А. Бунина, 2019. – 94 с. – ISBN 978-5-86045-845-1.
2. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой: Книга для учителя / Н. П. Аникеева. – Москва : Просвещение, 1987. – 143 с.
3. Аникеева, Н. П. Педагогика и психология игры / Н. П. Аникеева. – Москва, 1986. – 245 с.
4. Баблий, Е. В. Игровые методы как одна из форм активных методов обучения / Е. В. Баблий // Дополнительное образование. – 2004. – №4. – С.31–35.
5. Бегиева, Б. М. Роль игровой технологии в обучении и воспитании младших школьников / Б. М. Бегиева, А. А. Кабжихов // Вопросы науки и образования. – 2020. – №2. – С. 12–14.
6. Белеева, И. Д. Игра как активная форма учебной деятельности / И. Д. Белеева, Н. Б. Титова // Педагогическое образование в России. – 2019. – №3. – С. 48–52.
7. Беспалько, В. П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения В.П. Беспалько. – Москва : Педагогика, 1995. – 217 с. – ISBN 5-7155-0099-0.
8. Букатов, В. Принципиальные мелочи / В. Букатов // Первое сентября. – 2001. – № 76. – С. 232.
9. Быстрова, Е. А. Обучение русскому языку в школе : учебное пособие для студентов педагогических вузов / Е. А. Быстрова, С. И. Львова, В. И. Капинос. – Москва : Дрофа, 2004. – 240 с. – ISBN 978-5-358-04037-3.
10. Воителева, Т. М. Теория и методика обучения русскому языку / Т. М. Воителева. – Москва : Дрофа, 2006. – 320 с. – ISBN 5-7107-9516-X.
11. Выготский, Л. С. Вопросы детской психологии / Л.С. Выготский. – Санкт-Петербург : Союз, 2006. – 220 с. – ISBN 978-5-534-06998-3.

12. Вуарен, Н. Что такое игра? Н. Вуарен // Культура. – 1982. – № 4. – С. 65 – 70.
13. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребёнка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 2000. – № 6. – С. 62–68.
14. Выготский, Л. С. Психология развития ребенка / Л. С. Выготский. – Москва : Эксмо, 2005. – 512 с. – ISBN 5-699-13731-9.
15. Газман, О. С. В школу с игрой: Книга для учителя / О. С. Газман, Н. Е. Харитонова. – Москва : Просвещение, 1991. – 178 с. – ISBN 5-09-003467-2.
16. Гонина, О. О. Психология младшего школьного возраста : учебное пособие / О. О. Гонина. – 2-е изд., стер. : ФЛИНТА, Москва, 2015. – 264 с. – ISBN 5-09-003467-2.
17. Губанова, О. В. Использование игровых приемов на уроках / О. В. Губанов, И. С. Левина // Начальная школа. – 1997. – № 6. – С. 36–37
18. Гузеев, В. В. Лекции по педагогической технологии / В. В. Гузеев. – Москва : Знание, 1992. – 57 с. – ISBN 978-5-91447-018-7.
19. Гузик, М. А. Игра как феномен культуры : учебное пособие / М. А. Гузик. – 2-е изд., стер. – Москва : Флинта, 2012. – 268 с. – ISBN 978-5-9765-1356-3.
20. Дементьева, Г. Н. Приемы активизации познавательной деятельности учащихся на уроках русского языка и литературы : системно-деятельностный подход / Г. Н. Дементьева // Эксперимент и инновации в школе. – 2015. – № 6. – С. 16–18.
21. Дьюи Д. От ребенка – к миру, от мира – к ребенку / Д. Дьюи. – Москва : Карапуз, 2009. – 115 с. – ISBN 978-5-8403-1539-2.
22. Зайцев, В. С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие / В. С. Зайцев. – Челябинск : Библиотека А. Миллера, 2019. – 23 с. – ISBN 978-5-9572-0055-6.
23. Занков, Л. В. Развитие школьников в процессе обучения / Л. В. Занков. – Москва, 2007. – 152 с.

