

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ЛЕСОСИБИРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ –
филиал Сибирского федерального университета

Кафедра педагогики
кафедра

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
 З. У. Колокольникова
подпись инициалы, фамилия
« 10 » июня 2022 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

44.03.01 Педагогическое образование
код-наименование направления

МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА
УРОКАХ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ

Руководитель  канд. фил. наук, доц., доц. каф. пед. С. В. Мамаева
подпись, дата должность, ученая степень инициалы, фамилия

Выпускник  М. В. Петрякова
подпись, дата инициалы, фамилия

Нормоконтролер  Т. В. Газизева
подпись, дата инициалы, фамилия

Лесосибирск 2022

РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа по теме «Методика использования игровых технологий на уроках литературного чтения» содержит 54 страницы текстового документа, 46 использованных источников, 2 таблицы, 8 рисунков и 5 приложений.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, НАЧАЛЬНЫЕ КЛАССЫ, ЛИТЕРАТУРНОЕ ЧТЕНИЕ, МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

На сегодняшний день редко можно встретить кого-то из подрастающего поколения с книгой в руках. А все, потому что нет любви к чтению.

Когда мы берем в руки книгу и начинаем читать, то мы погружаемся в недра своего сознания и переживаем путь героя в актуальных для нас красках. Наше воображение рисует совершенно новую картинку, которую больше никто не сможет представить.

Важно читать, чтобы, в том числе и развивать свое воображение, чтобы поддерживать мозговую активность и развивать словарный запас.

Конечно, игровые технологии уже дано применяются в процессе обучения. Но, к сожалению, о них много говорят, но мало внедряют в процесс обучения.

Именно поэтому тема моей работы и вопрос «Как использовать игровые технологии на уроках литературного чтения?» актуальна и сегодня.

Объект исследования – образовательный процесс школьников в начальной школе.

Предмет исследования – использование игровых технологий в процессе обучения младших школьников в начальной школе.

Целью исследования является теоретическое обоснование и апробация методики использования игровых технологий на уроках литературного чтения.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1 Теоретические аспекты использования игровых технологий на уроках литературного чтения	7
1.1 Классификация игровых технологий как вида педагогической работы.....	7
1.2 Функции и сущность игры. Игровые технологии в начальной школе	10
1.3 Игровые технологии на уроках литературного чтения в начальных классах.....	16
2 Опытнo-экспериментальная работа по выявлению эффективности использования игровых технологий на уроках литературного чтения в начальных классах	20
2.1 Методика организации дидактических игр на уроках литературного чтения	20
2.2 Формирующий эксперимент	26
2.3 Результаты контрольного эксперимента	38
Заключение.....	42
Список использованных источников.....	44
Приложение А Анкетирование «Узнай свой читательский интерес».....	49
Приложение Б Уровень сформированности техники чтения 1 «А» класса по методике Ясюковой Л.А.....	51
Приложение В Уровень восприятия литературного текста (произведения) 1 «А» класса по методике М.П. Воюшиной.....	52
Приложение Г Уровень сформированности техники чтения младших школьников по методике Ясюковой Л.А. после проведения работы с детьми, направленной на развитие читательских умений посредством игровых технологий.....	53
Приложение Д Уровень восприятия литературного произведения младших школьников по методике М.П. Воюшиной после проведения работы с детьми.....	54

ВВЕДЕНИЕ

Игра является одним из первых средств обучения и воспитания человека. Дополняя привычные традиционные формы, она способствует активизации обучения. Л. С. Выготский [11], С. Л. Рубинштейн, А. С. Макаренко, Д. Б. Эльконин, В. А. Сухомлинский, С. А. Шмаков [45], П. И. Пидкасистый и другие наблюдали действенность применения игр в процессе обучения [34].

ФГОС повествует о том, что задача педагога заключается в мотивации учеников [42]. Младшеклассники утомляются очень быстро, поэтому требуется частая смена деятельности. Так как раньше у детей ведущий вид деятельности был игровой, то теперь он сменился на учебную, поэтому возникает вопрос: как сделать, чтобы ребенку было проще в процессе обучения. Следовательно, одним из спасительных средств является игра.

Игра – одна из форм обучения, представляющая собой непринужденную деятельность для обучающихся. Игровая деятельность является не только интересным досугом для ребенка, но и помогает решать поставленные задачи, а также мотивирует его и помогает вникнуть в процесс обучения [23]. Игра делает учебную деятельность нескучной. С помощью нее легче усвоить, запомнить и повторить пройденную информацию, а также применить знания в новой ситуации.

Уроки, проведенные в форме игры, вызывают интерес в учебном процессе. С помощью игры можно развить талант и способности ребенка.

В современном мире многие педагоги стараются использовать на своих уроках игровые формы обучения для того, чтобы вызвать у ребенка интерес к обучению.

Школьникам часто дается информация в готовой форме, которая не требует мыслительной деятельности: интернет, мультимедиа и другие средства СМИ. Но не стоит забывать о том, что есть игра, которая способствует применению знаний, полученных на уроках [16].

В связи с этим, тема исследования «Методика использования игровых технологий на уроках литературного чтения» не вызывает сомнений.

Педагоги в той или иной степени прибегают к использованию игровых технологий в своей деятельности. Первоклассники не способны управлять своей деятельностью: у них возникают трудности при решении каких – либо учебных задач, им сложно решить проблемы, они быстро устают. В связи с этим, педагог ищет подходящие методы для познавательной активности ребенка, для расслабления.

Проблема нашего исследования заключается в совершенствовании системы литературного чтения путем включения игровых технологий, способствующих развитию читательских умений младших школьников.

Целью исследования является теоретическое обоснование и апробация методики использования игровых технологий на уроках литературного чтения.

Достижение этой цели требует решения следующих задач:

1. Определить классификацию игровых технологий как вида педагогической работы;
2. Изучить функции и сущность игры. Игровые технологии в начальной школе;
3. Описать игровые технологии на уроках литературного чтения в начальных классах;
4. Рассмотреть методику организации дидактических игр на уроках литературного чтения;
5. Провести формирующий эксперимент;
6. Проанализировать результаты контрольного эксперимента;

Объектом исследования выступает применение игровых технологий в образовательном процессе начальной школы.

Предметом исследования является процесс использования игровых технологий на уроках литературного чтения младших школьников.

Гипотеза исследования: использование игровых технологий на уроках

литературного чтения в начальной школе позволяет получить более высокие результаты обучения в сравнении с репродуктивной методикой, так как анализ произведения становится личностно значимым для ребенка, повышается интерес к предмету.

Методы исследования: анализ, синтез, описание, обобщение психолого-педагогической литературы, анкетирование, педагогическое моделирование.

База практического исследования: МБОУ СОШ № 4 г. Лесосибирска, 1 «А» класс.

Научная значимость исследования: научное обоснование применения игрового подхода на уроках литературного чтения.

Практическая значимость нашего исследования: полученные в результате исследования выводы могут быть использованы в работе по развитию читательских умений младших школьников.

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

Глава 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ

1.1 Классификация игровых технологий как вида педагогической работы

Игровые технологии представляют собой разностороннюю группу приемов в виде обучающих игр. Главное отличие педагогической игры от простой – четко поставленная цель и результат.

В ФГОС НОО указано, что образовательный процесс должен строиться с учетом возрастных особенностей: учителя должны выбирать методы, приемы, технологии согласно возрасту [42]. Несмотря на то, что ведущий вид деятельности у младших школьников является учебная деятельность, для них все еще востребована деятельность с дошкольного возраста. Поэтому здесь используем игровую технологию. Использование игры при изучении литературного чтения помогает ускорить технику чтения, развить коммуникативные навыки, проявить самостоятельное творчество [17].

В Большом энциклопедическом словаре указано, что игра – вид непродуктивной деятельности, заключающийся в процессе, а не в результате [9].

Для любой игры присущи следующие особенности:

- свободная деятельность, характеризующаяся удовольствием процесса деятельности;
- состязательность, конкуренция;
- наличие правил: прямых или косвенных;
- последовательность событий [8].

Если рассматривать группы игр с точки зрения педагогического процесса, то можно выделить следующие: обобщающие и контролирующие, диагностические, развивающие, обучающие, социализирующие, репродуктивные и другие.

Если рассматривать авторскую классификацию, можно предложить классификацию игр Н. П. Анисеевой [2]. Она выделяет:

- игры – драматизации (основаны на сюжете, нет четкого сценария);
- игры – импровизации (действующие знают свои роли);
- игры на преодоление этапов (каждый этап предполагает выполнение определенной познавательной задачи);
- деловые игры (выявление связей).

Различные педагогические игры, представляющие собой группы методов и приемов, называют игровые технологии. Такие игры характеризуются учебно – познавательной направленностью, у них есть цель обучения и предполагаемые педагогические результаты [14].

Рассмотрим функции игровых технологий, которые выделяет Г. К. Селевко:

- развлекательную (пробуждает интерес, доставляет удовольствие);
- игротерапевтическую (помогает преодолеть трудности, если возникли в другом виде деятельности);
- диагностическую (в процессе игры происходит самопознание себя);
- функцию национальных общностей (все ценности едины для всех людей);
- корректирующую (устранение выявленных отклонений);
- функцию социализации (помогает усвоить общественные нормы) [39].

Игровые педагогические технологии в современной начальной школе используются как:

- независимая технология отдельного учебного предмета (например, для знакомства с темой);
- отдельная технология (в качестве урока);
- внеклассная работа.

Игра подвластна каждому ученику, что является положительной стороной игрового метода. В игре даже самый слабый ученик может стать

первым, независимо от того имеет он прочные знания или нет: порой сообразительность важнее, чем знания [38].

Игровые действия, используемые в игровых технологиях, мотивируют учащихся к познавательной активности, а занятия реализуются по следующим направлениям:

- постановка цели имеет вид игровой задачи;
- есть определенные правила игры, которых нужно придерживаться;
- при проведении занятий вводится элемент соревнования;
- выполнение дидактического задания связано с игровым результатом.

В таблице 1 рассмотрим методическое разнообразие игровых технологий в учебном процессе, которые целесообразно различать по наиболее характерным признакам: характеру деятельности, характеру педагогического процесса [40].

