

ФИЛИАЛ
ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО КАЗЕННОГО ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ
“НАХИМОВСКОЕ ВОЕННО-МОРСКОЕ УЧИЛИЩЕ
МИНИСТЕРСТВА ОБОРОНЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ”
(СЕВАСТОПОЛЬСКОЕ ПРЕЗИДЕНТСКОЕ КАДЕТСКОЕ УЧИЛИЩЕ)



Способы активизации учебной деятельности на уроках русского языка в 5 классах в условиях обновлённых ФГОС

Докладчик Цовбун Наталия Юрьевна
Преподаватель ОД (русский язык и литература)



**ФГОС ставит целью
формирование
активной личности,
поэтому процесс
обучения должен быть
направлен на
активизацию
деятельности учеников.**



Активизация – организация познавательной деятельности обучающихся.

Учебный материал – предмет активных мыслительных и практических действий каждого ученика.

Включение в урок приемов и методов, которые делают процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение.

Цели активизации:



- формирование умения самостоятельно добывать и применять знания;
- повышение умственной активности обучающихся;
- вовлечение в учебную деятельность весь класс;
- повышение уровня обученности учеников;
- развитие интереса к предмету.

Основные способы активизации познавательной деятельности:



- опираться на интересы учащихся и одновременно формировать мотивы учения, среди которых на первом месте выступают познавательные интересы;
- использовать дидактические игры и дискуссии;
- включать обучающихся в решение проблемных ситуаций;
- использовать такие методы обучения, как беседа, пример, наглядный показ;
- стимулировать коллективные формы работы, взаимодействие учеников в учении.

Условия, необходимые для развития познавательной активности



ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ

Учет возрастных особенностей обучающихся.

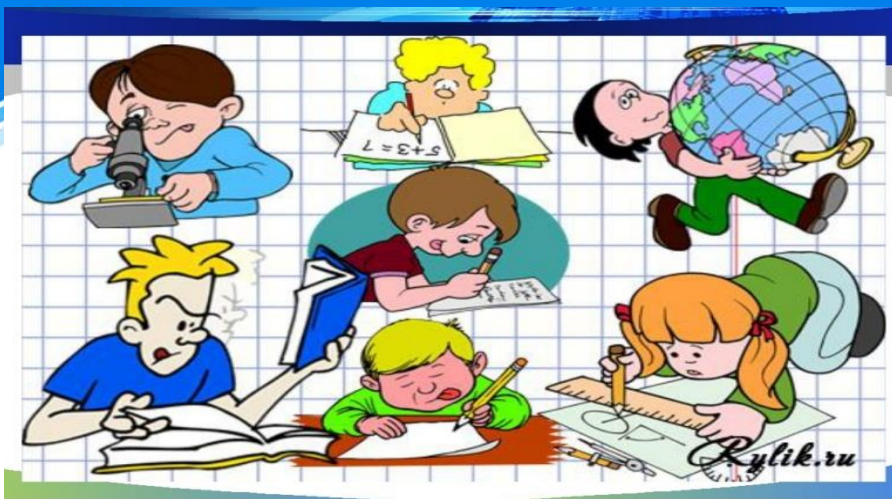
МЕТОДИЧЕСКИЕ

Дифференцированный подход.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ

Создание благоприятной атмосферы на уроке.





Единственный путь,
ведущий к знанию, –
деятельность.

Бернард Шоу



Дидактическая игра –
методический прием
активизации
учебной деятельности



Дидактическая игра – это активная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов



Основные функции дидактических игр:



- формирование интереса к учению и снятие напряжения;
- формирование собственно учебной деятельности;
- формирование общеучебных умений, навыков учебной и самостоятельной работы;
- формирования навыков самоконтроля и самооценки;
- формирование адекватных взаимоотношений и освоения социальных ролей.



Виды игр

Игры-упражнения

кроссворды

ребусы

викторины

Совершенствуют познавательные способности нахимовцев, помогают закрепить учебный материал, развивают умение применять его в новых условиях.



Виды игр

Игры-путешествия

рассказ

дискуссия

творческие
задания

формулирование
гипотез

Способствуют осмыслению и закреплению учебного материала, призваны усилить впечатление, обратить внимание воспитанников на то, что находится рядом.



Виды игр

Сюжетно-ролевые игры



В процессе игры создаются благоприятные условия для удовлетворения широкого круга интересов, желаний, запросов, творческих устремлений нахимовцев.



Дидактические игры, основанные на
тематическом принципе, распределены по
разделам лингвистики
(классификация Баева П.М., 1989г.).

Фонетические игры



Игра «**Перемена** слов»

река

века

море



горе

ночь

дочь

день

лень

ком



лом

дом

том

сом

ром

бом

Игра «Трансформация»



- Лён в цифру
- Лей в дерево
- Ток в домашнее животное
- Шёл в неправду
- Лоб в название покрытия

Ноль

Ель

Кот

Ложь

Пол

«Живой алфавит»



Расположите слова, называющие картинки, по алфавиту.



8



В чём разница?



Жабы крупнее лягушек. У них морщинистая тёмно-коричневая кожа, покрытая пупырышками. У лягушек кожа гладкая, зеленоватого цвета. Жабы живут на суше, а лягушки большую часть времени проводят в воде.

«Живой алфавит»



Расположите слова, называющие картинки, по алфавиту.



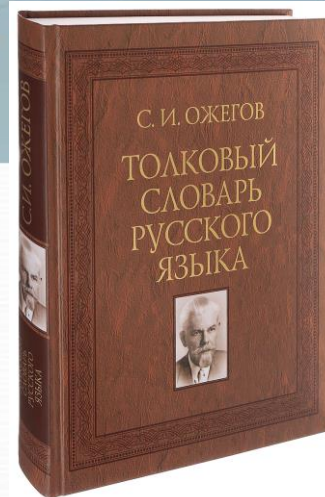
8



Аэроплан и самолёт. Есть ли разница?