24. Кукушкина, А. Г. Методика организации игры : учебно-методическое пособие / А. Г. Кукушкина. – Великий Новгород: НовГУ им. Ярослава Мудрого, 2013. – 301 с.
25. Ладыженская, Т. А. Русский язык / Т. А. Ладыженская, М. Т. Баранов, Л. А. Тростенцова. – Москва : Просвещение, 2016. – 81 с. – ISBN 978-5-09-070378-9.
26. Лебедева, О. Н. Методика изучения синтаксиса. Дидактические материалы : методическая разработка / О. Н. Лебедева. – Шарья, – 2020. – 23 с. – ISBN 978-5-7148-0536-3.
27. Мансурова, Т. Т. Основные вопросы методики начального обучения русскому языку / Т.Т. Мансурова // Академические исследования в области педагогических наук. – 2021. – № 6. – С. 1085–1090.
28. Овчинникова, И. Г. Лингвистическая теория на уроке русского языка в современной школе / И. Г. Овчинникова // Начальная школа : плюс - минус. – 2002. – № 6. – С. 38–44.
29. Подласый, И. П. Педагогика в 2-х томах. Т.1. Теоретическая педагогика. В 2 кн. Кн. 1: учебник для академического бакалавриата / И. П. Подласый. – Москва, 2015. – 404 с. – ISBN 5-691-00176-0.
30. Подымова, Л. С. Педагогика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Л. С. Подымова, В. А. Слостенин. – Москва : Юрайт, 2020. – 246 с. – ISBN 978-5-9916-2050-5.
31. Рамзаева, Т. Г. Методические основы языкового образования и литературного развития младших школьников / Т. Г. Рамзаева. – Москва : Высшая школа, 2003. – 320 с. – ISBN 5-263-00167-3.
32. Слостенин, В. А. Педагогика : учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений / В. А. Слостенин. – Москва : Центр Академия, 2014. – 576 с. – ISBN 978-5-7695-4762-1.
33. Сухомлинский, В. А. Сердце отдаю детям / В. А. Сухомлинский. – Москва : Концептуал, 2016. – 312 с. – ISBN 978-5-906756-73-2.

34. Третьякова, В. С. Игра в социальном и культурном аспекте / В. С. Третьякова // Социальная педагогика. – 2019. – №2. – С. 51–53.
35. Тимофеева, Л. Л. Построение развивающих занятий со старшими дошкольниками/ Л. Л. Тимофеева. – Москва : Педагогическое общество России, 2006. – 112 с. – ISBN 978-5-93134-427-0.
36. Ушинский, К. Д. Избранные педагогические сочинения / К. Д. Ушинский. – Москва : Педагогика, 1991. – 922 с. – ISBN 978-5-534-02882-9.
37. Фрейд, З. Я и Оно. Психология бессознательного / З. Фрейд – Москва : Просвещение, 1990. – 354 с. – ISBN 978-5-17-045566-9.
38. Царева, С. Е. Учебная деятельность и умение учиться в современных условиях / С. Е. Царева // Начальная школа. – 2019. – № 5. – С. 13–17.
39. Цукерман, Г. А. Как младшие школьники учатся учиться / Г. А. Цукерман. – Москва, ЭКСМО, 2010. – С. 224–228. – ISBN 978-5-906778-95-6.
40. Щуркова, Н. Е. Педагогика. Игровые методики в классном руководстве / Н. Е. Щуркова. – Москва : Юрайт, 2019. – 168 с. – ISBN 978-5-93134-382-2.
41. Эльконин, Д. Б. Психология обучения младшего школьника / Д. Б. Эльконин. – Москва : Просвещение, 2015. – 367 с. – ISBN 978-5-9916-5226-1.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Анкета для оценки уровня школьной мотивации Н. Лускановой

1. Тебе нравится в школе?

- не очень
- нравится
- не нравится

2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?

- чаще хочется остаться дома
- бывает по-разному
- иду с радостью

3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, желающим можно остаться дома, ты бы пошел бы в школу или остался бы дома?

- не знаю
- остался бы дома
- пошел бы в школу

4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?

- не нравится
- бывает по-разному
- нравится

5. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?

- хотел бы
- не хотел бы
- не знаю

6. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?

- не знаю
- не хотел бы

-хотел бы

7. Ты часто рассказываешь о школе родителям?

-часто

-редко

-не рассказываю

8. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?

-точно не знаю

-хотел бы

-не хотел бы

9. У тебя в классе много друзей?

-мало

-много

-нет друзей

10. Тебе нравятся твои одноклассники?

-да

-не очень

-нет

Диагностическая работа на контрольном этапе

Задание № 1. Умение отмечать предложения, которые являются текстом.

1. Моя мама работает на кондитерской фабрике лаборантом. У неё в кабинете много всяких пробирок и колбочек. Весело играли с Мишей. Купили вчера санки.

2. На соревнованиях весело. Все кричат, поддерживают свои команды. А сколько сил прибавляется у участников, когда они чувствуют поддержку. Соперникам не выиграть!

3. Наступила долгожданная зима. Барсук залёг в спячку. Мышка спряталась в свою глубокую норку. Белочка сделала себе запасы на зиму и спрятала их в укромные места. Косолапый крепко заснул в своей берлоге.

4. Пилот – очень ответственная работа. Самолёт летит быстро. Облака видно близко – близко. Птицы так высоко не летают. Самолёт делают из прочной стали.

