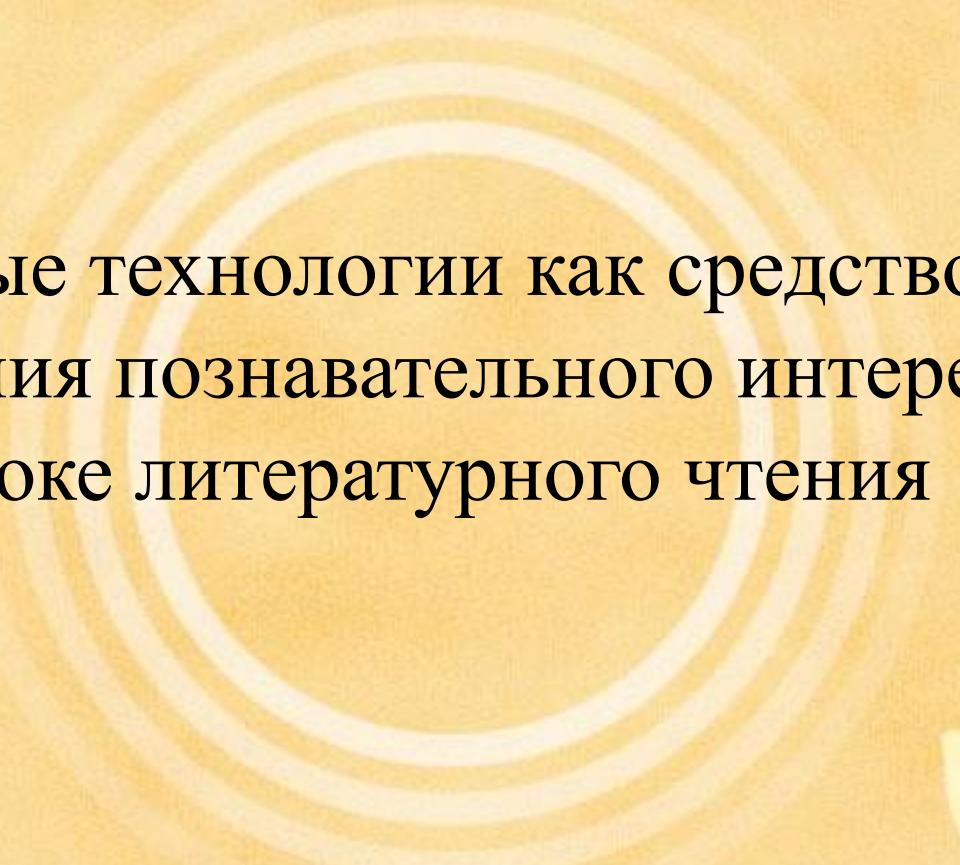



**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Первомайская средняя общеобразовательная школа»  
р.п.Первомайский Тамбовской области**




**Игровые технологии как средство  
повышения познавательного интереса  
на уроке литературного чтения**



**Автор проекта:**  
учитель начальных классов  
Рогатина Ирина Викторовна

**2011 г**



**Чтение должно стать для ребенка очень тонким инструментом овладения знаниями и вместе с тем источником богатой духовной жизни.**

**В.А. Сухомлинский**



# Актуальность

Модернизация современного образования и происходящие инновационные процессы в школе требуют от учителя наиболее эффективных форм и методов обучения для создания комфортных условий, необходимых для овладения общеучебными умениями и навыками, развития коммуникативных качеств обучающихся.

Игра — эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся, направленное на развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого ребенка


# Противоречия

- Между требующим глубокого осмысления материала в учебнике и слабой подготовкой обучающихся к его восприятию.
- Между естественным стремлением человека к знаниям и низкой познавательной активностью обучающихся в школе.
- Между высоким воспитательным потенциалом художественной литературы и снижением интереса к книге в современном информационном обществе.




# Проблема

Влияние игровых технологий на развитие познавательного интереса детей, их личностных качеств.



## **Объект исследования**

Процесс развития познавательного интереса личности средствами игровой деятельности.



## **Предмет исследования**

Игровые технологии как средство развития познавательного интереса обучающихся на уроках литературного чтения.



# Гипотеза

Использование игровых технологий на уроках литературного чтения способствует лучшему усвоению и осмыслению учебного материала, закреплению и запоминанию материала, возбуждает интерес к учебной информации, что позволяет значительно повысить развитие познавательного интереса.

## Цель

Активизация познавательной деятельности обучающихся через применение игровых технологий на уроках литературного чтения.



