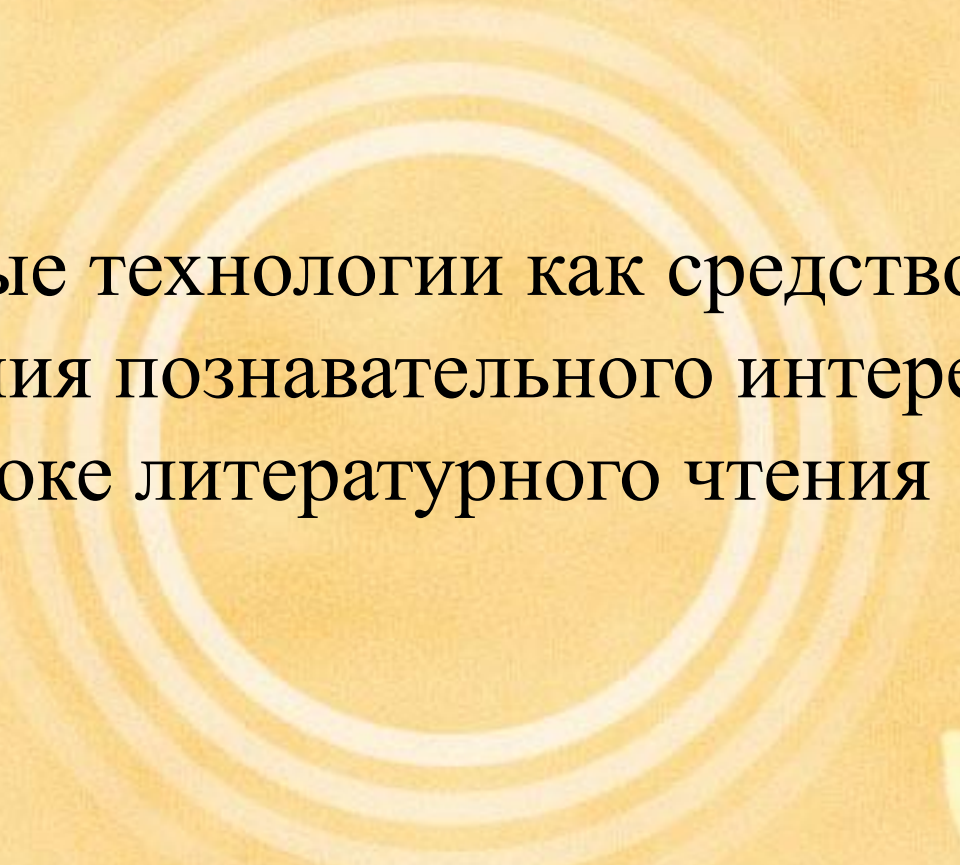



**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Первомайская средняя общеобразовательная школа»
р.п.Первомайский Тамбовской области**