Критерии оценивания:

2 балла - отмечены группы верно;

1 балл – верно отмечена 1 группа;

0 баллов - группы отмечены не верно.

Задание № 2. Умение отмечать группу слов, которые не являются предложением.

1. Анна собирала красивые цветы.

2. Раскаты громко гремели совсем рядом.

3. На корабле быстро бегали матросы.

4. Белки быстро прыгнула на цветок.

Критерии оценивания:

1 балл - правильно отметил группу слов

0баллов - не верно выполнил задание/ не приступил к заданию.

Задание № 3. Умение отмечать предложения с ошибками.

1. Она медленно прашла в комнату.
2. Снег валил большими хлопьями.
3. Барсик зорко следил за мышками.
4. когда-то эта улица была пустынной.
5. Соня наслаждалась теплыми весенними деньками.

Критерии оценивания:

- 1 балл - предложения отмечены верно;
0 баллов – допустил 2 и более ошибок / не приступил к заданию.

Задание № 4. Умение отмечать предложения, в конце которых нужно поставить восклицательный знак.

1. Когда же будет весна
2. Лев вцепился зубами в пищу и начал тихо рычать
3. Ах, как хорошо
4. А ты что подаришь другу на день рождения
5. Живо идите за мной

Критерии оценивания:

- 1 балл - предложения отмечены верно.
0 баллов - предложения отмечены не верно.

Задание № 5. Умение выбрать из списка только словосочетания.

Зимний день, гулять в лесу, сирень цветет, любить Родину, лиса и петух, спеют ягоды, книга из библиотеки, зреет вишня.

Критерии оценивания:

- 1 балл - выполнил верно
0 баллов - выполнил неправильно / не приступил к заданию

Задание № 6. Умение располагать предложения в правильной последовательности, чтобы получился текст.

- А) Они тихонько раскачиваются на гибкой зелёной ножке.
- Б) Словно бусы, серебрятся на стебельке скромные бубенчики-цветочки.
- В) А как чудесен тонкий, нежный · аромат ландышей!
- Г) В конце мая в лесу расцветают ландыши.

Д) Влажные длинные листья скрывают цветы от посторонних глаз.

1. Б, В, А, Г, Д

2. Г, Д, Б, А, В

3. Д, В, Г, А, Б

4. Б, А, В, Д, Г

Критерии оценивания:

2 балла – выполнил все верно;

1 балл – допустил 1 ошибку;

0 баллов – допустил 2 и более ошибок / не приступил к заданию.

Подсчет общего балла:

баллов – высокий уровень знаний. 5-6

баллов – средний уровень знаний.

меньше 5 баллов – низкий уровень знаний.

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Комплекс игр

1. Игра «Бумеранг»

Найди синоним.

Простой человек (бесхитростный), простая задача (легкая), простая истина (прописная); беспокойный человек (неугомонный), беспокойный взгляд (тревожный); крепкая дружба (надежная), крепкая подошва (прочная).

Найди антоним.

Ближний берег (далекий), ближний человек (чужой); веселая комедия (скучная), веселое настроение (грустное); глубокий колодец (мелкий), глубокие знания (поверхностные); мелкая рыба (крупная), мелкая река (глубокая).

2. Допиши стихотворение

Первые четыре строки стихотворения «Эхо» Е.Ф. Трутневой учитель читает полностью, а следующие - до скобки. Дети хором добавляют конечное слово.

За рекой то тут, то там

Кто-то бродит по кустам.

Эхо, эхо, эхо ты?

Отвечает эхо: «Ты-ы!»

Я пойду, а ты сиди!

Эхо мне в ответ: («Иди-и-и!»).

Перееду за реку!

Эхо мне в ответ: («Ку-ку»)

И найду тебя в кустах!

Отвечает эхо: («А-ах!»)

От меня не убежишь!

Отвечает эхо: («Ши-ш-ш!»)

3. «Слово на ладошке».

Действия учеников: ищут слова в определенном месте (например, в огороде: помидор, капуста, огурец; в школе: линейка, пенал, учебник и т.д).

Правила игры: после прочтения слов учителем школьникам нужно вспомнить и записать слова по теме. «Я найду слова везде, и на небе, и в воде, на полу, на потолке, на носу и на руке. Вы не слышали такого? Не беда! Играем в слова!» Давайте поищем 32 слова в огороде (морковь, капуста, щавель), в школе (карандаш, пенал, дежурный, ученик, ученица, учитель, учительница, алфавит, девочка...).

Формируемые познавательные УУД – общеучебные (осознанное построение речевого высказывания в устной речи).

4. «Слово потерялось».

Действия учеников: работа с таблицей, правильно вставить слова с непроверяемым написанием в предложение.

Правила игры – найти пропущенное слово во фразеологизмах и пословицах. Провести стрелочки.

