



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

*ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ*

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

*Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը
առարկայի դասավանդման գործընթացում*

Առարկան՝ Ռուսաց լեզու

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Նինա. Կոտանովա

Ուսումնական հաստատություն՝ Ախթալայի թիվ 2 միջնակարգ դպրոց

Երևան 2022

Содержание работы.

| | |
|--|----|
| 1. ВВЕДЕНИЕ | 3 |
| 2. Научное обоснование роли игры в жизни ребёнка..... | 5 |
| 3. Дидактические игры на уроках русского языка..... | 6 |
| 4. Методическая часть..... | 7 |
| 5. Фрагменты уроков, описание игр, дидактические материалы. Игровые приемы..... | 8 |
| 6. Заключение | 16 |
| 7. Список литературы..... | 17 |

Игровые технологии на уроках русского языка как один из способов активизации познавательной деятельности обучающихся

Цель данной работы:

показать значимость, незаменимость игры, игровых ситуаций, игровых заданий в организации учебного процесса., преподавания в 5-х,6-х классах.

Задачи:

1. Дать психологическое обоснование роли игры в жизни ребенка.
2. Рассказать о дидактических играх на уроках русского языка.
3. Привести примеры уроков с использованием дидактических игр, а также описание игр, игровых приемов.

ВВЕДЕНИЕ

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности.

К таким активным формам обучения, недостаточно оснащенным в методике преподавания русского языка, относятся игровые технологии.

Одной из уникальных форм обучения, являются игровые технологии, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению русского языка. Увлекательный мир игры делает эмоционально интересной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игры активизирует все процессы и функции ребенка. Так же положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, а изученный материал проходит через практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность темы исследования заключается в том что при использовании игр и игровых ситуаций, на уроках возможны самые разнообразные приемы и формы работы. Все зависит от профессионализма и творчества учителя.

Объектом исследования является познавательная деятельность школьников при изучении нового материала на уроке русского языка

Предмет исследования игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности при изучении нового материала на уроках русского языка.

Цель исследования заключалась в теоретическом обосновании методики использования игровых технологий как одной из форм организации познавательной деятельности школьников при изучении нового материала на уроках русского языка. Достижение этой цели требовало решения следующих **задач**:

1. Провести теоретический анализ различных подходов к пониманию игры на уроках в начальных классах.

2. исследовать отношение детей и учителей к использованию игровых технологий на уроках в школах.

3. Разработать игровые технологии, которые могут успешно использоваться при изучении нового материала на уроках русского языка .

Психологическое обоснование роли игры в жизни ребёнка.

Что представляет собой игра в жизни человека? Стоит ли рассуждать на эту тему или, следуя известной поговорке «Делу время - потехе час», рассматривать игру как потеху, которая имеет право на минимум драгоценного времени. Ответ на этот вопрос найдём в работах психологов и педагогов. Обратимся к труду выдающегося учёного-психолога Л.С. Выготского «Педагогическая психология». Одна из глав этой книги содержит исследование педагогического значения игры. «...уже давно обнаружено, - пишет Л. С. Выготский, - что игра не представляет из себя чего-либо случайного, она неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустрашимую и естественную особенность человеческой природы. ... Они [игры] организуют высшие формы поведения, бывают связаны с разрешением довольно сложных задач поведения, требуют от играющего напряжения, сметливости и находчивости, совместного и комбинированного действия самых разных способностей и сил... В игре усилие ребёнка всегда ограничивается и регулируется множеством усилий других играющих. Во всякую задачу-игру входит, как непеременимое её условие, умение координировать своё поведение с поведением других, становиться в активное отношение к другим, нападать и защищаться, вредить и помогать, рассчитывать наперёд результат своего хода в общей совокупности всех играющих. Такая игра есть живой, социальный, коллективный опыт ребёнка, и в этом отношении она представляет собой совершенно незаменимое орудие воспитания социальных навыков и умений... особенность игры - подчиняя всё поведение известным условным правилам, она первая учит разумному и сознательному поведению. Она является первой школой мысли для ребёнка

Иными словами, игра есть разумная и целесообразная, планомерная, социально - координированная, подчинённая известным правилам система поведения или затрата энергии. Этим она обнаруживает свою полную аналогию с трудовой затратой энергии взрослым человеком, признаки которой всецело совпадают с признаками игры, за исключением только результатов. Таким образом, при всей объективной разнице, существующей между игрой и трудом, которая позволяла даже считать их полярно-противоположными к друг другу, психологическая природа их совершенно совпадает. Это указывает на то, что игра является естественной формой труда ребёнка, присущей ему формой деятельности, подготовлением к будущей жизни».

