

Игровые технологии на уроках литературного чтения в начальной школе



Подготовила:
Гореванова Е.А.,
учитель начальных
классов

«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)

Технология (от греч. « techne » - искусство, мастерство, умения и «логос» - наука) – совокупность приёмов и способов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве.

Под "**игровыми технологиями**" в педагогике понимается обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

позволяет:

- проводить уроки в нетрадиционной форме;
- раскрывать креативные способности учащихся;
- дифференцированно подходить к оценке учебных компетенций учеников;
- развивать коммуникативные навыки учащихся;
- обеспечивать свободный обмен мнениями;
- учитывать возрастные психологические особенности школьников;
- организовывать процесс обучения в форме состязания;
- облегчать решение учебной задачи; вовлекать всех учащихся в учебный процесс;
- ощущать значимость результата для каждого учащегося в отдельности;
- практически закреплять полученные знания;
- формировать мотивационную сферу учащихся;
- расширять кругозор детей;
- формировать навык совместной деятельности.

Задачи по работе с художественным произведением:

- 1) выявлять основную мысль и находить героев произведения, воспроизводить в воображении словесные художественные образы и картины жизни, которые изображены автором;
- 2) давать оценку поступкам персонажей, демонстрировать отношение к героям произведения;
- 3) устанавливать важнейшие события и определять их последовательность;
- 4) придумывать название тексту, отражая в заголовке главную мысль текста;
- 5) формулировать и задавать вопросы по содержанию произведения и отвечать на них, аргументируя свои ответы примерами из текста;
- 6) устанавливать взаимосвязь между событиями, фактами, поступками, мыслями, чувствами героев, опираясь на содержание текста;

- 7) формулировать элементарные выводы, учитывая содержание текста;
 - 8) уметь характеризовать персонажей;
 - 9) интерпретировать текст, учитывая его жанр, структуру, язык;
 - 10) распознавать отличительные признаки художественных произведений;
 - 11) вести рассказ на основе сюжета известного литературного произведения;
 - 12) работать в группе, разрабатывая сценарии и инсценируя прочитанное произведение, в том числе и в виде мультимедийного продукта.
-

Игровые технологии на уроках литературного чтения могут внедряться в различных формах:

- 1) игры-реконструкции;
- 2) игры-обсуждения;
- 3) игры-соревнования;
- 4) игры-поручения;
- 5) игры-предположения;
- 6) игры-загадки;
- 7) игры-беседы (диалоги) и др.

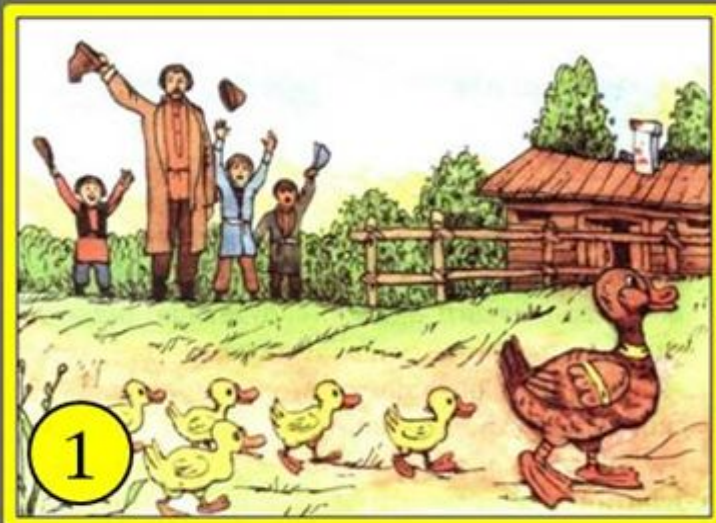
«Инсценировка».

На дом было дано чтение рассказа по ролям. Учитель заранее готовит карточки, на которых написаны герои рассказа и предметы, соответствующие герою. Дети выбирают карточку с названием героя и подходящий предмет, затем читают по ролям.

«Картинная галерея».

Дети вывешивают на доске рисунки к произведению, выполненные дома. Учитель просит учеников пересказать отрывок из произведения, к которому сделан рисунок. Либо учитель просит найти отрывок из произведения, который отображает нарисованное, и прочесть его выразительно.

Игра «Расскажи по картинке»



«Шифровка».

На доске: мЧребушоркалत्वшкеашц

Шифр: 2 4 5 6 9 11 15 16 18

Дети расшифровав, узнают название произведения, над которым будут работать на уроке. (Чебурашка).

	1	2	3
А	И	В	Н
Б	Г	Л	Т
В	А	Е	Д
Г	Р	З	Ц
Д	С	О	Ю

Б2, В2, А2, А1, Б2, А1, Д1, А1, Г3, А1(«Лев и Лисица»)

Б2, А1, Д1, А1, Г3, В1, А1,А2, А1, А3, Д2, Б1, Г1, В1, В3
 («Лисица и виноград»)

«Собери слово».

Помоги Незнайке. Вставь пропущенные буквы. Выпиши их по порядку. При правильном выполнении задания получится новое слово, которое будет темой урока.

котёл с_лдат кру_а о с_ль
стар_уха (топор)
печка смек_лка при_ёл а
р_нец (каша) «Каша из топора»

Расшифруй персонажей рассказов

КОНЁУТ

УТЁНОК

АБЕТРЯ

РЕБЯТА

НТУМАЗЫК

МУЗЫКАНТ

ОВАС

СОВА

НЕЩКО

ЩЕНОК



«Фантазеры»

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.*

Братишка ей не подчинился
И вот в козлёнка превратился,
Когда водицы из копытца
Он в знойный день решил напиться.



Имена сказочных героев.

Вы знаете девушку эту,
Она в старой сказке воспета.
Работала, скромно жила,
Не видела ясного солнышка,
Вокруг - только грязь и зола.
А звали красавицу ...

Зол-ушка



Сказка





Аленький
цветочек



Старик



Колобок



Кот в
сапогах



Заяц



Айболит

Игра даётся на развитие памяти.

Разучивание стихотворения в классе.

На каждое стихотворение даётся 3 слайда:

1-й слайд: чтение, обсуждение стихотворения.

2-й слайд: «ночь»- закрываются некоторые слова, «день»- прочитать стихотворение , восстановив слова.

3 слайд: «ночь»- ещё закрываются несколько слов, «день»- прочитать стихотворение, назвав правильно пропущенные слова

Белеет парус одинокой
В тумане моря голубом!..

Что ищет он в стране
далекой?

Что кинул он в краю родном?..

М.Ю.

Лермонтов

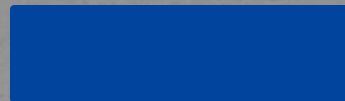
Парус.

Белеет парус

В тумане моря

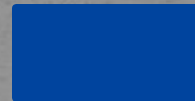
Что ищет он  е

?



Что кинул он в краю 

?..



М.Ю.Лермонтов

Парус.

Белеет парус

_____ане мор _____

Что ище _____ в _____ ?

Что _____ л он в краю _____

?..

М.Ю.Лермонтов

Спасибо
за внимание!