**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

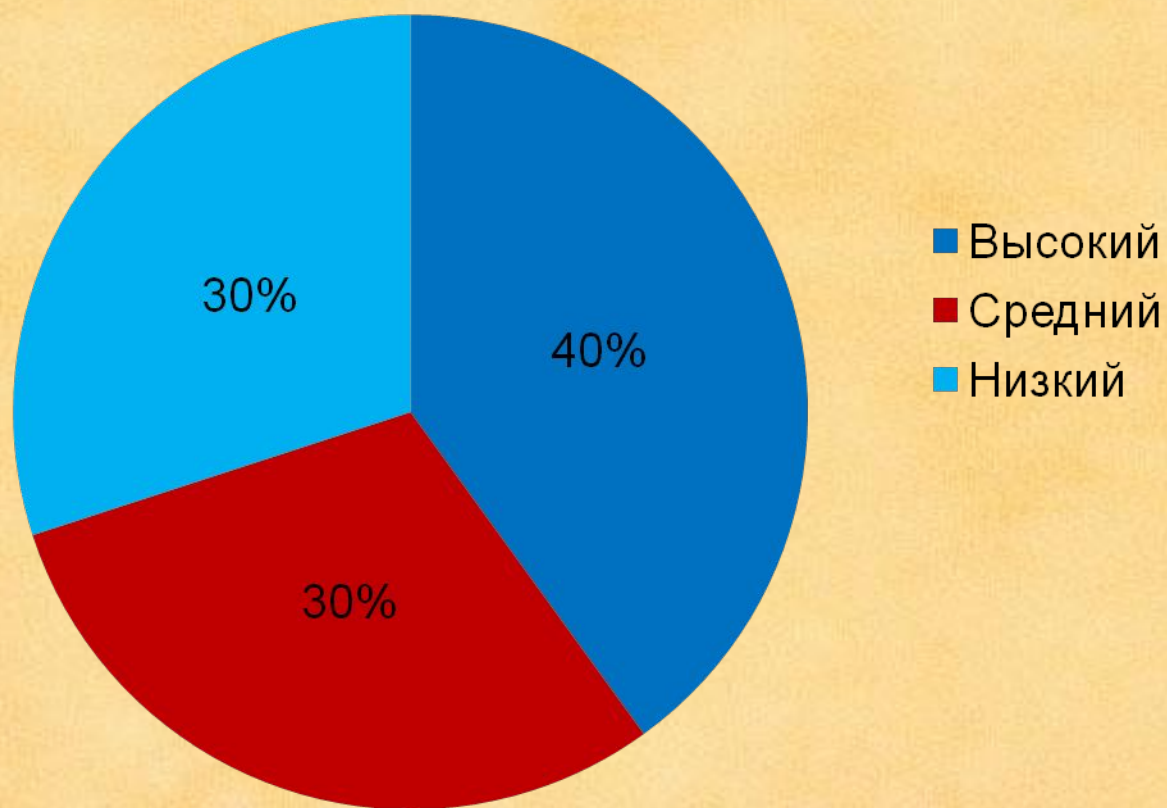
- изучение проблемы;
- работа с литературой по данной теме;
- ПОДГОТОВИТЬ:
- классный час; 
- читательскую конференцию; 
- физкультминутки для глаз; 
- игры; 
- родительское собрание.

Диагностический этап

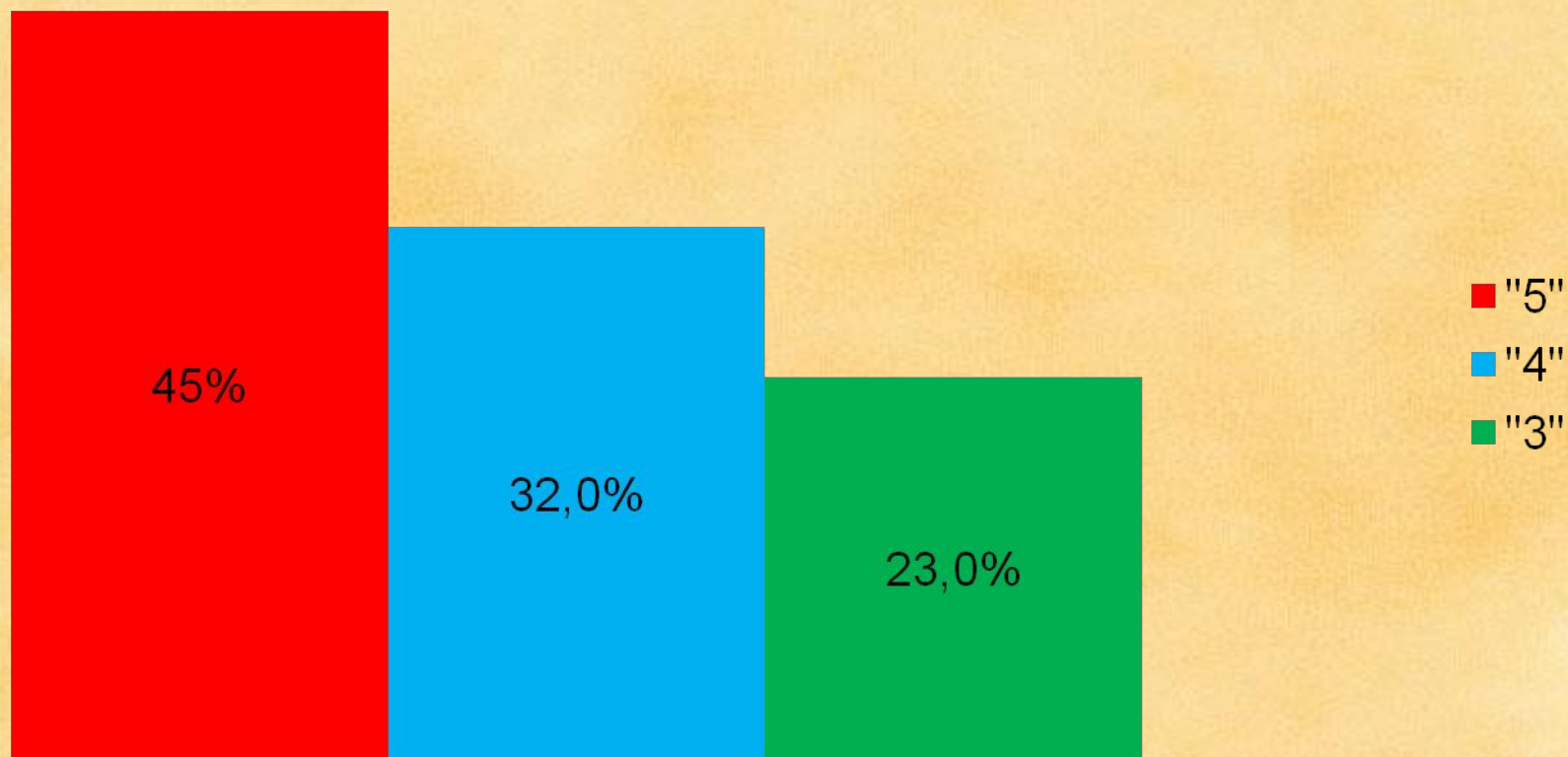
- Анкетирование для родителей , 
мониторинги, беседы.