Польский исследователь Стефан Шуман отмечает, что игра - характерная и своеобразная форма активности ребёнка, благодаря которой он учится и приобретает опыт.

Шуман указал на тот факт, что игра побуждает в ребёнке самые высокие эмоциональные переживания и активизирует его самым глубоким образом. Согласно Шуману, игру можно воспринимать как процесс развития, направленный своеобразным образом на формирование наблюдательности, воображения, понятий и навыков.

В учебнике «Психология» В.А.Крутецкого, читаем: «Лучший способ организовать внимание подростка связан... с умением так организовать учебную деятельность, чтобы у ученика не было ни времени, ни желания, ни возможности отвлекаться на длительное

время. Интересное дело, интересный урок способны захватить подростка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь. Активная познавательная деятельность - вот что делает урок интересным для подростка, вот что само по себе способствует организации его внимания».

Этого, я думаю, достаточно, чтобы понять, насколько серьёзны научные рассуждения о роли игры в жизни ребёнка (да и взрослого человека тоже). **Вывод таков:** игра учит.

Следовательно, стоит поговорить об игре как средстве обучения.

Дидактические игры на уроках русского языка.

В 1989 году в издательстве «Русский язык» вышла книга П.М.Баева «Играем на уроках русского языка: Пособие для преподавателей зарубежных школ». Автор даёт основное понятие игры как средства обучения и делает такие выводы:

- 1) Игра - эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;
- 2) Правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- 3) Игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- 4) Игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников;
- 5) В составе команды каждый ученик несёт ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, каждый стремится как можно

Как же облечь урок в игровую форму в школьной практике? Здесь великое множество вариантов, но обязательно, на мой взгляд, соблюдение следующих условий:

- 1) Соответствие игры учебно - воспитательным целям урока;
- 2) Доступность для учащихся данного возраста;
- 3) Умеренность в использовании игр на уроках.

Виды уроков с использованием игр:

- 1) Ролевые игры на уроке (инсценирование);
- 2) Игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий(урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);

- 3) Игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди орфограмму, произведи один из видов разбора и т.д.);
- 4) Использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- 5) Различные виды внеклассной работы по русскому языку (лингвистический КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели. Эти виды работы описаны в книге Л.Т.Григорян «Язык мой - друг мой».

Методическая часть.

Приведу фрагменты уроков в 5-ом классе. Почему именно этот год обучения? Пятый класс - переходный этап в жизни детей: из начальной школы - в среднюю, в мир новых учителей, новой программы, новых предметов. Задача учителя в это время - сделать эту встречу с незнакомым не пугающей, без разочарований, что будет способствовать возникновению интереса к учению, к открытию. Учителям русского языка и литературы приходится решать такую задачу почти каждый день, радостными и интересными. Вот здесь на помощь учителю придут уроки - игры, уроки - путешествия в страну Русского Языка. Разумно и уместно используя подобного рода уроки наряду с традиционными формами, учитель увлекает детей и тем самым создаёт почву для лучшего восприятия большого и сложного материала.

(Обобщающий урок в конце года)

Оборудование:

карта путешествия;

карточки с заданиями;

воздушные шары с морфемами;

толковые словари для каждой команды

Учитель. Ребята, сегодня мы с вами совершим лингвистическое путешествие по стране **Русского Языка**. Эта страна имеет много городов, и в некоторых из них мы с вами побываем. Чтобы перейти из одного города в другой вам нужно будет выполнить задания, которые приготовили жители этих городов. Страна Русского Языка содержит много интересных достопримечательностей и особенностей. Все города этой страны связаны между собой и об этом не стоит забывать. Совершать лингвистическое путешествие мы будем на 2-х вагончиках (1 и 2 команды). А какой вагон у нас самый главный, ведущий и умный мы узнаем в конце нашего путешествия. И, конечно же, победившие получают пятерки по предмету. За каждый правильный ответ вы будете получать 1 жетон, за неполный ответ – полжетона. За нарушение дисциплины - штраф 1 жетон. В конце мы подсчитаем жетоны и объявим победителей.

