Управление образования администрации округа Муром Владимирской области
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 8»

Игровые технологии как средство активизации познавательной деятельности учащихся младших классов

Разработала:

учитель начальных классов

МБОУ СОШ № 8 о. Муром

Конькова Светлана Анатольевна

г. Муром

Содержание:

1. Актуальность и перспективность опыта. 3 - 5
2. Условия возникновения и становления опыта. 5 - 7
3. Теоретическая база опыта. 7 - 13
4. Новизна опыта. 13
5. Ведущая педагогическая идея. 13
6. Технология опыта. 14 - 18
7. Результативность. 19 - 24
8. Адресная направленность. 24
9. Список литературы. 25
10. Приложение. 26

Актуальность.

«Для ребёнка игра — действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребёнка именно потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живёт, и следы этой жизни глубже остаются в нём, чем следы действительной жизни, в которую он не мог ещё войти по сложности её явлений и интересов».

К. Д. Ушинский

Переступив черту нового века — века насыщенных информационных потоков, современная школа продолжает искать пути для создания соответствующих форм обучения, которые позволили бы подготовить новое поколение к полноценной и продуктивной жизни в быстро меняющемся мире.

Задача, стоящая перед школой сегодня (по определению ЮНЕСКО), состоит в том, чтобы научить:

получать знания (учить учиться);

работать (учение для труда);

жить (учение для бытия);

жить вместе (учение для совместной жизни).

Требования к качеству обучения, его разнообразию постоянно растут и со стороны родителей, и общества в целом.

Новые проекты образования однозначно определили отход от традиционной знаниево-ориентированной модели, которая хотя и была основана на прочности, фундаментальности теоретического знания, но, к сожалению, не гарантировала практичность его применения, не формировала

компетентного, то есть умеющего в полной мере пользоваться полученным знанием, человека. Ведь в знаниево-ориентированной образовательной модели педагоги действуют просто: любые постулаты обычно рассказываются (зачитываются) учителем, а затем заучиваются или нередко зазубриваются учениками. Ни о каком личном участии в процессе их осмысления, критическом отношении, соотнесении их с собственными взглядами речи здесь не идёт. Современный же человек должен быть готов к изменениям своей траектории личностного развития в зависимости от условий окружающей действительности.

Образование, ориентированное на человека, отвечает за результаты развития личности и потому предполагает ответственное участие в жизни растущего человека.

Научить ребёнка эффективно учиться уже на начальном этапе обучения чрезвычайно важно по многим причинам:

1. Умение учиться приводит к развитию и самосовершенствованию личности (саморазвитию и самообразованию) через развитие познавательной сферы ученика.
2. Умение учиться создаёт фундамент для овладения знаниями высокого уровня сложности на поздних этапах обучения, что формирует в итоге мировоззрение.
3. Умение учиться приводит к быстрым и качественным результатам обучения, а успех, как известно, порождает сам себя, создавая устойчивую мотивацию к учению на долгие годы.
4. Умение учиться является возможностью ученика усвоить актуальные знания, обеспечить востребованность приобретаемого опыта.

Одним из видов активной деятельности в процессе обучения младших школьников, способствующих формированию у учащихся информационной базы, творческого мышления, практических навыков, является учебно-дидактическая игра, которая в равной степени способствует как

приобретению знаний, активизируя этот процесс, так и развитию многих качеств личности.

Игра стимулирует детскую любознательность, позволяет в увлекательной форме усвоить сложные понятия, развивает у детей внимание, наблюдательность, воображение, любознательность. Исследования психологов показали, что в процессе игры интеллектуально пассивный ребёнок способен выполнить объём учебной работы, который ему совершенно недоступен на обычном уроке.

Игра помогает раскрыть нравственные качества человека: доброту, справедливость, честность, отзывчивость, она расширяет кругозор, помогает проявить смекалку, находчивость, пробуждает интерес к обучению.

Характерной особенностью каждой учебно-дидактической игры является, с одной стороны, решение различных дидактических задач: уточнение представлений о предмете или явлении в целом и о его существенных особенностях, развитие способности замечать сходство и различия между ними и т. д. В этом смысле игра носит обучающий характер. С другой стороны, неотъемлемым элементом дидактических игр является игровое действие. Внимание ученика направлено именно на него, а уже в процессе игры он незаметно для себя выполняет общую задачу. Поэтому дидактические игры представляются учащимся не просто забавой, а интересным, необычным занятием.

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

Условия возникновения и становления опыта.

У игры есть прекрасное свойство — она сама организует обучение. Уже сама форма игры не позволяет принуждать, читать нотации и требовать

зубрёжки. В игре незаметно, сами собой, исчезают стены, разделяющие учителя и ученика, рождается новая атмосфера, новые отношения.

Но, к сожалению, в нашей педагогической деятельности игра далеко не всегда используется в качестве равноправной формы обучения и развития детей.

Мое педагогическое кредо: «Учение без принуждения». Чтобы процесс обучения сделать занимательным, создать у детей бодрое настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоение учебного материала, я обратилась к учебно-дидактическим играм.

Да, играть всерьёз непросто. Как играть, чтобы не сорвать урок? Как себя вести во время игры? А если они не хотят играть? А если они хотят только играть? Какие игры будут наиболее эффективны в каждом конкретном случае? Как организовать игру, чтобы она прививала интерес к учебным занятиям, формировала умения и навыки учебной деятельности, помогала ребёнку овладеть умением анализировать, сравнивать, абстрагировать, обобщать? Эти и другие вопросы нередко задаём мы себе, решившись использовать игровые технологии для модернизации традиционной системы образования.

Посещая уроки друг друга, мы видим, что у одних игра прошла плодотворно, все дети работали, получали или закрепляли знания, у других - часть детей увлеклась процессом игры и долго не могла переключиться на другой вид деятельности. У одних игра в достаточной степени способствовала полноценному всестороннему развитию детей, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и учителем, у других — нет.

Ввести детей в режим серьёзной, деловой игры бывает так же трудно, как и потом вывести из игры. Не всякая игра даёт нужный учебный эффект. Порой усилий и времени затрачено непомерно больше, чем полученный результат.

Поэтому **целью** моей работы стало обобщение опыта по использованию дидактических игр в учебно-воспитательном процессе.