Таблица 1 - Виды игровых технологий

Признак	Вид игр
Характер деятельности	Физические, интеллектуальные, социальные, психологические
Характер педагогического процесса	Дидактические, познавательные, воспитательные, развивающие, творческие, диагностические, профориентационные
Характер игровых действий	Сюжетные, ролевые, деловые, драматизации, имитационные, спортивные, военнопприкладные, туристические
Характер среды	Аудиторные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные
Количество участников	Массовые, групповые, индивидуальные

Чрезвычайно важным и неоднозначным является вопрос о классификации дидактических игр [40]. Следует отметить, что в экспериментальной работе идет акцент именно на дидактическую игру.

Если попытаться свести воедино разработанные исследователями подходы к систематизации дидактических игр, то классификацию можно представить в следующем обобщенном виде, которая представлена в таблице 2.

Таблица 2 – Классификация дидактических игр

Признак	Вид игр
По виду деятельности	интеллектуальные, социальные, трудовые, психологические, релаксационные
По предметной области	математические, лингвистические, литературные и другие
По этапу педагогического процесса	информационные, тренинговые, обобщающие, контрольные, диагностические
По игровой методике	драматизации, соревнования, деловые, ролевые
По количеству участников	индивидуальные, парные, групповые, коллективные
По характеру познавательной деятельности	репродуктивные, продуктивные, творческие
По времени проведения	часть урока, урок полностью, лонгитюдные

Рассматривая вышесказанное, стоит отметить, что в педагогике множество разнообразных классификаций игровых технологий. Классифицируют их по разным признакам: по характеру педагогических задач, по организационному характеру, по характеру деятельности учащихся и многим другим.

1.2 Функции и сущность игры. Игровые технологии в начальной школе

К пониманию сущности игры есть два значения: объективное и субъективное. Субъективное значение характеризуется получением удовольствия в процессе самой игры. Она формирует познавательную активность, воображение, волю, самообладание собой, а также духовные и физические способности человека.

Игра является образцом поведения, помогает приспособиться ребенку в социуме [44].

О. С. Газман считает, что игра представляет собой непринужденную деятельность в воображаемой ситуации, которая имеет свои правила. Если в субъективной цели мотив находится в процессе деятельности, доставляющей удовольствие, то объективная цель представляет формирование

интеллектуальных и физических способностей, необходимых для реализации других видов деятельности [19].

Рассматривая понятие «игровые технологии», Г. М. Коджаспирова считает, что это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных игр с поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью [27].

Игра является не только средством приятного досуга людей и общения, в которой люди получают удовольствие, расслабляются, она также является и средством нравственного воспитания. Благодаря ей воспитывается творческая инициатива. С помощью игры дети познают мир. Но все – таки главным предназначением игры является развитие ребенка. Игра способна восстановить силы, сменить вид деятельности с учебной на игровую, развивает, воспитывает, обучает.

Все функции игры взаимосвязаны. Главная, объединяющая их цель – развлечение плюс развитие способностей, заложенных в личности [41].

Рассмотрим основные функции игры на рисунке 1.



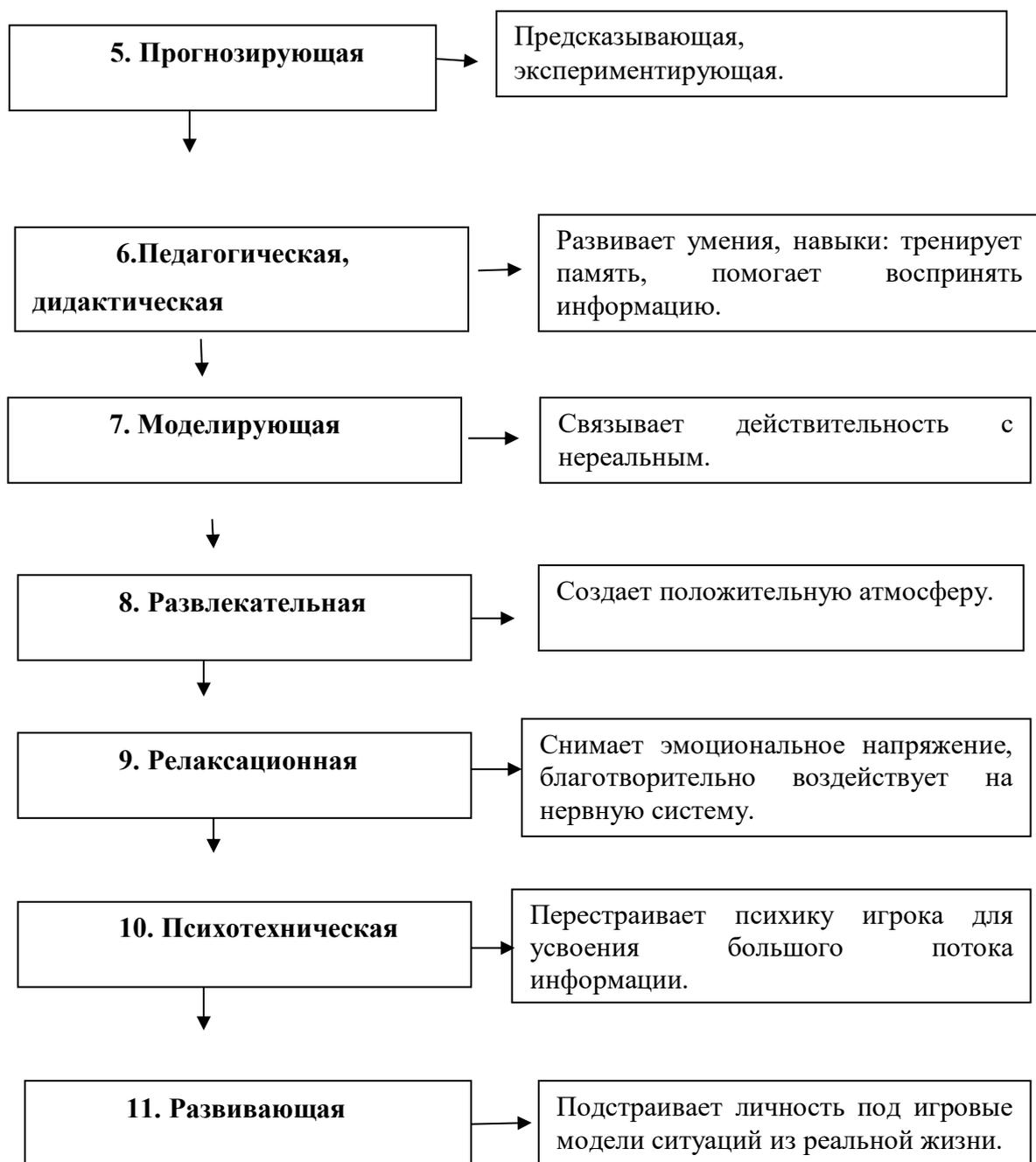


Рис. 1 «Основные функции игры»

Рассмотрев основные функции игры, можно сказать, что они охватывают все стороны развития личности.

В игре происходит объективное сочетание двух важнейших факторов: с первой стороны игроки активно развиваются физически и включены в практическую деятельность; со второй стороны – получают моральное удовлетворение от игры. Все это способствует воспитанию личности в целом.

Огромный спрос в учебной деятельности идет на дидактические, сюжетные, подвижные, ролевые, музыкальные, познавательные и другие виды игр. У каждой игры есть свои определенные правила, которых ребенок должен придерживаться в процессе игровой деятельности. Благодаря игровым правилам ребенок учится быть дисциплинированным, организованным, умеет управлять своими эмоциями, проявляет волевые усилия [13].

При проведении деловых игр у учащихся вырабатывается интуиция, активизируется память. Поэтому при проведении таких игр большое значение имеют творческая активность, широта кругозора, а также эмоциональный настрой.

К сожалению, в настоящее время, у детей пропадает интерес к литературному чтению. Но без литературы никуда. Она по-прежнему значимое информационное звено для полноценного развития ребенка, его фантазии, воображения. Для привлечения внимания младших школьников нужно внедрить игровые технологии на уроках литературного чтения, что заставит в непринужденной обстановке рассуждать, глубже усваивать материал, который предусмотрен школьной программой [26].

Игра направлена на принятие и усвоение общественного опыта, в котором совершенствуется самоуправление поведением.

Для любой игры характерны следующие особенности:

- свободная деятельность;
- творческий характер деятельности;
- - соперничество, конкуренция;
- Наличие правил [23].

Значение игры невозможно оценить только развлекательными возможностями. Ценность игры характеризуется тем, что являясь развлечением, она способна обучить чадо многому.

На рисунке 2 рассмотрим структуру игры как процесс.

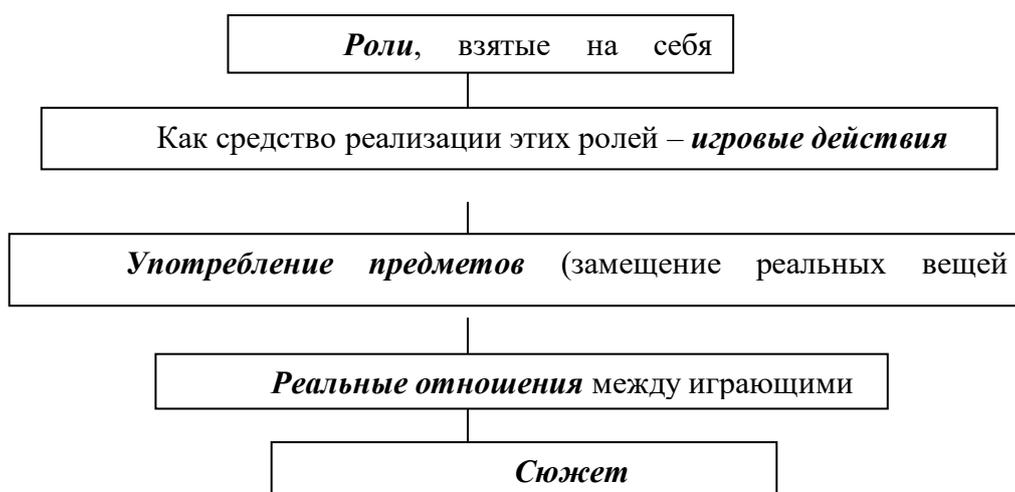


Рисунок 2 «Процесс игры»

Стоит отметить, что для детей не так важен результат игры, как ее процесс.

