

Кириллова Ирина Олеговна

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №198»

Дидактическая игра «Азбука»

внеклассное мероприятие

Возраст обучающихся: 7 лет, ученики 1 классов.

Цель игры: формирование компетенций самоорганизации, социального взаимодействия, ценностно-смысловых компетенций у учеников начальной школы через групповое взаимодействие.

Задачи игры: познакомить первоклассников с новым для них видом работы, формировать и актуализировать компетентности у учеников 1 классов (социальную, личностную, индивидуальную), расширять словарный запас учеников.

Форма организации игры: соревнование групп учащихся.

Организация образовательного пространства: столы и стулья, позволяющие разместиться группам из 4 человек, на достаточном расстоянии между столами.

Материалы и оборудование: мультимедийный проектор с экраном (интерактивная доска), компьютер (ноутбук), на местах - листы бумаги с таблицей для записи ответов и подведения итогов, цветные карандаши, ручки.

Содержание игры: на экран выходят последовательно три изображения, названия которых начинаются с одной буквы (время демонстрации каждой картинке 5-7 секунд). Команда игроков должна угадать три слова-названия и ту букву, которая была ими представлена. Так команды игроков отгадывают все буквы, представленные в игре. Затем игроки сами проверяют командный лист игры и начисляют баллы (за каждое верно угаданное слово – 1 балл, угаданную букву – 2 балла, таким образом, верно угаданная строка приносит команде 5 баллов). Команды подсчитывают сумму баллов, набранных в игре, оценивают групповое взаимодействие. Подводится итог игры, награждаются победители.

Методические рекомендации по реализации игры:

Этап занятия	Деятельность обучающихся	Деятельность учителя
1. Организационный момент.	Постановка задач деятельности учащимися: -Мы хотим вспомнить	Организуя вопросы учитель задаёт в случае затруднения в детской

	<p>правила работы. -Мы хотим познакомить первоклассников с правилами этой игры.</p>	<p>деятельности: -Для чего мы собрались? -Что мы уже умеем делать? -Все ли умеют так работать? -Что можно сделать, чтобы работали все? -Как это лучше сделать?</p>
<p>2. Распределение участников игры в группы в игровой форме: «Набор команды корабля: капитан, старпом, боцман, юнга».</p>	<p>Капитан выбирает для своего судна старпома, тот выбирает боцмана, боцман выбирает юнгу. Игроки выбирают каждого следующего члена команды по правилу: он должен быть младше всех набранных членов команды. Каждая команда придумывает имя своему кораблю, записывает его на листе игры.</p>	<p>«Капитана» выбирает учитель из учеников 4 классов с помощью считалки (выбор случайный).</p>
<p>3. Проговаривание правил работы в группе.</p> <p>На рабочей доске записано слово ПОЧЕМУ.</p>	<p>Старшие ребята вспоминают правила, рассказывают о них первоклассникам.</p>	<p>Учитель акцентирует внимание, что все правила придуманы детьми, и, объясняя их, нужно ответить на вопрос: ПОЧЕМУ важно его выполнять?</p>
<p>4. Игра «Азбука». Работа идёт циклично по каждой букве русского алфавита (кроме Ы, Ь, Ъ).</p>	<p>Дети видят картинку, обсуждают, какое слово она может обозначать, записывают слова в таблицу. Если верно угаданы три слова, то все они будут начинаться с одной буквы. Дети анализируют записанное, обсуждают и исправляют неверные варианты, записывают букву, которая была загадана этими словами.</p>	<p>Учитель показывает картинки презентации сериями (по 3 картинки к одной букве). Среднее время экспонирования одной картинки 5-7 секунд.</p>
<p>5. Физминутка.</p>	<p>Ученики всей командой демонстрируют действие, а остальные его повторяют и отгадывают: «Свистать всех наверх»</p>	<p>Учитель в случае затруднения помогает объяснить значение слов.</p>