Для достижения данной цели я определила для себя следующие **задачи**:

1. Рассмотреть значение дидактических игр в учебно-воспитательном процессе.
2. Выявить положительные и отрицательные стороны применения дидактических игр на разных этапах урока.
3. Проанализировать поведение детей во время учебно-дидактических игр и выявить их отношение к ним.
4. Пополнить методическую копилку дидактическими играми, способствующими развитию познавательной активности детей на уроках.
5. Разработать систему уроков с использованием учебно-дидактических игр.

Теоретическая база опыта.

Детская игра – исторически возникший вид деятельности. Классики русской педагогики (К. Д. Ушинский, С. Л. Рубинштейн, В. А. Сухомлинский, А. С. Макаренко и др.) в своих теоретических работах и практическом опыте уделяли особое место игре, отмечая ее благотворные воспитательные, обучающие и развивающие возможности, и указывали на необходимость изучения и методической разработки игр для школьников.

Школьная практика и теоретические исследования последних лет также свидетельствуют о том, что учебная игровая деятельность как форма обучения в полной мере отвечает актуальной задаче методики, дидактики, психологии и педагогики, которые стремятся активизировать учебный процесс. Так как в игре дети воспроизводят действия взрослых и отношения между ними, познают окружающую действительность.

ООН провозгласила игру универсальным и неотъемлемым правом ребенка. Г. К. Селевко отмечает следующие функции, которые игровая деятельность выполняет в человеческой практике:

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

- коммуникативная: освоение диалектики общения;

- самореализация в игре как полигоне человеческой практики;

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

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

- коррекционная: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

- межнациональная коммуникация: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

– социализация: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

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

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

2)творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»):

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

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

В структуру игры как ***деятельности*** органично входят:

- целеполагание;

- планирование;

- реализация цели;

-анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворением потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как ***процесса*** входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

д)сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Правильно поставленная игра позволяет многому научить ребенка. А таких возможностей, которые раскрывает перед педагогом игра в плане оценки творческих задатков детей, их находчивости, изобретательности, инициативности, не может дать никакой, даже самый лучший в методическом плане урок.

Игру как ***метод обучения***, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;

- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- как технологии внеклассной работы.

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

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

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

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Дидактическая игра предполагает наличие определенных знаний; выполнение задачи, поставленной в ней, требует от ребенка сосредоточенности, внимания, умения выделять в предметах общее и различное, восстанавливать недостающую часть, нарушенный порядок и т. д.

Структурными компонентами дидактической игры являются:

-дидактическая задача;

-игровая задача;

-игровое действие;

-правила игры;

-подведение итогов, результатов.

Дидактическая задача определяется содержанием программного учебного материала и воспитательными целями. Игровые действия составляют сюжет дидактической игры, причем это не всегда практические внешние действия, когда нужно что-то тщательно рассмотреть, сравнить, разработать и другое это чаще всего сложные умственные действия, выраженные в процессах целенаправленного восприятия, наблюдения, сравнения, припоминания ранее усвоенного.

Правила направляют деятельность детей, обеспечивают выполнение ими поставленной задачи. Они помогают учителю управлять игрой, имеют обучающий, организационный и дисциплинирующий характер. Выполнение правил требует честности, усвоения способов и культуры общения, ответственности, точности. Игры, в которых дети объединяются в команды, формируют коллективизм, дружбу, переживание за успехи товарищей.

По характеру познавательной деятельности дидактические игры можно отнести к следующим группам.

1. Игры, требующие от детей исполнительской деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу.

2. Игры, в ходе которых дети выполняют воспроизводящую деятельность.

3. Игры, в которых запрограммирована контролирующая деятельность учащихся.

4. Игры, с помощью которых дети осуществляют преобразующую деятельность.

5. Игры, включающие элементы поисковой деятельности.

Все дидактические игры ***по характеру используемого материала*** можно разделить на три основных вида:

-игры с предметами (игрушками, природным материалом);

-настольно-печатные;

-словесные игры.

А. И. Сорокина выделяет следующие ***виды дидактических игр***:

-игры-путешествия;

-игры-поручения;

-игры-предположения;

-игры-загадки;

-игры-беседы.

Причем каждый вид из этих игр должен решать свои задачи. Так, например, *игры-путешествия* призваны усилить впечатление, обратить внимание детей на то, что находится рядом. Они обостряют наблюдательность, обличают преодоление трудностей. В этих играх используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, поэтапное решение задач и т.д.

Игры-поручения по содержанию проще, а по продолжительности – короче. В основе данных игр лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения.

Игры-предположения («что было бы…»). Перед детьми ставится задача и создается ситуация, которая требует осмысления последующего действия. При этом активизируется мыслительная деятельность детей, они учатся слушать друг друга.

Игры-загадки. В их основе лежит проверка знаний. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщение формирует умение рассуждать, делать выводы.

Игры-беседы. В их основе лежит общение. Основным является непосредственность переживаний, заинтересованность, доброжелательность.

Такая игра предъявляет требования к активизации эмоциональных мыслительных процессов, она воспитывает умение слушать вопросы и ответы, сосредотачивать внимание на содержании, дополнять сказанное, высказывать суждения. Познавательный материал для этого вида игр должен даваться в оптимальном объеме, чтобы вызвать интерес детей, определяться темой, содержанием игры. Игра, в свою очередь, должна соответствовать возможностям усвоения интереса детей и свертывания игровых действий.

Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра, и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. Поэтому я стремлюсь к тому, чтобы в разных играх были различные действия. Это и ролевые действия, и отгадывание загадок, и пространственные преобразования.

Новизна опыта.

Новизна данной работы заключается в раскрытии особенностей учебно-дидактических игр как средства активизации познавательной активности учащихся начальной школы: коммуникативно-деятельностного характера обучения, оптимизации интеллектуальной активности учащихся в учебном процессе, развитии групповых форм работы, снижении уровня тревожности у младших школьников.

Ведущая педагогическая идея.

Ведущая педагогическая идея – использование дидактических игр в учебно-воспитательном процессе с целью активизации познавательной деятельности младших школьников.

Технология опыта.