Игровые технологии помогают осуществить шаги по изучению обучения грамоте, русского языка, литературного чтения и других предметов. Игровая деятельность способствует запоминанию, усвоению, повторению монотонной информации, придавая эмоциональную окраску. Еще одной позитивной стороной игры является применение знаний в новой ситуации. В итоге, усвоение нового материала происходит через практику и вносит интерес в учебный процесс.

Игра актуальна, так как современным ученикам преподносится много информации в ярком виде, которая не требует дополнительной работы или осмысления. ИКТ, телевидение и другая предметно – информационная среда обрушивают на школьников большой поток различной информации. Поэтому главная задача образования – развивать у детей самостоятельную оценку, научить отбирать информацию, получаемую от учителя. Игра – одна из форм, развивающая эти умения. Учитель через игру учит не так, как ему удобно, а так, как усвоить его детям [14].

Знания, получаемые в начальной школе, служат фундаментом для дальнейшего развития ребенка. Если он легко усвоит простые понятия, в

старших классах ему будут легче даваться сложные предметы. Каждому учителю хочется, чтобы ребенок в классе показывал хорошие результаты. Детям, приходя с детского сада в начальную школу, сложно изучать теорию, так как основной вид деятельности у них был игровой. Поэтому, чтобы ребятам было интересно на уроках, учителя используют игровые технологии на занятиях. Благодаря игровым технологиям занятия яркие и запоминающиеся.

При стандартном изложении материала и традиционном подходе к обучению дети теряют интерес. Продолжают ходить в школу, потому что «так нужно», «мама сказала, что надо ходить в школу». Хорошие оценки получают не для себя, а для родителей, чтобы они не ругались, или же получить похвалу, игрушку [6]. Поэтому, в начальной школе, игровая технология направлена на повышение интереса к изучаемым предметам. Главная цель игровых технологий – мотивировать младших школьников к обучению. В процессе занятий с применением игровых технологий формируется творческая личность школьника. Он учится систематизировать знания, получаемые на уроках, далее использовать их в будущем при решении различных задач. Вторая цель игровых технологий – укрепление психологического и физического здоровья. Многие игры предполагают активную или легкую физическую нагрузку. Эмоции, которые получают учащиеся в итоге, способствуют укреплению психологического здоровья, собственного «я». С детскими комплексами помогает справиться тоже игра. Особенно тем, кто не уверен в себе [21].

В начальной школе по ФГОС игровые технологии решают следующие задачи:

- развить способность мыслить самостоятельно;
- сохранить здоровье психическое и физическое во время учебного процесса;
- добиться полного усвоения материала во время учебного процесса [42].

Многие педагоги предлагают игровую технологию в начальной школе рассмотреть и ввести как приоритетное направление в организации учебного процесса. Информацию, которую ребенок не знал ранее, он получает в процессе обучающей игры. На уроках учитель учит рассуждать логически, кроме того, может выяснить, какой материал учащиеся усвоили не в полном объеме. Каждая игра, независимо от ее вида, имеет четкую структуру и включает: роли, игровые действия и сюжет [3].

Для улучшения образовательного процесса в младших классах используют ролевые игры на уроке, а также соревнования. Однако замечено, что соревнования в большей степени мотивируют учащихся к обучению. Каждый ученик хочет стать первым, поэтому стремится получить знания. Использование игровых педагогических технологий не должны отрываться от основного потока учебной информации. Если педагог будет сочетать традиционное обучение с игровым, то ему удастся достичь лучшего результата [4].

Таким образом, выяснили, что игра является образцом поведения, помогает приспособиться ребенку в социуме. Все функции игры взаимозависимы. Главная, объединяющая их цель – развлечение плюс развитие способностей, заложенных в личности. Рассмотрев основные функции игры, можно сказать, что они охватывают все стороны развития личности.

1.3 Игровые технологии на уроках литературного чтения в начальных классах

Основная задача школы - содействовать расширению ключевых компетенций школьников, и создавать условия для их формирования.

Поэтому, в педагогической практике используют личностно-ориентированный подход в обучении детей младшего школьного возраста. Применяются следующие образовательные технологии: системно-

деятельностного подхода, проблемного обучения, критического мышления, дифференцированного обучения, обучение в сотрудничестве (индивидуальная, командная, групповая работа), здоровьесберегающие, игровые, информационно–коммуникационные технологии, проектные и исследовательские методы обучения, ТРИЗ [14].

На уроках литературного чтения используют такие формы как: викторины, конкурсы, путешествия, экскурсии, ролевые игры, круглые столы, инсценировки, турниры, квн.

Об актуальности использования игровых технологий на курсах литературного чтения можно судить по следующим фактам:

- игры улучшает мыслительную деятельность, воображение, внимание;
- игровые действия усиливают интерес к теме урока;
- игра делает процесс обучения интересным и интригующим [39].

В игровых технологиях принято рассматривать довольно широкую группу навыков, составляющих учебную программу в форме различных развивающих игр. Уникальной особенностью развивающих игр является четкое определение целей обучения и, следовательно, планирование образовательных результатов. Во избежание усталости можно предложить детям использовать свои игровые навыки. Они позволяют обучающимся заинтересоваться изучаемым материалом и представить свои знания в более легкой и «ненавязчивой» форме.

Воспитание культуры человека, развитие его характера напрямую зависят от уроков литературы. Необходимо познакомить детей с ранним чтением на уроках литературного чтения. Эта проблема решается, если вы выберете правильный способ обучения сегодняшних учеников начальной школы [22].

Учебная программа предлагает следующую структуру по работе с литературными произведениями:

1) Перечислите персонажей литературного произведения, представьте его. Определите основную идею произведения.

2) Оцените поведение персонажей и покажите отношение к произведению героев.

3) Установите наиболее важные события и определите их последовательность.

4) Придумайте название для текста и отразите основную идею текста в названии.

5) Формулируйте и выдвигайте вопросы о содержании работы и отвечайте на них, а также используйте примеры в тексте, чтобы продемонстрировать свои ответы.

6) Установите взаимосвязь между событиями, фактами, действиями, мыслями и чувствами персонажей, основываясь на содержании текста.

7) Сформулируйте основные выводы с учетом содержания текста.

8) Дайте характеристику героям произведения.

9) Выделите отличительные характеристики произведений искусства.

10) Рассказывайте истории, основанные на сюжете известных литературных произведений;

11) Читайте работу поэтапно, в том числе в виде мультимедийных продуктов [36].

Игровые навыки на уроках литературного чтения пригодятся на каждом из этапов.

Основной целью этого метода является определение знаний и навыков учащихся в широкой форме. Игровая технология на уроке литературного чтения может быть реализована в различных формах:

1) Игры - реконструкции. Предположите существование воображаемых ситуаций, которые произошли в прошлом или сейчас, и реконструируйте игру с распределением ролей;

2) Дискуссионные игры, которые включают в себя имитацию существования различных форм дискуссионных ситуаций и создание

конфликтов мнений;

3) Игры - соревнования, характеризующиеся четкими требованиями, безсюжетностью;

4) Игры - поручения. Задания заключаются в просьбе помочь героям. Например, "Помоги Мальвине расставить строки в стихотворении", "Помоги закончить стихотворение";

5) Игры-предположения, заключающиеся в том, что ребенку дается начало предложения, а он заканчивает: «Что это будет...?» Или «Что бы я сделал, если бы...?»;

6) Развивающие игры - загадки, которые проверяют знания изученных произведений;

7) Диалоговая игра (диалог), основой которой является взаимное общение между учителями и учениками. Эти игры направлены на умение слушать, сосредотачиваться, отвечать или дополнять [33].

Нет необходимости проводить весь курс в увлекательной форме, вы можете найти отдельные игровые моменты и ситуации, когда учащимся интересно читать литературу.

Таким образом, использование игровых технологий на уроках литературного чтения в начальной школе позволяет учащимся раскрыть свой потенциал и создать неформальную атмосферу на уроке, а учителям не следует забывать, что игровые навыки на уроке - это не развлечение, а сложная и интересная образовательная деятельность.

Глава 2 ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ВЫЯВЛЕНИЮ ЭФФЕКТИВНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

2.1 Методика организации дидактических игр на уроках литературного чтения

Цель классных игр - развивать когнитивные процессы детей (восприятие, внимание, память, наблюдательность, интеллект и так далее) и закрепить знания, полученные на занятиях.

На разных этапах урока включатся занимательные упражнения. Использование игр на уроках - не сложный процесс, но при этом важно правильно и корректно внедрить игровые процессы. Важным нюансом, считается подборка игр по возрастным особенностям, чтобы ребенку был понятен процесс игры и для чего он нужен. Не менее важно подобрать игры, которые будут соответствовать теме урока и главное не нужно перебарщивать с играми, иначе ребенок будет перенасыщен эмоциями.

Восприятие окружающего нас мира, происходит по схожим принципам, одним из которых являются органы чувств. Человек изучает все, что его окружает благодаря органам чувств, так же и с читательской деятельностью. Человеку необходимо иметь осязательные чувства и соответственно развитый мыслительный процесс. Так же и ребенок, чтобы научиться читать, анализировать и проживать прочитанное, может использовать различные органы чувств. Кроме того одним из способов развития и закрепления читательских способностей, является постоянный контакт со взрослыми. Это могут быть не только родители, но и те, кто может поддержать тематическую беседу и утолить у ребенка «информационную жажду» [18].

Как мы уже знаем, самым лучшим способом поднятия мотивации и, соответственно, лучшего усвоения знаний является познавательный интерес.

А чтобы поднять этот самый интерес, применяют игровые технологии. Для внедрения в процесс обучения игровых технологий, педагогу необходимо провести анализ образа жизни обучающихся и их интересов, а уже на основе анализа составлять рабочую программу, иначе ребенку будет просто не интересно и к положительной динамике это не приведет.

