

*Деятельностный подход
в обучении младших школьников.
Работа с моделями на уроках обучения
грамоте.*

Муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение

начальная общеобразовательная
школа им. А.С.Пушкина

Зимовниковского района
Ростовской области

учитель начальных классов
Шатилова Светлана Викторовна



Цель

– создать условия для и формирования универсальных учебных действий, как основы образовательного и воспитательного процесса младшего школьника.



Задачи

- **Овладение основными компонентами учебной деятельности:**
 - **умением принимать учебную задачу;**
 - **определять учебные операции;**
 - **производить контроль и самоконтроль, оценку и самооценку и др.**

 - **Развитие самостоятельности при усвоении новых знаний умений и компетентностей.**

 - **Формирование готовности к самообразованию, саморазвитию и самосовершенствованию.**
-

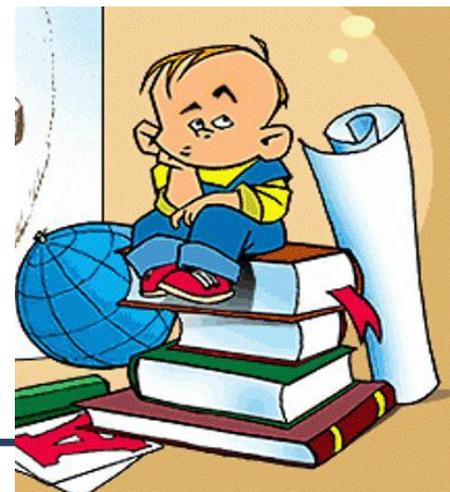


Технологии обучения:

- личностно-ориентированное обучение;
- дифференцированное и индивидуальное обучение;
- критическое мышление;
- здоровьесберегающее обучение.

Методы и приёмы обучения.

- ❖ Словесные (рассказ, беседа, эвристическая и сообщающая беседы);
- ❖ Наглядные (сравнение, сопоставление, демонстрация).
- ❖ Практические (творческие и практические работы).
- ❖ Проблемного изложения материала.
- ❖ Частично-поисковые.

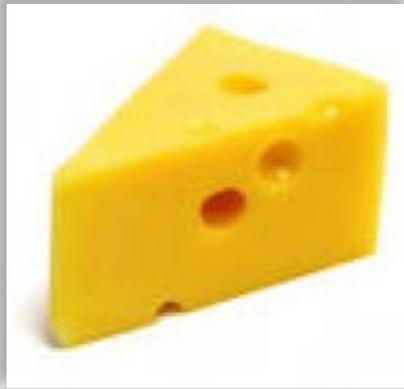


На уроках обучения грамоте, учащимися 1 класса усвоение материала происходит только через собственную деятельность, но она сама должна быть сформирована, а, следовательно, и организована.

Наиболее эффективным в создании первичного представления о фонетике является работа с фишками, с помощью которых формируется представление о звуке, создаётся звуковая модель слова.

На уроке дети с большим интересом моделируют различные ситуации:

- выявление количества звуков в слове (фишки жёлтого цвета), интонационное выделение предложенного звука;*
- создание звуковых моделей слов (фишки синего, зелёного, красного цветов);*
- сравнительная характеристика звуков;*
- чтение первых слов с опорой на созданные модели;*
- придумывание правил для игр «Звуки-буквы»*
- (дети выходят к доске, выбрав любимую букву, и выполняют команды ведущего: поселиться в домиках-«гласные», «согласные»; погулять по парку только с гласными, которые сделают согласный звук мягким; создать такие пары, чтобы гласная стала обозначать два звука и т.д.)*



Создание звуковой модели слова.

Цель: формирование у первоклассников *действий звукового анализа*, то есть умения называть звуки слова в той последовательности, в которой они в нём находятся.

Определение количества звуков в слове, интонационное выделение заданного звука без опоры на образец.

Игра «живые модели» - дети выбирают фишки с понравившимся звуком. Класс произносит звуки , «модели» выстраиваются в заданной последовательности, сигнализируя фишкой заданный звук. Повторно звуки могут задаваться в любой последовательности.

Результат: закладываются основы будущего грамотного письма, предупреждая возможности пропуска и перестановки букв.

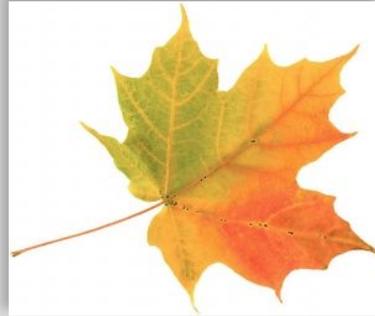


Построение модели звукового состава слова.

Цель: формирование у первоклассников *действий звукового анализа*, как основы лингвистического образования.