Организовать и провести игру – задача сложная. Поэтому я для себя выделила следующие условия проведения игры:

1. Наличие определенных знаний и умений.
2. Выразительное проведение игры. Это обеспечивает интерес игры, желание слушать, участвовать в игре.
3. Включение в игру учителя. Я являюсь не только руководителем игры, но и ее участником (незаметно для детей направляю игру в нужное русло).
4. Оптимальное сочетание занимательности и обучения (игра должна быть эмоциональной, легкой, непринужденной).
5. Атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и сопереживания между мной и детьми.
6. Наглядность, которую я использую, должна быть простой и емкой.
7. В каждой игре — элемент новизны.
8. Ребята должны иметь возможность отказаться от игры, если она им не нравиться, и выбрать другую игру.

Перед игрой я доступно излагаю ее сюжет, распределяю роли, ставлю перед детьми познавательную задачу, готовлю необходимое оборудование, делаю нужные записи на доске. Если дидактическая задача скрыта сюжетом, ролью, игровым действием, то в ходе беседы с детьми я обращаю их внимание на это.

На уроках с использованием игры стараюсь привлечь в игру каждого ученика класса. Если у доски работает небольшое число учащихся, то все остальные дети выполняют роли контролеров, судей, учителя и т. д.

Характер деятельности учащихся в игре зависит от места игры на уроке, от ее места в системе уроков. Она может быть проведена на любом этапе урока и на уроке каждого типа.

Если использую игры на уроке объяснения нового материала, то в них запрограммирую практические действия детей с группами предметов или рисунками.

На уроках закрепления материала применяю игры на воспроизведение учащимися имеющих знаний. В этом случае ограничиваю использование средств наглядности, обращаю внимание на громкое проговаривание усвоенного правила.

В системе уроков по теме стараюсь подбирать игры на разные виды деятельности: исполнительскую, воспроизводящую, контролирующую и поисковую.

Игра может быть проведена на любом этапе урока. В начале урока игры проводятся с целью организации стимулирования активности учащихся, в середине – усвоения темы, игры в конце урока могут носить поисковый характер.

На любом этапе урока стараюсь сделать игру интересной, доступной, увлекательной, включаю учеников в разные виды деятельности.

В большинстве игр вношу элементы соревнования, что повышает активность детей на уроке. Для проведения соревнования в таблице отмечаю звездочками дружную работу команд в течение урока. Если активность и интерес детей какой-либо команды ослабевает (например, из-за того, что они набрали меньшее количество звездочек), спрашиваю ученика из этой команды, который ответит правильно и получит за ответ звездочку. В конце урока мы вместе с детьми подводим итоги соревнования, обращая внимание на дружную работу участников команд, что способствует формированию чувства коллективизма. Я стараюсь отнестись к детям, допустившим ошибки, с большим тактом. Ошибки учащихся анализирую не в ходе игры, а в конце, чтобы не нарушать впечатления от игры.

На уроке продумываю не только характер деятельности, но и организационную сторону. С этой целью использую средства обратной связи

с учениками: сигнальные карточки (солнышко с одной стороны и тучка с другой стороны) или разрезные буквы. Сигнальные карточки служат средством активизации детей в игре.

В любой вид деятельности на уроке стараюсь вносить элементы игры, и тогда даже самое скучное занятие приобретает привлекательную форму. Новое рождается почти на каждом уроке. Часто дети сами подсказывают тему игры или игровой ситуации. Фразу «Давайте поиграем» они ждут с нетерпением. Их веселый смех, желание говорить служат показателем заинтересованности.

Наблюдая за процессом обучения с использованием игр и игровых приемов, убедилась, что их применение дает возможность привить учащимся интерес к уроку, создает положительное отношение к изучению, закреплению или повторению материала, стимулирует самостоятельность.

Сам факт, что игра вызывает интерес и активность детей и дает им возможность проявить себя в привлекательной для них деятельности, способствует более быстрому и прочному запоминанию материала. Этому же служит и тот факт, что знание материала является обязательным условием активного участия в игре. Игра дает возможность не только совершенствовать, но и приобретать новые знания; это своеобразный тестовый контроль, проверка усвоения изученного материала, навыков говорения. Игровые приемы активизируют стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создают условия равенства в партнерстве, разрушают традиционный барьер между учителем и учеником.

Проведение на уроках игровых разминок, доступных и азартных, приводит к деятельному и психологически эффективному отдыху. В эту группу входят игры-задания, во время выполнения которых выстраиваются деловые взаимоотношения учителя с классом и учеников друг с другом. Данные упражнения могут стать мостиками, по которым дети будут переходить от одного вида деятельности к другому (например, от игровой к трудовой).

Проводимые на уроках русского языка фонетические игры – игры-загадки, имитации, соревнования, игры с предметами, на внимательность и лексические игры также повышают познавательную активность детей.

Включаю в свои уроки коммуникативные игры, которые позволяют сосредоточить и сконцентрировать внимание участников на содержании, тренируя все навыки и умения. Желание учащихся общаться достигается путем создания конкретных ситуаций. Здесь важно соблюдать принцип постепенного усложнения заданий и нацеливать сначала учащихся на действия по образцу, затем на действия по аналогии с образцом и, наконец, на самостоятельные действия творческого характера.

Сюжетно-ролевые игры – позволяют учитывать возрастные особенности учащихся, их интересы, расширяют контекст деятельности, выступают как эффективное средство создания мотива к общению, способствуют реализации деятельностного подхода в обучении. Использование данной группы игр на уроке усиливает эмоциональное восприятие материала, позволяет освободиться от страха показаться смешным, от стеснительности, тревоги. Сюжетно-ролевая игра – это эффективный прием работы, вызывающий у детей интерес, активизирующий их деятельность, дающий им возможность проявить свои творческие способности, содействующий более глубокому и прочному усвоению нового материала.

Безусловно, использование игр требует много сил и времени для подготовки необходимого дидактического материала, трудно поддерживать дисциплину, трудно оценить работу каждого ученика на уроке, трудно детей ввести в игру и вывести из нее. Иногда дети нарушают правила игры, что приводит к конфликтным ситуациям.

Но эти недостатки оправдываются положительными результатами:

1.Игра-это средство познания ребенком действительности.

2.Игра обеспечивает существенные новообразования в физической, психической и личностной сфере, дает эффект общего психического развития.

3.В игре учащиеся учатся анализировать свою деятельность, оценивать свои поступки и возможности, умение действовать в коллективе, бороться за честь класса.

4.Повышается активность детей (все хотят быть продавцами, покупателями, пассажирами, космонавтами, капитанами и т.д.)

