

ПРОЕКТ "ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ РУССКИЙ ЯЗЫК" (ПОСОБИЕ- ПРАКТИКУМ)

Выполнили:

Ученицы 10 класса «А»

Батраева Эльвира

Новокрещёнова Ольга

Научный руководитель:

Лаврентьева Оксана Викторовна

Учитель русского языка и литературы

- В последние годы происходят изменения в практике отечественного образования. Не остается без изменения ни одна сторона школьного дела. Пробивающие себе дорогу новые принципы лично ориентированного образования, индивидуального подхода потребовали в первую очередь новых методов обучения. Ведущее место среди таких методов, обнаруженных в арсенале мировой и отечественной педагогической практики, принадлежит сегодня **методу проектов**.
- Проект является действенным средством вовлечения во внеклассную работу большинства учащихся, так как работа над проектом предполагает развитие у школьников интереса к самостоятельному изучению различных разделов русского языка путём чтения научно-популярной литературы, работы со словарями, справочниками, участия в работе факультативов, лингвистических кружков, клубов любителей русского языка.
- Мы, учащиеся 10 класса нашей школы, решили попробовать смоделировать компьютерный материал для уроков русского языка в 5-м классе.

- **Цель проекта:** разработать современные игровые задания (пособия) по русскому языку с использованием компьютерных технологий.
- **Задачи:**
 - - использовать компьютерные технологии для создания игрового пособия по русскому языку для 5 класса;
 - - повысить интерес учащихся к предметам (русский язык, информационные технологии);
 - - дать возможность заниматься русским языком не только на уроке, но и дома;
 - - попробовать свои силы в разнообразных творческих заданиях (от сказочного путешествия в страну Морфологию через лабиринт, кроссворд, игру пасьянс до практических заданий-тестов).

ЭТАПЫ ПРОЕКТА

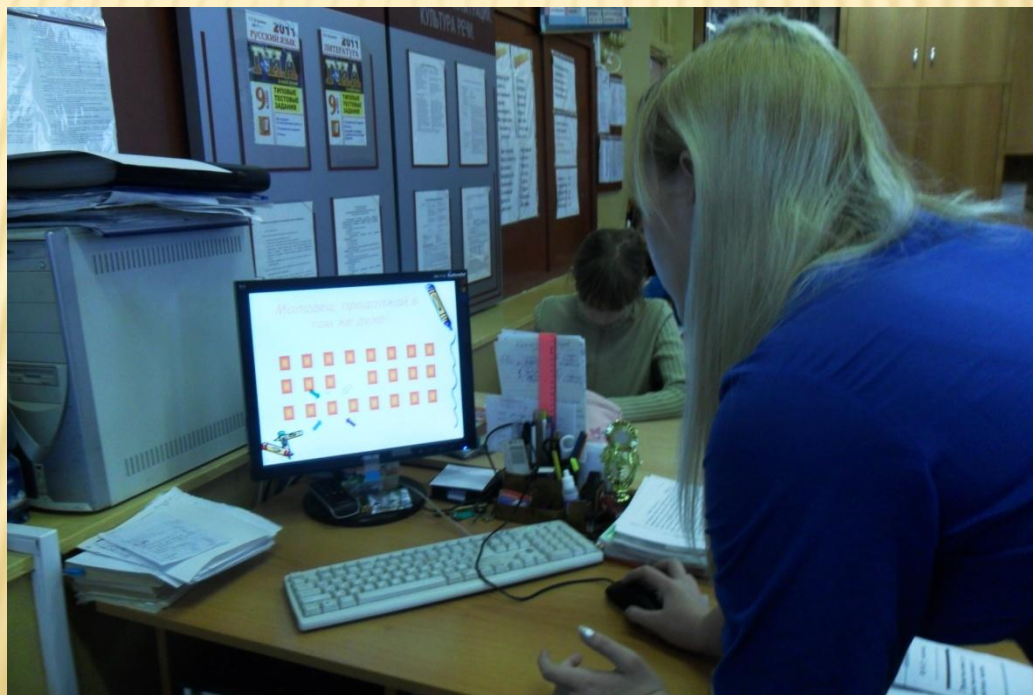
- **1. Подготовительный этап**
- Выбор учебного предмета.
- Обоснование необходимости проведения компьютерного урока по выбранному учебному предмету.
- Выбор программных средств для разработки заданий (Microsoft Office Word, Excel, Power Point, Publisher, Visual Basic).

2. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ ЭТАП

- Формирование проектных групп.
- Составление плана работы.