Чтобы процесс обучения чтению был положительным, необходимо учитывать ряд индивидуальных особенностей, которые касаются ребенка. Необходимо учитывать его развитие, а именно его речевые способности, уровень развития, интересы, темп и образ жизни. Когда мы знаем ребенка, и его поведение, тогда более комфортно сотрудничать. В процессе обучения необходимо следить и за собой, прежде всего, за своей речью и жестиками. Для обучающего важно слышать правильно произнесенные слова, для лучшего процесса усвоения [20].

Процесс обучения должен быть интересным и познавательным для каждого ребенка, очень важно именно сотрудничать с ним, строить образовательный процесс так, чтобы в нем были задействованы все качества личности ребенка. Игра и игровые формы взаимодействия для любого человека очень важны и заложены на инстинктивном уровне. Поэтому в процессе игры необходимо вести диалог, учитывать точку зрения обучающегося, должно быть полное принятие ребенка такого, какой он есть. Нельзя пытаться подстроить каждого ребенка под ритм остальных, все дети разные и к ним нужен индивидуальный подход, особенно важно принимать во внимания биологические особенности: возраст, пол [7].

Игра и игровой принцип обучения сложился еще давно, поэтому можно говорить об общих правилах введения игры в процесс обучения, которые используют педагоги

- Правила игры должны соответствовать развитию ребенка и биологическим особенностям.

- Игра должна быть по теме урока: цели и задачи должны отражаться в игре.

- После игры необходимо подвести результаты, чтобы похвалить победителя.

- Задания, требующие мышления, встречающиеся в игре, должны быть дозированы [16].

На занятиях можно использовать такие игровые технологии как викторины, инсценировки, конкурсы, ролевые игры и другие. На уроках литературного чтения чаще всего использовались дидактические (обучающие) игры.

Структура дидактической игры:

- дидактическая цель (представляет основную цель игры);
 - игровое правило (условие игры, определяющее разрешения и запреты);
 - игровое действие (непосредственно сам ход игровой деятельности)
- [16].

Из вышесказанного можно отметить, что обучающая игра делает процесс обучения чтению более полным, простым и правильным, так как в процессе её мы получаем уже подготовленную заранее сформированную по правилам и интересу игру, в которой само направление полностью соответствует образовательной цели урока и мы имеем сопровождение дидактического характера, которое помогает выстраивать правильно образовательный процесс.

На просторах интернета и в печатных изданиях существует большое количество дидактического сопровождения относительно игр. Изучив часть материала, можно сделать вывод, что нет четкой структурированной дидактической игры, которая была бы описана в этих изданиях. Но при этом можно увидеть несколько направлений в этих играх. Перечислим эти игры: игры-беседы (посредством диалога), путешествия (сюжет на основе сказок), поручения и предположения (диалог и просьба), загадки.

Каждая из этих игр интересна и действенна. Если говорить об игре - предположения, то в процессе её ученики развивают умения думать,

анализировать, тренируют внимание и сообразительность, а так же строят индивидуальные игровые модели. Так же хорошо развивается в процессе такой игры соревновательный момент. К примеру, такой игры можно отнести: «Ребята, как вы думаете, какое слово сказал мальчик Ваня при встрече с другом?» и другие.

Другой тип игр – путешествия, развивают смекалку, помогают преодолевать препятствия. Здесь можно брать за основу что угодно: путешествие по сказкам, достопримечательностям, даже по местности. Обычно такие игры сопровождаются наградами [30].

Поручения в процессе игры носят более простой характер. Такие игры не занимают долго времени и немного похожи на игры-путешествия. Примером такой игры может быть: «Помоги Маше выбраться из лабиринта» и прочее [1].

Беседа в игровой форме имеет очень важное место в образовательном процессе. С её помощью можно построить этот процесс с индивидуальными особенностями детей, например, можно беседовать от имени любимого персонажа или говорить о каком-либо важном событии. В процессе беседы у ребенка формируется усидчивость, мыслительный процесс улучшается, развивается аналитическая способность, умение вести диалог и проявляется уровень воспитания. Ребенок учится коммуникабельности.

Загадки – это самое любимое детское развлечение. Всем детям нравятся загадки. С помощью данного типа игры, ребята учатся думать, анализировать, делать выводы, строить логические цепочки. Такое развлечения пришло к нам из очень давних времен. Загадки всегда актуальны и интересны. Их оформляют в виде вопроса или описания чего либо, возможны с пропущенным словом. Сегодня почти все игровые уроки, не обходятся без загадок.

Поэтому, можно сделать вывод о том, что в процессе игр ребенку легче усвоить материал, которых отложится на долгие годы. В игровом процессе обучения можно проследить некую закономерность:

- благодаря наглядным дидактическим пособиям ученикам младших классов проще воспринимать задания, они испытывают большую заинтересованность;
- коллективные игры помогают сплотить класс в целую группу, которая может справиться с задачами такой сложности, со сложностью которой не справится самостоятельно один ребенок.
- задания соревновательного характера формируют у учащихся стремление к быстрому и качественному выполнению за более сжатый промежуток времени, чем на других видах заданий [16].

Хочется привести примеры дидактических игр, такие как:

Игра «Толстый и тонкий вопрос» используется для организации взаимопроса. Эта игра позволяет формировать умение формулировать вопросы; соотносить понятия. Тонкий вопрос предполагает однозначный краткий ответ. Толстый вопрос предполагает ответ развернутый. После изучения темы учащимся предлагается сформулировать по три «тонких» и три «толстых» вопроса», связанных с пройденным материалом. Затем они опрашивают друг друга, используя таблицы «толстых» и «тонких» вопросов [1].

Игра «Да-нет» [1]

В эту игру, на мой взгляд, играл каждый. У данной игры много интерпретаций и она подходит и для взрослых и для детей. Такая игра развивает логику, помогает отбрасывать всё лишнее и формировать целостную картину загаданного. Процесс её очень прост, необходимо загадать какое либо слово, на определенную тему или нет (обговаривается правилами) и ученики могут задавать вопросы, на которые учитель может отвечать, только «да» или «нет».

Хорошо активизирует мыслительную деятельность игра «Хорошо-плохо». Можно говорить о ролевых ситуациях и оценивать их с точки зрения положительного и отрицательного характера. Эта игра помогает в

правильном построении истинной картины мира, учить оценивать поступки и ситуации и развивает логику.

Игра «Я беру тебя с собой». Целью игры является актуализация знаний, направленная на формирование умения объединять объекты по общему значению признака.

Учитель загадывает признак, называет предмет, по которому дети должны угадать, какой признак загадал учитель. Они по очереди называют приблизительные предметы, с помощью этих слов – предметов они должны отгадать загаданное учителем слово. Например: морковь, дети предлагают свои варианты: капуста, помидор, огурец. Следовательно, признак: продукты – овощи [1].

Игра «Нарисуй карту». Очень интересная игра, в которую можно играть индивидуально, а можно группами. В данном случае ученикам предлагается создать карту чего либо. Например, карту какой – то сказки.

Игра «Мудрецы». Цель – привлечение учащихся к новой теме.

Это игра проводится по типу конференции. Выбирается несколько учеников, которые самостоятельно готовят мини-доклад по теме урока. В процессе подготовки ребята пользуются различными видами источников и на уроке по очереди рассказывают свою тему. После докладов учитель с остальными обучающимися делает выводы и подводит итоги сказанного.

Игра «Три ошибки». Цель: проверка усвоения новых знаний. Игра помогает развивать внимательность, умение сравнивать, сопоставлять. Ход игры: учитель допускает несколько ошибок, а ученики найти и исправить [31].

Итак, было выявлено, что игровой процесс обучения – это очень интересный, но в то же время сложный процесс обучения. На таком уроке обучающийся может раскрыть себя с совершенно другой стороны, реализовать свои творческие и умственные способности. Игровые технологии способствуют развитию личности и помогают представить материал в более простой и понятной форме. Но при этом не стоит

превращать урок в «балаган», необходимо правильно, дисциплинированно организовать процесс обучения.

Если игровые технологии правильно использовали в процессе обучения, то такой процесс способствует:

1. Повышению уровня познавательной деятельности у обучающихся;
2. Развитию речевых способностей, путем тренировки памяти;
3. Развитию внимания и способствует повышению интереса к предмету;
4. Повышению уровня активности на уроке;
5. Повышению мотивации и работоспособности ребенка.

2.2. Формирующий эксперимент

Формирующий эксперимент реализовывался на базе МБОУ СОШ № 4 г. Лесосибирска. В процессе исследования были задействованы обучающиеся 1-го класса «А», 26 учащихся (13 мальчиков и 13 девочек) в возрасте 6-8 лет.

Целью данного исследования являлось: проанализировать умения читать школьников, их потенциал и на основе полученных выводов создать комплекс рекомендаций, способствующих развитию читательских способностей школьников первого класса, с использованием игровых технологий.

Для выполнения поставленной цели, были сформулированы следующие задачи:

1. Провести анкетирование «Узнай свой читательский интерес»;
2. Разработать и привести эксперимент, с целью выявления читательских способностей;
3. Определить место читательских технологий в процессе урока по литературному чтению;

Анализ читательских способностей, основывался на показателях:

- техника чтения [46].

- восприятие произведения (выражение читательских эмоций, проявление авторского отношения к событиям и героям произведений, иллюстрация прочитанного, видение языковых средств, определение основных мыслей произведений); (выражение отношения к событиям, героям);

- читательские умения (восприятие изобразительно-выразительных средств языка, восприятие и оценка образа - персонажа, видение авторской позиции, осознание идей произведения).

Чтобы выявить уровень читательских способностей, мной были использованы определенные методики:

1) Анкетирование (опросник) «Узнай свой читательский интерес» выявляет отношение ребенка к чтению, к урокам литературного чтения, интереса к чтению.

Анкета состоит из вопросов, которые способствуют выявлению основных направлений способностей школьника. Например, сфера знакомства детей в чтении, с какого направления происходит оценка книг, какими правилами ребенок руководствуется при выборе произведения или книги, что способствует любви или не любви к чтению.

Ожидаемые результаты:

Получить анкетированные данные. Задание выполняется только под руководством и наблюдением взрослого и оформляется следующим образом:

Фамилия, имя _____ мальчик / девочка

Школа _____ класс _____ дата и время заполнения _____» [2].

