

М. Н. Яковлева

Верхняя Пышма, Россия

УРОК-ИГРА В 6 КЛАССЕ «ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ»: ГЛАСНЫЕ В КОРНЯХ С ЧЕРЕДОВАНИЕМ»

Аннотация. В статье представлена разработка урока в 6 классе по теме «Гласные в корнях с чередованием. Повторение изученного» в форме урока-игры с методическим обоснованием выбранной формы. Автор на практическом примере показал, что игровые приемы и ситуации выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к активизации учебной деятельности, вовлекают в работу каждого ученика, учат ответственности как за личный, так и коллективный результат, создают мотивацию к творческой деятельности. В ходе урока использовались различные формы деятельности учащихся: фронтальная, индивидуальная, работа в парах. Важное значение учитель придает активной деятельности обучающихся не только на каждом этапе урока, но и при подготовке к такому уроку.

Ключевые слова: игровые технологии, урок-игра, урок-путешествие, корни с чередованием, гласные в корнях с чередованием.

M. N. Yakovleva

Verkhnyaya Pyshma, Russia

GAME LESSON FOR THE STUDENTS OF THE 6TH GRADE ON THE TOPIC «THROUGH THE DIFFICULTIES TO THE STARS: THE ALTERNATION OF VOWELS IN STEMS»

Abstract. The paper considers the example of the lesson for the students of the 6th grade on the topic “The alternation of vowel phonemes in stems. Revision” presented as a lesson performed in the form of games. Also the author gives information about the methodical consideration of the lesson. The author gives the example of the gaming techniques as a means of good motivation and stimulation of students to intensify training activities. These techniques keep all the students engaged and teach them responsibility for the personal results and the results of the whole team. During the lesson different kinds of student activity were used, such as frontal, individual and pair work. The great importance is given to the active work of students not only at every stage of the lesson but during preparation also.

Keywords: Gaming techniques, game lesson, travel lesson, alternation in root morphs, alternation of vowels n stems.

Игра как метод обучения использовалась с древних времен для передачи опыта от старшего поколения младшему. В современной школе игровая деятельность используется, во-первых, в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета, во-вторых, как элемент более обширной технологии, в-третьих, в качестве целого урока или его части. Помимо урочной деятельности, игра используется и во внеурочной.

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

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере 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.

В отличие от игр вообще педагогическая игра (по Г. К. Селевко) 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 следующим 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.

В своей практике мы используем игровую деятельность на повторительно-обобщающих уроках по лексике и синтаксису, разделам морфологии и орфографии, а также элементы игры на разных этапах других уроков: уроков ознакомления с новым материалом, уроков закрепления изученного материала (на этапах мотивации, актуализации знаний, первичного усвоения новых знаний, воспроизведения новых знаний).

Уроки-игры и игровые моменты используются, как правило, в 5–7 классах (в 8–9 классах чаще используются деловые и ролевые игры на уроках развития речи): иногда это целые уроки, а иногда маленькие фрагменты, 5–7-минутки. Самое главное, что отличает такие моменты на наших уроках, это то, что дети сами, как правило, их готовят, иногда привлекая и родителей. Это и викторины, приготовленные вместе с детьми, в которые каждый

вносит свой посильный вклад при составлении заданий: учитывается и одно маленькое интересное задание и целая подборка. Для урока-кроссворда ученики придумывают слова и их толкования так, чтобы слова «пересекались» между собой. Дети сами составляют карточки для «Орфографического магазина», «Корзинки слов», «Гадания на частях речи», лепестки для «Лексической ромашки» и другое.

Урок-путешествие — наиболее любимая обучающимися форма игрового урока. Ученикам 5–7 классов нравится процесс творческой деятельности, эмоциональность игры, состязательность и ответственность как за личный результат, так и за результат всей команды. Кроме того, обучающиеся настроены на таких уроках не только на повторение изученного ранее, но и на совершение лингвистического «открытия».