5.Игра – это школа социальных отношений. Именно в условиях игровых отношений ребенок добровольно упражняется, осваивает нормативное поведение.

6.Игра – это средство, снимающее неприятные или запретные для личности школьника переживания.

7.Игра облегчает межличностное общение.

8.В дидактической игре происходит развитие познавательных процессов у школьников: восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности и др.

9.В игре закрепляются и применяются в нестандартной обстановке знания, полученные на уроках.

10.Игра носит обучающий характер.

Таким образом, дидактическая игра – доступный, полезный, эффективный метод обучения и воспитания младших школьников.

Результативность.

Для изучения роли дидактической игры как средства познавательной активности на уроках русского языка мною было проведено исследование. В исследование приняли ученики 1 «В» класса МОУ «СОШ № 8» округа Муром в количестве 26 человек.

Исследование состояло из трех этапов:

1 этап – констатирующий.

На этом этапе была проведена первичная диагностика уровня сформированности познавательной активности и мотивации детей младшего школьного возраста на уроках русского языка.

2 этап — формирующий.

На этом этапе проводились уроки, направленные на развитие познавательной активности, с использованием дидактических игр.

3 этап – контрольный.

На этом этапе была осуществлена повторная диагностика уровня сформированности познавательной активности младших школьников.

Для выявления уровня сформированности познавательной активности младших школьников я выделила следующие критерии и показатели:

-когнитивный (наличие познавательных вопросов, эмоциональная вовлеченность ребенка в деятельность);

-мотивационный (создание ситуаций успеха и радости, целенаправленность деятельности, ее завершенность);

-эмоционально-волевой (проявление положительных эмоций в процессе деятельности; длительность и устойчивость интереса к предмету);

-действенно-практический (инициативность в познании, проявление уровней познавательной деятельности и настойчивости, степень инициативности ребенка).

На основе выделенных критериев, а также для аналитической обработки

результатов исследования и получения количественных показателей были выделены три уровня сформированности познавательных интересов у младших школьников: низкий, средний и высокий.

Низкий уровень – не проявляли инициативности и самостоятельности на уроках русского языка, утрачивали интерес к предмету при затруднениях и проявляли отрицательные эмоции (огорчение, раздражение), не задавали познавательных вопросов; нуждались в поэтапном объяснении условий выполнения задания, нуждались в помощи учителя.

Средний уровень – большая степень самостоятельности на уроках русского языка. Испытывая трудности при выполнении заданий, дети не утрачивали эмоционального отношения к ним, а обращались за помощью к учителю, задавали вопросы для уточнения условий его выполнения и получив подсказку, выполняли задание до конца, что свидетельствует об интересе ребенка к данной деятельности и о желании искать ответ, но совместно со взрослым.

Высокий уровень – проявляли инициативность, самостоятельность, интерес на уроке русского языка. В случае затруднений дети не отвлекались, проявляли упорство и настойчивость в достижении результата, которое приносило им удовлетворение, радость и гордость за достижения.

Для выявления уровня сформированности познавательной активности я использовала метод наблюдения, индивидуальные беседы с учащимися, анкетирование.

В процессе наблюдения я отмечала наличие следующих проявлений у младших школьников:

1. Отличается прилежанием к учению.
2. Проявляет интерес к предмету.
3. На уроках эмоционально активен.
4. Задает вопросы, стремится на них ответить.
5. Интерес направлен на объект изучения.

6. Проявляет любознательность.
7. Самостоятельно выполняет задание учителя.
8. Проявляет устойчивость волевых устремлений.

Проведенное на констатирующем этапе анкетирование показало:

1.Нравится урок русского языка 15 человекам (58%).

Не нравится урок русского языка 11 человекам (42%).

2.Интересно на уроке русского языка 17 человекам (66%).

Не интересно на уроках русского языка 9 человекам (34%).

3.Активны на уроке 18 человек (70%).

Не проявляют активности 8 человек (30%).

4.Огорчаются, когда по болезни пропускают урок 20 человек (78%).

Не огорчаются из-за пропуска урока по болезни 6 человек (22%).

5.Бывает скучно на уроке русского языка 14 человекам (54%).

Не бывает скучно на уроке русского языка 12 человекам (46%).

6.Устают в процессе урока 16 человек (62%).

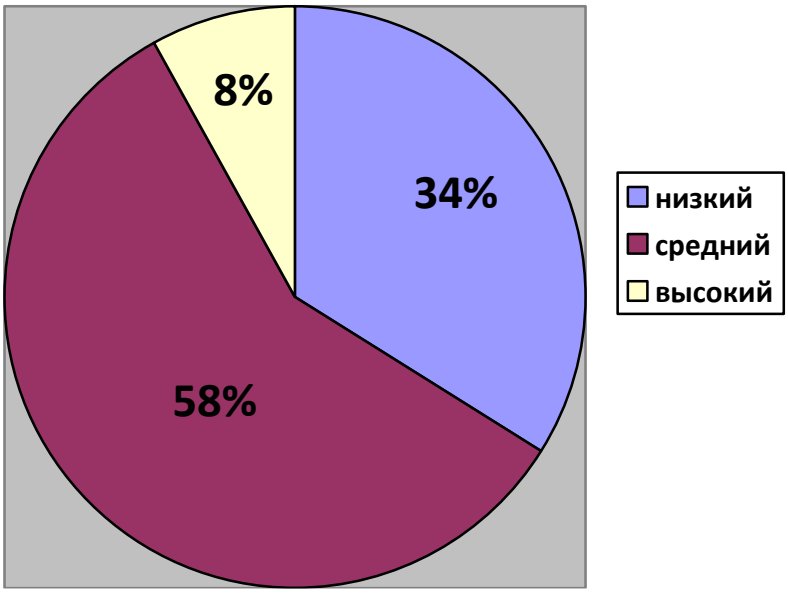
Не испытывают усталости 10 человек (38%).

7.Нуждаются в дополнительной помощи учителя при выполнении самостоятельных заданий 9 человек (34%).

Не нуждаются в дополнительной помощи 17 человек (66%)

Проведенное на констатирующем этапе исследование уровня познавательной активности на уроках русского языка позволило выявить преобладание в основном среднего и низкого уровней развития у школьников.