	<p>«Драить палубу» «Приветствовать капитана» «Отдать концы» «Задраить иллюминаторы»</p>	
<p>6. Самопроверка. Все слайды просматриваются в быстром темпе.</p>	<p>Ученики хором называют предметы и угаданные буквы. Сами выставляют баллы: за каждое верно угаданное слово – 1 балл, угаданную букву – 2 балла. Таким образом, верно угаданная строка приносит команде 5 баллов. Дети подсчитывают сумму баллов, набранных в игре, подводятся итог игры.</p>	<p>Учитель поясняет, дополняет ответы учащихся. В случае если у групп нет верного ответа, учитель сообщает его учащимся.</p>
<p>7. Самооценка . Выполняется цветными карандашами: Жёлтый – всё удалось без усилий; Красный – всё получилось, хотя были трудности; Синий – многое не удалось, было трудно.</p>	<p>Ученики обговаривают, насколько эффективно им удалось работать в группе, оценивают результат группового взаимодействия, раскрашивая смайлик. Каждый член команды решает, как он поработал сегодня и пририсовывает смайлику лучик. В итоге получается солнышко.</p>	<p>Учитель подводит общий итог игры. -Что помогло вам победить? -Что нужно сделать, чтобы работать лучше? -Чему ещё нужно научиться?</p>
<p>8. Рефлексия . Приём ТРКМЧП «3-2-1»</p>	<p>Капитаны вывешивают лист игры на рабочую доску. Все игроки отвечают на вопросы учителя.</p>	<p>-Какие 3 новых слова вы узнали? -Какие 2 новых умения вы сможете применить? -Какое 1 новшество вас поразило? -Какие задачи мы ставили? -Насколько удалось их решить? -Что получалось легко? -Над чем ещё нужно поработать при следующей встрече?</p>

Материалы для реализации игры:

1. Лист игры для команды учеников

Игра «Азбука»

Команда _____

№	1 слово	2 слово	3 слово	БУКВА
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				

Оцените свою работу:



2. Лист ответов для учителя

Игра «Азбука» Тема игры «Еда»*

№	1 слово	2 слово	3 слово	БУКВА
1	артишок	антрекот	анчоус	А
2	ямс	ярга	яблоко	Я
3	бриошь	бигус	баранки/бублики	Б
4	долма	драники	драже	Д
5	рулет	редис	ростбиф	Р
6	хлеб	халва	хала	Х
7	жульен	желе	жаркое	Ж
8	эскимо	эскалоп	эскарго	Э
9	волованы	ватрушки	варенье	В
10	запеканка	заливное	зразы	З
11	щука	щавель	щи	Щ
12	монпасье	медальоны	мармелад	М
13	гуляш	грецкий орех	гречка	Г
14	икра	инжир	ирис	И
15	шашлык	шаурма	шоколад	Ш
16	карамель	кунжут	креветки	К
17	суфле	спагетти	соус	С
18	нагетсы	нектарин	начос	Н
19	устрицы	укроп	угорь	У
20	чебуреки	чай	чурчхела	Ч
21	пицца	пюре	профитроли	П
22	цепеллины	цукинни	цукаты	Ц
23	окрошка	огурцы	омар	О
24	фрикадельки	фарш	фондю	Ф
25	лимон	лобио	личи	Л
26	трюфель	тортильяс	тимьян	Т
27	ерши	ендова	ерма	Е

*В игре «Азбука» в теме «Еда» нет слов на буквы Ъ, Ь, Ы, Ё, Ю.

3. Презентация MS PowerPoint «Еда» представлена отдельным файлом.

Источники:

1. Байденко В.И. Выявление состава компетенций выпускников вузов как необходимый этап проектирования ГОС ВПО нового поколения: Методическое пособие. – М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2006. – 72 с.
2. Смышляева Л.Г. Проектирование и реализация компетестно-ориентированных образовательных программ: авторская методическая разработка, ТГПУ, 2013. – 12с.
3. Все изображения для презентации взяты на электронном ресурсе <http://images.yandex.ru>