

казенное образовательное учреждение Омской области
"Петропавловская специальная (коррекционная) общеобразовательная
школа-интернат VIII вида"

Мастер класс.

Тема: "Использование игр и упражнений на уроках языкового цикла".

Учитель: Перевалова Анна Валерьевна

Цель мастер класса: предложить педагогам опыт работы по представленной теме в форме нетрадиционной технике мастер класса.

Ход.

Слайд 1

- Добрый день, уважаемые коллеги. Рада вас видеть на нашей встрече.

Сегодня мы с Вами поговорим о игре и её использовании в моей профессиональной деятельности, и акцент сделаем на уроках языкового цикла.

Слайд 2 Язык или речь (в педагогике) мы конечно же развиваем и формируем на всех уроках. Но всё же в образовательной программе предусмотрены специальные уроки целенаправленно включающие в себя разделы направленные на развитие речи.

Слайд 3

К таким урокам мы в первую очередь относим:

- письмо и развитие речи (развитие письменной речи),
- чтение и развитие речи (развитие устной речи),
- развитие устной речи на основе ознакомления предметов и явлений окружающей действительности (развитие устной речи: фонематического слуха, звукопроизношения и т.д.),
- живой мир.

Русский язык, чтение и в целом развитие речи письменной или же устной как учебный предмет является ведущим, так как от его усвоения во многом зависит успешность всего школьного обучения. Практическая и коррекционная направленность обучению языку обуславливает его специфику. Все знания учащихся, получаемые ими в основном при выполнении упражнений, являются практически значимыми для их социальной адаптации и реабилитации. Необходимость коррекции познавательной и речевой деятельности школьников, имеющих нарушение интеллекта, обусловлена трудностями овладения ими русской фонетикой, графикой и орфографией, своеобразием их общего и речевого развития, имеющихся психофизических функций.

Отгадайте одно из ключевых слов с использованием наименьшего количества подсказок.

Я буду читать подсказку, а Вы вписывайте слово отгадку.

Слайд 4

загадка № 1.

Детство.

1. Одно из произведений Л.Н. Толстого.

2. Период развитие человека с 3-х до 10-12 лет.
3. Слово из популярной песни "Куда уходит"

Отгадка слово "Детство".

В педагогике слова детство не используется, но в возрастной психологии (наука, которую мы изучаем) детство - это период развитие человека с 3-х до 10-12 лет. А вот в педагогике есть свои распределения возраста и вот в период детства и входит младший школьный возраст (7(6)-10-12 лет), тот возраст, с которым я и работаю как учитель начальных классов.

Слайд 5

Загадка № 2

Игра.

1. ВВД в дошкольном детстве.
2. "Лего", "карты", "прятки".
3. Одно из ключевых слов сегодняшнего мастер класса.

Отгадка слово Игра.

Игра конечно же является ВВД в дошкольном детстве и в норме к 7 годам в период младшего школьного возраста должна отступить на второй план и дать возможность формированию учебной деятельности.

Но в условиях коррекционной школы VIII вида, где обучаются дети с интеллектуальной недостаточностью, у которых все периоды формирования ВВД смещаются на более поздние сроки.

Мы знаем, что младшие школьники по прежнему продолжают "играть" приходя в школу. Но игра и учебная деятельность диаметрально противоположны по своей функции и не могут существовать вместе в рамках урока. Игра и учёба - это две разные деятельности, между ними имеются значительные, качественные различия.

Переход от игры к серьёзным занятиям слишком резок, между свободной игрой и регламентированными школьными занятиями получается ничем не заполненный разрыв. Тут нужны "переходные формы". В качестве таковых и выступают дидактические игры.

Дидактические игры - это разновидность игр, с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в тоже время в них проявляются воспитывающие и развивающие влияния игровой деятельности.

Слайд 6

Основные функции дидактических игр:

- формирование устойчивого интереса к учению и снятия напряжения, связанного с процессом адаптации ребёнка к школьному режиму;
- формирование психических новообразований;
- формирование общих учебных умений, навыков учебной и самостоятельной работы;
- формирование навыков самоконтроля и самооценки;
- формирование адекватных взаимоотношений и освоение социальных ролей.

Организовать и провести дидактическую игру - задача достаточно сложная для педагога.

Слайд 7

Основные условия проведения дидактической игры:

- наличие у педагога определённых знаний и умений относительно дидактических игр;
- выразительность проведения игры;
- необходимость включения педагога в игру, он является и участником, и руководителем игры, незаметно для детей направляя игру в нужное русло;
- оптимальное сочетание занимательность и обучения. Проводя игру, педагог должен постоянно помнить, что он даёт детям сложные учебные задания, а в игру их превращает форма их проведения эмоциональность, лёгкость, непринуждённость;
- средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач;
- между педагогом и детьми должна быть атмосфера уважения, взаимопонимания, доверия и соперничества;
- используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой и ёмкой.

Как видим для игры во время урока необходимо посвятить большое количество времени и для её использования необходимо отвести значительную часть урока (этап) или весь урок построить в игровой форме (путешествие по стране "Грамматика", помощь сказочному герою и т.д.) И часто используя сюжет или героя мы на протяжении урока можем забыть о нём на каких либо этапах, теряя целостность "игры". Но игра необходима и поэтому мы с вами находим более упрощённые её варианты.

