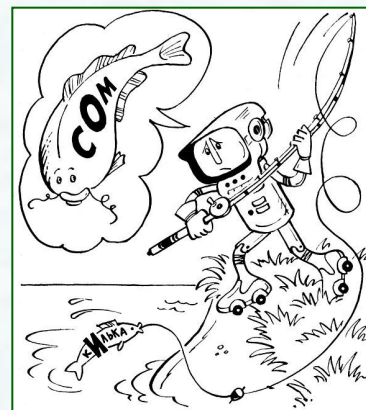


Мастер-класс «Учебное мини - исследование в области русского языка»

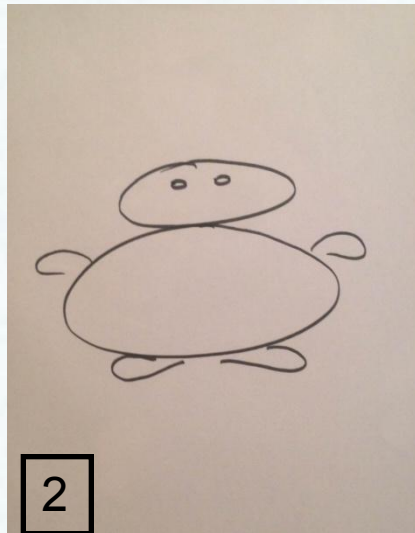
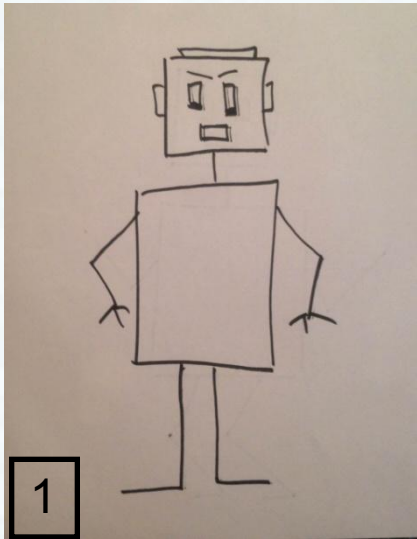
Афанасьева Ж.В., к.п.н.,
доцент ИППО ГАОУ МГПУ

Признаки	Звуки						всего
	[э]	[о]	[ы]	[у]	[и]	[а]	
Красный							
Жёлтый							
Зелёный							
Синий							



Проведём два эксперимента:

**Выбери названия для
этих фантастических существ**



ЛАЛОФ

ГБАРГ

Выбери имя для волшебниц

КУЗДРА

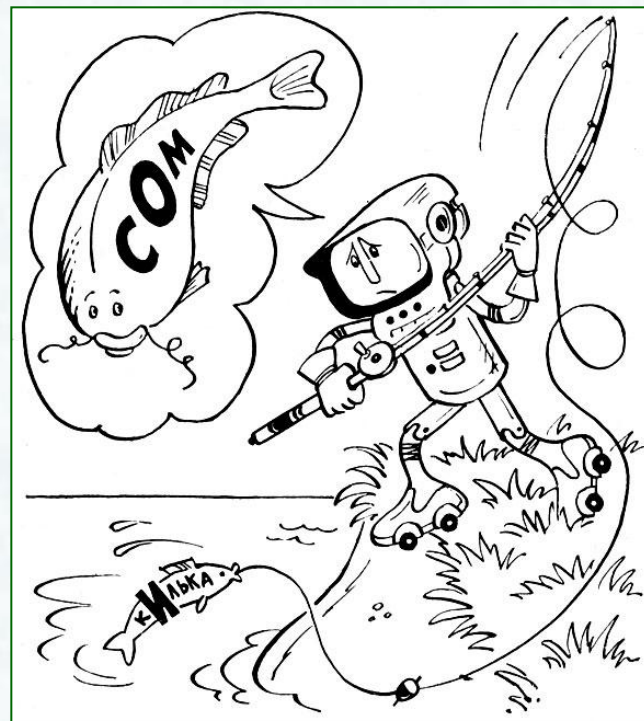
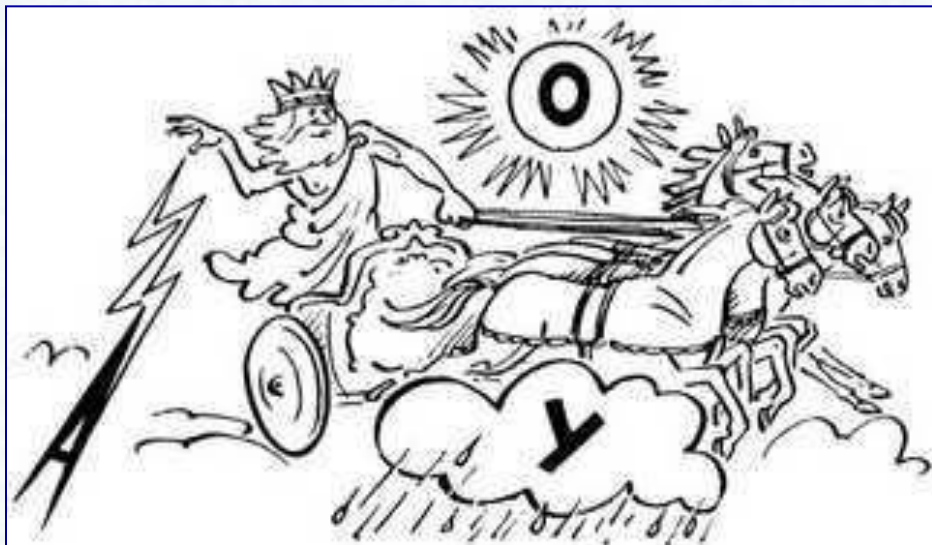
ЭОЛАНА