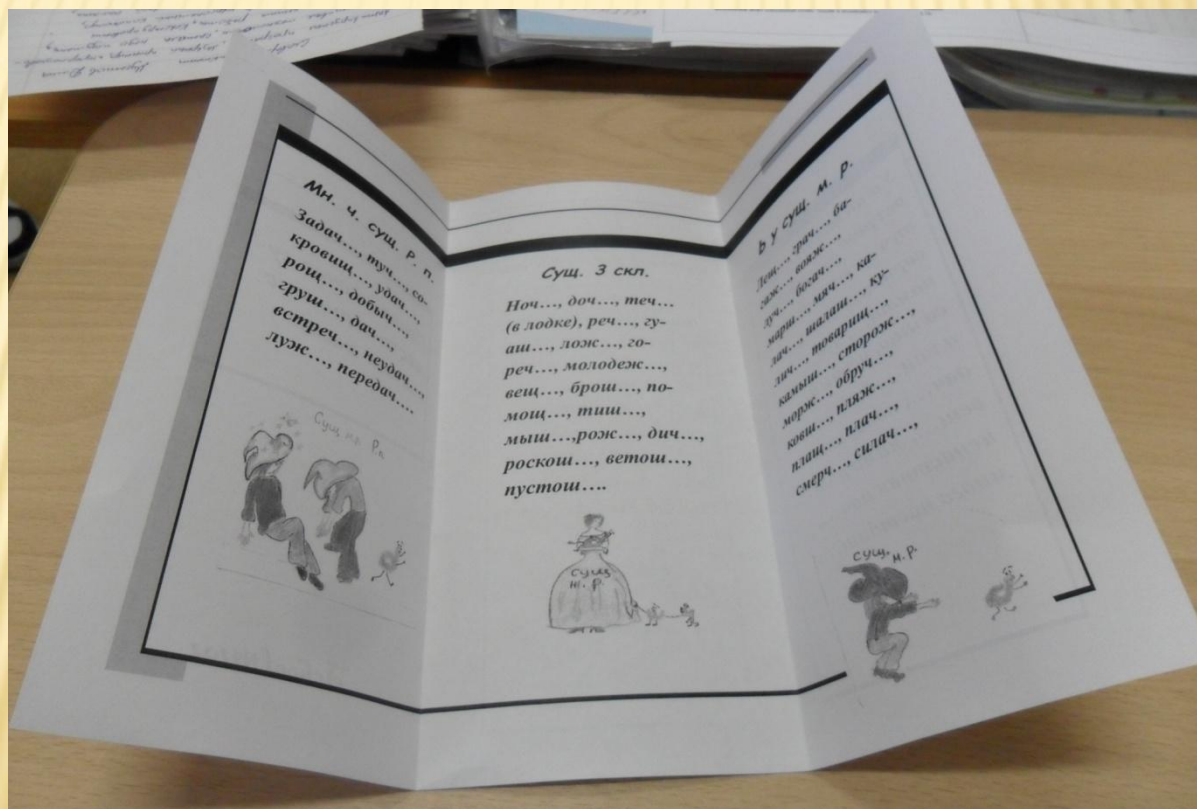


- ❑ **3. Поисковый этап**
- ❑ Сбор информации.
- ❑ Формирование банка идей.
- ❑ **4. Практический этап**
- ❑ Разработка игрового материала.
- ❑ Подбор музыкального сопровождения.
- ❑



5. ПРОЕКТНО-ОФОРМИТЕЛЬСКИЙ ЭТАП

- Оформление практического материала (буклеты).
Разработка компьютерных заданий с использованием использованных программных средств.



6. АПРОБАЦИОННЫЙ ЭТАП

- Проведение урока русского языка в 5А классе с использованием практического материала (буклеты).



ЧТО У НАС ПОЛУЧИЛОСЬ...

- Игра сопровождала человека на протяжении всей истории его существования, развивая его способности умения и навыки, приспособлявая его к жизни, передавая опыт предыдущих поколений.
- Игра способствует получению знаний не по необходимости, а по желанию самих учащихся и проходит не формально, а заинтересованно. Так как учеба часто строится на принуждении, игра воспринимается особенно радостно, а радость в свою очередь стимулирует расположение к учебному предмету, повышает интерес к нему.
- Игра дает возможность учащемуся оценить себя на фоне других учеников. А умение произвести самооценку – это важная способность человека, помогающая ему в жизни: недооценка своих способностей мешает человеку быть инициативным, решительным, энергичным.

ЦЕЛЬ ИГРЫ “ВИННИ-ПУХ В СТРАНЕ ОРФОГРАФИИ”:

- -дать возможность учащимся проверить свои знания, увидеть результат работы;
- - обратиться к своду правил по орфографии.

Винни-Пух пришёл к сове. Она задала ему такую загадку: Помогите ему найти существительные в этой куче.

Существительное

шапка, один, бегун, гулять, луна, заря, смелый, смотреть, ночь, красивый, луч, зверь, кот, бегать, дрмики, дом

Перейти к следующему заданию

Ошибки

Подсказка

ЦЕЛЬ ИГРЫ “ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ МОРФОЛОГИЮ” :

- повысить интерес учащихся через игровую деятельность к предметам (русский язык, информационные технологии);
- дать возможность учащимся заниматься самостоятельно дома;
- разнообразить формы и методы работы с учащимися на уроках русского языка.