Сначала дети определяют количество звуков в первом слове. На слайде появляются фишки жёлтого цвета. Ребята начинают интонационно выделять каждый звук, показывая при этом учителю фишку необходимого цвета, после чего на слайде так же появляется цвет заданный ребятами. Аналогично проводится работа и над вторым словом. Проводится сравнительная характеристика звуков. Можно предложить игру «живые модели» одного из слов, но с условием, что каждая «модель» даст полную характеристику своего звука.

Результат: осознание первоклассниками основных принципов русской графики, что способствует в дальнейшем формированию навыка слогового чтения.

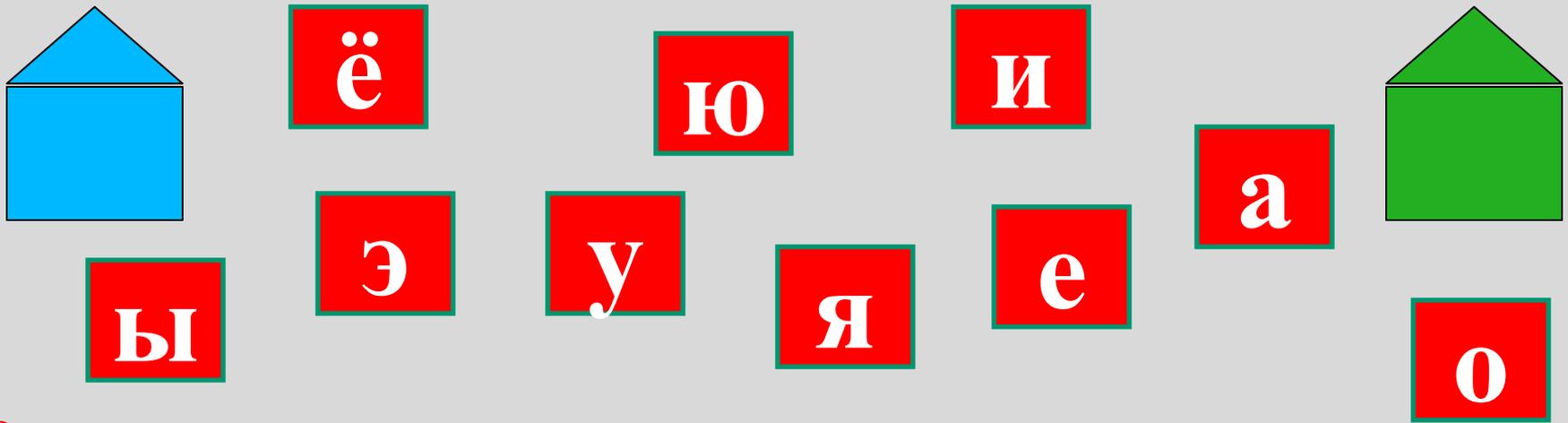


Подбор слов соответствующих заданной модели.

Цель: формирование у первоклассников *действий звукового анализа*, умения давать качественную характеристику первому звуку слова (гласный, твёрдый, мягкий согласный)

Сравнительная характеристика и группировка предложенных слов. Пополнение групп самостоятельно придуманными словами. У доски образуется две группы учеников. Первая, ребята предложившие слова где [л] твёрдый, вторая, где мягкий. Затем выходят два ученика, желающие возглавить группы и берут фишки необходимого цвета. Ребята в классе объясняют в каких случаях звук [л] произносится мягко, в каких твёрдо, доказывая свой ответ примером (слово из любой группы). Ребята, изображающие выбранное слово могут помогать отвечающему.

Результат: ребёнок ещё до знакомства с согласными буквами осознаёт принцип позиционного чтения.



Определение позиции гласного звука.

Цель: формирование у первоклассников первичных умений классифицировать звуки по заданному основанию.

