

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

**Игровые технологии как средство
повышения познавательной активности на
уроке литературного чтения**



Автор проекта:
учитель начальных классов
Честных Ирина Алексеевна

2013 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 учащихся.

Игра – эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, 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 познавательной активности личности средствами игровой деятельности.

Предмет исследования

Игровые технологии как средство развития познавательной активности учащихся на уроках литературного чтения.



Гипотеза

Можно предположить, что использование игровых технологий на уроках литературного чтения способствует лучшему усвоению, осмыслению и запоминанию материала, возбуждает интерес к учебной информации, позволяет значительно повысить развитие познавательной активности.



Цель

Активизация познавательной деятельности учащихся 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 Срок реализации

- Учащиеся 3 б класса
- Родители
- Школьный библиотекарь

- 1 год



Ожидаемые результаты

- повышение у выпускников начальной школы знаний по большинству предметов за счёт повышения качества чтения на основе применения игровых технологий;
- развитие познавательной активности учащихся;
- приобретение учащимися 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

Подготовительный (сентябрь - октябрь 2012)

1. Изучение и анализ научно-педагогической и методической литературы по проблеме.
2. Разработка дидактического материала, тестов, планов уроков, анкет.
3. Мониторинг вводной диагностики.

Основной (ноябрь 2012 – май 2013)

1. Реализация поставленной цели и задач.
2. Внедрение в образовательный процесс игровых технологий.
3. Проведение уроков и внеклассных мероприятий, родительских собраний.
4. Проектная деятельность.
5. Участие обучающихся в олимпиадах, конкурсах.

Заключительный (сентябрь 2013)

1. Обобщение опыта на базе МКУ «ИМЦ Первомайского района» и выступление на РМО.
2. Результаты реализации проекта.
3. Мониторинг личностных достижений обучающихся