# Задачи

- раскрыть сущность познавательного интереса на уроках литературного чтения ;
  - изучить игровые технологии;
  - провести сравнительный анализ наблюдения;
  - определить влияние применения игровых технологий на развитие познавательного интереса детей младшего школьного возраста;
  - выявить и обосновать педагогические условия развития познавательного интереса младших школьников на уроках литературного чтения и во внеурочной деятельности;
- вовлекать в проектную деятельность

## Участники проекта

- Обучающиеся 3 л класса
- Родители
- Школьный библиотекарь

## Срок реализации

- 1 год



## Ожидаемые результаты

- повышение у выпускников начальной школы знаний по большинству предметов за счёт повышения качества чтения на основе применения игровых технологий;
- развитие познавательного интереса обучающихся;
- приобретение обучающимися умений:
  - участвовать в обсуждении и принятии коллективного решения;
  - излагать и аргументировать свою точку зрения;
  - анализировать различные варианты и точки зрения;
  - применять всесторонний подход к обсуждению явления;
  - сравнивать и обобщать факты.

# Этапы реализации проекта

## I. Подготовительный.

Изучение проблемы, работа с литературой по данной теме (май-июнь 2009г).

II. Диагностический. Анкетирование, мониторинги, собеседование (сентябрь 2009г).

## III. Практический





Достижение поставленной цели и решение поставленных задач (октябрь-май 2009/10).

## IV. Заключительный.


Анализ полученных результатов (июнь 2010г).



## Подготовительный этап

- изучение проблемы;
- работа с литературой по данной теме;
- ПОДГОТОВИТЬ:
- классный час; 
- читательскую конференцию; 
- физкультминутки для глаз; 
- игры; 
- родительское собрание.

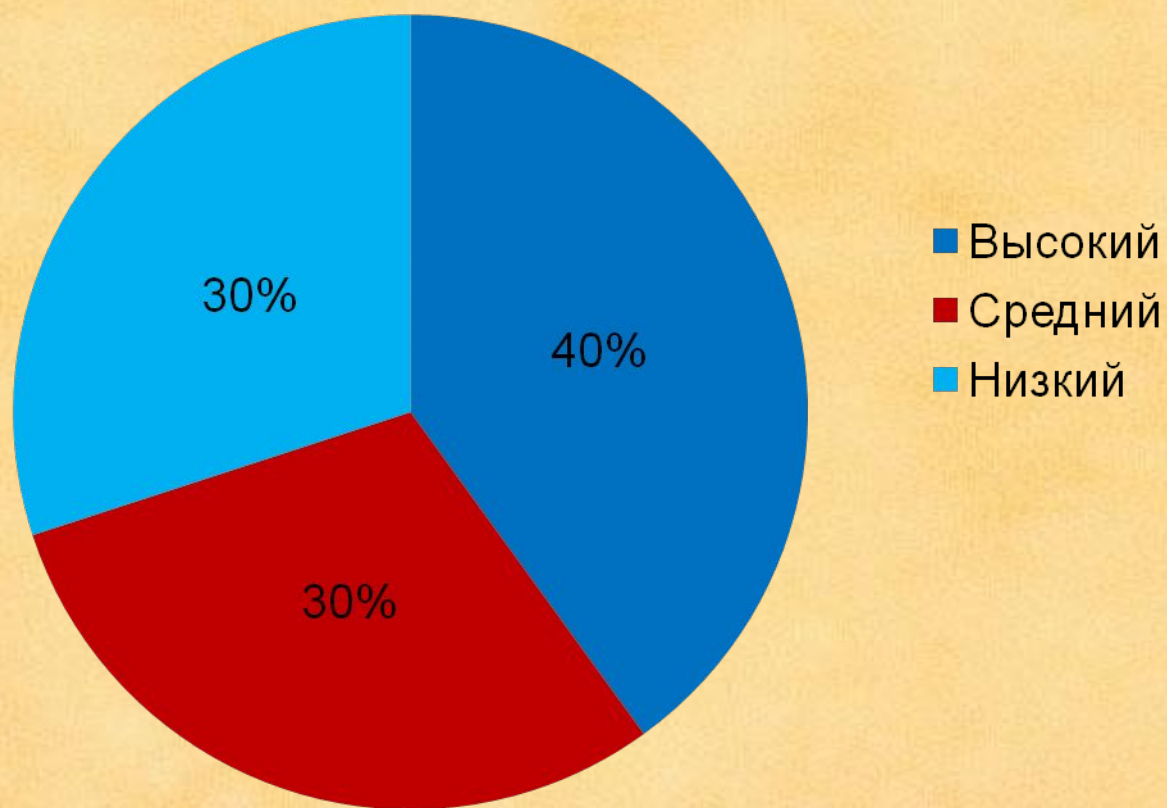
## Диагностический этап

- Анкетирование для родителей ,   
мониторинги, беседы.