Дети очень ведомые в таком возрасте, поэтому чтобы не было списываний, необходимо рассказать правила теста, показать как правильно отвечать на вопросы, проговорить все вопросы в слух, спросить всё ли понятно и конечно же, уверить школьников, что ничего плохого за прохождение теста с ними не случится. Весь процесс тестирования необходимо контролировать учителю. Вопросник анкеты и интерпретация представлены в Приложении А.

По результатам анкетирования мы имеем, что 2 (8%) учащихся набрали 19 и более баллов «Настоящий специалист в книжном чтении первого разряда», такое же количество детей (8%) показали 15- 18 баллов «Любитель книг», 7 (26%) человек показали 6-14 баллов «Средний читатель – не хуже всех», и 15 человек (58%) – 0-5 баллов «Новичок». Результаты вынесены в диаграмму рисунок 3.

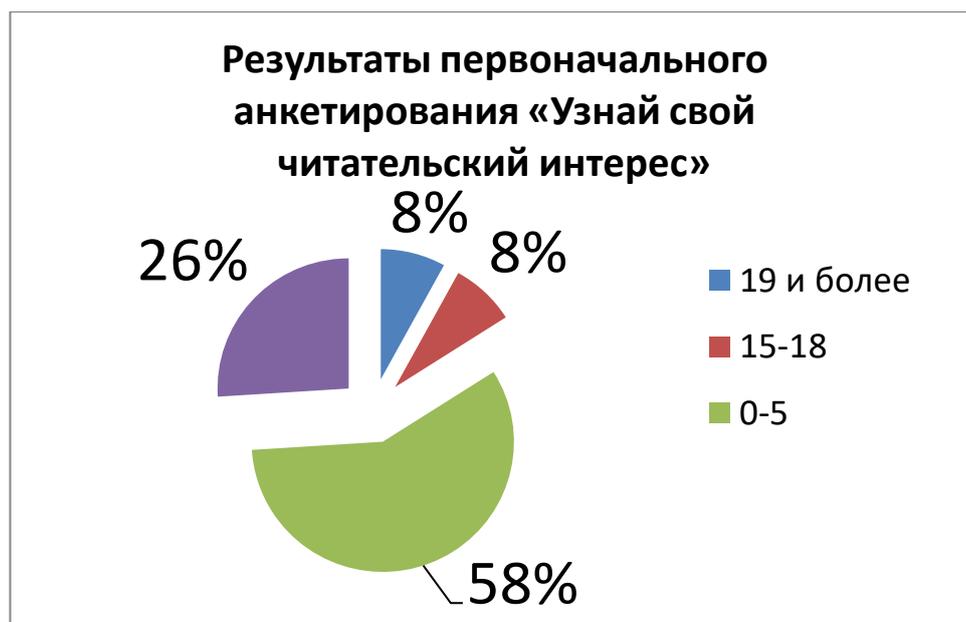


Рисунок 3 - Результаты первоначального анкетирования «Узнай свой читательский интерес»

2) «Методика оценки техники чтения Л. А. Ясюковой» [46].

Целью методики является оценка техники чтения младшего школьника. Школьникам дается текст с пропусками, а они должны заполнить пропуски. После того, как дети выполнили задание, мы подчитываем результаты, которые приведены в ключе. За каждый правильный ответ – 1 балл, всего 10 баллов. Даже если слово синонимично, оно считается правильным. После подсчёта баллов, мы определяем уровень сформированности техники чтения:

- низкий уровень (0-4 балла).
- уровень ниже среднего (5-7 баллов).
- средний уровень (8-9 баллов).
- высокий уровень (10 баллов) [45].

Результаты диагностики оценки техники чтения Л. А. Ясюковой можно изучить в виде таблицы, которая размещена в Приложении А.

В ходе исследования было выяснено, что уровень техники чтения школьников очень низкий, так как четверть обучающихся с большим трудом могли прочитать часть текста. Для этих детей чтение – это огромная проблема. Они теряются, когда видят объём текста, начинают додумывать слова и фразы, проглатывать окончания. Дети не понимали, что они прочли, то есть ни сам текст, ни его смысл. Ребята не могли найти логику в прочитанном тексте, забывали, о чем читали. Общий текст сливался и перескакивал на другие предложения, если не вели строку пальцем или линейкой.

Треть детей читают немного лучше, то есть обладают чуть ниже среднего уровня по технике чтения. Они понимают текст путем перечитки и сложением фраз. Если текст небольшой по размеру, то они его с охотой читают, пытаются уловить суть, путем составления прочитанных фраз. Чем быстрее читают, тем хуже уровень чтения, начинают проглатывать слова или окончания, заменяют на знакомые им, по визуальному восприятию. Если текст имеет внушительные размеры, то воспринимается очень тяжело. Дети начинают визуально заменять слова на известные им, но при этом у них маленькая начитанность и соответственно словарный запас тоже скуден, поэтому суть такого текста быстро теряется. Дети с таким уровнем чтения, не читают большие рассказы или книги, так как они им кажутся скучными.

Следующая группа школьников состоит из 6 человек и отличается средним уровнем чтения. Дети такого уровня чтения хорошо воспринимают текст, который соответствует уровню их развития, они прекрасно улавливают суть прочтенного материала и им нравится читать. Более сложный текст, даётся им хуже, но все меняется посредством начитанности и пополнения своего словарного запаса.

И крайняя группа школьников, состоящая из четырех человек, которые показали высокий уровень техники чтения. Дети с таким уровнем чтения

прекрасно ориентируются по любому уровню сложности текста. У них получается бегло читать текст и при этом соблюдать оборотные и орфографические свойства текста. Содержание этого текста так же не вызывает труда у этих ребят и они могут воспринимать любой уровень сложности. Таких детей необходимо развивать в гуманитарном направлении, так как у них есть лингвистические способности.



Рисунок 4 - Уровень сформированности техники чтения учащихся 1
«А» класса по методике Л. А. Ясюковой

3) «Методика выявления уровня восприятия литературного произведения М. П. Воюшиной».

В ходе урока, школьниками происходит чтение рассказа «Котёнок», под авторством Л.Н. Толстого и далее происходит обсуждение этого рассказа. В ходе обсуждения школьниками задаются вопросы по теме прочитанного. Например: «Кто главный герой рассказа?», «Кто является спасителем? Что мы можем о нём рассказать?», «Как ты оцениваешь поступок мальчика?» и другие. В процессе анализа была использована таблица, в которой в вертикальном направлении ученики по списку, в горизонтальном направлении результаты проверки.

Уровни восприятия были оценены по следующим критериям:

- Фрагментарный уровень (низкий). У детей, находящихся на фрагментарном уровне, отсутствует целостное представление о произведении, они не могут установить связи между эпизодами.
- Констатирующий уровень (ниже среднего). Читатели, отличаются точной непосредственной эмоциональной реакцией, способны увидеть смену настроения, однако выразить свои ощущения им еще трудно;
- Уровень «героя» (средний уровень). Читатели, находящиеся на уровне «героя», отличаются точной эмоциональной реакцией, способностью видеть и передавать в слове динамику эмоций.
- Уровень «идеи» (высокий уровень восприятия литературного произведения). Читатели, относящиеся к данной группе, способны эмоционально отреагировать не только на событийную сторону произведения, но и на художественную форму [10].

Благодаря методике диагностики М. П. Воюшиной, у нас есть четкая картина уровня восприятия прочитанного текста у обучающихся. С результатами по данному исследованию можно ознакомиться в Приложении Б.



Рисунок 5 - Уровень восприятия литературного текста 1 «А» класса по методике М. П. Воюшиной

27 % имеют уровень ниже среднего. Дети понимают смысл прочитанного, но затрудняются выражать свои ощущения: ограничиваются «сухими» ответами типа «да», «нет», «хорошо» и т.д. Воображение развито слабо: они не могут описать образ персонажей цельным предложением, ограничиваясь отдельными деталями. Дети понимают последовательность произведения, но не видят взаимосвязи. Они могут легко пересказать, не перечитывая текста, но авторская позиция остается не раскрытой [10].

19 % обучающихся имеют средний уровень. Эта группа детей способна увидеть и передать смысл прочитанного, реакции и эмоции, свойственные героям. Они могут соотносить изменения своих чувств к конкретным событиям, описанным в литературном произведении. У таких детей развита фантазия: они могут дать оценку герою и сказать, почему так или иначе поступил персонаж, выразить свое отношение к нему.

15 % - высокий уровень. Дети с удовольствием размышляют о прочитанном, им свойственно развитое воображение. Они могут без проблем высказать свою точку зрения как с авторской позиции, так и с личной.

Перечисленные методики были подобраны с учетом особенностей данного класса, что бы решить все поставленные в исследовании задачи. В процессе подбора методик мной были учтены и особенности возраста и психологического развития класса.

Поэтому теоретическая часть данного исследования полностью отвечает нормам и способствует решению поставленных в исследовании задач и целей.

Проведенные исследования показывают нам наглядным путем, проблемы, над которыми нужно работать. Если ребенок не понимает текст или читает плохо – это не значит, что он плохой или глупый, это значит, что с ним необходимо заниматься. В этом как раз и помогают игровые технологии.

Конечно, развивать любовь к чтению необходимо у детей с рождения. Еще в маленьком возрасте нужно приучать любовь к сказкам или стихам. Так

чтение подобной литературы способствует развитию читательского интереса. Чтение сказок так же необходимо и в младших классах, так как они вызывают познавательный интерес, и лучше всего способствует овладению читательской техникой.

Формирующий эксперимент:

Целью формирующего эксперимента является развитие навыков чтения у учащихся начальных классов в первом классе с помощью игровой технологии, используемой на уроке литературного чтения.

Как мы уже выше говорили, сказки способствуют развитию познавательного интереса к чтению и способствуют улучшению самой техники чтения. Именно поэтому свой эксперимент я буду строить на основе сказок. А именно игры, построенной на их основе.

Чтобы эксперимент был более эффективен, за основу его были взяты особенности работы с детьми посредством игровых технологий, а также:

- обеспечение развивающего характера игр;
- максимальное выявление и использование резерва развития школьников;
- использование различных видов работы - продуктивная и игровая деятельность, позволяющих ненавязчивым, опосредованным образом осуществить работу в интересной и увлекательной форме [15].