Итак, начинаем наше лингвистическое путешествие.

А начнем мы его с представления наших вагончиков (**название, девиз, эмблемы, капитан**).

Представление команд закончено и теперь можно смело двигаться вперед!

1. Чтобы нам войти в страну Русского Языка, нужно справиться с небольшим препятствием : отгадать загадки. **Кто вперед?**

- Какое русское слово состоит из 3-х слогов и указывает на 33 буквы? (Азбука)
- Черные, кривые, от рожденья все немые, а как встанут в ряд, сразу вдруг заговорят? (Буквы)
- Земля белая, а птицы на ней черные? (Бумага и буквы)
- Буквы значки, как бойцы на парад,

В строгом порядке построены в ряд,
Каждый в условленном месте стоит
И называется..... (Алфавит)

планете”. (Глагол)

2 ЗАДАНИЕ: “Четвертый лишний”

(Найти лишнее слово и объяснить почему).

(1 человек от команды).

1 команда – существительное, наречие, сказуемое, предлог.

2 команда - частица, предлог, наречие, союз.

3 ЗАДАНИЕ: *Конкурс капитанов.*

Определить часть речи у данных слов и распределить их на группы по определенному признаку.

1 команда – парты, занятия, урок, полет, походы, огурец.

(По числу –2 группы)

2 команда – книга, тетрадь, портфель, перо, пенал, знание.

(По родам –3 группы).

1 команда

| | | |
|-----------------------|-------|----------|
| - | Лежит | веревка, |
| Шипит, плутовка | | |
| Братъ | ее | опасно- |
| Укусит. Ясно? (Змея). | | |

2 команда

| | | | |
|------|-------|------|--------|
| - | В | лесу | темно, |
| Все | | спят | давно. |
| Одна | птица | не | спит |

На суку сидит,
Мышей сторожит. (Сова).

2. ЗАДАНИЕ: Найти и исправить ошибки в предложениях, аргументировать свой ответ.

“Сова жила в великом замке “Каштаны”. Да, это был не дом, а настоящий замок. На двери замка был и звонок с кнопкой, и колокольчик со шнурком.

Под звонком и колокольчиком были прибиты объявления, написанные

Кристофером Робинем”. Но правильно ли Кристофер Робин написал эти объявления, исправьте ошибки, если они есть.

1 команда - Прашуножать если незапускают.

2 команда - Прошу падергать если ниаткрывают.

3. ЗАДАНИЕ: “Кто быстрее” (Ответить на вопрос).

А) В названии какого дня недели есть удвоенная согласная? (Суббота).

Б) Имена девочек состоят из 2-х букв А и удвоенных согласных. Как их зовут? (Алла, Анна).

Г) Чем оканчиваются день и ночь? (Б)

Д) Что стоит посредине земли? (М)

Е) Чем кончается лето и начинается осень? (О)

Ж) Может быть в слове 100 одинаковых букв? (Сто-л, сто-г, сто-п, сто-к)

Расставить слова так, чтобы получилось предложение, объяснить знаки препинания. (1 человек от команды подчеркивает грамматическую основу).

1 команда - дерево, хвойных, семейства, сосна.

2 команда - ставьте, кресла, сумки, не, товарищи, на.

1 ЗАДАНИЕ: составить слово из морфем, указать лексическое значение этих слов.

(Карточки могут остаться лишние). (Карточки находятся в воздушных шарах. Шар необходимо лопнуть так, чтобы задания не разлетелись, не потерялись! 1 ученик из команды.)

1 команда - приготовить.

ПРИ- , - ИТЬ , - ГОТОВ - , О- , -ЕТЬ - , -БЕЖ - , - УТ ;

2 команда - расписка

РАС - , - ПИС - , К , А , У , -ЛИС - , - ИТЬ - .

2 ЗАДАНИЕ: Отгадать слова.