АЭРО – пропеллер
План – крыло





«Функциональная грамотность сегодня – это базовое образование личности.

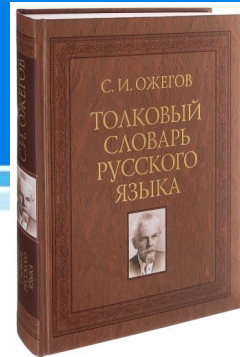
Ребенок ... должен обладать **готовностью** успешно взаимодействовать с
изменяющимся окружающим миром...; **возможностью решать различные (в
том числе нестандартные) учебные и жизненные задачи ...; способностью
строить** социальные отношения ...; **совокупностью рефлексивных умений,**
обеспечивающих оценку своей **грамотности**, стремление к дальнейшему
образованию ...»

Виноградова Н.Ф.

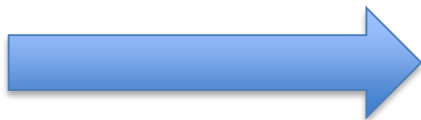
Лексико-фразеологические игры



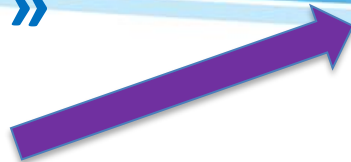
Игра «Толмач»



ветродуй
представщик
скоропись
топталище
костотряс
лечезнание



вентилятор
актёр
стенография
тротуар
велосипед
медицина





ФРАЗЕОЛОГИЧЕСКОЕ ЛОТО

Собери фразеологизмы

на носу

повесить

за нос

задирать

клевать

водить

нос

зарубить

НОСОМ

С НОСОМ

оставить

НОС

Интеллектуальная викторина «Своя игра»

Фразеологизмы в картинках	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Фразеологизмы со словами, обозначающими части тела	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Объясни значение фразеологизма	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Перевёртыши	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Подбери фразеологизм к его толкованию	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>

Элементы игр по теме «Лексика»



Угадайте, кто это хочет вручить нам пакет?

ПОЧТАЛЬОН



Задания



- **Подберите синонимы**

**Встречать почтальона вышел
один из 5 братьев.**

Зовут его Отважный .

Назовите имена остальных братьев.

**(Храбрый, Мужественный,
Бесстрашный, Смелый)**





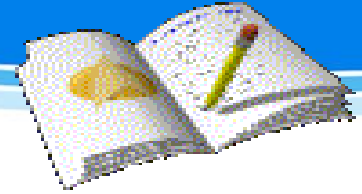
**Вскрыли братья письмо и прочитали
его вслух:**

**«Дорогие синонимы, хотели мы
обойтись без вас, но вот что у нас
получилось. Помогите нам».**





Текст письма



Отредактируйте текст, используя синонимы.

После гибели Муму Герасим пошёл в родную деревню. Герасим шёл полями и лугами. Он шёл всю ночь. Он шёл и радостно глядел по сторонам, вдыхая запах родных полей. Когда он пришёл в родную деревню, то стал там прилежно работать.

Игры по морфемике и словообразованию



Игра «Составь слово»

↓

Шарада. (Загадка, в которой загаданное слово делится на несколько составных частей, каждая из которых представляет собой отдельное слово).

↓

В **списке** вы мой обнаружите корень,
Суффикс – в **собрании** встретите вскоре,
В слове **рассказ** вы приставку найдёте,
В целом – по мне на уроки пойдёте.



Рас-пис-ани-е



Морфологические игры

Игра «Лови своё слово»

Чиж, мышь, плащ, стриж, дрожь, тушь, шалаш, ночь, тишь, лещ, помощь, грач, дочь, врач, калач, гараж, рожь, печь, ткач, трубач, речь, течь, вещь.



1 ряд сущ. Ж.р.	2 ряд сущ. М.р.
Мышь, дрожь, тушь, ночь, тишь, помощь, дочь, рожь, печь, речь, течь, вещь.	Чиж, плащ, стриж, шалаш, лещ, грач, врач, калач, гараж, ткач, трубач.

Игры по орфографии и орфоэпии



Игра «Обед в трактире» →

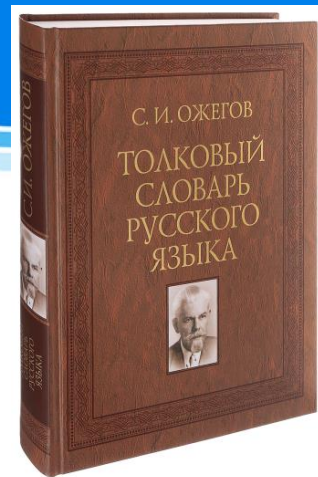
студень

щавель

пирожки с творогом

сливовый или

грушевый компот



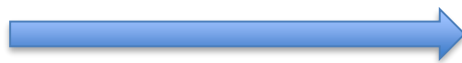
Леонид Соломаткин. «Утро у трактира». 1873 г.



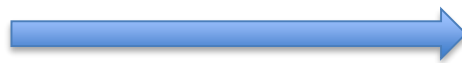
Борис Кустодиев. «Московский трактор», 1916 г.



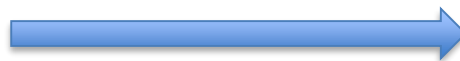
СТУДЕНЬ



холодец



заливное



декабрь ?



Синтаксические игры



Игра «Снежный ком»



Нахимовец читает.

Нахимовец читает книгу.

Нахимовец читает интересную книгу.



“Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности”.

В.А. Сухомлинский.

