

Инновационные подходы к формированию читательской грамотности у младших школьников на примере стихотворения

"Туллук туллук доѳоттор" писателя Алампа

Введение

Формирование читательской грамотности у младших школьников — одна из актуальных задач современного образования. Она включает не только базовые навыки чтения, но и умение анализировать и критически осмысливать прочитанное.

Понятие «инновация» в переводе с латинского языка означает «обновление, новшество или изменение». Современный педагог должен ориентироваться в сущности инновационных процессов и сам участвовать в них. Инновационные технологии, такие как интерактивные платформы, могут значительно повысить интерес учащихся к литературе и развить их аналитические навыки. развитию ребенка.

Создание интерактивного контента на якутском языке открывает новые возможности для вовлечения детей в изучение литературы. В данном докладе рассматриваются возможности применения интерактивных технологий на примере стихотворения "Туллук туллук доѳоттор" писателя Алампа, что способствует созданию увлекательной и интересной учебной среды, способствующей всестороннему развитию учащихся.

Цель исследования: Изучить возможности использования интерактивных платформ для формирования читательской грамотности у младших школьников на примере стихотворения "Туллук туллук доѳоттор".

Задачи:

1. Проанализировать возможности интерактивных платформ для создания образовательного контента.
2. Разработать интерактивные материалы на основе стихотворения Алампа.

3. Оценить эффективность внедрения интерактивных методов в учебный процесс через анкетирование учащихся.

Методология

1. Выбор интерактивных платформ

Для реализации поставленных задач были выбраны три интерактивные платформы:

- **Genially** — платформа для создания интерактивных презентаций и визуального контента.
- **Joyteka** — платформа для разработки интерактивных уроков и квестов.
- **LearningApps** — платформа для создания интерактивных заданий и упражнений.

2. Разработка интерактивных материалов

2.1. Интерактивная презентация на Genially

В рамках проекта по формированию читательской грамотности у младших школьников была разработана короткая интерактивная презентация и игра в формате школьного дневника учащегося на якутском языке с использованием платформы Genially. Эта платформа предоставляет готовые шаблоны, что значительно упрощает процесс создания учебного контента.

Описание игры викторины в виде дневника:

Игра представляет собой викторину, оформленную в виде школьного дневника. В рамках этой игры был создан раздел с домашними заданиями, которые учащиеся должны выполнять. Задания охватывают различные предметы и способствуют развитию критического мышления и саморефлексии. Вот некоторые из заданий, включенных в игру:

1. **Первый урок — литературное чтение на родном языке:**
 - Угадать прозвище писателя.
 - Указать название родного места, где родился писатель.
 - Назвать имя отца писателя.
2. **Второй урок — математика:**

- Указать правильный ответ, где ответы примеров совпадают с главным ответом.

3. Третий урок — музыка:

- Угадать название песни, исходя из предоставленных слов.

4. Четвертый урок — окружающий мир:

- Указать, под каким номером находится правильный ответ на название птицы.

Польза формата:

Данный формат игры помогает учащимся фиксировать свои мысли, развивает навыки саморефлексии и анализа текста. Интерактивные элементы способствуют повышению интереса к учебному процессу и активизации познавательной деятельности учащихся. Использование платформы Genially для создания интерактивных игр и презентаций является эффективным инструментом в образовательном процессе, способствующим формированию читательской грамотности и развитию необходимых навыков у младших школьников.

2.2. Квест-игра на Joyteka

На платформе Joyteka были разработаны две квест-игры с одинаковыми заданиями, связанными с темами дружбы, отраженными в стихотворении и жизни писателя Алампа. Каждая игра имеет уникальные комнаты, что добавляет элемент разнообразия и интереса к процессу обучения. Игры были разработаны в формате, схожем с игрой "Тайная комната".

Реализация квест-игр:

1. **Создание комнат:** Были созданы две комнаты по готовым шаблонам, каждая из которых представляет собой отдельный квест, связанный с темой творчества Алампа. Это позволяет учащимся погружаться в атмосферу литературного произведения и знакомиться с его содержанием в интерактивной форме.

2. **Задания:** В каждой комнате учащиеся сталкиваются с одинаковыми заданиями, которые имеют несколько вариантов ответов. Примеры заданий включают:

- Алампа төрөөбүт күнэ-дьыла.
- Алампа төрөөбүт алааһын аата?
- Алампа аҕатын аата.
- Оҕолорго анаан доҕордуулар туһунан ханнык хоһооннообуй?
- Тулук чыычаах ханна баарый?

3. **Геймификация:** Каждое выполненное задание приближает учащихся к открытию двери и выходу из комнаты. Этот элемент геймификации делает процесс обучения более увлекательным и мотивирует учащихся активно участвовать в решении поставленных задач.

Польза квест-игр:

Разработка квест-игр на платформе Joyteka позволяет развивать читательскую грамотность, формировать навыки командной работы, критического мышления и саморефлексии. Интерактивный формат способствует повышению интереса к литературе и активизации познавательной деятельности учащихся. Таким образом, использование квест-игр в образовательном процессе является эффективным инструментом для создания интересной и увлекательной учебной среды, способствующей всестороннему развитию младших школьников.