1 команда

- Корень мой находится в цене.
В очерке найди приставку мне.
Суффикс мой в тетрадке все встречали.
Вся же – в дневнике я и в журнале. (Оценка).

2 команда

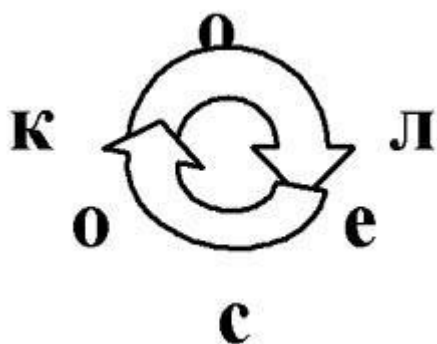
- В списке вы мой обнаружите корень,
Суффикс – в собрании встретите вскоре,
В слове рассказ вы приставку найдете,
В целом – по мне на уроки пойдете. (Расписание).

3 ЗАДАНИЕ: “ Кто больше ”

Составьте из одного большого слова: предпринимательство новые слова за 30 секунд.

(1 человек зачитывает).

2 ЗАДАНИЕ: Кто больше прочитает слов по часовой стрелке и против часовой стрелки.



(око , лес, лесок, сок, сокол, кол, колесо, село, осел).

Учитель: Итак, это последний город, в котором мы с вами сегодня побывали, но в стране русского языка, еще есть много других городов, и их мы с вами обязательно посетим, но не сегодня. А сейчас, выходя из ворот, ведущих в эту чудесную страну, хочется прочитать вам

такое стихотворение.

* * * * *

При изучении второстепенных членов предложения дети с удовольствием воспринимают "веселые" рифмы, помогающие лучше запомнить, понять то или иное языковое явление.

Дополнение.

Вопросы косвенных падежей
Ты безошибочно знаешь уже.
Если задашь их без промедления,
Тут же отыщутся дополнения.

(Рисую книгу (что? вин.пад.). Спорю с товарищем (с кем? тв.пад.).
Дети быстро и с удовольствием запоминают вполне доступные для них строчки и используют это при синтаксическом разборе предложений.

Определение. Обстоятельство.

Признак предмета или явления На вопросы: где? когда?
Обозначает определение. Как? откуда? и куда?
Чей и какой? - ответы просты, Обстоятельства всегда
Лишь не хватает волнистой черты. Дадут ответ вам, да-да-да.

При изучении знаков препинания при однородных членах предложения хороши такие строчки:

Если стоят однородные члены,
Их запятой раздели непременно:
Дети рисуют, играют, сидят,
Спорят, смеются, поют, говорят.

Для лучшего запоминания главных членов предложения можно также использовать "веселые" рифмы.

Когда перед вами задача - найти Потом от него мы вопросы кто? что?
Главные члены предложения, К другим словам направляем
Прежде всего, отыщи глагол, И подлежащее, как на крючок
Глагол в любом наклонении. На эти вопросы поймаем.
Когда обнаружишь этот глагол Тут мы его одною чертой
Между другими словами, Вмиг подчеркнем без сомнения,
То подчеркни его поскорее И полюбуйся - перед тобой
Сразу двумя чертами. Главные члены предложения.

При изучении словосочетания дети нередко путают понятия грамматическая основа предложения и словосочетание. Устранить это могут помочь строчки

Внимание! Внимание! А кто тут главный - без труда
Вот словосочетание. Вопрос определяет.
В нем ходят парюю слова, Вопрос от главного идет
Но не равны у них права. К зависимому слову,
В нем слово главное всегда И никогда - наоборот,
С зависимым шагает. Запомни как основу.

Все эти рифмы дают хороший материал и для повторения различных разделов грамматики.

При изучении написания Ъ и Ь знаков дети с удовольствием выполняют замену словами - отгадками

1. Растолковать, сделать понятным (объяснить).
2. Полоса земли вдоль берега моря, озера (побережье).
3. Вход в здание (подъезд).
4. Снежная буря, метель (вьюга).
5. Служащий, разносящий почту (почтальон).
6. Мясной отвар (бульон).
7. Идущий в пищу, пригодный для еды (съедобный).