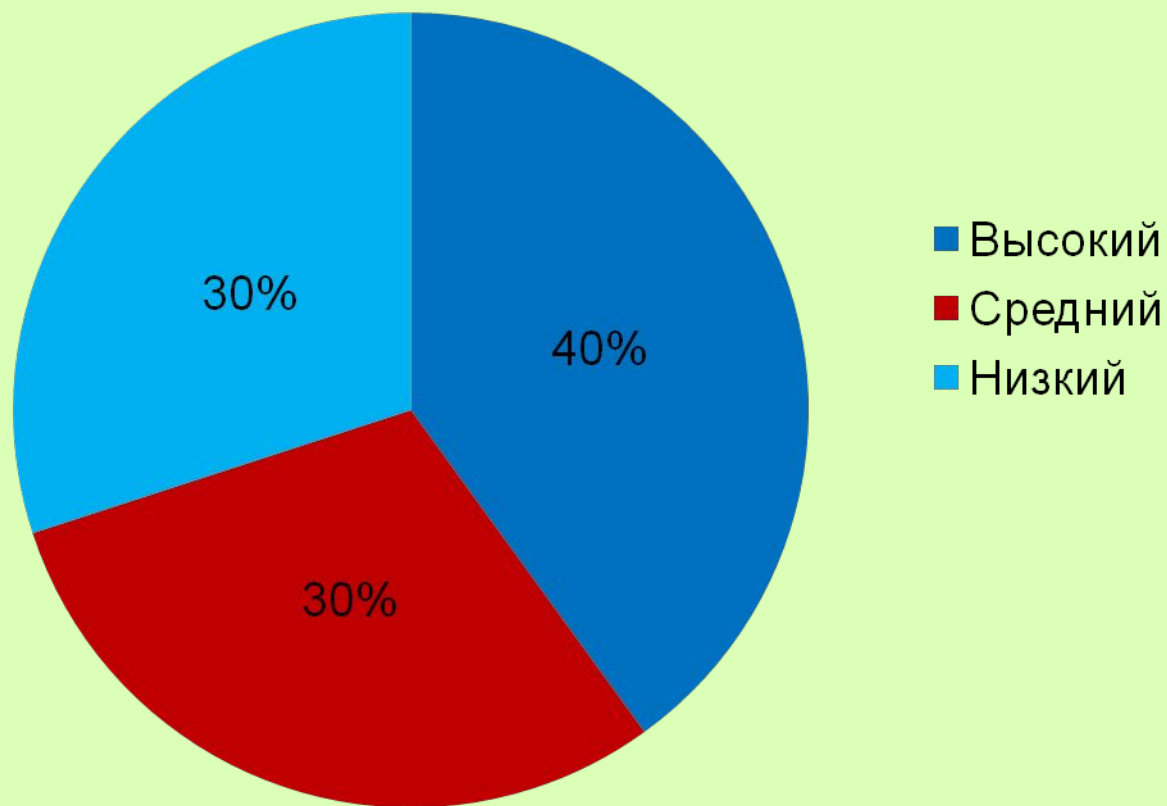
Подготовительный этап

- изучение проблемы;
- работа с литературой по данной теме;
- анкетирование для родителей, мониторинги, беседы.