В процентном отношении результаты диагностики можно представить в виде диаграммы:



На низком уровне развития познавательной активности находилось 34% детей (9 чел.). Дети этой подгруппы не проявляли инициативности и самостоятельности на уроках русского языка, утрачивали интерес к предмету при затруднениях и проявляли отрицательные эмоции (огорчение, раздражение), не задавали познавательных вопросов; нуждались в поэтапном объяснении условий выполнения заданий, нуждались в помощи взрослого.

На среднем уровне познавательной активности оказалось 58% детей (15 чел.). Эта группа детей характеризовалась большей степенью самостоятельности и активности на уроках русского языка. Испытывая трудности в обучении, дети не утрачивали интереса к предмету, а обращались за помощью к учителю, задавали вопросы для уточнения условий выполнения заданий и получив подсказку, выполняли до конца, что свидетельствует об интересе ребенка к данной деятельности и о желании работать на уроках русского языка, но совместно со взрослым.

Наименьшее количество детей 8 % (2 чел.) находились на высоком уровне познавательной активности. Данная подгруппа детей отличалась проявлением инициативности, самостоятельности, интереса и желания заниматься русским языком. В случае затруднений дети не отвлекались, проявляли упорство и настойчивость в достижении результата, которое приносило им удовлетворение, радость и гордость за достижения.

Полученные результаты позволяют сделать вывод, что у большинства детей низкий и средний уровень познавательной активности, что говорит о необходимости ее развития.

С этой целью мною был проведен формирующий этап исследования. Я начала проводить уроки, которые предусматривали использование игровых технологий, что способствовало развитию познавательной активности.

После проведения формирующего этапа исследования было проведено контрольное обследование детей. Полученные данные показали, что уровень показателей познавательной активности у детей вырос после проведения формирующих уроков.

Проведенное на контрольном этапе анкетирование показало:

1.Нравится урок русского языка 23 человекам (89%).

Не нравится урок русского языка 3 человекам (11%).

2.Интересно на уроке русского языка 22 человекам (85%).

Не интересно на уроках русского языка 4 человекам (15%).

3.Активны на уроке 23 человека (89%).

Не проявляют активности 3 человека (11%).

4.Огорчаются, когда по болезни пропускают урок 26 человек (100%).

Не огорчаются из-за пропуска урока по болезни:-

5.Бывает скучно на уроке русского языка 5 человекам (19%).

Не бывает скучно на уроке русского языка 21 человеку (81%).

6.Устают в процессе урока 6 человек (23%).

Не испытывают усталости 20 человек (77%).

7.Нуждаются в дополнительной помощи учителя при выполнении самостоятельных заданий 5 человек (19%).

8.Не нуждаются в дополнительной помощи 21 человек (81%)

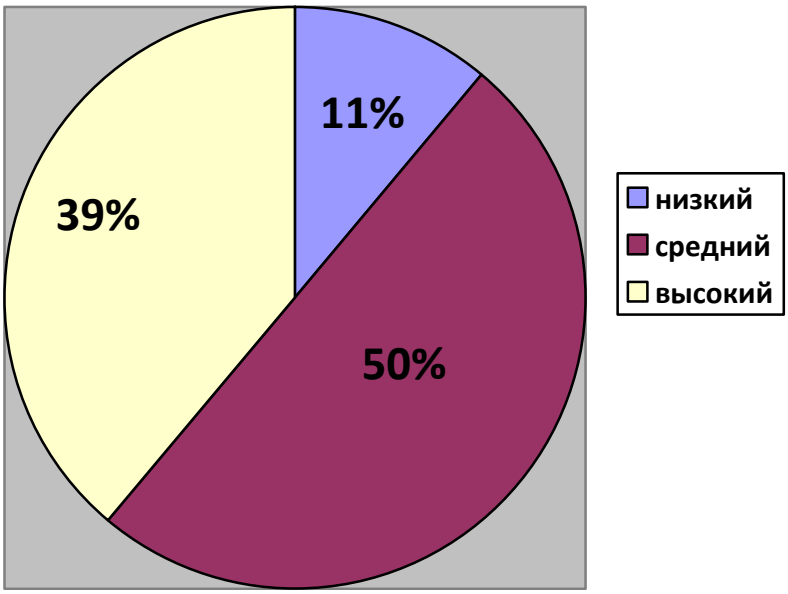
Проведенное на контрольном этапе исследование уровня познавательной активности показало следующее:

Низкий уровень познавательной активности с 34% снизился до11%.

Средний уровень познавательной активности с 58% уменьшился до 50%.

Высокий уровень развития познавательной активности вырос с 8% до 39%.

Это можно показать на диаграмме:



Таким образом, проведя и проанализировав результаты исследования, я пришла к выводу, что уроки с использованием игровых технологий, позволяют не только активно включать учащихся в учебную деятельность, но и активизировать познавательную деятельность детей. Игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме, включает детей в активную деятельность. Отсюда можно сделать вывод, что использование на уроке игровых технологий при обучении детей младшего школьного возраста необходимо всем творчески работающим учителям начальных классов.

Список литературы:

1. Беспалько В. П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. – М.,1995.

2. Гуслова М.Н. Инновационные педагогические технологии. – М., 2010.

3. Загрекова Л. В., Николина В. В. Теория и технология обучения. – М., 2004.

4. Букатов В. М. Педагогические таинства дидактических игр. – М., 1997.

5. Калмыкова Е. В. Игровые технологии обучения в начальной школе. – М., 2007.

6. Мухина В. С. Шестилетний ребенок в школе. – М., 1990.

7. Обухова Л. Ф. детская психология: теория и факты. – М., 1995.

8. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии, 1966.№6

9. Соловейчик С. Л. Педагогика для всех. – М., 1988.

10. Финогенов А. В. Игровые технологии в школе: Учебно-метод. пособие / А. В. Финогенов, В. Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. ун-т,2001.

11. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры. – М., 1994.

12. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М, 1999.

13. Селевко Г. К. современные образовательные технологии. – М., 1998.

14. Перова М. Н. Дидактические игры и упражнения. – М., 1996.

15. Блехер Ф. Н. Дидактические игры и занимательные упражнения. – М., 2003.

16. Журнал «Начальная школа» №11, 2009.

17. Журнал «Завуч начальной школы» №8, 2007.

18. Журнал «Управление начальной школой» №2, 2009, №3, 2010.