Цели урока:

– обучающие: обобщить и систематизировать материал о правописании гласных в корнях с чередованием; дать понятие корней с чередованием, правописание которых зависит от смысла слова; повторить языковые единицы морфемики и словообразования;

– развивающие: развивать навыки систематизации и классификации изученного материала, орфографические и пунктуационные навыки, навыки самопроверки и взаимопроверки написанного; умение работать с орфографическим словарем;

– воспитательные: воспитывать интерес к предмету через использование формы урока-игры, воспитывать любовь к родному слову через иллюстративный материал урока.

Тип урока: повторительно-обобщающий урок с элементами объяснения нового материала.

Методическая форма: игровой урок — «космическое путешествие».

Оборудование: плакат с изображением плана путешествия (дети рисуют его заранее или готовят слайды на компьютере с этапами путешествия); сигнальные карточки (суффикс а, ударение, согласный); карточки с текстом с пропусками букв, таблица «Правописание гласных в корнях с чередованием».

Ход урока

Мотивационный этап

– Сегодня нам с вами предстоит космическое путешествие. В пути нам будут встречаться разные препятствия — «тернии», которые нужно будет преодолеть, чтобы путешествие было успешным. Эти препятствия нам создают гласные в корнях с чередованием, с правописанием которых мы уже почти полностью познакомились. Перед нами план путешествия, который вы нарисовали заранее, а у меня в руках разноцветные звезды, которые получат самые активные астронавты: красная звезда — «молодец, отлично», синяя — «хорошо, так держать», белая — «еще чуть-чуть, и все получится». Итак, поехали!

Целеполагание

Обучающиеся осознают, что большая часть правил правописания корней с чередованием изучена, ставят цель повторить изученные правила и совершить новое «орфографическое открытие».

Этап повторения (космическое путешествие)

I этап путешествия

Прежде чем попасть на наш космический корабль, мы должны вспомнить, что же такое корень, а для этого попробуем выделить корни в следующих словах и найти 3 лишнее:

(На доске или слайде)

– дивный, удивленный, *диванный*;

– загар, *горка*, гореть;

– вырос, заросли, *роскошь*;

– сожаление, *сочувствие*, жалость.

Итак, что нужно помнить о корне, чтобы правильно его выделить?

(Дети делают вывод, что у корней должно быть сходное написание и сходный смысл в однокоренных словах). Молодцы, мы попали на космический корабль, взлетаем!

II этап путешествия

Вот мы и в космосе. Но берегитесь, на нас несется КОМЕТА. Чтобы избежать столкновения, нужно выполнить следующее задание: давайте вспомним, в каких корнях бывают чередования. (*Раст-рос, гор-гар, лаг-лож, кос-кас*) Как вы знаете, в жизни трудно без друзей, и у нас с вами они есть, даже трое, но их нужно узнать по описанию:

– значимая часть слова, стоящая после корня и служащая для образования новых слов, на первую букву алфавита (*суффикс а*);

– то, чем отличаются слова замо,к — за,мок (*ударение*);

– буквы, обозначающие звуки, состоящие из голоса и шума (*согласные*). Итак, вы справились, и комета сменила орбиту. Но вот совсем близко ЧЕРНАЯ ДЫРА! Как же ее избежать?

III этап путешествия

Наши сигнальные карточки помогут нам присоединиться к орбитальной станции и избежать падения в черную дыру. Я зачитываю предложения, вы находите в них слова с чередованием в корне и поднимаете карточку с именем того помощника, от которого зависит написание данного слова: 1. Руслан на мягкий мох *ложится* пред *умирающим* огнем (А.С.П.). 2. Талый снег налетал и слетал, *разгораясь*, румянились щеки (И. Анненск.). 3. По ночам в *зарослях* вокруг нас шевелились и дрожали низкие звезды. Бабка боялась *прикасаться* к стеклянным безделушкам. Лицо и голос музыканта *располагали* к себе (К. Пауст.).

(За объяснение правильных ответов дети получают звездочки).

IV этап путешествия

Ну вот, черная дыра позади, но слева на нашу орбиту входит другой КОРАБЛЬ. Чтобы изменить орбиту, вам нужно выполнить следующее: вставьте в тексте на карточке пропущенные буквы, обменяйтесь текстами и проверьте работу соседа, поставьте оценки.