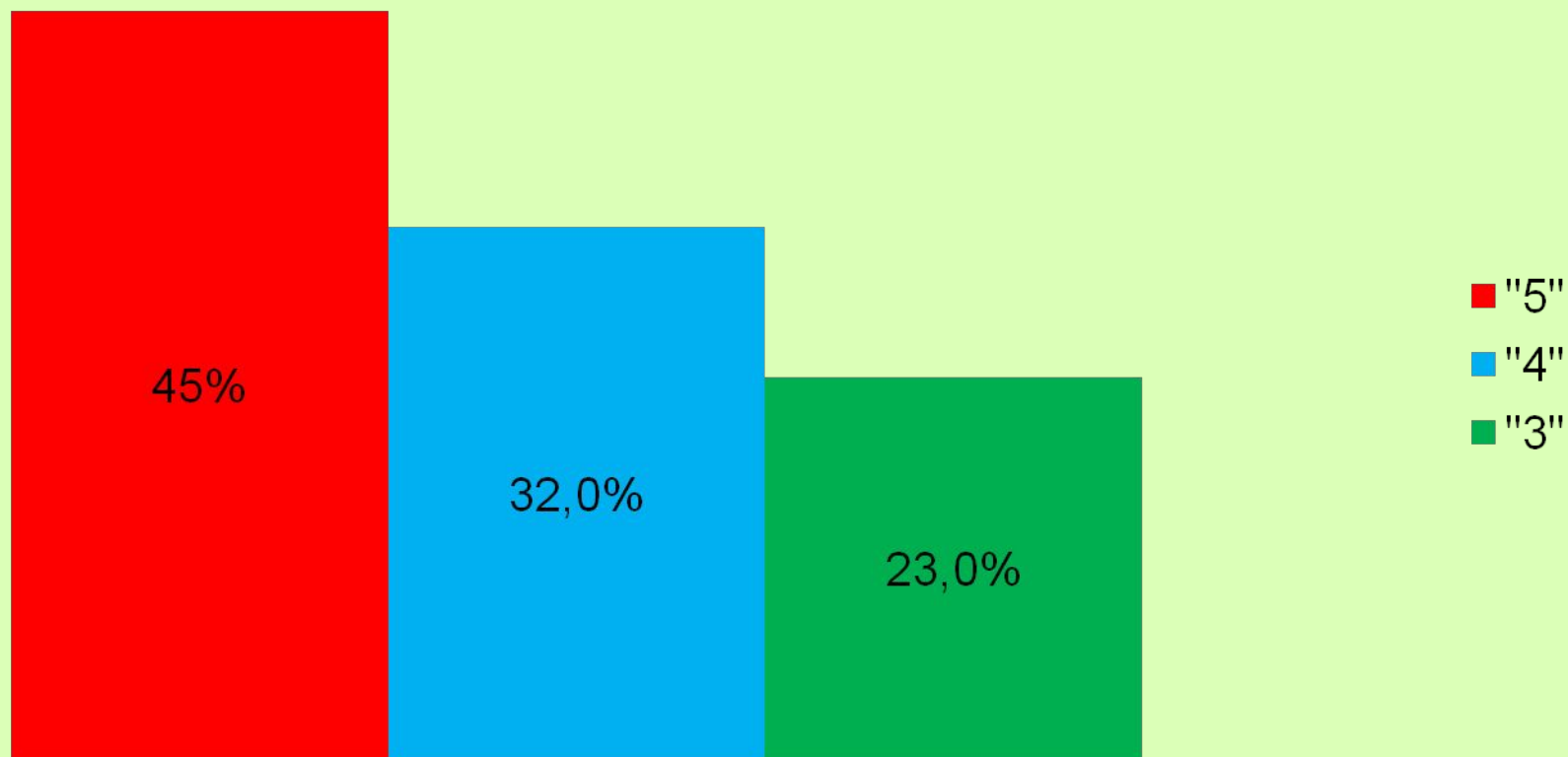


Результаты вводной диагностики

Уровень познавательного интереса



Уровень обученности



Качество знаний – 72%

Обученность – 100%

Основной этап



- Достижение поставленной цели и решение поставленных задач.

- Реализация игр:

игра-соревнование «КВН по дорогам сказок»;

игра-путешествие «Творчество К. Чуковского»;

игры-упражнения: ребусы, викторины;

игра-театр «Сказки диалоги о животных » (по творчеству В. Бианки и Н. Сладкова);

сюжетная игра «Следствие ведут знатоки».