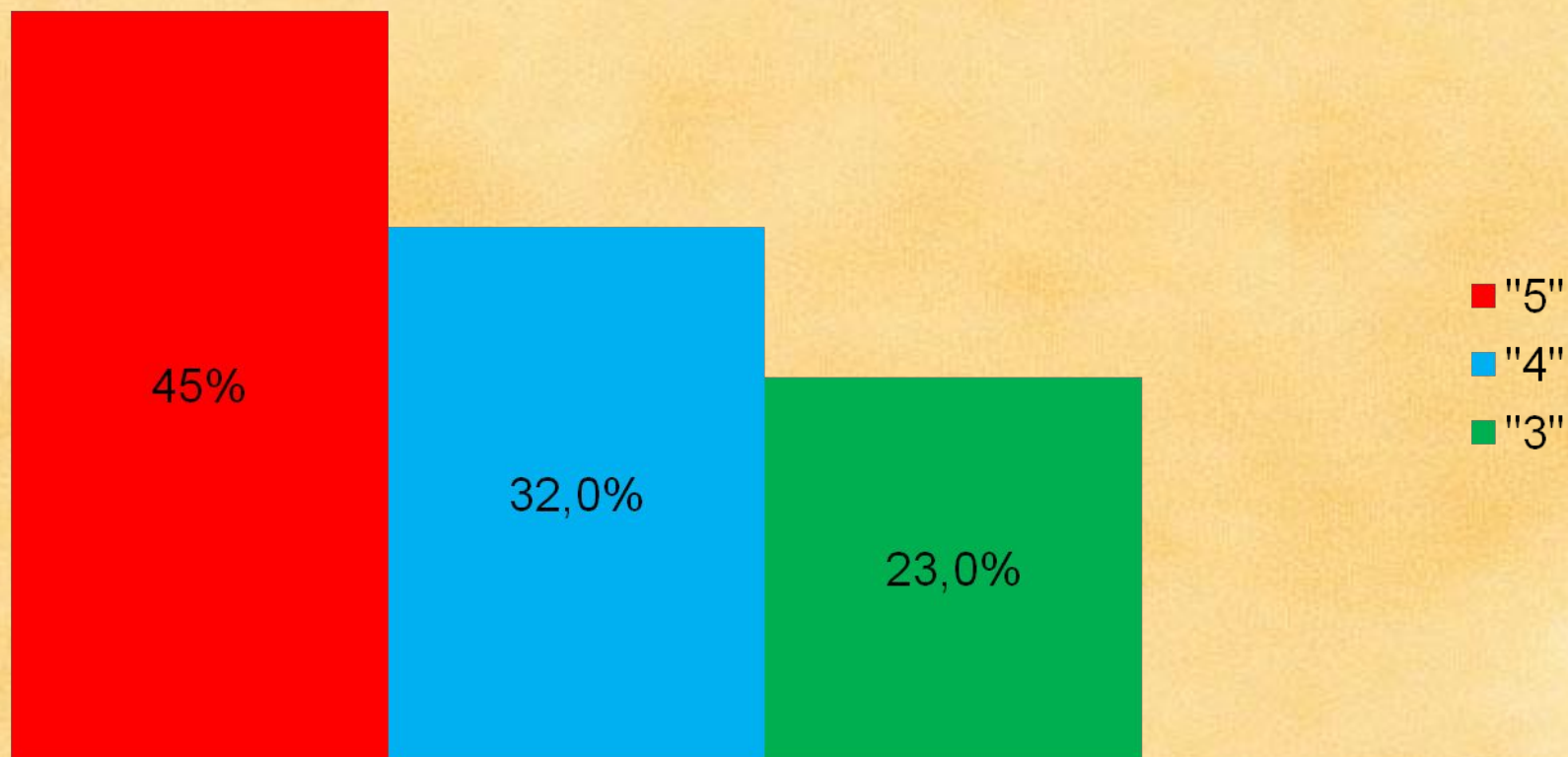


# Результаты вводной диагностики

## Уровень познавательного интереса



# Уровень обученности



Качество знаний – 72%

Обученность – 100%





## Практический этап

- Достижение поставленной цели и решение поставленных задач.
- Реализация игр:
- игра-соревнование «Кто хочет стать миллионером»;
- игра-путешествие «Творчество В.Бианки»;
- игры-упражнения: ребусы, викторины;
- игра-театр «Волшебное дерево» (по творчеству К. Чуковского);
- сюжетная игра «Следствие ведут знатоки».



