

Методическая разработка раздела образовательной программы

**«Игровые технологии как одна из форм  
организации познавательной деятельности  
учащихся на уроках литературного чтения при  
изучении раздела «О братьях наших меньших»**

Выполнила:  
Учитель начальных  
классов  
МБОУ СОШ  
№26

Земскова Ольга Владимировна

Нижний Новгород

2014 год

**«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».**

**(В.А.Сухомлинский)**

**Объект исследования** - познавательная деятельность школьников на уроках литературного чтения.

**Предмет исследования** – игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности на уроках литературного чтения.

**Цель исследования** - теоретическое обоснование, разработка и апробация методики использования игровых технологий как одной из форм организации познавательной деятельности школьников на уроках литературного чтения.

# Условия применения игровых технологий

- игры отбираются и конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, с целями и задачами уроков;
- используются в сочетании с другими формами, методами и приемами, эффективными при закреплении изученного материала;
- четко организуются;
- соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся;
- уровень познавательной деятельности учащихся достигает преобразующего (для игр с правилами) и творческо-поискового (для ролевых и комплексных игр).

# Функции

## игры



# Виды дидактических игр

По характеру педагогического процесса выделяются игры:

- **обучающие, тренинговые, контролирующие и обобщающие;**
- **познавательные, воспитательные, развивающие;**
- **репродуктивные, продуктивные, творческие;**
- **коммуникативные.**

# Применение игровых технологий

Игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

# **Педагогические цели и задачи**

**Цель:**

**создание условий для формирования и воспитания нравственных качеств у учащихся через совершенствование навыка правильного, беглого, сознательного чтения при использовании игровых технологий и ИКТ.**



# Педагогические задачи

## Образовательные:

обеспечивать развитие речи школьников; навыков правильного, сознательного чтения вслух и про «себя»;  
- совершенствовать умение пересказывать текст с опорой на план; сопоставлять и осмысливать поступки героев, их поведение.

## Развивающие:

- развивать образное мышление, творческое и воссоздающее воображение, ассоциативное мышление учащихся;  
- развивать умение анализировать, делать выводы, обобщать;  
- развивать память, произвольное внимание; навыки самостоятельной работы; коммуникативные навыки через работу в группах, парах.

## Воспитательные:

- воспитывать бережное отношение к природе;  
- прививать любовь к животным, к братьям нашим меньшим;  
- воспитывать культуру общения, интереса к уроку литературного чтения;

# Применение игровых технологий на различных этапах урока

## 1. Организационный этап: этапы урока


- *Загадки*
- *Ребусы*
- *Шарады*

## 2. Этап проверки домашнего задания

- *«Приглашение в театр»*
- *«Задай вопрос соседу»*
- *Викторины («Что? Где? Когда?», «Счастливый случай», «Самый умный»)*

# Этап подготовки к восприятию произведения

## Игра «Шахматы»

	П	Т	Р
Ж	М	У	У
Б	Я	Э	А
И	Т	Ф	Т

**Ответ: Утята**

## Игра «Шифровка»

Расшифруйте название произведения.

	1	2	3	4
А	Н	Щ	О	Е
Б	К	У	Д	К
В	Н	О	Ш	Ю
Г	П	К	Ч	И

Б1 А3 В3 Б1 Г4 А1 А2 А4 В1 А3 Б1  
**Ответ: «Кошкин щенок»**

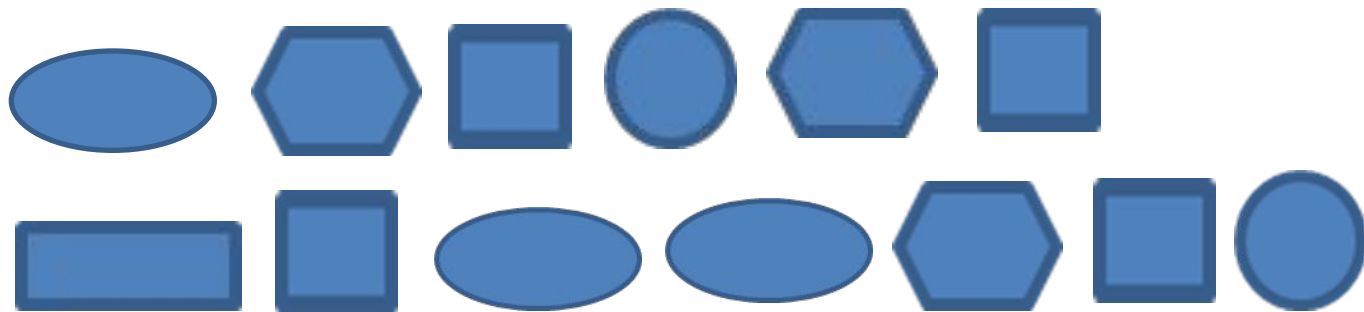
## Игра «Шифровка» 2 вариант

Расшифровав запись, узнаете автора произведения, с которым познакомимся на уроке.