Разобрать слова - отгадки по составу, сделать фонетический разбор слов: вьюга, подъезд.
При изучении чередования гласных в корнях слов уместны рифмованные строчки.

Если после корня - А,
В корне будет И всегда!
Вот пример, запоминай:
"Ноги вытер? Вытирай!"

При изучении написания приставок ПРЕ-
и ПРИ- полезно использование "веселых"
рифм. У корня в недругах, представь-ка,
Есть дама гордая - Приставка,
А злит она его одним -
Стоит всегда лишь перед ним.

Приставка **ПРИ-**

1. Приближение

Прибыл ли поезд, приплыл пароход,
Космонавт прилетел из Вселенной -
Обо всех, кто придет, прилетит, приплывет
Пишется ПРИ-, несомненно.

2. Присоединение.

Винт привинтил, прикрутил колесо,
Приклеил, пришил умело -
Помни, что ПРИ- говорят обо всем,
Что добрые руки приделали.

3. Нахождение.

На пригорке придорожном
В пригороде приморском
На пришкольном участке пригожем
Даже привередливому - приволье.

4. Неполнота действия.

Язык прикусил - не совсем откусил.
Пригорела - не значит горит.
Помни, что сделано, но не совсем,
Пишут с приставкой ПРИ-.

При изучении имени существительного провожу дидактические игры "Четвертый лишний". Из каждой группы предложенных слов исключить лишнее.

1. Тетрадь, журнал, блокнот, ручка.
2. Врач, "Скорая помощь", лекарства, троллейбус.
3. Портрет, акварель, кисть, портьера.
4. Шкаф, ковер, диван, полки.
5. конверт, телеграмма, деньги, марка.
6. Аудитория, студенты, знамена, преподаватель.

С записанными словами далее возможны различные варианты работы.

«Выбери три слова» (ЛОТО)(Ее можно использовать на закрепление любых тем по русскому языку)

Цель: Проследить за формированием орфографического навыка с учетом этапа работы над орфографией. Подбор слов зависит от изучаемых или пройденных тем. На 9 карточках записаны девять слов:

1-й набор: рыбка, вьюга, чулок, дубки, варенье, чучело, ручьи, чум, гриб.

2-й набор: подъезд, склад, ворона, град, съемка, клад, ворота, подъем, воробей.

Двое берут по очереди карточки, выигрывает тот, у кого первого окажутся три слова, имеющие одинаковую орфограмму.

| | | | | | | | |
|---|-------|---------|--------|----|---------|-------|---------|
| I | рыбка | вьюга | чулок | II | подъезд | склад | ворона |
| | дубки | варенье | чучело | | съемка | град | ворота |
| | гриб | ручьи | чум | | подъем | клад | воробей |

Игра « Почтальон»

Цель: Закрепить знания учащихся по подбору проверочного слова, расширить словарный запас, развивать фонематический слух, профилактика дисграфии.

Ход: Почтальон раздает группе детей (по 4-5 чел.) приглашения.

Дети определяют, куда их пригласили.

| | | | | | |
|---------------|-------------|-------------|--------------|-----------------|----------------|
| огород | парк | море | школа | столовая | зоопарк |
| гря-ки | доро-ки | пло-цы | кни-ки | хле-цы | кле-ка |
| кали-ка | бере-ки | фла-ки | обло-ки | пиро-ки | марты-ка |
| реди-ка | ду-ки | ло-ки | тетра-ка | сли-ки | тра-ка |
| морко-ка | ли-ки | остро-ки | промока-ка | голу-цы | реше-ка |

Задания:

1. Объяснить орфограммы, подбирая проверочные слова.
2. Составить предложения, используя данные слова.

Игра « Шифровальщики»

Цель: автоматизация звуков, развитие фонетико-фонематического восприятия, процессов анализа и синтеза, понимание смысло-различительной функции звука и буквы, обогащение словарного запаса учащихся, развитие логического мышления.

Ход: Играют в парах: один в роли шифровальщика, другой - отгадчика.

Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Играющие могут попробовать свои силы в расшифровке словосочетаний и предложений.

жЫИЛ аНСКИ кЬОИНК

ЛЬЖИ саНКИ коНЬКИ

Отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать из каждой группы лишнее слово.