2.3. Интерактивные задания на LearningApps

На платформе LearningApps были разработаны интерактивные задания, направленные на развитие языковых навыков и понимание тем дружбы. Ниже представлены два примера разработанных заданий:

1. **Пословицы о дружбе:** В первом задании учащиеся должны найти продолжение пословиц о дружбе. Это задание включает в себя следующие фразы:

- Атас туһугар атах тостор.
- Ким доҕордоох, ол дьоллоох.

- Үтүө киһи үгүс доҕордоох.
- Доҕор доҕорун алдьархайга хаалларбат.
- Саҥа доҕордооҕор урукку доҕор ордук.
- Уулаах балык быстыбат, дьонноох киһи тутайбат, ойуурдаах куобах охтубат.

Это задание помогает учащимся развивать навыки понимания культурных и языковых аспектов дружбы, а также способствует формированию критического мышления. Пословицы о дружбе отражают мудрость и ценности, передаваемые из поколения в поколение, помогая детям понять важность доверия, поддержки и честности в отношениях.

2. **Поиск слов о дружбе из букв:** Второе задание представляет собой игру, в которой учащиеся должны составить слова о дружбе из предложенных букв. Примеры слов, которые могут быть составлены: "друг", "доверие", "поддержка", "сопереживание". Это задание развивает словарный запас учащихся и помогает им осознать ценность дружбы в их жизни.

Польза интерактивных заданий:

Использование интерактивных заданий на платформе LearningApps создает увлекательную и динамичную учебную среду, в которой учащиеся могут активно участвовать в процессе обучения. Эти задания способствуют формированию читательской грамотности, развитию языковых навыков и повышению интереса к литературе и темам дружбы. Интеграция интерактивных заданий в образовательный процесс является важным шагом к созданию эффективной и интересной учебной среды для младших школьников.

Результаты анкетирования

Для оценки эффективности внедрения интерактивных методов в учебный процесс было проведено анкетирование среди учащихся. Вопросы анкеты включали:

1. Насколько вам было интересно работать с интерактивными материалами?

2. Помогли ли интерактивные задания лучше понять содержание стихотворения?

3. Участвовали ли вы активнее в уроках, используя технологии?

Анализ результатов

Результаты анкетирования показали, что более 80% учащихся отметили улучшение в понимании литературных произведений после внедрения интерактивных методов. Учащиеся также подчеркнули, что использование технологий сделало уроки более увлекательными и интересными. Учителя отметили, что использование технологий способствовало активному участию детей в уроках, что в свою очередь повысило общую атмосферу в классе.

Заключение

Исследование показало, что использование интерактивных платформ для создания образовательного контента открывает новые горизонты в формировании читательской грамотности у младших школьников. Применение технологий на примере стихотворения "Туллук туллук доботтор" писателя Алампа позволяет сделать процесс изучения литературы более увлекательным и доступным, одновременно развивая у учащихся критическое мышление, творческий подход и навыки работы с информацией. Инновационные технологии могут быть успешно интегрированы в различные предметы и языки, что делает их важным инструментом в современном образовании.

Использованные источники и литература:

1. Богачев, Алексей Николаевич Инновационные процессы в образовании : учебное пособие / А.Н. Богачев, А. В. Ворожейкина ; Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет. – [Челябинск] : Южно-Уральский научный центр РАО, 2022 – 121 с. [1. С 16] [Богачев, Ворожейкина Инновационные процессы в образовании.pdf?sequence=1](#)
2. Виноградова, Н. Ф. Концепция начального образования: «Начальная школа XX века» / Н. Ф. Виноградова. – Москва: Просвещение, 2017 – 64 с. [2. С 41] [8566o3.pdf](#)

3. Таатта улууһа. Сүүс сыл. Сүүс суруйааччы / [бырайыак ааптара, редактор А. Ф. Постников-Сындыыс ; хомуйан онордулар: А. Ф. Постников, П. Е. Самсонов, У. И. Заболоцкая [уо.д.а.]. – Ытык Күөл : [и. с.], 2012. – 362 с. [3. С 19-23]
4. **Genially.** (2023). *Создание интерактивных презентаций.*
Доступно по ссылке: <https://www.genially.com>
5. <https://view.genially.com/674f056661eadb0b2540d751/interactive-content-alampa>
Күннүк, интерактивная игра опрос
6. **Joyteka.** (2023). *Интерактивные уроки и квесты для школьников.*
Доступно по ссылке: <https://joyteka.com/ru/>
7. <https://joyteka.com/100815650> квест-игра А.И. Софронов - Алампа
8. <https://joyteka.com/100815587> квест-игра А. И. Софронов-Алампа олобо.
9. **LearningApps.** (2023). *Интерактивные задания для обучения.* Доступно по ссылке: <https://learningapps.org/>
10. <https://learningapps.org/watch?v=pzifvmu7324> Интерактивная игра с пословицами.
11. <https://learningapps.org/watch?v=p34kvm54j24> Интерактивная игра филворд