***Развитие познавательного интереса на уроках русского языка в начальной школе в свете введения ФГОС»***

**Цель:**  
выявить и изучить наиболее эффективные технологии развития познавательного интереса школьников к учению на уроках русского языка

**Задачи:**  
- **изучить психолого-педагогические и методические теоретические источники по данному вопросу;  
- апробировать в процессе обучения учащихся различные виды работы по формированию познавательного интереса школьников к учению;  
- в ходе работы использовать различные методы исследования познавательных интересов.**

В ходе реализации поставленных задач в первую очередь предстоит:  
**1.Изучение педагогических программных средств по русскому языку и оценке их достоинств и недостатков.**  
**2.Внедрение в свою практику новых технологий обучения таких как:**   
 **Компьютерные технологии обучения  -** совокупность методов, приемов, способов, средств создания педагогических условий на основе компьютерной техники, средств телекоммуникационной связи и интерактивного программного продукта, моделирующих часть функций педагога по представлению, передаче и сбору информации, организации контроля и управления познавательной деятельностью  
**Дифференциация обучения** - обучение строю на основе дифференциации, позволяющей учитывать индивидуальный темп продвижения школьника, корректировать возникающие трудности, обеспечить поддержку его способностей.

Родоначальником научного подхода к проблеме познавательного интереса следует считать Я.А.Коменского, который писал в "Великой дидактике", что "… нужно прежде всего возбудить у школьников серьезную любовь к предмету, доказав его превосходство, приятность". Данная проблема отражена в работах И.Г.Песталоцци, отмечающего, что школа должна организовать многостороннюю деятельность детей, развивающую их "ум, сердце и руки", опираясь на стойкие познавательные интересы.                          
Так же значимость познавательного интереса осознавали классики зарубежной педагогики Дистервег, Ж.Ж. Руссо, Д. Локк. Они считали познавательный интерес важнейшим средством привития любви к познанию. По словам И.И. Бецкого, "… природу детей нельзя разбудить, пока учение будет горестным, нужно приохотить детей к занятиям, вызвать у них любовь к учению".

XXI век — век высоких компьютерных технологий. Современный ребёнок живёт в мире электронной культуры.  Первоклассник, впервые переступив порог школы, попадает в мир знаний, где ему предстоит открывать много неизвестного, искать оригинальные, нестандартные решения в различных видах деятельности.

Использование ИКТ позволяет погрузиться в другой мир, увидеть его своими глазами. По данным исследований, в памяти человека остается 1/4 часть услышанного материала, 1/3 часть увиденного, 1/2 часть увиденного и услышанного, 3/4 части материала, если ученик привлечен в активные действия в процессе обучения. Компьютер позволяет создать условия для повышения процесса обучения: совершенствование содержания, методов и организационных форм.

Кроме того, фрагменты уроков, на которых используются презентации, отражают один из главных принципов создания современного урока – принцип фасциации (принцип привлекательности). Благодаря презентациям, дети, которые обычно не отличались высокой активностью на уроках, стали активно высказывать свое мнение, рассуждать.   
Включая в урок новые средства обучения, позволяет вывести на новый уровень учебно-познавательный интерес, разнообразить процесс обучения. Повышается активность учеников. Мотивы обучения становятся более устойчивыми, появляется интерес к предмету.

Формирование творческой личности, одна из главных задач, провозглашенных в концепции модернизации российского образования. Её реализация диктует необходимость развития познавательных интересов, способностей и возможностей ребёнка. Наиболее эффективными средствами включения ребёнка в процесс творчества на уроке являются:  
игровая деятельность;  
создание положительных эмоциональных ситуаций;  
работа в парах;  
проблемное обучение.

В учебных занятиях с младшими школьниками необходимы элементы  игры.  Игра,  являясь основным видом деятельности дошкольника,  продолжает занимать важное место в жизни младших школьников, она рассматривается в качестве важного компонента основной деятельности  младших школьников — учения. Игровые элементы активизируют учебную деятельность учащихся, способствуют развитию самостоятельности и инициативы, товарищества и взаимопомощи в труде. Игра — важное средство повышения у учащихся интереса к учению.

Игры подразделяются на творческие и игры с правилами. Творческие игры, в свою очередь включают: театральные, сюжетно-ролевые и строительные игры. Игры с правилами – это дидактические, подвижные, музыкальные  игры и игры–забавы.