Эксперимент основывался на прочтении русских народных сказок, дальнейшего их анализа и игр, составленных на их основе [29].

Ход работы:

Перед началом чтения сказок, ребята познакомились с известными иллюстрациями к сказкам. Ребята посмотрели такие полотна как «Ковер-самолет», «Аленушка», «Иван Царевич на сером волке» Виктора Васнецова.

Во время показа иллюстраций ребятам были заданы различные вопросы по теме картин, благодаря которым они пытались анализировать и отвечать на них.

В каждой картине мы попытались найти то, что передаст настроение этого момента, запечатленного на полотне. Благодаря такому анализу дети учатся погружаться в обстановку и сопереживать вместе с героем сказки.

Следующим этапом шло чтение сказок и дальнейший анализ. Анализ помог решить следующие задачи:

- определить главную мысль произведения;
- выделить сюжет и его последовательность;
- определить персонажей и дать оценку их поступков [36].

Анализ играет очень важную роль в процессе обучения чтению, ведь важно не только, чтобы ученик умел читать, но и чтобы он понимал, о чем идет речь. Поэтому одним из типов анализа являлся наглядный, так как проще понять суть прочитанного путем визуализации, наглядности. Понять основные задачи текста, что хотел автор донести и показать. С помощью наглядного метода ученики лучше воспринимают сюжет.

В процессе чтения у ребят были вопросы, относительно слов, которые устарели и сейчас им не понятны, поэтому во время анализа сказки, мы разобрали все слова, проиллюстрировали их, распределили по типу, виду и принадлежности. Составляли цепочки на своём опыте, например «брат мамы, для папы - шурин, а папа – это зять для бабушки и прочее». Разобрали с ребятами основные историзмы и так же применили их на свой опыт и тип использования, например слова горница, амбар – это помещения, мачеха, кум, зять - родственные связи и так далее.

Была задействованы следующие виды моделей:

- предметная, представляющая собой различные картинки, иллюстрации, детские рисунки, которые отражали сюжет;
- схематичная (пиктограмма), сюжет представляется в виде условных (схематических) обозначений. Например, когда ребята составляли модель к сказке «Три медведя» Л. Н. Толстого мы раздавали треугольники разного размера и предлагали построить схематичную

модель сказки: большой – средний – маленький (папа медведь, мама медведь и медвежонок).

Для лучшего усвоения и закрепления материала в конце были проведены игры по мотивам прочитанных сказок. Игры были направлены на развитие техники чтения, её совершенствование и на восприятие текста.

Игровые технологии задействовали несколько видов сказок различных направлений: сказки о животных и птицах («Теремок», «Волк и семеро козлят», «Серая шейка» и другие); бытовые сказки («Каша из топора», «Сказка о Попе и работнике его Балде», «Горшочек каши» и другие); приключенческие сказки («Бременские музыканты», «Мальчик с пальчик», «Буратино» и другие); волшебные сказки («Гуси-Лебеди», «По щучьему велению», «Золушка» и другие) [25].

Игра «Остров Буян»

Тема урока: «Сказки А. С. Пушкина».

Детям предлагаются следующее задание: выбрать из таблицы значения и соотнести их с устойчивыми оборотами. Например, для значения «очень далеко» выбирают из второй колонки «за тридевять земель», «немедленно явиться, быть на месте» - «встань передо мной, как лист перед травой» [28].

Игра «Василиса»

Предлагаем детям в предложениях устойчивые сочетания (фразеологизмы). Выписать их. Василиса подошла к старухе, отдала ей низкий поклон. Поужинай да спать ложись. Утро вечера мудренее! Я не люблю, чтоб у меня сор из избы выносили. Шила она не покладая рук, и скоро дюжина сорочек была готова. А мачехины дочери, несмотря на то что всегда сидели сложа руки, худели и дурнели от злости [15].

Игра «На крыльце»

Тема урока: «Рассказы К. Д. Ушинского, Л. Н. Толстого».

Слово красный в древнерусском языке имело значение «красный, красивый, нарядный, парадный, ласковый, добрый». Какое из этих значений оно имеет в следующих предложениях? Вдруг прилетают двенадцать

голубиц; ударились о сыру землю и обернулись красными девицами. Стоит тот дуб, вершиной в облака упирается, ветками красное солнце закрыл. Пустил стрелу средний брат - полетела стрела к богатому купцу во двор и упала у красного крыльца [1].

Игра «Волк и заяц»

Тема урока: В. Д. Берестов «Воробушки», Р. С. Сеф «Чудо».

Игра, связанная с догонялками, которая очень понравилась детям. Первый ребенок начинает читать и как только он доходит до определенной строчки, включается второй и пытается догнать его, но при этом понятно и ясно прочитать текст.

Игра «Мы верим и не верим»

Учитель читает предложение, сделав ошибку в каком - либо слове. Дети должны найти это приложение, прочитать и сказать: «Мы верим» или «Мы не верим».

Тема урока: С. В. Михалков «Трезор», Р. С. Сеф «Кто любит собак».

По команде «Бросок» все дети начинают читать вполголоса текст. По команде «засечки» - останавливаются и карандашом отмечают последнее прочитанное ими слово. Этот же текст таким же образом читают еще раз (но не более трех раз). При повторном чтении дети убеждаются, что прочитали больший объем - «засечка» поставлена уже дальше. Это доказывает им необходимость многократного чтения текста, ведь с каждым разом результаты улучшаются [1].

Игра «Найди ошибку»

Учитель читает стихотворение, допуская ошибки. Ученики внимательно слушают и исправляют.

Игра «Снежинка»

Учитель идет по классу, кладет определенному ученику снежинку, вырезанную из бумаги, или цветок (в зависимости от времени года). Кому упала на парту снежинка, тот читает стихотворение.

Игра «Не прерывай цепочку»

Дети один за другим читают по одному предложению (можно по одному слову, строфе) текст. Все должны следить, чтобы цепочка не прервалась.

Игра «Котик и Мышка»

Данная игра проводилась на протяжении всего эксперимента. Она развивает технику быстрого чтения. Первой начинает читать «Мышка». Когда она прочтет несколько слов или 1 предложение, начинает читать «Котик». Он пытается догнать «Мышку». Игра прекращается, когда оба ученики читают одно и то же [15].

Игра «Лото»

Дети делятся на 3 команды. Каждая команда получает одинаковые карты. Первая группа карточек содержит фамилии авторов, вторая группа карточек - названия произведений, третья - фрагменты из произведений. Задача: выбрать из общего количества карточек, касающиеся одного автора. Побеждает команда, которая быстрее и правильнее выполнит задание [1].

По результатам исследования уровня восприятия литературного произведения и техники чтения младших школьников, можно сделать вывод о том, что они достаточно низкие.

2.3. Результаты контрольного эксперимента

Наш эксперимент проводился с целью проверки и изучения эффективности нашего труда, способствующего развитию читательских способностей школьников первого класса с использованием игровых технологий. Чтобы узнать степень эффективности, мы провели так называемое контрольное исследование по результатам нашей работы.

Для контрольного исследования снова было проведено анкетирование. Анкетирование (опросник) «Узнай свой читательский интерес» выявляет отношение ребенка к чтению, к урокам литературного чтения, интереса к чтению.

При проведении повторного контрольного анкетирования, результаты изменились не критично. 3 (11%) учащихся показали 19 и более баллов «Настоящий специалист в книжном чтении первого разряда», 4 человека (16%) показали 15- 18 баллов «Любитель книг», 9 (34%) человек показали 6- 14 баллов «Средний читатель – не хуже всех», и 10 человек (39%) – 0-5 баллов «Новичок». Результаты вынесены в диаграмму рисунок 6.



Рисунок 6 – Результаты анкетирования «Узнай свой читательский интерес» на контрольном этапе

В ходе проведения нашего контрольного исследования была использована методика Л. А. Ясюковой, с результатами можно ознакомиться в Приложении В.

На основе этого исследования, можно сделать вывод о том, что наша проведенная работа с группой, в которой использовались игровые технологии, положительно сказалась на уровне чтения.

Так как, 9 человек показали высокий уровень читательской техники после эксперимента, поведенного с целью проверки и изучения эффективности нашего труда способствующего развитию читательский способностей школьников первого класса, с использованием игровых

технологий, 11 человек показали средний уровень читательской техники. 23 % группы – это 5 человек показали уровень читательской техники ниже среднего и только 3% группы – это 1 человек остался на низком уровне читательской техники.

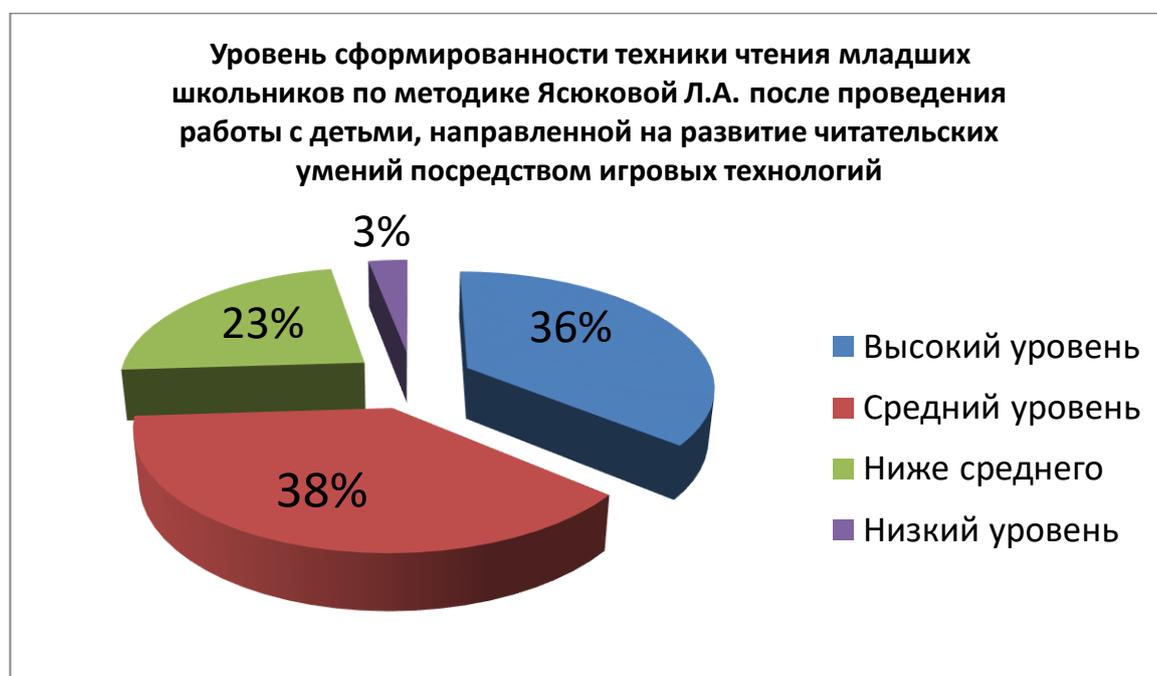


Рисунок 7 - Уровень сформированности техники чтения младших школьников по методике Л. А. Ясюковой после проведения работы с детьми, направленной на развитие читательских умений посредством игровых технологий

Так же был проведен и контрольный тип исследования для определения уровня восприятия прочитанного текста у группы, который проводился с целью проверки и изучения эффективности нашего труда способствующего развитию читательских способностей школьников первого класса с использованием игровых технологий.

