

Ивановская О.Г.

К.п.н., ГБОУ СОШ № 544 с углублённым изучением английского языка
Московского района Санкт-Петербурга**ПРАКТИЧЕСКИЕ ПРИЁМЫ СОХРАНЕНИЯ ЗРИТЕЛЬНОГО ОБРАЗА СЛОВА
ПРИ РАБОТЕ С БЕЗУДАРНЫМИ ГЛАСНЫМИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

В статье рассматриваются дидактические игры, используемые для многократного воспроизведения слов с безударными гласными в корне, проверяемыми ударением, которые приводят к прочному запоминанию написания этих слов.

Ключевые слова: Организация обучения в начальной школе, безударные гласные в корне слов, проверяемые ударением, работа с родителями.

За последние годы учителя всё чаще сталкиваются с трудностями учащихся в применении правил грамматики. Такое задание, как подбор однокоренных слов в целях проверки написания безударной гласной в корне слова затрудняет не только младших школьников, но и учащихся средней школы. Дело здесь не только в недостатке орфографической зоркости (учащиеся могут заменить безударную гласную букву на то, что им «слышится» либо применить «гиперкоррекцию», необоснованно заменяя безударную «и» на «е», «а» на «о» и т.п.). Зачастую ребятам не хватает словарного запаса. Они часто ни разу не слышали проверочного слова, которое предлагает им учитель, либо не соотносят знакомое им проверочное слово и слово проверяемое как однокоренные.

Отчасти это связано с тем, что учащиеся мало читают. Английский термин 'literacy', обозначающий грамотность, прозрачно отсылает нас к литературе. Исследователи отмечают, что грамотность характерна как раз для тех детей, которые выросли в «читающих» семьях [1].

Поэтому логично предположить, что помочь учителю могут задания, многократно повторяющие графический облик одних и тех же однокоренных слов, чтобы учащиеся могли их рассмотреть, запомнить и научиться соотносить друг с другом.

Для этих целей мы предлагаем дидактические игры. Использование игр делает многократное повторение однокоренных слов нескучным, вариативным, так как применяется целый набор игр, и азартным, когда внимание и память требуются для того чтобы быть самым быстрым и успешным, ведь игра предполагает возможность выигрыша.

Достоинством данных игр является их лёгкая воспроизводимость, несложность изготовления раздаточного материала, что может сделать эти игры развлечением в кругу семьи. Таким образом к обучению учащихся привлекаются родители и другие взрослые.

Для примера приведём набор игр, обучающих правописанию слов с корнями «лес», «лис», «свет», «свят», «сед», «сид», «лист». По мере усвоения корня и подбор слов к ним могут меняться.

Игра «Домино»

Правила игры: Раздаётся равное число игровых костей, которые прикладываются друг к другу по принципу «совпадения корней». При отсутствии нужной игровой кости игрок «идёт на базар», а если и там нет нужной кости, то пропускает ход (Рисунок 1).

Победитель: Тот, кто раньше всех выкинет все игровые кости.

лИст	лИст	лЕс	лЕс	с * дОй	с * дОй
уСИдивый	уСИдивый	свЯт	свЯт	свЕт	свЕт
пос * дЕть	пос * дЕть	лИс	лИс	с * дрвАдый	л * ствА
л * стОж	осв * щЕние	св * щЕнник	с * динА	л * снИчий	сИдя
л * стАть	с * дЕжа	св * чА	св * тОй	л * сорУб	л * сИчка
св * тлЯчОж	л * снОй	пос * дЕвший	лИснй	просв * тИте ль	л * сЯга
л * стОчек	св * тлО	св * тофОр	л * снИк	л * сИстый	зАсв * тлО
св * тИльнИк	св * щЕнный	с * дЕние	л * сЁнок	посв * тИть	л * сОж
л * сИца	зас * дЕтся	л * стопАд	св * тОша	л * сА	сЕдЕнькИй

Рисунок 1

Игра «Лото»

Правила игры: Раздаётся равное число игровых полей, которые заполняются словами, которые ведущий достаёт в произвольном порядке (Рисунок 2). Для этого каждая игровая карта копируется дважды: как игровое поле и как раздаточный материал (разрезается на отдельные слова).

Победитель: Тот, кто раньше всех заполнит все свои игровые поля.

Игра «Деревья»

Правила игры: Игра на скорость. Ведущий в произвольном порядке вынимает карточки со словами. Тот, у кого «дерево» растёт от данного корня, говорит: «Моё!» и забирает карточку (Рисунок 3).