# Игры на развитие

- Внимания ☀
- Памяти ☀
- Восприятия
- Мышления ☀
- Воображения
- Любознательности
- Фантазии
- Инициативности ☀
- Самостоятельности
- Наблюдательности



## Заключительный этап

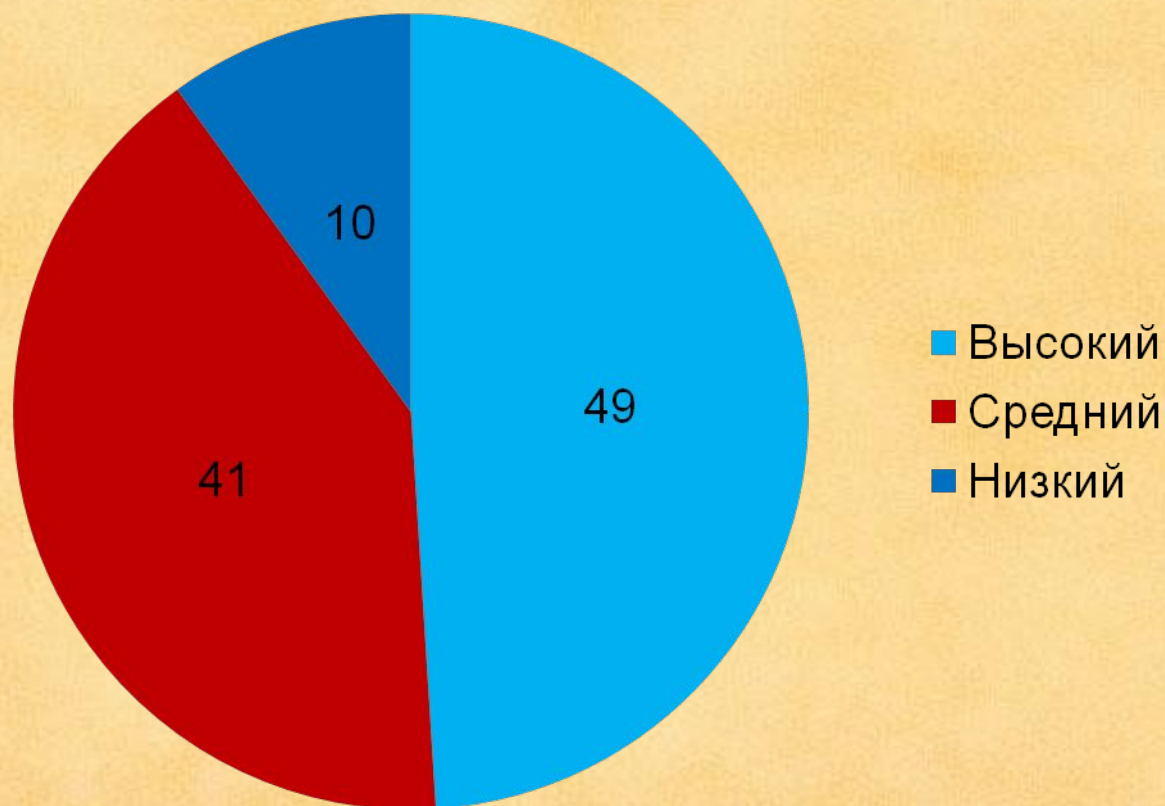
- Достижение поставленной цели и решение поставленных задач.