17, 18, 10, 26, 3, 10, 15.

**Ответ: Пришвин**

## Игра «Шифровка» 3 вариант



Подсказка:

- з  - с  - р

- к  - а

**Ответ: сказка, рассказ**

# Этапы обобщения, повторения, закрепления

## *Игра «Литературное лото»*

-Кому из писателей принадлежат следующие строчки?

В. Бианки	Б. Житков	Е. Чарушин
Н. Сладков	Б. Заходер	М. Пришвин

	1	С	Т	А	Р	И	К	
2	Р	Е	Б	Я	Т	А		
	3	С	О	С	И	С	К	И
		4	С	О	В	А		
5	М	У	З	Ы	К	А	Н	Т
		6	А	Л	Ё	Ш	А	
7	Г	Н	Ё	З	Д	А		

Как автор назвал медведя, который играл  
 на очень хорошем инструменте?  
 На что хорона упрямо в клещи  
 на щепке?

# Расшифруй персонажей

## рассказов

**КОНЁУТ**

**УТЁНОК**

**АБЕТРЯ**

**РЕБЯТА**

**НТУМАЗЫК**

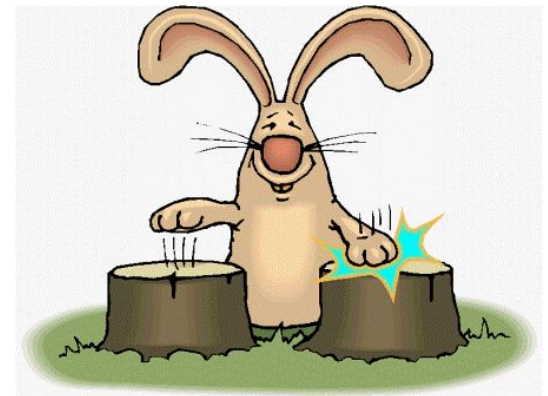
**МУЗЫКАНТ**

**ОВАС**

**СОВА**

**НЕЩКО**

**ЩЕНОК**



# **Игра «Убери лишний персонаж»**

**старик сова мыши лошадь корова  
шмель**

**ребята утка барсук утята**

**Петя Шура ёж тигр сова**

**Алёша стрекоза кошка утята**

**медведь старик старуха**

**кошка цыплёнок щенок**



# Игра «Отгадай название»

По опорным словам, отгадайте название рассказа.

**старик мыши клевер корова**



**«Сова»**

# **Игра «Волшебные ларцы».**

**Вот волшебные ларцы,**

**Здесь начала, там концы.**

**Середины нет, увы...**

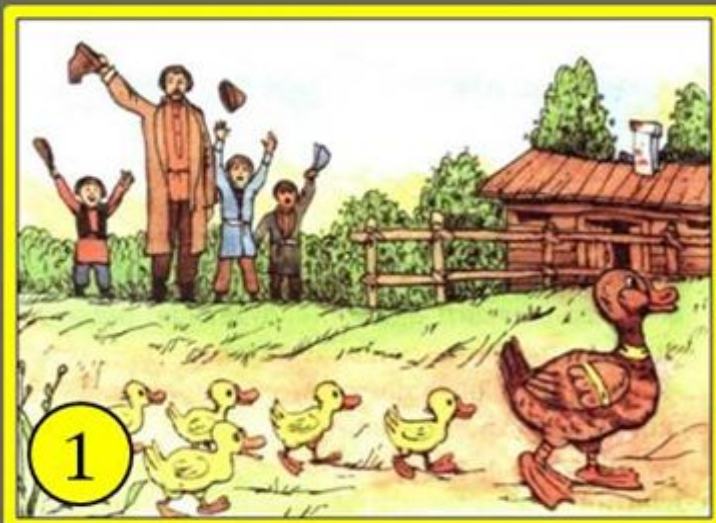
**Ее придумаете вы.**

# Игровой приём «Фантазёры»

Придумай сказку по вопросам:

- *Кто это был?*
- *Как выглядел?*
- *Куда пошел?*
- *Кого встретил?*
- *Что ему сказали?*
- *Что он ответил?*
- *Что ему сделали?*
- *Какова была его реакция?*
- *Чем вся история закончилась?*
- *Вывод или мораль.*

# Игра «Расскажи по картинке»



# ***Игровой приём «Собери стихотворение».***

Расставь строки в стихотворении в  
нужном порядке.