В начальном обучении широко распространены дидактические, или обучающие  игры. Они имеют познавательное содержание и направлены на умственное развитие учащихся.  
 **Дидактическая игра.**Цель игры пробудить интерес к познанию, науке, книге, учению. В младшем школьном возрасте игра наряду с учением занимает важное место в развитии ребенка. При включении детей в ситуацию дидактической игры интерес к учебной деятельности резко возрастает, изучаемый материал становится для них более доступным, работоспособность значительно повышается.

**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

**ПРАВОПИСАНИЕ ИМЕН СОБСТВЕННЫХ**  
**Наборщики.** (Класс – 2 команды.)  
На доске записаны слоги: ва, зи, лю, ма, ми, пе, ро, та, то; ма, ля, на, ня, ра, ря, ся, тя, ша.   
Команда девочек составляет из слогов имена мальчиков, а команда мальчиков – имена девочек. Лучшими наборщиками признаются первые 3 ученика в каждой команде, которые правильно выполнят задание. Командное неравенство присуждается команде, лучшие наборщики которой первыми выполнят работу.   
*Возможные имена:* Ваня, Валя, Вася, Миша, Митя, Петя, Рома, Зина, Люся, Маша, Мара, Таня, Тоня, Тося, Варя.

**Подумайте – назовите.**(3 команды по 6 человек.)  
На доске записаны 3 столбика слов:  
 город … река … деревня … имя … отчество … фамилия …   
Каждый член команды по очереди выходит к доске и записывает справа имя или название. Побеждает команда, которая первой правильно выполнит задание.

**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).

**Дидактическая игра  
 Пол-минутки для шутки.**

Цель: закрепить правописание заглавной буквы в кличках животных.

Оборудование: на доске записаны названия тех животных, которые встречаются стихотворении Ю.Черных: собака, курица, корова, кошка, лошадь.

Учитель просит детей внимательно послушать стихотворение и сказать, что в нем не так. Правильный ответ поощряется игровым жетоном. Одни дети дописывают на доске к названиям животных- клички, а остальные выполняют эту работу в тетради.

Жили- были дед, да баба

С маленькою внучкою.

Кошку рыжую свою

Называли Жучкою,

А Хохлатой они

Звали жеребенка,

А еще у них была

Курица Буренка, Собачонка Мурка,

А еще два козла,- Сивка и Бурка.

**Дидактическая игра  
Найди ошибку**

**Цель:** развивать умение выделять в речи слова, обозначающие предмет.

Учитель называет ряд слов, обозначающих названия предметов и допускает одну «ошибку». Ученики должны определить, какое слово лишнее и почему. Правильно выполнивший задание, получает фишку. Выигрывает тот, у кого больше фишек.

Примерный материал:

1.Кукла, дом, море, вышла, ученик.

2.Карта, солнце, железный, дверь, моряк.

3.Девочка, мел, больше, карандаш, жаба.

4.Замок, тяжело, петух, тарелка, вишня.

5.Бежит, книга, окно, ворота, слон и т.п.

**«Конструктор».**

С большим интересом дети играют в

Если взять большое слово,

Вынуть буквы,

Раз и два,

А потом собрать их снова,

Выйдут новые слова.

**- Из слова *«грамотей»* составьте 10 слов. (*Герой, гром, гора, гам, рота, рот, метр, метро, море, тема)*.**

На этапе **чистописания** практикую давать детям ряд слов, в котором надо найти «лишнее» слово.

**Словарная работа**

В словарной работе я использую составление *словариков группами*. Работа с группой слов происходит творчески. После толкования слов, их правильного написания учащиеся выполняют задание: составить рассказ, в котором все данные слова объединены общим смыслом.

Например, *Россия, Кремль, Красная площадь, правительство, председатель, Москва, столица, метро.*

*В самом центре России находится город Москва. В этом городе есть очень красивый Кремль и Красная площадь. В столице находится правительство. Его возглавляет председатель. В Москве проложено метро.*

**Выводы:**   
**1)** занимательность на уроке – эффективное средство для воспитания познавательных интересов  и активизации деятельности учащихся.   
**2)** Игра – один из приёмов преодоления пассивности.   
**3)** Игра развивает умственную деятельность учащихся,  внимание, тренирует память, стимулирует интерес к предмету.   
**4)** Игровые формы обучения на уроках русского языка развивают творчество детей   
и создают прочную базу знаний на данном этапе обучения