Слайд 8

Загадка № 3

Упражнение.

1. Физическая нагрузка для отработки определённой группы мышц.
2. Отработанный приём деятельности не требующий многократное повторение правила его выполнения.
3. Текст с заданием по русскому языку.

Упражнение (приём) - отработанный приём деятельности не требующий многократное повторение правила его выполнения.

Говоря о "упрощении" игры я в первую очередь говорю о игровых упражнениях (приёмах), которые мы используем ежедневно на своих уроках уже не задумываясь о том, что это всё таки игра (автоматизм), в особенной её форме.

Слайд 9

Вспомните и назовите такие формы игры из своей практике. (ответы).

- ребусы,
- шарады,
- загадки
- скороговорки,
- фразеологизмы,
- пословицы,
- поговорки,
- чистоговорки,

- динамическая пауза (физминутки),
- артикуляционная гимнастика,
- зрительная гимнастика,
- пальчиковая гимнастика.

Данные приёмы давно обосновались в самостоятельные формы (автоматизировались) и используются отражая в себе все задачи дид. игры.

Но для разнообразия в своей практике я использую дид. игры переводя постепенно их в упражнение. Иногда достаточно сказать выражение "Давайте поиграем..." и обстановка в классе меняется. Учащиеся уже с удовольствием выполняют, казалось бы обычные обучающие или даже коррекционное упражнение, которое они выполняли много раз, но с обычным рабочим настроением.

Так у меня появились определённые игровые упражнения, где уже нет необходимости объяснять правила.

Например на уроках письма одним из отличающихся подэтапом является..... минутка чистописания. В традиционной форме она уже не так интересна ребятам и они даже не стараются её выполнять быстрее, в результате чего теряется её главная задача - чистописание.

Слайд 10

Вот несколько игровых упражнений:

1. "Следопыт"

1 вариант: "Мы сегодня следопыты, в каждой строчке вам необходимо найти букву, которая повторяется 1 раз" (можно раздать импровизированные лупы)

вароынзатирвыонти

митовапмитопавсти

фывпролддлорыфры

бторппротвасмавмс

(данное упражнение приемлемо в определённых темах "Парные звонкие и глухие согласные", "Шипящие согласные" и др.)

2 вариант

1 вариант: "Мы сегодня следопыты, в каждой строчке вам необходимо найти букву, которая повторяется несколько раз" (можно раздать импровизированные лупы)

2. "Буквы запутались"

(Зашумлённые картинки: "Заглавная буква в именах")

3. Скороговорки

Звук (ш)

Слышен шорох в камышах,

От него шумит в ушах.

Сто бесстрашных лягушат

Цаплю шепотом страшат

Звук (ж)

Испугались медвежонка

Ёж с ежихой и ежонком,

Чиж с чижихой и чижонком,

Стриж с стрижихой и стрижонком.

4. В темноте Поиграем

Агаркова вставить

Работа со словарным словом.

1. Ребусы

Ворона

Слайд 11

Презентация способы чтения

На уроках чтения давно знакомые способы чтения (приложение) перевожу в игровую форму. Задание может озвучивать герой, но необязательно вводить посторонних сказочных или мультипликационных героев, можно взять героя из изучаемого произведения.

Например сегодня

Вам заранее были розданы бланки с примерными играми и игровыми упражнениями по определённым предметам. вам необходимо взять учебник 4 класса, соответствующего предмета открыть на стр. с закладкой и попробовать составить этап или часть урока по заданной теме с использованием игры и представить нам.

Молодцы все справились!

Мне было приятно с вами работать. Надеюсь, что наш мастер – класс вызвал интерес к данной теме, побудил в вас желание вот прямо сегодня попробовать дать такие упражнения своим учащимся.

Я бы хотела, чтобы вы оценили нашу работу в виде синквейна.

Слайд 12

Синквейн (от фр. *cinquains*, англ. *cinquain*) — пятистрочная стихотворная форма, возникшая в США в начале XX века под влиянием японской поэзии.

Дидактический синквейн развился в практике американской школы. В этом жанре текст основывается не на слоговой зависимости, а на содержательной и синтаксической заданности каждой строки.

Первая строка — тема синквейна, включает в себе одно слово (обычно существительное или местоимение), которое обозначает объект или предмет, о котором пойдет речь.

Вторая строка — два слова (чаще всего прилагательные или причастия), они дают описание признаков и свойств выбранного в синквейне предмета или объекта.

Третья строка — образована тремя глаголами или деепричастиями, описывающими характерные действия объекта.

Четвертая строка — фраза из четырёх слов, выражающая личное отношение автора синквейна к описываемому предмету или объекту.

Пятая строка — одно слово-резюме, характеризующее суть предмета или объекта.

Чёткое соблюдение правил написания синквейна не обязательно. Например, для улучшения текста в четвёртой строке можно использовать три или пять слов, а в пятой строке — два слова. Возможны варианты использования и других частей речи.

Слайд 13

Пример синквейна на тему учитель:

Учитель

Добрый, мудрый.

Учит, переживает, надеется.

Понимает проблемы своих учеников.

Наставник, друг.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Слайд 14

Вопросы?