Игры на развитие

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



Заключительный этап

Обобщение опыта работы

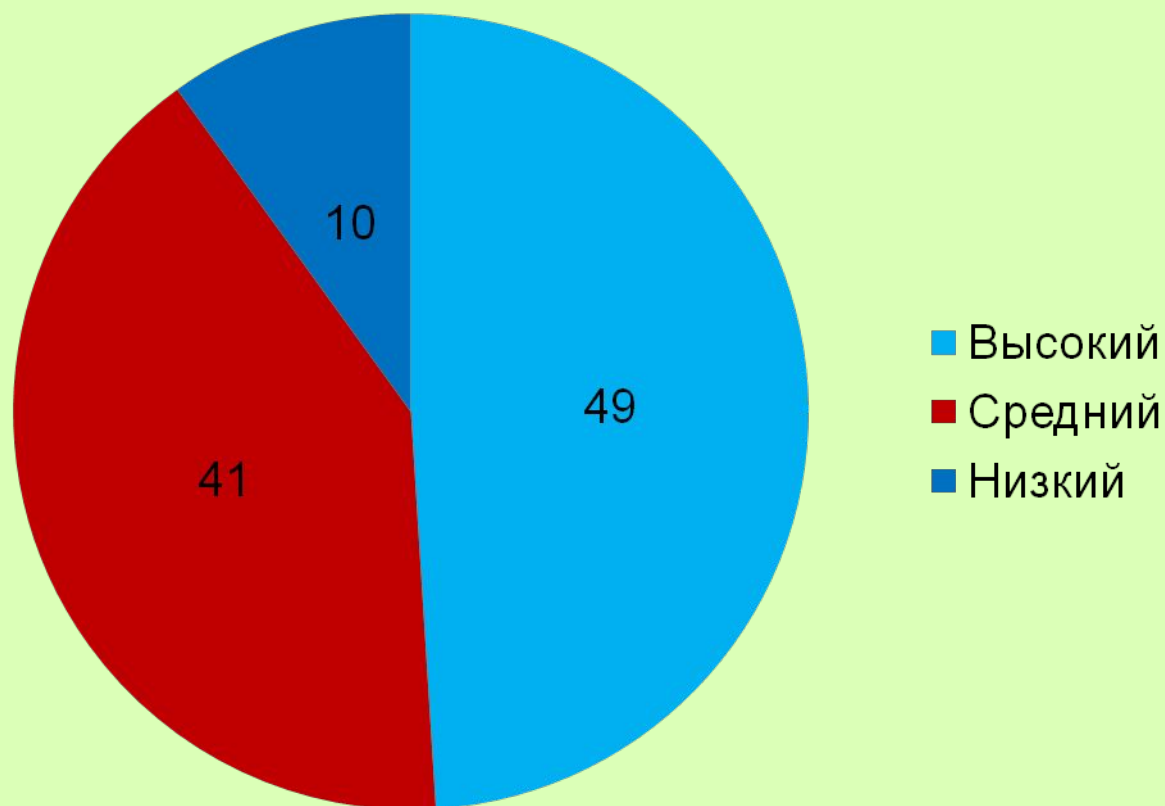


Защита проекта

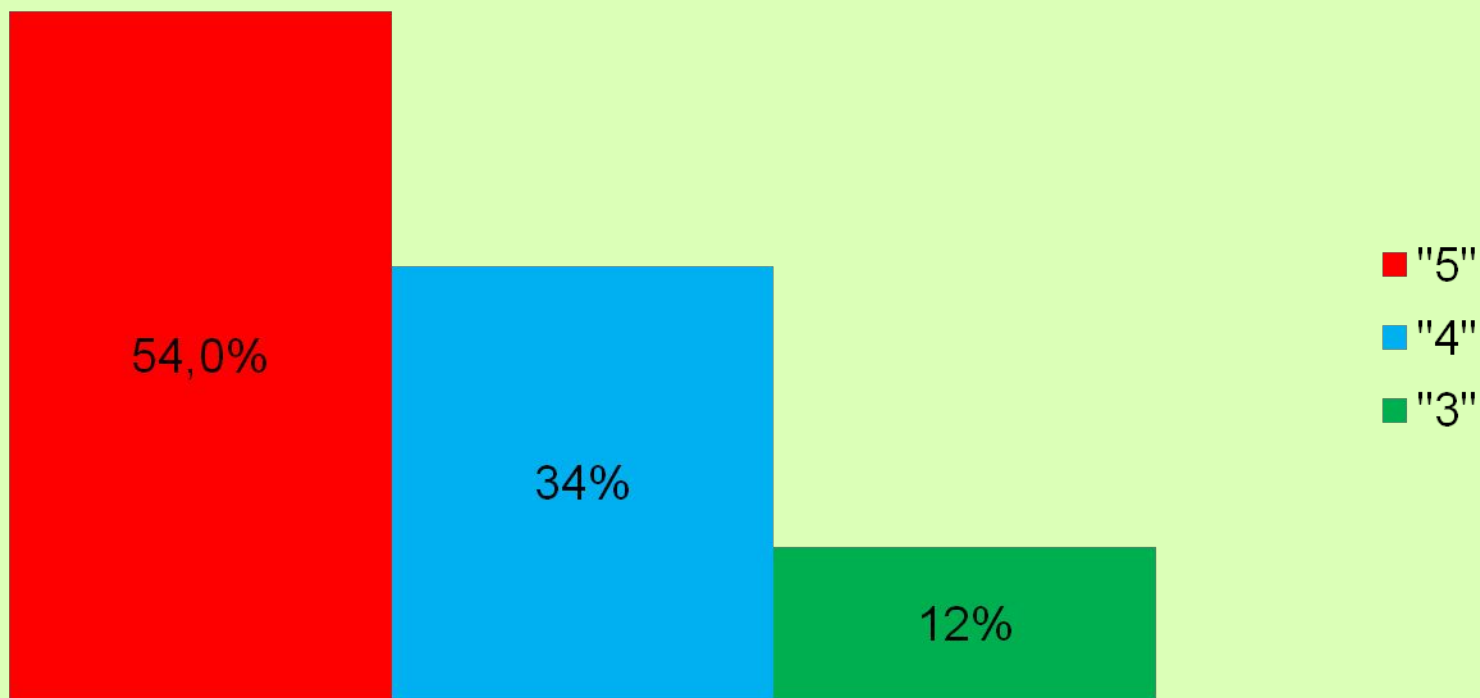


Результаты заключительной диагностики

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 познавательной активности 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://nsportal.ru/chestnyh-irina-alekseevna>

<http://www.openclass.ru/node/327261>

<http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/tvorcheskiy-proekt-v-gosti-k-oseni-tvorcheskoe-nazvanie>

<http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya-rabota/chas-slavyanskoy-pismennosti-i-kultury-az-buki-vedi>

<http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/stsenarii-prazdnikov/sportivnye-sorevnovaniya-budutstva-i-suzhit>



Вывод

Правильно подобранные игровые технологии способствовали развитию познавательной активности учащихся 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>

