*МБОУ «Петропавловская СОШ им. Героя Советского Союза Жукова Д.А.»*

***Головоломки на уроках русского языка в начальной школе***

***(Мастер класс)***

*Учитель начальных классов*

*высшей категории:*

*Хорланова Марина Николаевна*

*2025г*

*Ученик – это не сосуд, который нужно заполнить,*

*а факел, который нужно зажечь.*

Л. Г. Петерсон

Придать привлекательность занятиям, привлечь интерес детей, помогают речевые игры. В игре дети не только легче овладевают навыками языкового анализа и синтеза, но и учатся оценивать свои ответы и решения, а также ответы и решения других. Ученики привыкают к тому, что каждое предлагаемое учителем задание таит в себе какую- то «хитрость», «фокус», требует от них  самоконтроля и самооценки, активного внимания, мыслительной и речевой деятельности. Игровые ситуации увлекают детей, снимают напряжение, усталость, чувство скованности, нередко испытываемые детьми на уроках русского языка.

**Цель** моего мастер класса: обобщить опыт по внедрению головоломок в учебный процесс, показать эффективность метода.

**Задачи:**- раскрыть роль головоломок в развитии мыслительной активности учащихся на уроках

                 - показать возможную методику организации урока с применением головоломок;

                - проверить их эффективность на практике.

     Занимательность нередко достигается повышенной трудностью, нестандартностью и необычностью поставленной задачи, которую приходится решать ученику. Содержание же служит выполнению учебной цели: закреплению и углублению знаний. В процессе игр, связанных с русским языком, дети незаметно для себя тренируются в разграничении сложных языковых явлений, отыскивают предметы, соответствующие тому или иному правилу, с большим удовольствием упражняются в написании трудных слов, а в результате приобретают более прочные грамматические и орфографические навыки.

**Логогриф**

**Логогриф** - загадка, в которой новые слова образуются в результате прибавления или убавления одной буквы или слога, например: «пест - перст», «мир - мираж», «Вера - Венера», «кран -экран».

В логогрифах надо догадаться, о каком слове говорится вначале. Затем в расшифрованное слово надо вставить добавочно одну или две буквы, и получится новое слово.

Головоломка под названием «логогриф» отличается от предыдущих игр тем, что буквы в слове не заменяются другими, а либо выбрасываются, либо прибавляются новые. Это такие загадки, в которых новые слова образуются в результате прибавления или устранения букв, слова или слога.

Занимаясь отгадыванием логогрифов, мы узнаем много нового.

Отгадывая логогрифы, мы тренируем свое мышление, свою память.

Отгадывание логогрифов развивает логическое мышление.

Мы всех – и взрослых, и детей –

В часы досуга развлекаем.

Но нам прибавь вначале букву «Т»,

Тогда мы всех их испугаем.

**(игры-Тигры)**

Древесному стволу защиту я даю.

Впиши мне в середине «Б», и я тебя убью.

**(Кора-Кобра)**

Я здоровью основа;

Слева букву возьми –

И морским стану словом;

Букву справа сними –

Я предмет увлеченья

На собраниях и в прениях.

**(Ответ: «Спорт» – «порт» – «спор».)**

Смотрите, вот так смехота.

«Р» свалилась на кота.

И теперь уже не кот

Роет здесь подземный ход.

**(Ответ: «Кот» – «крот».)**

**Филворд**

Хотелось рассказать ещё об одной лингвистической игре, которая называется **Филворд.**

  Филворд — это чудесная игра слов, один из видов кроссвордов. Классический филворд для детей представляет собой квадратное или прямоугольное поле, поделенное на квадратики и заполненное буквами. Каждая буква используется лишь один раз в одном слове и не пересекается с другими словами.

В задачу игрока входит найти предлагаемые ключевые слова и вычеркнуть их в сетке. Вычёркивать слова можно по горизонтали, вертикали, вверх или вниз.

Каждая буква может входить в состав только одного слова. Слова в этом кроссворде не пересекаются и не образуют «крестов» – это одно из основных отличий филворда от классического кроссворда.

В филворде для детей, задания часто приводятся в виде иллюстраций.