Победитель: Тот, кто быстрее всех соберёт наибольшее число слов со «своим» корнем, в том числе, опередит соперников, находя «свои» слова, которые могут писаться двояко.

Лото					Лото				
ЛИСТ	I	ЛИСТВА	I	ЛИСТОК	ЛЕС	I	ЛЕСНИЧЬИ	I	ЛЕСОРУБ
	I		I			I		I	
	I		I			I		I	
ЛИСТАТЬ	I	ЛИСТОЧЕК	I	ЛИСТОПАД	ЛЕСНОЙ	I	ЛЕСНИК	I	ЛЕСИСТЫЙ
	I		I			I		I	
	I		I			I		I	
ЛИСТИК	I	ЛИСТОВОЙ	I	ЛИСТЫ	ЛЕСОК	I	ПЕРЕЛЕСОК	I	ЛЕСОВИК
	I		I			I		I	
Лото					Лото				
СВЯТ	I	ОСВЯЩЕНИЕ	I	СВЯЩЕННИК	СЕД	I	СЕДОЙ	I	ПОСЕДЕТЬ
	I		I			I		I	
	I		I			I		I	
СВЯТОЙ	I	СВЯЩЕННЫЙ	I	ПОСВЯТИТЬ	СЕДОВЛАСЫЙ	I	СЕДИНА	I	ПОСЕДЕВШИЙ
	I		I			I		I	
	I		I			I		I	
СВЯТОША	I	СВЯТЫНЯ	I	СВЯТКИ	СЕДЕНЬИЙ	I	СЕДОУСЫЙ	I	СЕДОБОРОДЫЙ
	I		I			I		I	

Рисунок 2

Игра «Головоломка»

Правила игры: Игра на скорость. Играющие находят и записывают однокоренные слова по горизонтали и по вертикали (Рисунок 4).

Победитель: Тот, кто быстрее и правильнее всех найдёт и запишет все слова.

Игра «Ходилка»

Оборудование: Игровое поле рисуем сами, например, на обложке из-под офисной бумаги. «Старт». — на краю листа, далее маршрут закручиваем к центру. Каждый ход — слово в кружочке (см. Рисунок 2). Неожиданности игре придадут кружочки со словами, которые могут быть написаны двояко (см. приложение 3), кружочки «Пропусти ход», «Один (два, три, четыре) хода назад». Понадобится кубик с точками на гранях от одной до шести.

Правила игры: Раздаётся равное число игровых костей (см. Рисунок 2), которые «играют ход» в случае совпадения корней, когда подброшенный кубик определит, на сколько ходов нужно пойти. При отсутствии нужной игровой кости игрок «идёт на базар», а если и там нет нужной кости, то пропускает ход.

Победитель: Тот, кто раньше всех выкинет все игровые кости или первым дойдёт до слова «Финиш».

Лото					Лото				
ЛПС	I	ЛИСИЧКА	I	ЛИСИЙ	СВЕТ	I	ОСВЕЩЕНИЕ	I	СВЕЧА
	I		I			I		I	
	I		I			I		I	
ЛИСЯТА	I	ЛИСЕНОК	I	ЛИСИЦА	СВЕТЛЯЧОК	I	ПРОСВЕТИТЕЛЬ	I	СВЕТЛО
	I		I			I		I	
	I		I			I		I	
ЛИСА	I	ЛИСЫ	I	ЛИСОНЬКА	СВЕТОФОР	I	ЗАСВЕТЛО	I	СВЕТИЛЬНИК
	I		I			I		I	
			I						

Лото				
Сидя	I	УСИДЧИВЫЙ	I	ПОСИДЕТЬ
	I		I	
	I		I	
СИДЕЛКА	I	ПОСИДЕВШИЙ	I	СИДЕНИЕ
	I		I	
	I		I	
ЗАСИДЕЛСЯ	I	ВЫСИДЕЛА	I	УСИДЕЛ
	I		I	

Рисунок 3

СВЕТ	СВЯТ	СЕД	СИД
свеча	священник	седой	усидчивый
светлячок	святой	посесть	сиделка
светло	священный	седина	усидел
светофор	святоша	седенький	высидела
светильник	святыня	седоусый	засиделся
засветло	Святки	седобородый	сиджу
осв*щение	осв*щение	пос*деть	пос*деть
осв*тить	осв*тить	пос*девший	пос*девший
осв*щённый	осв*щённый	с*дение	с*дение

Рисунок 4



Рисунок 5

Литература

1. Engel S. Stories Children Tell. — NY: Freeman & Co. 1994. — 240 p.