***У неё большое горе,  
Плачет киска в коридоре,  
Не дадут украсть  
сосиски.  
Злые люди бедной киске.***

# Восстановите пословицы

1) И, мила, в, земля, своя, горести;

2) На, стороне, и, чужой, не, весна, красна

## Соберите поговорку

Делу время, ~~коли делать нечего.~~

Скучен день до вечера, ~~потехе час.~~

## Буквенное табло

С	Т	Р	А	Ш	Н	Ы	Й	Р	А	С	С	К	А	З
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

# Этап информации о домашнем задании

## *Игровой приём «Я - писатель»*

*Представь, что на какое-то время ты можешь стать домашним животным. Попробуй представить, что ты превратился в собаку, попугайчика, лошадь или кошку. Что бы ты ел? Чем бы ты занимался днем? Кто бы был твой хозяин и как бы он к тебе относился? Где бы ты спал? Какой бы приятный сюрприз ты хотел бы получить от хозяина? Составь рассказ от имени выбранного животного на тему «День и ночь моей жизни»*

# Этап подведения итогов

- В этом квадрате есть повторяющиеся буквы. Зачеркни их. Из оставшихся букв сложи слово и ты получишь свою оценку за урок

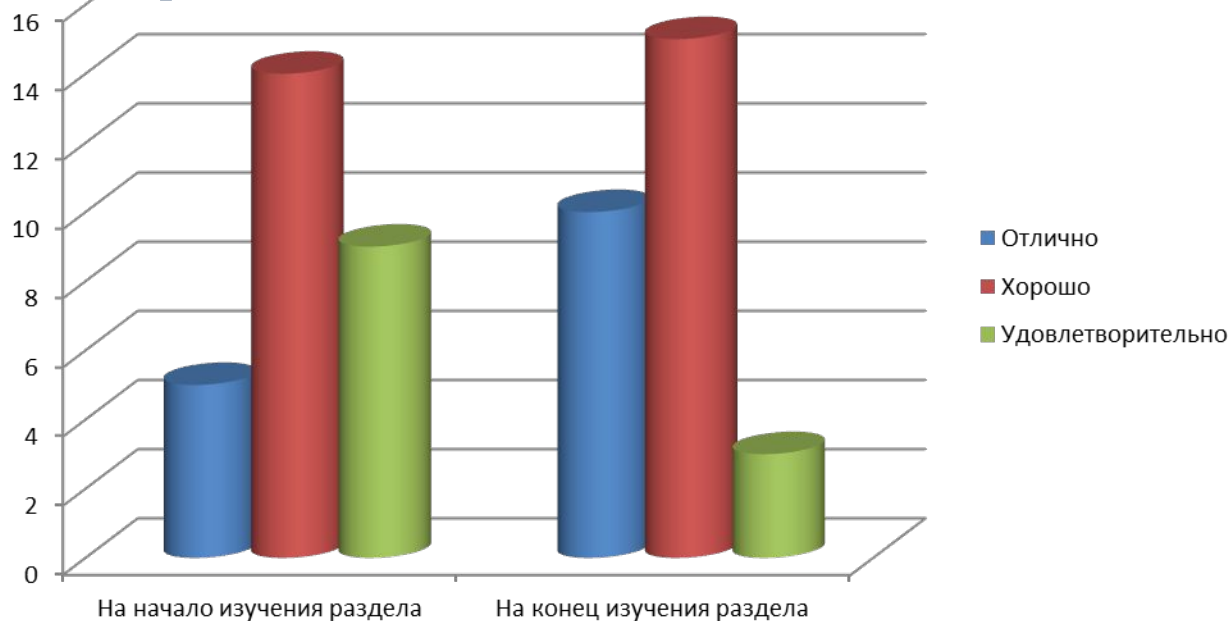
<del>Х</del>	<del>Т</del>	<del>В</del>	<del>А</del>
Н	<del>Ж</del>	<del>З</del>	О
<del>З</del>	<del>Х</del>	Ч	И
Л	<del>А</del>	<del>Ж</del>	<del>В</del>

**ОТЛИЧНО**



# Результаты апробации представленной разработки. Результаты проверочных работ по разделу

## «О братьях наших меньших»:



# Результаты апробации представленной разработки.

## Процент учащихся, выполняющих норму по чтению:

Время проверки	Кол-во учащихся	Выполняют норму и читают выше нормы	Читают без ошибок	Читают выразительно	Понимают прочитанное
Начало изучения раздела	28 ч.	82%	58%	50%	90%
На конец изучения раздела	28 ч.	88%	66%	58%	96%