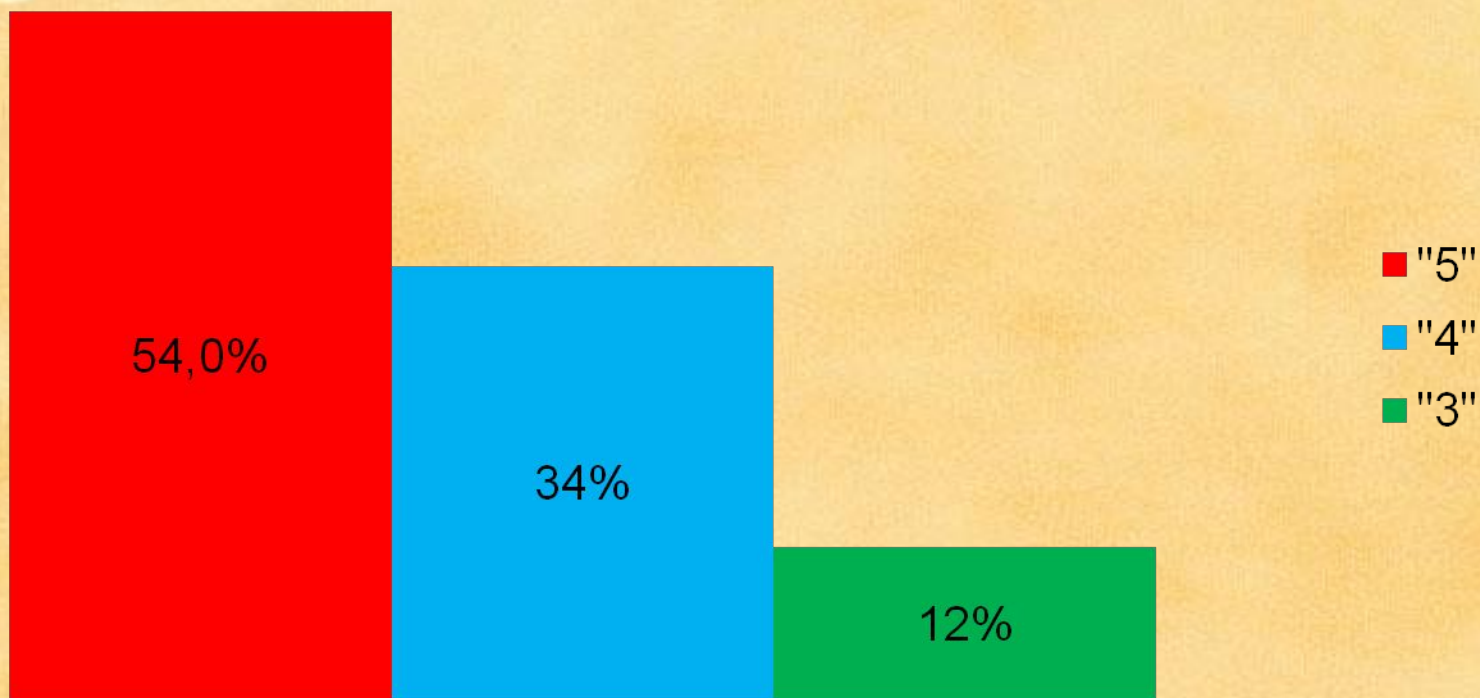


# Результаты заключительной диагностики

Уровень познавательного интереса



# Уровень обученности



Качество знаний – 88%

Обученность – 100%



# Анализ психолого-педагогической литературы

- 1 Бесова М.А. Познавательные игры от А до Я / М.А. Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2004. – 272 с.
- 2 Дейкина А.Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения /А.Ю. Дейкина.- М.: Просвещение, 2002.- С.345.
- 3 Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. Народно образование,2008
- 4 Сергеев И.С. Как организовать проектную деятельность учащихся. АРКТИ,2009г
- 5 Педагогические технологии : учебное пособие / авт.-сост. Т. П. Сальникова. - Москва : Сфера, 2005.

# Результаты проекта

- уровень познавательного интереса стал выше;
- к концу учебного дня у учащихся сохраняется активность и бодрое рабочее настроение;
- привлечение широкого круга обучающихся к самостоятельному поиску необходимой информации через проектную деятельность;
- положительная динамика уровня познавательной деятельности.
- стойкое поддержание интереса к предмету
- развитие интеллектуальных умений и способностей.



# Распространение опыта

Выступление на муниципальном МО учителей начальных классов.

Выступление на педагогическом совете школы.

Публикации на сайтах:

- <http://www.numi.ru/>
- <http://pedmir.ru/>
- <http://pedgazeta.ru/>
- <http://www.proshkolu.ru/>

## Вывод

Правильно подобранные игровые технологии способствовали развитию познавательного интереса обучающихся и позволили повысить качество знаний.

*Гипотеза подтвердилась.*



# Информационные ресурсы

- <http://festival.1september.ru/articles/518924/>
- <http://revolution.allbest.ru/pedagogics/00181483.html>
- <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=5472>
- <http://selevko.net/1contents.php>
- [http://bank.orenipk.ru/Text/t48\\_13.htm](http://bank.orenipk.ru/Text/t48_13.htm)
- <http://selevko.net/bio.php>

The background is a light beige color with a subtle, fine-grained texture. In the top-left and top-right corners, there are decorative floral motifs. Each motif consists of several overlapping, light-colored leaves or petals arranged in a circular pattern, resembling a stylized flower or a fan of leaves. The text is centered horizontally and vertically on the page.

**Спасибо за внимание**