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



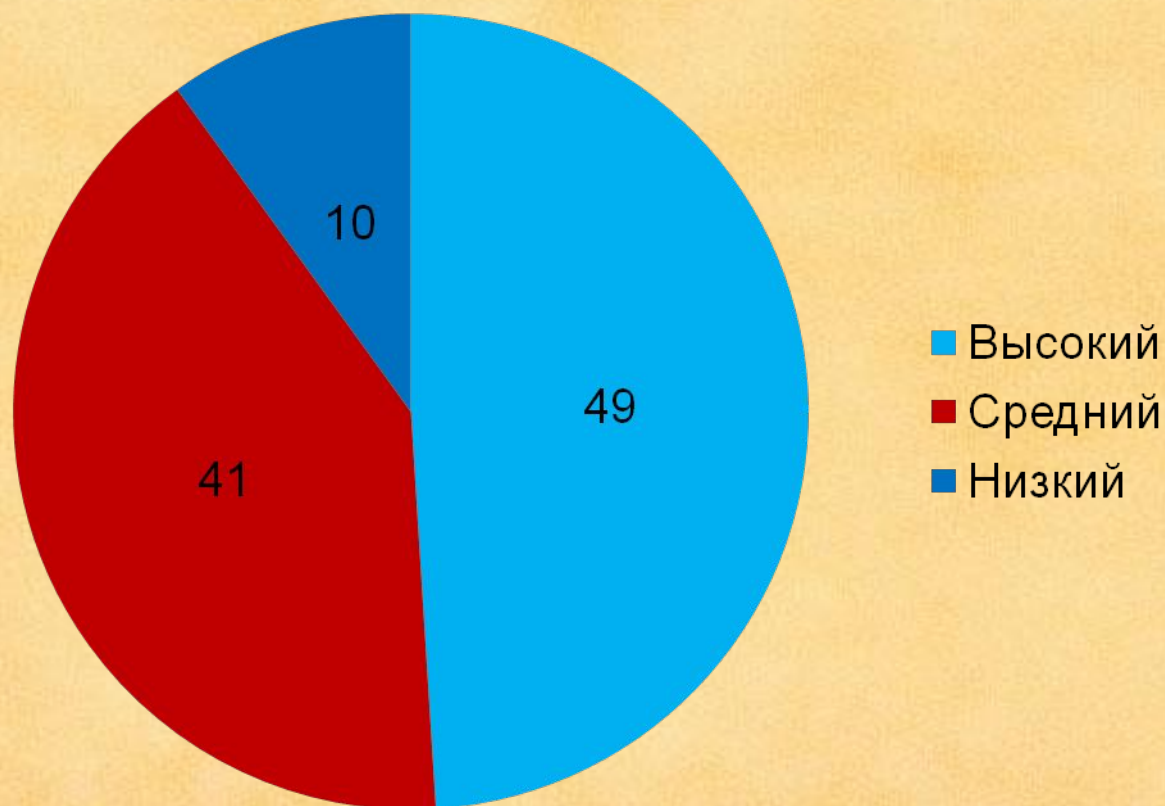
Заключительный этап

- Достижение поставленной цели и решение поставленных задач.

