

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:


- 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»

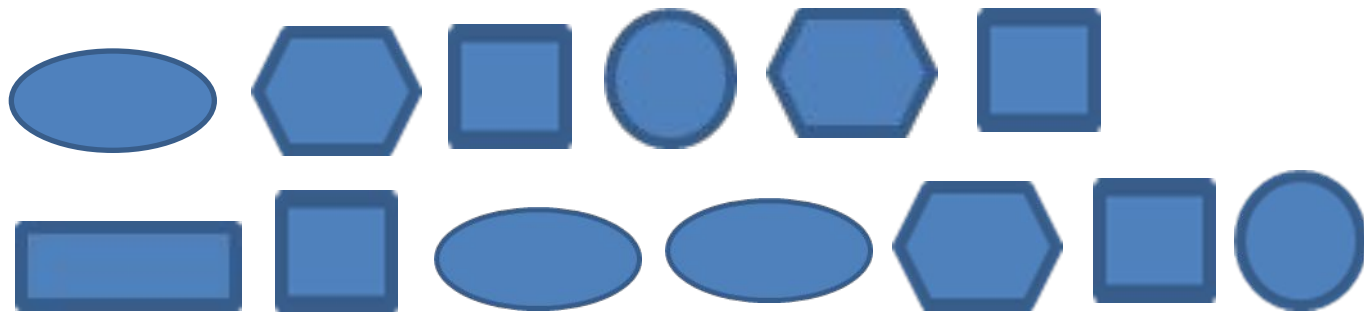
Игра «Шифровка» 2 вариант

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 фортепиано, и что он делал в клетке на цепке?

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...

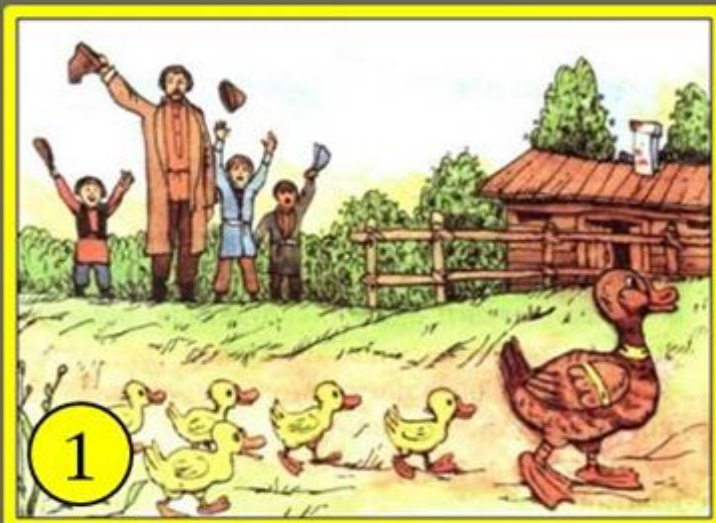
Ее придумаете вы.

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

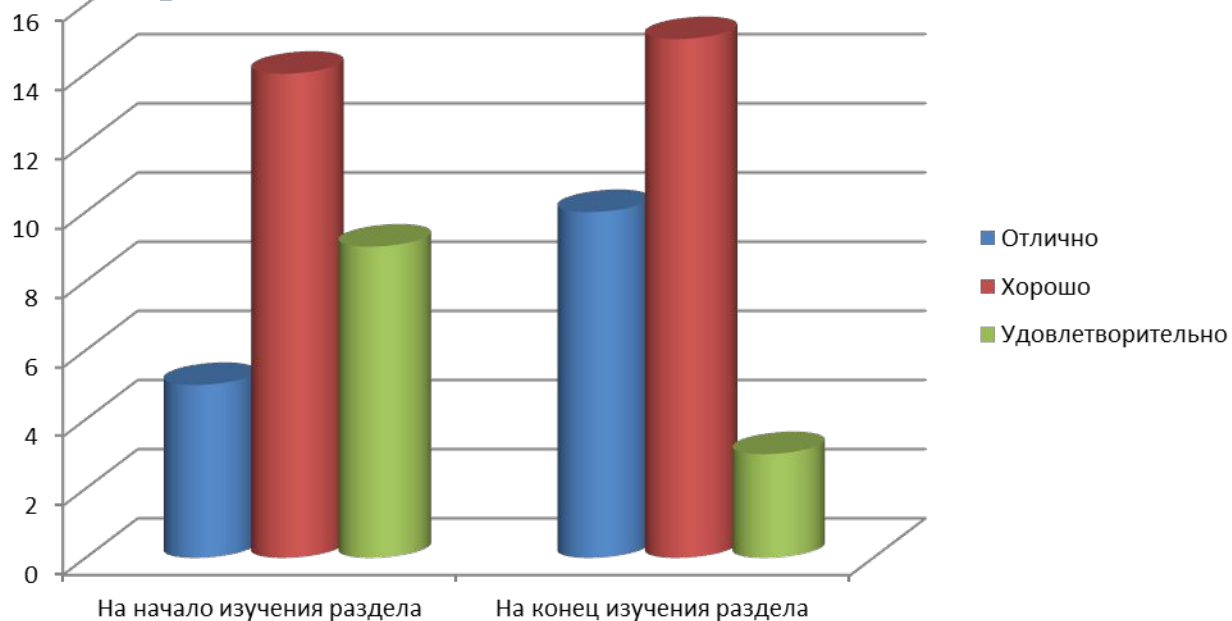
- В этом квадрате есть повторяющиеся буквы. Зачеркни их. Из оставшихся букв сложи слово и ты получишь свою оценку за урок

Х	Т	В	А
Н	Ж	З	О
З	Х	Ч	И
Л	А	Ж	В

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%