Приложение:

1) Приложение №1 – «Знакомство с буквой У, у. Письмо заглавной и строчной буквы У, у».
2) Приложение №2 – «Знакомство с буквой Ш, ш. Письмо заглавной и строчной буквы Ш, ш».
3) Приложение №3 – «Знакомство с буквой Ж, ж. Письмо заглавной и строчной буквы Ж, ж».
4) Приложение №4 – «Знакомство с буквой З, з. Письмо заглавной и строчной буквы З. з».
5) Приложение №5 – «Игры и игровые приемы на уроках».

Приложение №5.

Игры и игровые приемы на уроках русского языка.

Среди дидактических игр различают игры с условной ситуацией; игры, построенные на основе стихотворений, и игры интеллектуального характера. Игровые элементы позволяют спрятать от детей дидактическую задачу и, таким образом, облегчить трудный для детей процесс приобретения знаний.

На уроках обучения грамоте и русского языка можно использовать такие игры:

- к**россворд** – это игра на отгадывание слов;

- **ребус** – это загадка, в которой слово или предложение зашифрованы с помощью рисунков, букв или знаков;

- **метаграмма** – это загадки, в которых заданные слова отгадывают по признакам, сформулированным в сжатом рифмованном тексте, причем в содержании такого задания обязательно указаны буквы, изменение которых меняет смысл слова. Например:

Я с «П» - кругла, желта, на вкус приятна

И прячусь под поверхностью земли,

А с «К» - то мала, то необъятна

И поднимаю часто корабли.

(Репа – река);

- **анаграмма** – это слова из одних и тех же букв, но обозначающие названия разных предметов (пила – липа, весна – навес);

- **шарада- загадка**, в которой загаданное слово делится на несколько частей, представляющих, в свою очередь, отдельное слово;

Слог первый – восклицание,

Второй – достоин порицания,

А все – на севере далеком обитает

И жителей тех мест и греет и питает.

(О – лень);

- **«Веселая азбука»** - короткие образные стихотворения, помогающие детям быстрее запомнить буквы и отличить их по внешним характерным признакам;

- **занимательные задания «Волшебницы-буквы»** помогают детям убедиться в том, что при замене одной или нескольких букв меняется весь смысл слова. Например: (ПОЙ-РОЙ, ПЕЙ-ЛЕЙ).Задание интересно тем, что оно эмоционально окрашено рассказом о волшебницах-буквах, во власти которых различные чудесные превращения – домашнего кота можно превратить в огромного кита, вредную моль – в соль, бак для воды в рогатого быка;

- **задания «Составь новое слово»** способствуют обогащению речи на основе овладения словообразованием и закреплению навыков чтения практическими действиями с буквами. В начале дети выполняют задания на составление слова на основе изменяющегося корня и указанного суффикса или суффикса и окончания. Значение нового слова ученики осознают после того, как самостоятельно прочитают его;

- **слова-перевертыши и предложения-перевертыши** необычны тем, что при чтении слева направо и справа налево имеют один и тот же смысл. Например: шалаш, довод, потоп.

- **загадки с омонимами,** как и другие виды игр с загадками, опираются на организацию мыслительной деятельности учащихся. Они способствуют развитию логического мышления, обогащают словарный запас и при составлении ответа из букв закрепляют навыки чтения.

Наряду с этим можно отметить и некоторые психологические особенности познавательных интересов, появившиеся у детей экспериментальной группы после проведения формирующего эксперимента. Практически у всех детей явно выросла инициативность в поиске новых способов обращения с предлагаемым объектом. У детей появился момент

«обдумывания» - когда ребенок, в определенный момент, исчерпав свои возможности, не уходит из ситуации, не начинает повторять уже сделанные ранее варианты, а берет «таймаут», внимательно рассматривает кубики и пытается найти новое решение. Если случайно, в процессе манипулирования с кубиками, получался какой-то вариант, которого ребенок еще не делал, он обычно был им замечен.

Приложение.
Урок – игра по обучению грамоте. 1 класс.

Тема: «Звуки ж и ш. Опасные буквосочетания жи-ши. Чтение слов с буквами ж,ш.

Задачи:

1. Закреплять знания о смысло-разделительной роли звуков ж и ш, приобретение умения различать их на слух.
2. Чтение слов и предложений с буквами ж и ш.
3. Привлечь внимание к сочетаниям жи-ши.
4. Развивать речь учащихся.
5. Воспитание у детей любви к животным, бережного отношения к природе.

Ход урока:

1. Организационный момент.
2. Звуковая гимнастика.

На доске звуки: в, г, д, з, о, ж, б.

-прочитайте звуки;

-найдите лишний звук;

-какие это звуки?

-какую работу они выполняют?

-назовите пару по глухости-звонкости;

-у всех ли звуков есть пары по твердости-мягкости?

-какими буквами обозначаются эти звуки?

-сколько работ выполняет каждая буква?

3. Сообщение темы урока.

На доске: машина, пружина, камыши.

-ребята, что интересного вы видите в этих словах?

-подумайте и скажите, над какой темой мы будем работать на уроке?

-ЖИ-ШИ ПИШИ С БУКВОЙ И.

-запишите слоги под диктовку (на доске и в тетради)

Шу, ша, жи, жа, жу, ши.

-что интересного вы заметили?

-устно дополните слоги, чтобы получились слова;

(шум, шар, жир, жар, жук, шип).

3. Работа по теме урока.

Отгадайте загадку:

На даче их полно, не счесть…

В саду и даже дома есть.

Смешные бусинками глазки,

Как будто к нам пришла из сказки.

Панически боится кошек,

Большой любитель хлебных крошек.

Вокруг темно, но ты не спишь -

Шуршит за тонкой стенкой … (МЫШЬ).

Появляется игрушечная мышка.

-ребята, расскажите о мышке, какая она?

-мышка обращается к нам с просьбой – помочь прочитать письмо и разгадать от кого оно, письмо пришло из леса от одного из друзей мышки.

Письмо:

« Здравствуй мышка!

Давай встретимся. Будем наряжать елку».

Дети определяют количество предложений на слух, называют признаки предложений.

Схема слова - отгадки записаны на доске.

-что вы можете сказать об этой схеме?

-в лесу живут разные звери, поэтому будьте внимательны, так как волк и лиса могут съесть мышку. Кто же пригласил к себе в гости мышку? (Ежик)

-вспомните тему урока и скажите, почему именно ежик пригласил в гости мышку?