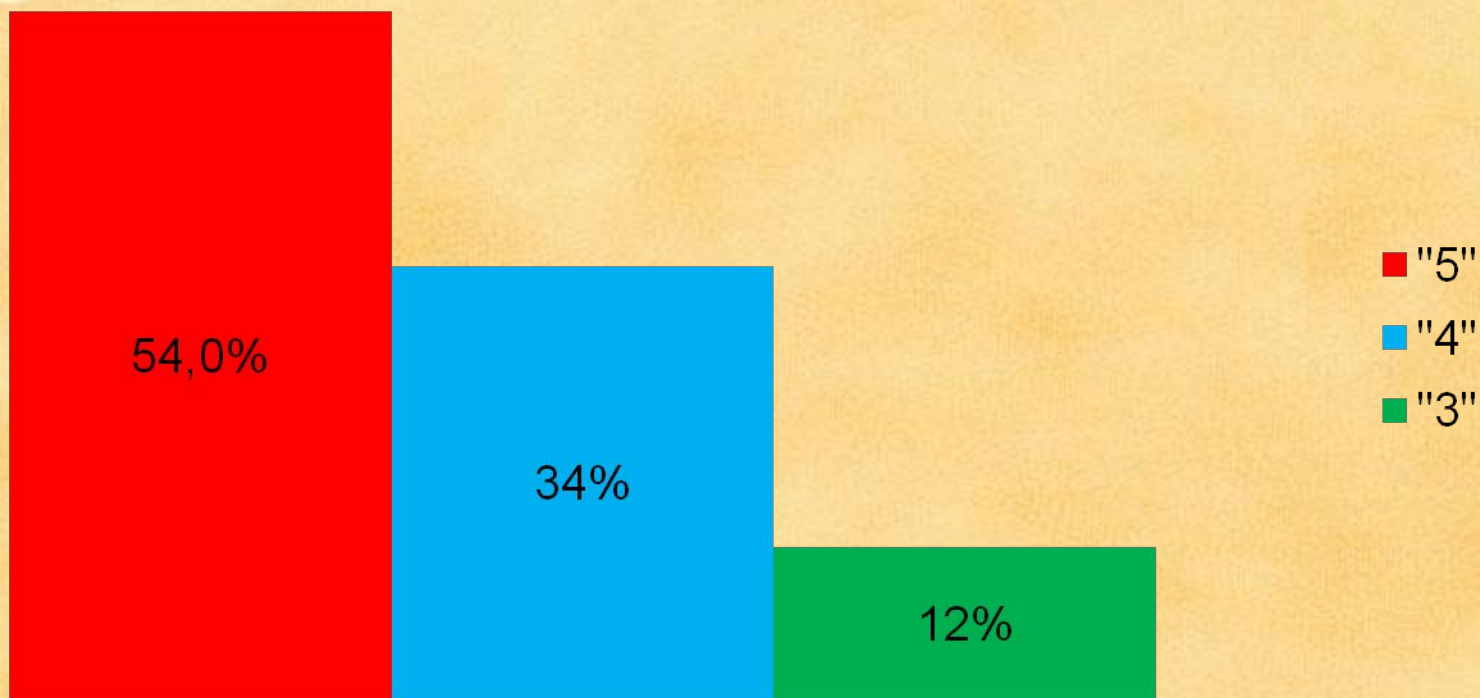


Результаты заключительной диагностики

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://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 faint, stylized floral motifs. Each motif consists of several overlapping, rounded leaf-like shapes radiating from a central point, resembling a stylized flower or a fan of leaves. The text is centered horizontally and vertically on the page.

Спасибо за внимание