5. «Сочини предложение»

Учитель предлагает классу 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Ребята садятся полукругом, и по очереди каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов. Затем показываются два других предмета, и снова по кругу дети придумывают новые предложения.

6. «Внимание! Розыск!»

В эту игру играют не меньше 5 человек. Иначе не интересно. Ведущий говорит: Я разыскиваю подругу (друга). У неё голубые глаза, темные длинные волосы, она любит кошек и терпеть не может молоко.

Тот, кто первым догадается, о ком из детей идет речь, становится ведущим.

7. «Придумываем рассказ»

Учитель читает предложения, дети вставляют подлежащее, сказуемое,

пояснительные слова и т. д. За основу можно взять рассказы Сутеева, Бианки.

Например:

"На пороге сидела и жалобно мяукала... (кто?). Кошка сидела перед чашкой с молоком и жадно... (что делала?). Кошка поймала в саду... (кого?). Шерсть у кошки... (какая?), когти... (какие?). Кошка лежала с котятами... (где?). Котята играли мячиком... (как?).

8. «Снежный ком»

Игроки по очереди добавляют слова к предложенному началу фразы.

Варианты игры:

1. «Собираемся в дорогу»

Ведущий: «Я собираюсь в путешествие и кладу в чемодан ...».

Ребенок: «Я собираюсь в путешествие и кладу в чемодан мыло».

Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что он еще считает необходимым и т. д.

По такому же принципу обыгрываются и другие ситуации, например:

2. «Готовим завтрак, обед, полдник, ужин»

Ведущий: «Мы готовим завтрак, давай составим меню».

Ребенок: «Обычно на завтрак я ем бутерброд».

Следующий игрок: «А я не ем на завтрак бутерброд, я предпочитаю ...».

Следующий: «Я не люблю, ни бутерброд, ни..., я предпочитаю ...» и т. д.

3. «Накрываем на стол»

Ведущий: «Давайте накроем стол к обеду. Я поставлю на стол хлебницу».

Ребенок: «Давайте накроем стол к обеду. Я поставлю на стол хлебницу, подставку для салфеток».

Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что еще считает необходимым и т. д.

4. «Собираемся на прогулку»

Ведущий: «Мы собираемся в лес. Я надену резиновые сапоги».

Ребенок: «Мы собираемся в лес. Я надену резиновые сапоги, возьму лукошко».

Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что он еще считает

необходимым и т. д.

5. «Ждем гостей»

Ведущий: «К нам сегодня придут гости. Давайте составим программу развлечений. Можно устроить аттракционы».

Ребенок: «К нам сегодня придут гости. Давайте составим программу развлечений. Можно устроить аттракционы, показывать фокусы».

Следующий игрок повторяет фразу и добавляет то, что он еще считает необходимым и т. д.

6. «История с продолжением»

Предложите детям сложить историю. Первый игрок произносит первое предложение, второй повторяет то, что сказал первый, и добавляет свое предложение и т. д.

7. «Сказка наизнанку»

Вспоминаем хорошо известную всем сказку и предлагаем поменять характер у ее героев, положительный на отрицательный и наоборот. Предлагаем рассказать, как изменяются герои, их характер, поступки, каким станет сюжет сказки. Например: Красная шапочка – злая, а волк – добрый.

8. «Салат из сказок»

Учитель предлагает соединить знакомые персонажи из разных сказок и придумать свою. Приключения героев переплетаются, и получается новая сказка.

9. Можно предложить ученикам придумать новый поворот к хорошо известной сказке. Например, что было бы дальше, если бы Лиса не съела Колобка?

10. Игра «Отгадаем знаки»

Учитель читает текст, делая паузы в конце предложений. Учащиеся молча руками изображают нужный знак.

Например:

"!" - две вытянутые руки соединены над головой;

"?" - правая рука поднята и согнута полукругом, левый кулак перед

грудью;

"." - кулаки прижаты друг к другу.

(Форму изображения знака можно обсудить с учениками и принять их предложения.)

Вариант текста (Л. Куклин "На один звук"):

- Вот сколько на "К" я сумею сказать:

Кастрюля, кофейник, коробка, кровать,

Корова, квартира, картина, ковер,

Кладовка, калитка, комод, коридор.

- Ой, хватит! И звук тоже может устать.

А вот что на "Т" ты сумеешь назвать?

- Топор, табуретка, тарелка и ложка.

Ай, кажется, я тут напутал немножко!

Ну ладно, я больше сбиваться не буду.

Послушай, на "С" назову я посуду:

Стакан, сковородка, солонка и ... кошка!

- А кошка откуда?

- Залезла в окошко!

- Спроси лучше кошку - откуда пришла?

И вся ли посуда на кухне цела?