-мышка благодарит нас и отправляется в гости к ежику. Бежит мышка по лесной дорожке, заглядывает под кустики. Я думаю, вам, ребята, тоже хочется подвигаться. Будем слушать стихотворение и делать зарядку, а затем вы назовете слова из стихотворения, которые относятся к нашей теме.

4. Физкультминутка.

5. Работа по теме урока.

-когда мышка вошла в лес, она увидела три указателя.

БОЛОТО ОПУШКА РЕКА

МЫШКА

-давайте поможем мышке найти правильную тропинку;

-по какой тропинке должна пойти мышка, чтобы попасть в гости к ежику? (по широкой тропинке)

-итак, мышка пошла по широкой тропинке и благополучно добралась до домика ежика. Он приветливо встретил свою подружку, напоил ее чаем, а затем рассказал ей историю, которая с ним недавно случилась.

Прочитайте рассказ о ежике.

-найдите в тексте слова с буквами ж, ш.

-как вы думаете, дети хорошо поступили, что не взяли ежа? Почему? (ленные жители должны жить в лесу.)

Потом ежик и мышка стали играть в слова:

«Найди слово в слове», «Прочитай новые слова, меняя буквы», «Дополни до целого слова». (Учебник стр. 125-126)

-молодцы, ребята. А вы помните, зачем ежик пригласил к себе мышку?

-давайте поможем друзьям нарядить елку. Вы будете называть предметы, которые мышка и ежик могут повесить на елку. Внимание: какие звуки должны быть с словах? (Звуки ж и ш.)

-кто будет вешать игрушки со звуком ж?

-а со звуком ш?

Конспект урока русского языка в 1 классе

Тема урока: Чему мы научились за год. Урок-игра «В гостях у сказки».

Цели урока: Повторение и обобщение пропедевтического курса русского языка, знакомство с которым происходило в ходе обучения грамоте.

Задачи урока:

1.Закреплять умения правильно писать:

·буквосочетания жи-ши, чк, чн;

·большую букву в именах и фамилиях;

·слова с безударными гласными в корне;

·слова с непроверяемыми орфограммами (словарные слова);

2.Отрабатывать умения:

· находить однокоренные слова, выделять в них корень;

· образовывать однокоренные слова при помощи суффиксов;

·выполнять звукобуквенный анализ слова.

3.Закреплять навык письма в одну линейку, совершенствовать навык написания букв и соединений.

4.Развивать у детей любовь и интерес к русскому языку.

Оборудование: компьютер, мультимедийный проектор, интерактивная доска.

Ход урока

1.Целеполагание.

(1 страница)

Ребята, освоить родной язык – трудное дело, но нужное. Мы с вами сделали первые шаги в изучении русского языка. Давайте сегодня вспомним, чему мы научились, что узнали.

2.Актуализация знаний.

Мы отправимся в увлекательное путешествие. «Куда?»,- спросите вы. На этот вопрос вы сможете ответить сами, если разгадаете этот кроссворд. (2 страница)

Загадки:

1.Непоседа пёстрая, птица длиннохвостая,
Птица говорливая, самая болтливая.
Верещунья белобока, а зовут её ... (Сорока)

2.Круглое, румяное с дерева достану я,
На тарелку положу, «Кушай, мамочка»,- скажу. (Яблоко)

3.Не барашек и не кот, носит шубу целый год.
Шуба серая - для лета, для зимы - другого цвета. (Заяц)

4.Взяли в руки мы лозу
И сплели её одну.
Она туда, куда и мы –
В лес по ягоды, грибы. (Корзина)

5.На грядке девица, словно клубочек.

Она нарядилась в сорок сорочек.

Захочешь снять –

Услышишь много хруста,

Узнал ты, как её зовут? … (Капуста)

6.Отгадай загадку - кто мы:

В ясный день сидим мы дома.

Если дождь — у нас работа:

Топать, шлепать по болотам. (Сапоги)

3.Мотивация.

Итак, мы с вами отправляемся в гости к сказкам (3 страница) Звучит отрывок из одноименной песни.

4.Организация деятельности по достижении цели.

(4 страница)

Что за сказка отгадайте,

Быстро руки поднимайте.

Баба с дедом в ней живут,

Мыши удалые.

Даже куры здесь несут

Яйца золотые… (Курочка Ряба)

Задание: Вставить в тексте пропущенные буквосочетания.

Ж_ли-были дед да баба. Была у них Куро__а Ряба. Снесла куро__а яи__о. Не простое яи__о, золотое.

(5 страница)

Уверенный в себе, хоть неумейка,

И от природы он большой зазнайка,

А ну-ка угадать его сумей-ка,

Известен всем под именем … (Незнайка)

Задание: Помогите Незнайке вставить в предложении буквы Н, н.

Книгу про __езнайку ___аписал __иколай ___осов.

(6 страница)

Это что за очень странный

Человечек деревянный

На земле и под водой

Ищет ключик золотой,

Всюду нос сует он длинный

А зовется ... (Буратино)

Физминутка

Буратино потянулся,

Раз нагнулся, два нагнулся,

Руки в стороны развел –

Видно ключик не нашел.

Чтобы ключик нам достать

Звуки, буквы надо знать.

(7 страница)

Задание: Помогите Буратино найти золотой ключик, который спрятан под листком одной из кувшинок. Для этого надо выполнить звукобуквенный анализ слова КЛЮЧИК.

(8 страница)

Он к меду поднимался

И умудрялся петь:

«Я тучка, тучка, тучка,

я вовсе не медведь»… (Винни Пух)

Задание: Посмотрите, Винни Пуха окружили неправильные пчелы. Давайте найдем в них ошибки, подобрав проверочные слова:

гара

катенок

сава

валчица

маряк

зирно

(9 страница)

Многим долго неизвестный

Стал он каждому дружком

Всем по сказке интересной

Мальчик-луковка знаком

Очень просто и недлинно

Он зовется... (Чипполино)

Задание: Помогите Чиполлино найти лишнее слово. Как называются оставшиеся слова? Выделите корень в этих словах.