У глагола после шипящей ВСЕГДА пишется Ъ:

1). 2 л. ед. ч. **ешь** | **ишь** :

- бежишь
- будешь
- мечтаешь

2). Неопределенная форма глагола (*Что делать? Что сделать?*):

- беречь
- стеречь
- печь

3). Повелительное наклонение - **жь**:

- отрежь
- намажь



Для закрепления правила выполни задание из буклета –
Глагол и Ъ

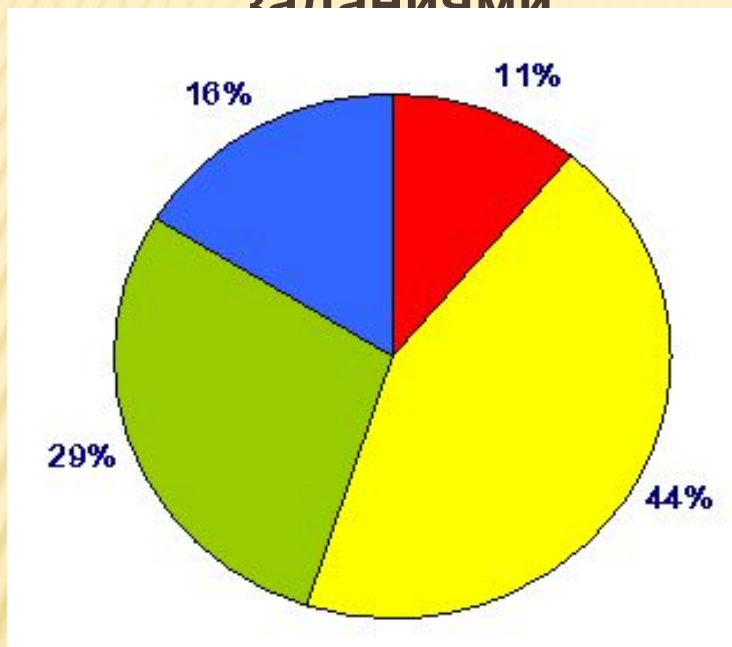
ЦЕЛЬ ИГРЫ “ПАСЬЯНС”:

- повысить интерес учащихся к русскому языку,
- расширить словарный запас,
- успешно решать познавательные задачи.

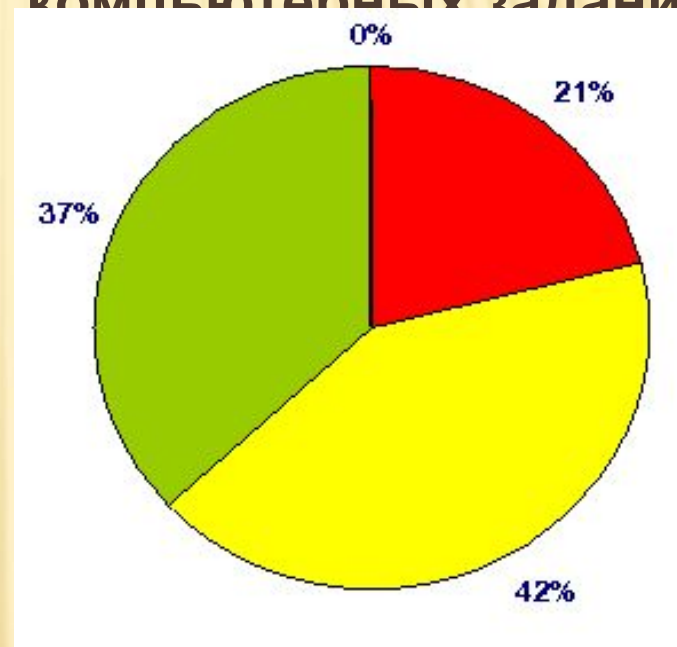


- Проверочные буклеты “Наречие”, “Глагол”, “Правописание существительных с мягким знаком”, “Существительное”, Правописание отрицательных местоимений с предлогами”
- Используя, полученные в ходе проектной деятельности практические пособия, учитель получил обратную информацию о ходе процесса усвоения знаний, о его результатах сразу; эту же взаимосвязь проследил и ученик. Учитель и ученик, увидев ошибки, смогут зафиксировать и устранить пробелы в знаниях и наметить рациональные пути их устранения с учетом индивидуальных подходов.
- Учителю всегда важно разрешить вопрос об эффективности используемой методики. Вот на таких пособиях сразу видна объективная картина продвижения учащихся в усвоении учебного материала.

Результаты проверочно-обобщающего урока с традиционными заданиями



Результаты после проведения урока с использованием компьютерных заданий.



РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА
КОЛИЧЕСТВО УЧАЩИХСЯ: 25 ЧЕЛОВЕК.