Игра- исследование: определи тему исследования

Звуки добрые и злые: правда или вымысел?

Есть ли у звуков чувства и настроение?



Игра-исследование: определи цель исследования

- могут ли буквы и звуки
обозначать чувства, настроение и т.д.?



Игра-исследование: сформулируй гипотезу исследования

Гипотеза – догадка, предположение, требующее доказательства.

- *Предположим, что..*

люди воспринимают звуки как весёлые и грустные, добрые
и грозные и т.д.

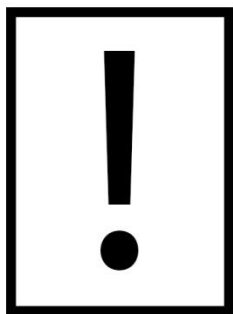
- *Допустим, что ...*

такое восприятие связано с тем, что звуки напоминают
людям разные предметы, явления.



Игра-исследование: выбери метод исследования

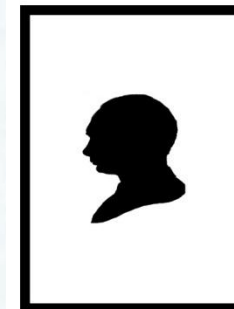
Метод – способ поиска знания, информации.



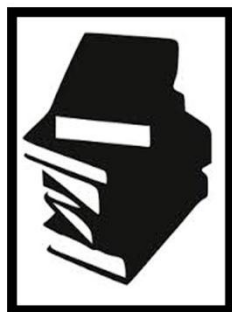
ПОДУМАТЬ
САМОСТОЯТЕЛЬНО



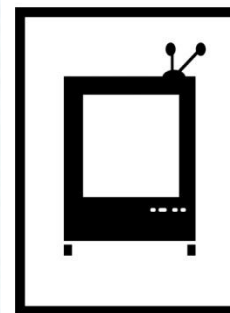
СПРОСИТЬ
У ДРУГОГО ЧЕЛОВЕКА



ОБРАТИТЬСЯ
К СПЕЦИАЛИСТУ



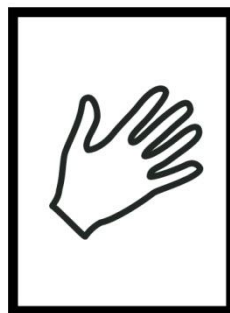
УЗНАТЬ
ИЗ КНИГ



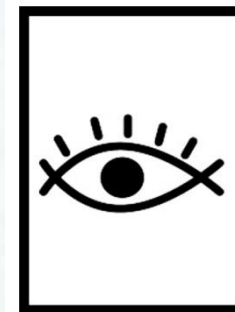
ПОСМОТРЕТЬ
ВИДЕО- И
ТЕЛЕФИЛЬМЫ



ПОСМОТРЕТЬ
НА КОМПЬЮТЕРЕ,
ИНТЕРНЕТ

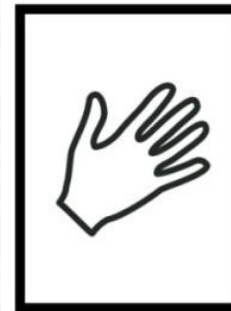


ПРОВЕСТИ
ЭКСПЕРИМЕНТ



ПОНАБЛЮДАТЬ

Игра-исследование: проведи эксперимент



ПРОВЕСТИ
ЭКСПЕРИМЕНТ



Добрый, светлый, хороший



Сердитый, тёмный, грозный



Весёлый, лёгкий, радостный

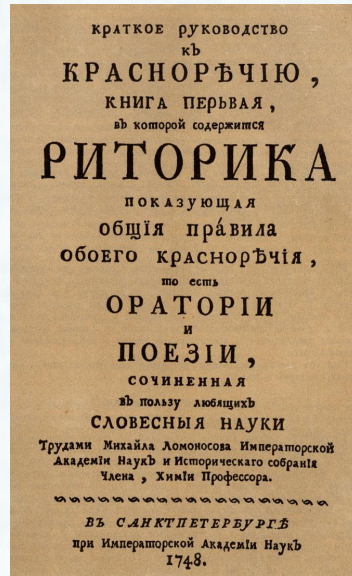


Грустный, печальный

«Краткое руководство к красноречию»



М. В. Ломоносов

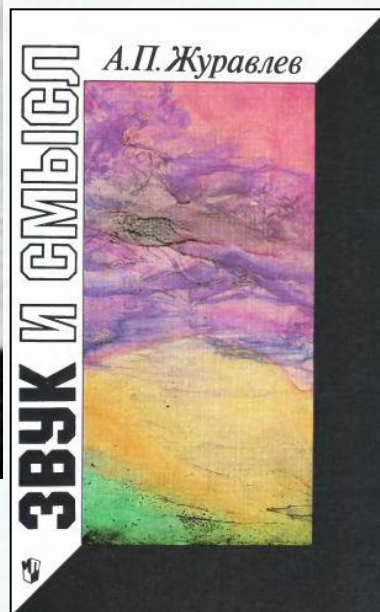


«В русском языке частое повторение буквы **а** способствует изображению великолепия, но также и внезапного страха;
учащение букв **е, и, ю** - изображает нежность, ласкательство, малые вещи;
через **я** показать можно приятность, увеселение, нежность,
через **о, у, ы** — страшные и сильные вещи: гнев, зависть, боязнь и печаль».

Игра-исследование: узнай из книг



УЗНАТЬ
ИЗ КНИГ



«Настроение, характер звука — лишь впечатление от звука. Например, звука [а] можно описать так: он производит впечатление чего-то хорошего, яркого, радостного.