В ходе этого исследования мы пользовались методикой М. П. Воюшиной. Ознакомиться с результатами можно в Приложении Г.

12% группы, а именно 3 человека, после проведенного эксперимента, показали уровень усвоения прочитанного текста ниже среднего; 46% группы, а именно 12 человек - показали средний уровень усвоения прочитанного

текста; 42 % группы, а именно 11 человек - показали высокий уровень усвоения прочитанного текста.

А самое важное, что из всей группы, в которой был проведен повторный эксперимент, не было выявлено школьников с низким уровнем усвоения прочитанного текста.



Рисунок 8 - Уровень восприятия литературного произведения младших школьников по методике М. П. Воюшиной после проведения работы с детьми, направленной на развитие читательских умений посредством игровых технологий

Поэтому, мы можем с уверенностью говорить о положительном исходе эксперимента, проведенного с целью проверки и изучения эффективности нашего труда, способствующего развитию читательских способностей школьников первого класса с использованием игровых технологий.

Благодаря систематическому использованию игровых технологий на уроках литературного чтения у учащихся развился познавательный интерес к этой теме.

На основе этого исследования, можно сделать вывод о том, что наша проведенная работа с группой, в которой использовались игровые

технологии, положительно сказалась на уровне восприятия и усвоения прочитанного материала.

Значение игры невозможно оценить только развлекательными возможностями. Ценность игры характеризуется тем, что являясь развлечением, она способна обучить чадо многому.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Изучая научную литературу по теме исследования, а так же поведение младших школьников можно подвести некоторые выводы.

Таким образом, выяснили, что игра является образцом поведения, помогает приспособиться ребенку в социуме. Все функции игры взаимозависимы. Главная, объединяющая их цель – развлечение плюс развитие способностей, заложенных в личности.

В педагогике существует множество разнообразных классификаций игровых технологий. Классифицируют их по разным признакам: по характеру педагогических задач, по организационному характеру, по характеру деятельности учащихся и т.д.

Результаты анализа показали, что основная часть обучающихся имеет не сильно развитые читательские способности, а именно: у таких детей плохо развит уровень усвоения и понимания текста, который они читают, а если этот текст еще и внушительных размеров, то у них начинается паника.

У младших школьников плохо развиты и навыки чтения им сложно читать текст, проговаривать его, ставить ударения, читать на скорость, а так же у детей отсутствует интерес к чтению. Группа, в которой проводился эксперимент, в основном проглатывали окончания, путали слова и не понимали смысла прочитанного. Пытались формировать предложения, в процессе чтения визуально, угадывая слова и окончания, а так же соединяя некоторые фразы. С легким текстом, в основном, справлялись все, но стоило дать на чтение большой по объему и содержанию текст, то с ним были большие трудности.

Прежде всего, мы провели опрос учащихся начальных классов, который выявил уровень интереса к общему чтению, следовательно, также выявил уровень интереса к курсам литературного чтения. Можно сделать вывод, что необходимо использовать игровые технологии для повышения интереса к курсу. Были использованы игровые технологии в учебной

программе, чтобы помочь детям сформировать целенаправленное и глубокое понимание смысловой нагрузки текстов и сказок.

Был подобран ряд игр, основанных на сказках, чтобы повысить уровень познавательного интереса и тем самым поднять уровень чтения и усвоения материала.

Далее было проведено заключительное исследование.

После заключительного этапа исследования мы можем делать вывод, что после эксперимента наблюдалась положительная динамика, поэтому его можно считать успешным.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Агапова, И. А. Литературные игры для детей / И. А. Агапова, М. А. Давыдова. – Москва : Издательство Лада, 2017. – 192 с.
2. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой / Н. П. Аникеева. – Москва : Издательство Просвещение, 2005. – 144 с.
3. Аристова, Л. П. Активность учения школьника / Л. П. Аристова. – Москва : Издательство Просвещение, 2019. – 139с.
4. Бабанский, Ю. К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе / Ю. К. Бабанский. – Москва : Издательство Просвещение, 2017. – 208 с.
5. Бабанский, Ю. К. Оптимизация процесса обучения. Общедидактический аспект / Ю. К. Бабанский. – Москва : Издательство Педагогика, 2017. – 256 с.
6. Басова, Н. В. Педагогика и практическая психология / Н. В. Басова. – Ростов н/Д: Издательство Феникс, 2018. – 413 с.
7. Белкин, А. С. Возрастная педагогика / А. С. Белкин. – Екатеринбург : Издательство Эксмо, 2020. – 270 с.
8. Беспалько, В. П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения / В. П. Беспалько. – Москва : Издательство Педагогика, 2003. – 236 с.
9. Большой энциклопедический словарь / гл. ред. А. М. Прохоров. – Москва : Большая рос. энцикл., 2002. – 820 с.
10. Воюшина, М. П. Программа по литературе: для начальных классов общеобразовательной средней школы / М. П. Воюшина. – Санкт – Петербург : Специальная литература , 2006. – С. 37–45.
11. Выготский, Л. С. Собрание сочинений / Л. С. Выготский. – Москва : Издательство Академия, 2012. – 310 с.
12. Гамезо, М. В. Младший школьник. Психодиагностика и коррекция развития / М. В. Гомезо. – Москва : АСТ, 2015. – 116 с.

13. Гончарик, Л. В. Влияние групповой формы работы на формирование и развитие учебной мотивации / Л. В. Гончарик // Начальная школа. – 2014. – №11. – С. 45-48.
14. Громакова, К. Е. Игровые технологии на уроке литературного чтения / К. Е. Громакова // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 39. – С. 221–225. – URL : <http://e-koncept.ru/2017/970911.htm>. (дата обращения: 20.01.2022).
15. Джежелей О. В. Литературные игры на уроках чтения 1-4 классы / О. В. Джежелей. – Москва : Издательство Просвещение, 2019. – 240 с.
16. Друзина, И. В. Использование игровых технологий на уроках литературного чтения как один из способов приобщения к чтению младших школьников / И. В. Друзина. – URL : <https://multiurok.ru/files/ispol-zovaniie-igrovykh-tiekhnologhii-na-urokakh-litieraturnogho-chtieniia-kak-odin-iz-sposobov-priobshchieniia-k-chtieniu-mladshikh-shkol-nikov.html?login=ok> (дата обращения: 20.01.2022).
17. Евтюшкин, С. В. Изучение учебного предмета «Чтение» как фактор социализации младших школьников / С. В. Евтюшкин. – Пенза, 2012. – 134 с.
18. Занков, Л. В. Развитие школьников в процессе обучения / Л. В. Занков. – Москва : Издательство Просвещение, 2017. – 152 с.
19. Ибрагимова, Е. О. Игровые технологии на уроке литературного чтения в начальной школе / Е. О. Ибрагимова. – URL : <https://www.prodenka.org/metodicheskie-razrabotki/421256-igrovye-tehnologii-na-uroke-literaturnogo-cht> (дата обращения: 20.01.2022).
20. Икрамова, С. А. Выразительное чтение и его роль в развитии речи школьников начальных классов / С. А. Икрамова. – Москва : Академия, 2012. – 156 с.
21. Казанская, К. О. Детская и возрастная психология / К. О. Казанская. – Москва : А - Приор, 2019. – 160 с.

22. Каирова, И. А. Читательская деятельность младших школьников / И. А. Каирова. – Москва : АСТ, 2018. – 280 с.
23. Калинкина, Е. В. Использование игровых технологий, как средство повышения познавательного интереса на уроках литературного чтения в начальных классах/ Е. В. Калинкина. – URL : <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/156834-ispolzovanie-igrovyyh-tehnologij-kak-sredstvo-> (дата обращения: 20.01.2022).
24. Каменская, Е .Н. Психология развития и возрастная психология / Е. Н. Каменская. – Ростов-на-Дону: Издательство Феникс, 2018. – 256 с.
25. Климанова, Л. Ф. Литературное чтение в 1 классе / Л. Ф. Климанова. – Москва : Просвещение, 2015. – 80 с.
26. Климанова, Л. Ф. Особенности уроков чтения в начальной школе. Уроки литературного чтения / Л. Ф. Климанова. – Москва : Академия, 2017. –145 с.
27. Коджаспирова, Г. М. Педагогический словарь: Для студ. высш. и сред. пед. учеб. Заведений / Г. М. Коджаспирова. – Москва : Академия, 2000, 176 с.
28. Милюгина, Е. Г. Формирование читательского опыта младших школьников на материале сказочной прозы писателей Серебряного века// Детская литература и воспитание: сб. науч. тр. / Е. Г. Милюгина. – Тверь, 2013. – С. 94 - 104.
29. Милюгина, Е. Г. Введение в культуру родного края. Формирование культуроведческих компетенций младших школьников на материале регионального фольклора / Е. Г. Милюгина. – Тверь, 2015. – С. 141–164.
30. Милюгина, Е. Г. Детское литературное творчество: принципы и приемы развития / Е. Г. Милюгина. – Тверь, 2014. – С. 182–187.
31. Мисаренко, Г. Г. Дидактические материалы для развития техники чтения в начальной школе / Г. Г. Мисаренко. – Москва: ИНФО, 2016. – 128 с.