Еще одним преимуществом филворда, является то, школьники очень часто работу с ним воспринимают как игру, развлечение, паузу для отдыха, а не как сложное учебное задание, требующие серьезных усилий для его выполнения. Это, в свою очередь позволяет, удерживать внимание детей на решении поставленной задачи достаточно длительное время. Кроме того, успешное решение данной головоломки позволяет существенно повысить интерес к процессу учения.

Отдельно хотелось бы сказать об эффективном приеме использования филворда в виде мобильного приложения. Это ко всему вышеперечисленному и позволяет обеспечить яркую высококачественную наглядность, привлечь гораздо большее количество дидактического материала, в сравнении с бумажным вариантом.

Таким образом, использование в разных вариантах такой игровой технологии как филворд, позволяет развивать, не только познавательные и интеллектуальные способности обучающихся



**Криптограмма**

**Ещё одна из головоломок называется  Криптограмма**

 Криптограмма - это довольно распространенный вариант головоломки из слов, которая  бывает труднее, чем любая другая игра.

            Способ письма, имеющий целью уберечь некоторые сообщения от посторонних  глаз, сделать написанное понятным только для посвященных или рассчитанный на разгадывание, называется криптографией или тайнописью. А надпись, выполненная  одним из способов криптографии, называется криптограммой.

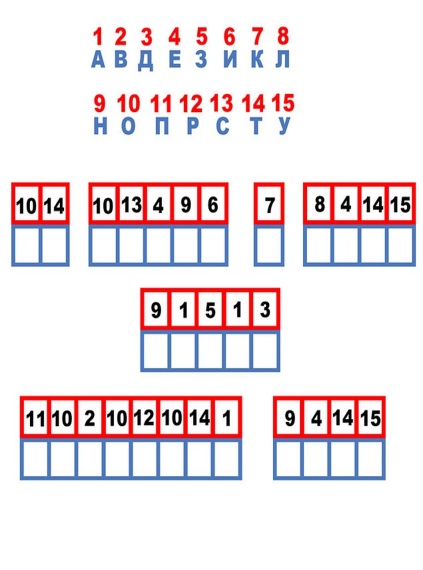
            Коды появились в глубокой древности в виде криптограмм (по-гречески - тайнопись).

Для формирования орфографической зоркости в тексте криптограмм можно использовать вариант с пропущенными буквами: ученик объясняет выбор нужной буквы, читает текст задания, записывает слово. Решение криптограммы позволяет составить пословицу и проанализировать её содержание, позволяет закрепить тему «Границы предложения». Пословица подобрана с учётом обобщающего понятия, которому посвящена данная криптограмма.

Вывод: использование криптограмм в работе над обобщающими понятиями позволяет добиваться хорошей результативности при коррекции нарушений устной и письменной речи, активизирует знания и возможности учащихся, повышает мотивацию и интерес к русскому языку.

Я могу вам предложить несколько заданий из головоломок.

Вы можите оценить и посмотреть, когда можно их применять.

****

Проведение на уроках игровых ситуаций с помощью головоломок дало положительный результат. Практические результаты следующие:

1. Учащиеся научились рассуждать, используя информацию.

2. У учащихся улучшилось воображение, память, мышление.

3. Улучшились качества речи, такие, как: содержательность, логичность, богатство речи, умение отвечать на вопросы, стиль речи.

4. Учащиеся научились действовать сообща, наблюдать за ответами товарища, стремиться к совместной цели.

   Нетрадиционные развивающие игры помогают воспитывать познавательный интерес, способность к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Необычная игровая ситуация с элементами проблемности, присущая занимательной задаче, интересна детям. Желание достичь цели — составить фигуру, модель, дать ответ, получить результат — стимулирует активность, проявление нравственно-волевых усилий (преодоление трудностей, возникающих в ходе решения, доведение начатого дела до конца, поиск ответа до получения результата).

**Рефлексия.**

«Чемодан, мясорубка, корзина». Вам предлагается выбрать, как поступить с информацией, полученной на мастер классе.

Чемодан – информация, которая пригодится в дальнейшем, то, что возьму с собой.

Мясорубка – всё обдумаю, переработаю информацию.

Корзина – выброшу, это мне не нужно.



Уважаемые коллеги, наш мастер-класс подошел к концу. Благодарю Вас за внимание, плодотворную работу, ваше творчество. Желаю Вам успехов в педагогической деятельности, таких же, как Вы: талантливых, активных, инициативных учеников.