луковица

лук

луковый

лукошко

луковка

(10 страница)

Из цветка тюльпана вышла,

Зимовала в норке мыши,

Ласточка ее спасла

В страну эльфов унесла… (Дюймовочка)

Задание: Давайте поможем Дюймовочке сделать маленькие слова при помощи уменьшительно-ласкательных суффиксов.

дом	ушк
тигр	ок
гриб	ёнок
зима	ик
крыло	к
ягода	ышк

5.Итог урока.

Наш урок подошёл к концу. Пора покидать волшебную страну сказок. В заключении давайте вспомним, чем мы занимались сегодня на уроке.

(11 страница)

И последнее задание Ученого кота. Давайте из букв составим слово, которое относится к каждому из вас. (МОЛОДЦЫ!)

Тема урока: «Правописание сочетаний жи - ши».

Тип урока: знакомство с правилом написания буквосочетаний жи-ши.

Форма урока: урок – игра.

Цель урока:

- формирование знаний детей о шипящих звуках, формирование умения правильно обозначать на письме сочетания с шипящими звуками;

- развитие речи, мышления, внимания, памяти; расширение кругозора, обогащение словарного запаса;

- воспитание интереса к урокам русского языка.

(В ходе урока учитель использует презентацию)

Ход урока:

I. Организационный момент. Слайд №1.

Учитель:

Проверь, дружок,

Готов ли ты начать урок?

Все ли у тебя на месте,

Все ль в порядке:

Лежит ли ручка на столе,

Линейка и тетрадка?

Проверили? Садитесь!

Старательно трудитесь!

II. Постановка учебной задачи.

Учитель: Посмотрите, ребята, кто на этот раз гостит у нас на уроке?

Ученики: Колючий ежик Филя!

Учитель: Сегодня мы познакомимся с написанием сочетаний жи – ши. А встретимся с этими сочетаниями в сказке ежика Фили. Слайд №2.

Сказка о том, как поссорились буквы.

Жили – были на свете шипящие Ж, Ш, Ч, Щ, а рядом гласные У, Ю, Ы, И, А, Я.

Жили очень дружно. И вот однажды буквы решили сыграть в прятки. Выпало водить шипящим, остальные побежали прятаться. Сидят гласные буквы, ждут, когда их найдут. Шипящие во все щели заглянули – многих нашли. Вот только не смогли найти гласные Ы, Ю, Я. Искали, с ног сбились, усталые и голодные поздно вечером возвращались они домой. Вдруг видят: сидят гласные Ы, Ю, Я, пьют чай с пряниками и смотрят телевизор. Обиделись шипящие – и с тех пор дружба у них врозь. Никогда не стоят они больше рядом с гласными Ы, Ю, Я, а дружат только с И, А, У. Так в русском языке появились сочетания ЧА – ЩА, ЧУ – ЩУ, ЖИ – ШИ.

III. Изучение нового материала.

1. Учитель: Ежик предлагает нам вместе составить правило (машина, жираф – жи - ши пиши с и). Слайд №3.

Сочетания жи – ши пиши с буквой И.

Чистописание: жи - ши.

Учитель: Наш друг прочитает вам рифмовку – запоминалку. Слайд №4.

Чижи, ужи, ежи, стрижи,

Жирафы, мыши и моржи,

Машины, шины, камыши –

Запомни слоги ЖИ и ШИ,

Их с буквой И всегда пиши!

(Дети повторяют рифмовку)

2. Составление слов с сочетаниями жи ши (шиповник, жираф, жилет). Слайд №5.

Разгадай ребусы ежика (ужин, шишки, машина). Слайд №6.

Все слова учащиеся записывают в тетрадь, подчеркивают орфограммы жи - ши.

ФИЗМИНУТКА.

Зарядка для глаз "слон". Слайд №7,8.

Учитель:

1. Поиграем в слова. Читаем слова с орфограммами все вместе (следят за указкой). Слайд №9.

Ужи, чижи,

лужи, жираф,

жили, ножи,

лыжи.

Ерши, крыши,

мыши, шипит,

шипы, уши,

шина, груши.

2. Читается стихотворение вслух, а дети прохлопывают орфограммы с жи - ши. Слайд №10.

Чуть колыша камыши,

Дремлет озеро в тиши.

Отраженья в нём живут.

Тучи в озере плывут.

Второе предложение выписать в тетрадь, найти основу предложения.

Работа с учебником стр.63, упр.78. Слайд №11.

Запись в тетрадь фонетического разбора

Е/жик – (йожык)

4б., 5зв.

ФИЗМИНУТКА.

Движения показывает учитель. Слайд №12,13.

Бежит ежик – тупу – туп,

Весь колючий, остер зуб!

Ежик, ежик, ты куда?

Что с тобою за беда?

Ежик ножками – туп – туп!

Ежик глазками – луп – луп!

Слышит ежик - всюду тишь,

Чу, скребется в листьях мышь!

Беги, беги ежик!

Не жалей ты ножек,

Ты лови себе мышей.

Не лови наших детей.

IV. Закрепление изученного материала.

Учитель:

1. Ежик хочет проверить ваши знания. Доскажите слово. Слайд №14,15.

2. Самостоятельная работа по карточкам.

а) соедини стрелками

каранда чи малы жи ши

камы __знь __раф

б) Исправь ошибки:

Лужы, жымолость, чижы,

Лыжы, мышы, камышы,

Шымпанзе, шыпы, машына,

Шышка, ёжыки, пружына.

3. Хоровое тестирование - диск "Русский язык. Начальная школа. Семейный наставник". 2 класс. Программно-методический комплекс. ИнисСофт.

V. Рефлексия и оценивание.

Учитель: Чем мы с вами сегодня занимались на уроке?

Ученики: познакомились с написанием орфограммы жи – ши.

Учитель: Какие задания вам больше всего понравились? Показались трудными?

Ученики делятся впечатлениями о выполнении заданий.

Учитель: Как вы думаете, хорошо ли мы поработали на уроке?

Ученики: Да!

Учитель: Вы были очень дружными сегодня и ежик Филя принес для вас подарок. Слайд №16 (составляют предложения).

• друзья , в, познаются ,беде

• Друзья познаются в беде.

• человек, дерево, корнями, а , держится ,друзьями

• Дерево держится корнями, а человек друзьями.

Учитель: Выберите подходящий знак к слову дружба, нарисуйте мордочку, отображающую ваши впечатления от урока. Слайд №17.

Слайд №18. До новых встреч.