32. Мухина, В. М. Возрастная психология / В. М. Мухина. – Москва: АСТ, 2012. – С. 352.
33. Оморокова, М. И. Чтение в начальных классах: Методическое пособие / М.И. Оморокова. – Тула: Издательство Родничок, 2010. – 124 с.
34. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии / П. И. Пидкасистый. – Москва, 2016. – 238 с.
35. Подласый, И. П. Педагогика начальной школы: учебник для студентов пед. учщ. и колледжей / И. П. Подласый. – Москва : ВЛАДОС, 2018. – С. 229.
36. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Начальная школа. – Москва : Просвещение, 2017. – С. 53–55.
37. Салахутдинова, Е. С. Педагогическая поддержка младших школьников в процессе обучения чтению / Е. С. Салахутдинова. – Ростов н/Д., 2012. – 146 с.
38. Селевко, Г. К. Энциклопедия образовательных технологий / Г. К. Селевко. – Москва: НИИ школьных технологий, 2016. – С.127.
39. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. – Москва, 2011. – 358 с.
40. Сергеева, И. С. Теория игры и игровые технологии в учебно-воспитательном процессе / И. С. Сергеев. – Москва : Перспектива, 2018. – 116 с.
41. Смирнова, М. Ю. Игровые технологии образовательного процесса на уроках русского языка и литературы / М. Ю. Смирнова. – URL : <https://www.art-talant.org/publikacii/36437-metodicheskoe-posobie-igrovye-tehnologii-obrazovatelynogo-processa-na-urokah-russkogo-yazyka-i-literatury> (дата обращения: 20.01.2022).
42. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования : приказ Министерства образования и науки РФ от 6 декабря 2009 г. № 373 : редакция от 11 декабря 2020 г.

43. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ., 2017. – 53 с.
44. Шайхетдинова, Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся / Л.Р. Шайхетдинова // Первое сентября. – URL : <http://festival.1september.ru/articles/522077> (дата обращения: 20.01.2022).
45. Шмаков, С. А. Игры учащихся - феномен культуры / С. А. Шмаков. – Москва : Новая школа, 2017. . – С. 15.
46. Ясюкова, Л. А. Психологическая профилактика проблем в обучении и развитии школьников / Л. А. Ясюкова. . – Санкт – Петербург : Речь, 2016. . – 204 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Анкетирование «Узнай свой читательский интерес»

Анкета «Узнай свой читательский интерес»

Прочитай данные утверждения:

если тебе это подходит ставь «+», не подходит «-»

Вопросник

1. Я с удовольствием выполняю домашние задания по литературному чтению
2. Мне нравится вслух рассуждать о причинах поступков героев книги
3. Я согласен(на) с мнением: «Лучше один раз прочитать, чем сто раз услышать»
4. Я люблю читать летом
5. Я могу читать в перерывах между уроками
6. Я легко могу подбирать слова, когда надо выразить мысль
7. У меня лучше получается думать, когда я читаю
8. Мне нравится играть со словами и текстами
9. Для меня важно, чтобы автор писал интересно
10. Мне важно ощутить (потрогать) книгу руками
11. Мне нравится читать в тишине
12. Мне нравится читать и одной(му)
13. Читая, я всегда сравниваю то, что написано в книге, свои знания и собственный опыт
14. Описываемые в книге природные процессы и явления вызывают у меня интерес и любопытство
15. Я всегда задумываюсь - для чего я читаю?
16. Прочитав книгу, я рассказываю о ней товарищу
17. Мне интересно читать только то, что хочется самому
18. Прочитав книгу, я могу рассуждать о том, что такое хорошо, и что такое плохо
19. Читая, я думаю о будущем моей семьи
20. Я запоминаю прочитанное лучше, если обсуждаю книгу с мамой
21. Мне нравится читать в группе ребят

22. Я люблю читать

23. Мне нравится самому читать вслух

А теперь проверим твои результаты.

За каждый «плюс» начислим себе по ОДНОМУ баллу.

Таблица 2 - Подсчет суммы баллов

<p>0 – 5 «Новичок». В нашей разрядной системе специалистов по чтению тебе присваивается начальный 4 разряд</p>	<p>У тебя все впереди,...как много книг тебе предстоит прочесть! Попробуй, и тебе, скорее всего, очень понравится. Ведь книги есть разные.</p>
<p>6 – 14 «Средний читатель – не хуже всех». Поэтому в нашей разрядной системе ты можешь с гордостью носить третий перспективный разряд</p>	<p>Да, читатель ты уже не начинающий. Сразу видно, что тебе книжки интересны. А вот что именно тебе интересно? Давай поговорим вместе. Ведь чтение поможет тебе добиться в жизни больших успехов. Главное на этом этапе – движение вперед – к новым вершинам чтения. (и другие).</p>
<p>15-18 «Любитель книг». Теперь, ты, по праву заслужил второй разряд среди своих сверстников</p>	<p>Без книги, ты – как без рук: чувствуешь себя не в своей тарелке. Дерзай и становись профессионалом. Для твоего уровня предлагаю серьезный двухтомник «Сказок и историй» Андерсена, шесть книг Александра Волкова – о путешествиях в Волшебную страну девочек Элли и Энни.</p>
<p>19 и более баллов. «Настоящий специалист в книжном чтении первого разряда»</p>	<p>Ты не только свой человек в мире чтения, многому уже научился, но можешь даже консультировать друзей в их выборе новых книг. Продолжай в том же духе, и становись настоящим пропагандистом чтения – залогом успешной взрослой жизни. Чтение – это правильный выбор. Тем не менее, знай, что настоящий профессионал чтения не соревнуется только в количестве прочитанных книг. Почаще советуйся с родителями; они плохого не порекомендуют.</p>

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Уровень сформированности техники чтения 1 «А» класса
по методике Л. А. Ясюковой

Учащиеся 1 класса «А»	Количество баллов	Уровень сформированности техники чтения
Миша Т.	10	Высокий
Оля П.	8	Средний
Ева Ф.	6	Ниже среднего
Костя Н.	6	Ниже среднего
Анжела Р.	6	Ниже среднего
Игорь К.	3	Низкий
Саша У.	5	Ниже среднего
Коля М.	5	Ниже среднего
Олег Н.	3	Низкий
Стас Р.	3	Низкий
Федя Б.	6	Ниже среднего
Катя М.	10	Высокий
Марат П.	5	Ниже среднего
Таня Ц.	8	Средний
Маша О.	10	Высокий
Катя Ш.	2	Низкий
Святослав И.	8	Средний
Рая М.	8	Средний
Эдик Ж.	10	Высокий
Ян Г.	6	Ниже среднего
Рита Н.	7	Ниже среднего
Настя М.	8	Средний
Снежана Я.	2	Низкий
Оля Г.	3	Низкий
Матвей К.	4	Низкий

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Уровень восприятия литературного текста (произведения) 1 «А» класса

по методике М. П. Воюшиной

Учащиеся 1 класса «А»	Уровень восприятия литературного текста
Миша Т.	Средний
Оля П.	Высокий
Ева Ф.	Средний
Костя Н.	Средний
Анжела Р.	Средний
Игорь К.	Низкий
Саша У.	Низкий
Коля М.	Высокий
Олег Н.	Ниже среднего
Стас Р.	Ниже среднего
Федя Б.	Высокий
Катя М.	Высокий
Марат П.	Высокий
Таня Ц.	Ниже среднего
Маша О.	Средний
Катя Ш.	Ниже среднего
Святослав И.	Средний
Рая М.	Средний
Эдик Ж.	Средний
Ян Г.	Средний
Рита Н.	Ниже среднего
Настя М.	Средний
Снежана Я.	Ниже среднего
Оля Г.	Низкий
Матвей К.	Низкий
Лариса Д.	Ниже среднего

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Уровень сформированности техники чтения младших школьников по методике Л. А. Ясюковой после проведения работы с детьми, направленной на развитие читательских умений посредством игровых технологий

Учащиеся класса «А»	1	Колич ество баллов	Уровень техники чтения	сформированности
Миша Т.		10	Высокий	
Оля П.		10	Высокий	
Ева Ф.		8	Средний	
Костя Н.		8	Средний	
Анжела Р.		8	Средний	
Игорь К.		5	Ниже среднего	
Саша У.		8	Средний	
Коля М.		8	Средний	
Олег Н.		6	Ниже среднего	
Стас Р.		6	Ниже среднего	
Федя Б.		10	Высокий	
Катя М.		10	Высокий	
Марат П.		10	Высокий	
Таня Ц.		7	Ниже среднего	
Маша О.		8	Средний	
Катя Ш.		7	Ниже среднего	
Святослав И.		10	Высокий	
Рая М.		9	Средний	
Эдик Ж.		10	Высокий	
Ян Г.		9	Средний	
Рита Н.		8	Средний	
Настя М.		10	Высокий	
Снежана Я.		8	Средний	
Оля Г.		4	Низкий	
Матвей К.		7	Ниже среднего	
Лариса Д.		10	Высокий	

ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Уровень восприятия литературного произведения младших школьников по методике М.П. Воюшиной после проведения работы с детьми

Учащиеся 1 класса «А»	Уровень восприятия литературного текста
Миша Т.	Высокий
Оля П.	Высокий
Ева Ф.	Средний
Костя Н.	Средний
Анжела Р.	Средний
Игорь К.	Ниже среднего
Саша У.	Средний
Коля М.	Высокий
Олег Н.	Средний
Стас Р.	Средний
Федя Б.	Высокий
Катя М.	Высокий
Марат П.	Высокий
Таня Ц.	Средний
Маша О.	Высокий
Катя Ш.	Средний
Святослав И.	Высокий
Рая М.	Средний
Эдик Ж.	Высокий
Ян Г.	Высокий
Рита Н.	Средний
Настя М.	Высокий
Снежана Я.	Средний
Оля Г.	Ниже среднего
Матвей К.	Ниже среднего
Лариса Д.	Средний