Текст: Отбл..ск славы Жюль Верна оз..ряет оба полушария. В своих мечтах он видел смутные

очертания бл..стающей грядущей жизни. Его слава все возр..стала, и дождь писем обрушился в его кабинет, распол..гавшийся в уединенной башне. Действительность перер..сла мечты писателя. (По К. Андрееву).

У этап путешествия

Ну вот в награду за все испытания мы находим СУНДУК. Чтобы его открыть, каждому необходимо с помощью орфографического словаря составить диктовку на тему урока. Зачитываем, объясняем орфограммы, получаем звездочки. Открываем сундук и находим еще два корня с чередованием, над которыми командует наш 4-й друг и помощник

СМЫСЛ.

Это корни РАВН-РОВН и МАК-МОК.

Чтобы понять этот смысл, определим лексическое значение (ЛЗ) слов в колонках:

приравнять		подровнять	
равный		ровный	
равномерный		зоровнять	
равноправный		выровнять	
(предметы	в	чем-то	одинаковы)
		(сделать	прямым,

гладким)

промокать		обмакнуть	
мокрый		макать	
непромокаемый			
(пропитаться жидкостью)		(окутать в жидкость)	

Итак, чтобы правильно писать данные корни, нужно помнить об их ЛЗ. Есть слово-исключение — РАВНИНА. Его мы пропишем и запомним.

Рефлексивно-оценочный этап

А теперь, чтобы вернуться на Землю, давайте вспомним, какую цель мы ставили, и достигли ли результата. (Обучающиеся определяют количество красных, синих и белых звезд у каждого и у всего класса, оценивают личный и общий результат).

Домашнее задание на выбор в соответствии с личным результатом: 1 вариант — составить текст на тему «Мой космос» с использованием слов с чередованием; 2 вариант — из любого художественного текста (можно взять учебник по литературе) выписать 6 предложений, чтобы в них были слова с изученной орфограммой; 3 вариант — составить словарный диктант на слова, вызывающие наибольшие трудности в правописании.

Данный урок-путешествие проводился в 6 классах и показал эффективность выбранной формы, высокие личные результаты, был интересен обучающимся, создал мотивацию к дальнейшей творческой деятельности.

ЛИТЕРАТУРА

Русский язык. 6 класс: учебник в двух частях / Л. М. Рыбченкова, О. М. Александрова, О. В. Загоровская. — М.: Просвещение, 2014. — 318 с.

Селевко Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. — М.: Народное образование, 1998. — 256 с.

Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. — М.: Рос. пед. агентство, 1996. — 269 с.

Шмаков С. А. Игры учащихся — феномен культуры. — М.: Новая школа, 2004. — 240 с.

REFERENCES

Russkiy yazyk. 6 klass: uchebnik v dvukh chastyakh / L. M. Rybchenkova, O. M. Aleksandrova, O. V. Zagorovskaya. — M.: Prosveshchenie, 2014. — 318 s.

Selevko G. K. Sovremennye obrazovatel'nye tekhnologii / G. K. Selevko. — M.: Narodnoe obrazovanie, 1998. — 256 s.

Tekhnologiya igry v obuchenii i razvitii: uchebnoe posobie / P. I. Pidkasiystyy, Zh. S. Khaydarov. — M.: Ros. ped. agentstvo, 1996. — 269 s.

Shmakov S. A. Iгры uchashchikhsya — fenomen kul'tury. — M.: Novaya shkola, 2004. — 240 s.

Данные об авторе

Марина Николаевна Яковлева — учитель русского языка и литературы, МАОУ «СОШ № 25 с углубленным изучением отдельных предметов» (Верхняя Пышма).

Адрес: 624092, Россия, г. Верхняя Пышма, ул. Петрова, 43-а.

E-mail: mnjakovleva@mail.ru.

About the author

Marina Nikolayevna Yakovleva is a Teacher of Russian language and Literature at School with extra study of special subjects № 25 (Verkhnyaya Pyshma).