

1. Написание имен, фамилий, пословиц на основе таблицы “Нереальных звуков”.
2. Демонстрация таблицы звуков (Буквенной радуги).
3. Упражнения к таблице начальных звуков.
4. От письма - к чтению.
5. Развитие навыков письма у учащихся.
6. Отношение к орфографическим ошибкам в работах детей.
7. Ситуация применения письма.
8. Работа с родителями.
9. Работа по плану чтений.
10. Работа на игровых станциях.

Для работы в экспериментальных классах и подготовки учителей к реализации технологии “Чтение через письмо” участниками международной экспериментальной группы подготовлено большое количество учебно-наглядного раздаточного материала, созданы видеофильмы, подготовлены слайды и фотоальбомы.

Более 50 учителей города и студентов педфака приняли участие в трех семинарах по данной технологии, организованных в БГПУ в период пребывания в нашем городе немецких педагогов-экспериментаторов, которые уже на своей практике убедились в эффективности технологии “Чтение через письмо”.

ОРГАНИЗАЦИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКЕ

Н.Н. Шоков

Проведение дидактических игр на уроке позволяет вызвать интерес к предмету, активизировать познавательную активность, развить творческое мышление учеников, проверить степень усвоения учениками теоретических знаний и т.д.

Рассмотрим отдельные примеры организации деловых игр на уроке русского языка в лицее.

Предварительно класс разбивается на четыре постоянные команды. В каждой команде назначается (или выбирается) капитан (лидер).

Первая игра: групповой турнир по орфографии или пунктуации.

Преподаватель подготавливает текст диктанта в четырех экземплярах, знакомит учеников с правилами игры, с критериями оценок, проводит диктант, собирает работы, назначает проверяющих.

Диктанты учеников первой команды проверяет ученик второй команды, диктанты учеников второй команды - ученик третьей команды и т.д.

Каждый проверяющий получает лист с текстом-образцом, ориентируясь на который, отмечает ошибки в диктанте, ставит оценки. Учитель занимается проверкой домашнего задания, проводит опрос и т.д.

Проверив диктанты и вычислив средний балл команды, проверяющие передают работы преподавателю, который объявляет, какое место заняла каждая команда.

Вторая игра: индивидуальный турнир по орфографии и/или пунктуации.

Преподаватель проводит диктант и, проверив его, на следующем занятии объявляет, какое место занял каждый ученик.

Третья игра: турнир по грамматике.

Игра проходит в два тура. Первый тур состоит из двух состязаний. На первом этапе за победу борются первые две команды, а вторые две выступают в роли жюри. Из числа членов жюри назначаются эксперты, которые публично анализируют каждый ответ. Победитель определяется путем тайного голосования. Затем состязаются вторые две команды, а первые две выступают в роли жюри. Во втором туре соревнуются команды, победившие в первом туре.

Преподаватель выступает в качестве высшего арбитра.

Четвертая игра: конкурс на лучший ответ. Первый этап: у доски по очереди отвечают ученики первых двух команд. Ученики двух других команд путём тайного голосования определяют победителя. Второй этап: отвечают ученики третьей и четвёртой команд, а члены первой и второй команд определяют победителя. Третий этап: проводится грамматический поединок между двумя победителями предыдущих состязаний. Победителю можно вручить приз.

Пятая игра: встреча со специалистами.

В роли специалистов выступают ученики одной из групп.

Заранее расставляются стулья “для гостей”.

Специалисты занимают места. Ведущий (один из учеников группы) представляет “гостей”, называя их “должности” и “учёные звания”. Специалисты отвечают на вопросы слушателей. Круг вопросов заранее очерчен преподавателем.

После “встречи” слово предоставляется “экспертам”, которые рецензируют ответы.

Преподаватель выставляет оценки всем отвечавшим.

Такая игра проводится обычно на зачётном занятии.

Чтобы игры не надоели, их следует проводить лишь 3-4 раза в семестр (первую, “тихую” игру можно проводить чаще).

Проведение дидактических игр вносит в учебную деятельность элемент состязательности, борьбы, но нет оснований опасаться, что использование игр приведёт к формированию индивидуалистов, к недоброжелательным отношениям между учениками, к зависти. Напротив, дидактические игры благотворно влияют на нравственную атмосферу в классе. Во-первых, проведение игр приводит к взаимопомощи. Чтобы команда не проигрывала, лучшие ученики регулярно консультируют отстающих. Во-вторых, “звёздами”, авторитетами становятся знатоки, поэтому знание предмета престижно, что приводит к появлению дополнительного стимула для изучения предмета.