Звук [ф] иной: грустный, тусклый, тихий.

Однако эти признаки нельзя понимать буквально.

Признак «страшный» вовсе не означает, что звук [р] опасен для нас, а признак «веселый» не значит, что звук [и] вызывает у нас смех.

Люди считают звуки добрыми или злыми,

весёлыми или грустными потому, что впечатления от звуков связаны со впечатлениями о предметах и явлениях».

Игра-исследование: обобщи данные, сделай выводы

Вспомни ЦЕЛЬ: определить,

- могут ли буквы и звуки иметь обозначать чувства, настроение?

Вспомни ГИПОТЕЗУ:

-*Предположим*, что люди воспринимают звуки как весёлые и грустные, добрые и грозные и т.д.

-*Допустим*, что такое восприятие связано с тем, что звуки напоминают людям разные предметы, явления.



Игра-исследование: подготовь доклад

План доклада

1. Тема исследования.
2. Какую цель ставили перед собой?
3. Какую гипотезу проверяли?
4. Какие методы использовали?
5. Какие результаты получены?
6. Какие выводы можно сделать?
7. Что можно исследовать в этом направлении дальше?



Этапы научного исследования:

- постановка проблемы и цели,
 - составление плана;
 - изучение теории,
- подбор методов исследования,
 - сбор материала,
- его анализ и обобщение,
 - выводы,
- защита результатов.



Проводя исследования и выполняя проекты, вы научитесь:

- видеть проблемы,
- ставить вопросы,
- выдвигать гипотезы,
- классифицировать,
 - наблюдать,
- проводить эксперименты;
 - делать выводы;
- готовить тексты докладов;
- защищать собственные идеи.



Обсуждение. Рефлексия.

**Для чего служит тренинг «игра-исследование»
в исследовательской деятельности младших школьников?**

1. Даёт целостное представление о ходе исследования.
2. Даёт возможность побыть в роли исследователей.
3. Мотивирует детей к исследовательской деятельности.



Я-ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

***Успехов в
исследовательской
и проектной
деятельности!***