Например:

1. Аалтрек, лажок, раукжк, зоонкв (тарелка, ложка, кружка, звонок)
2. Оарз, страа, енкл, роамкша (роза, астра, клен, ромашка)
3. Плнаеат, здзеав, отрбиа, сген (планета, звезда, орбита, снег)

Игра « Клички»

Цель: формирование процесса словоизменения и словообразования, закрепление фонетического и грамматического разбора слов, правописание собственных имен.

Ход: Образуйте клички животных от следующих слов:

ШАР, СТРЕЛА, ОРЕЛ, РЫЖИЙ, ЗВЕЗДА

Составить предложения.

ШАРИК, СТРЕЛКА, ОРЛИК, РЫЖИК, ЗВЕЗДОЧКА

Выделить ту часть слова, которой вы воспользовались при составлении кличек (суффикс, окончание).

Игровые приемы.

1. Найди «лишнее слово»

Цель: развивать умение выделять в словах общий признак, развитие внимания, закрепление правописаний непроверяемых гласных.

| | | | |
|-------|---------|---------|--------|
| МАК | РОМАШКА | РОЗА | ЛУК |
| КОШКА | СОБАКА | ВОРОБЕЙ | КОРОВА |

| | | | |
|--------|------|--------|---------|
| БЕРЕЗА | ДУБ | МАЛИНА | ОСИНА |
| КОРОВА | ЛИСА | ВОЛК | МЕДВЕДЬ |

Задания: Подчеркни « лишнее» слово по горизонтали. Какие орфограммы встретились в этих словах?

2. Детям очень нравятся такие задания, как:

- Заменить словосочетания одним словом:
 - - промежуток времени в 60 минут,
 - - военнослужащий, стоящий на посту,
 - - ребенок, любящий сладкое,
 - - очень смешной фильм.
- Распредели слова на две группы.
 - Найди родственные слова. Выдели корень.

Ценность таких игр заключается в том, что на их материале можно отрабатывать также скорость чтения, слоговой состав слова, развивать орфографическую зоркость и многое другое.

Важная роль занимательных дидактических игр состоит еще и в том, что они способствуют снятию напряжения и страха при письме у детей, чувствующих свою собственную несостоятельность, создает положительный эмоциональный настрой в ходе урока.

Ребенок с удовольствием выполняет любые задания и упражнения учителя. И учитель, таким образом, стимулирует правильную речь ученика как устную, так и письменную.

Это лишь малая толика того количества игр и заданий (шарады, кроссворды, ребусы), которые могут быть предложены детям с целью разнообразить учебный процесс.

Заключение

Игровые технологии выполняют три основные функции : инструментальная – формирование определенных навыков и умений ; диагностическая – формирование знания и развитие мышления учащихся ; социально-психологическая –развитие коммуникативных навыков.

Использование игровых технологий на уроках русского языка : 1. Помогает снять ряд трудностей, связанных с запоминанием материала; 2.развивает познавательный интерес к русскому языку как к учебному предмету; 3.способствует обогащению словарного запаса; 4.расширяет кругозор ; 5.воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремленность, умение находить решение в нестандартных ситуациях.

Осуществление дифференцированного подхода к обучению требует отказа от традиционных методик, значит,учитель должен быть сам творцом.

Ребенок , словно чистый лист бумаги,

Но осторожно, не сомни его судьбу.

Ты помоги ему, придай отваги

И научи выигрывать судьбу.

Список литературы

1. П.М. Баев. «Играем на уроках русского языка», Москва, «Русский язык», 1989 г.
2. Л.С. Выготский. «Педагогическая психология». Москва, «Педагогика», 1991 г.
3. В.А. Крутецкий. «Психология», Москва, «Просвещение», 1986 г.
4. Н.М. Лебедев. «Обобщающие таблицы и упражнения по русскому языку», Москва, «Просвещение», 1991 г.
5. «Дошкольное воспитание», 1985 г., №8
6. «Русский язык в школе», 1989 г., №4
7. «Русский язык в школе», 1992 г., №5
8. «Русский язык в школе», 1993 г., №3
9. <http://www.rusedu.info>
10. <http://www.ukazka.ru>
11. <http://festival.1september.ru>
12. <http://schools.keldysh.ru>