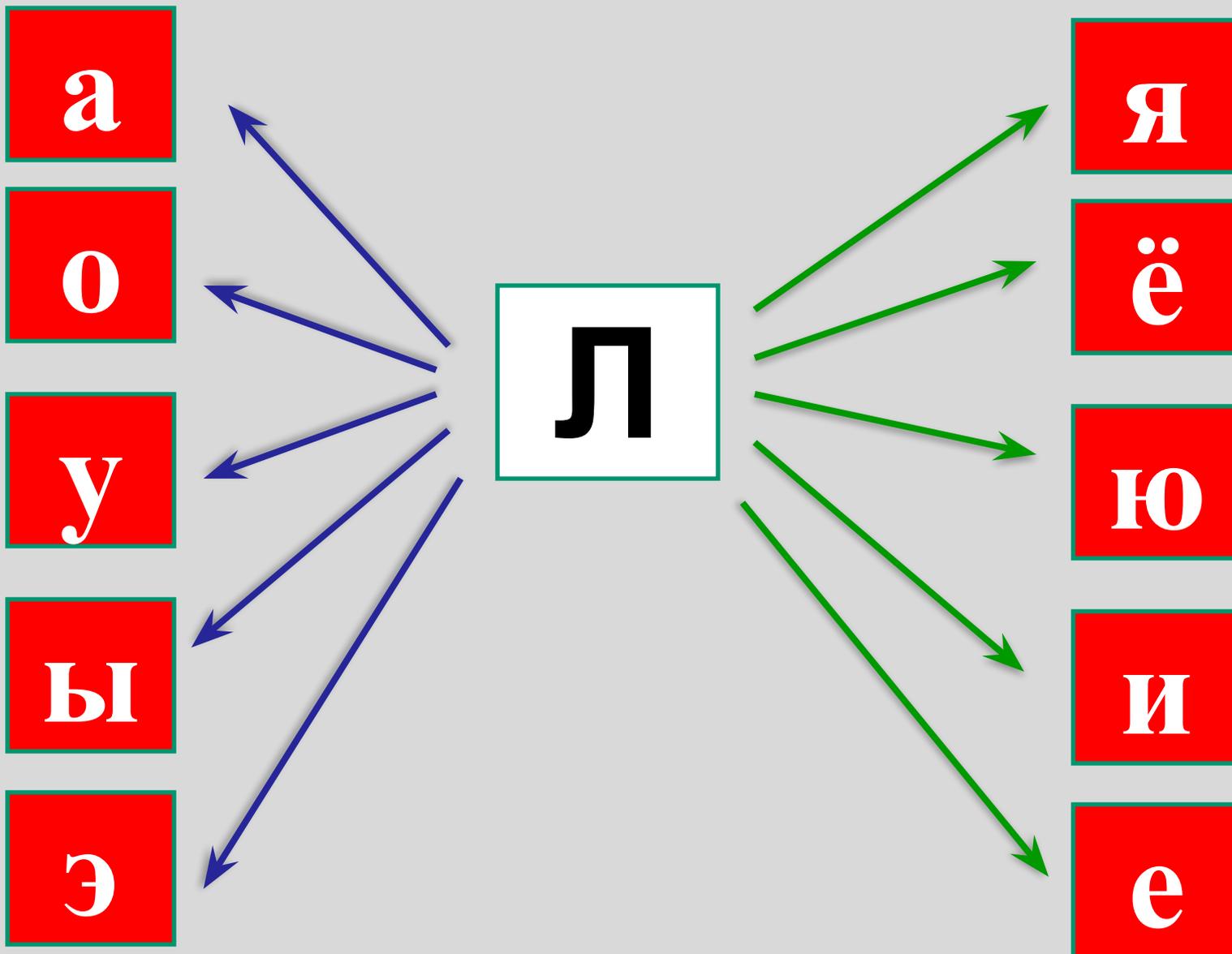
Игра «Живые модели». Два ученика с помощью фишек изображают домики для гласных: зелёный – показатель мягкости, синий – показатель твёрдости. Несколько ребят, используя веер с гласными, выбирают себе понравившуюся букву и выходят к доске. Учитель произносит слова. Дети, изображающие гласные, свободно двигаются по классу.

Гласные могут петь и играть, и на полянке под солнцем скакать...

Но лишь покажется серая тучка, надо скорее им в домик бежать!

«Гласные» занимают свои домики. Ребята класса комментируют правильность выполнения задания, делают выводы, дают советы одноклассникам. Корректируют правила игры.

Результат: ребёнок ещё до знакомства с согласными буквами осознаёт принцип позиционного чтения и легко овладевает в дальнейшем общим способом чтения любых слогов (следующая иллюстрация).





(й у)

ю



Подбор слов соответствующих заданной модели.

Цель: знакомство с гласными звуками, обозначающими два звука; установление соотношения звукового и буквенного состава слов в словах с йотированными гласными е, ё, ю, я.

Один из видов работы с йотированными гласными – это моделирование ситуации со стоп-сигналом. Варианты игры самые различные. Например, учитель сообщает задание – найти предмет в названии которого буква **ю** обозначает два звука (в начале слова, после гласной и т.д.).

Ребята, участвующие в игре, достают из конвертов карточки с изображением определённых предметов, показывают классу чётко проговаривая название. Ребята класса показывают номер предмета соответствующего заданию учителя. Остальные должны закрыть свои карточки стоп-сигналом. Все вместе исправляют ошибки, отстаивают своё мнение, делают выводы.

Результат: закладываются основы будущего грамотного письма, безошибочного слогового чтения.