

«Применение игровых технологий на уроках литературного чтения в начальных классах как составной части системно-деятельностного подхода»

Общеизвестно, что за основу ФГОС взят системно-деятельностный подход, где учащийся является активным субъектом педагогического процесса. В соответствии с этим педагоги используют разные технологии системно-деятельностного подхода, которые позволяют формировать: способность самостоятельно получать и обрабатывать информацию, высказывать свое мнение на основе полученной информации, самостоятельно замечать и исправлять свои ошибки. В настоящее время учителю данные технологии помогают реализовывать требования заложенные в ФГОС.

Системно-деятельностный подход помогает решить главную образовательную задачу – развитие детей, формирование активных личностей и компетентных специалистов. В результате такого обучения дети не только усваивают школьную программу, но и приобретают массу полезных навыков, которые помогут им в будущем и профессиональной деятельности. А также учащиеся приобретают систему культурных ценностей.

В своей деятельности использую игровую технологию как составную часть системно-деятельностного подхода.

Актуальность ее применения на уроках в том, что:

- игровые формы обучения на уроках создают возможности эффективной организации взаимодействия учителя и учащихся, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса;
- в игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности;
- в процессе игр дети приобретают самые различные знания о предметах и явлениях окружающего мира;
- игра развивает детскую наблюдательность и способность определять свойства предметов, выявлять их существенные признаки;
- игры очень хорошо уживаются с “серьезным” учением;
- включение в урок игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала;
- разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету.
- игры оказывают большое влияние на умственное развитие детей, совершенствуя их мышление, внимание, творческое воображение.

Назначение игр на уроках – развитие познавательных процессов у школьников (восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности и др.) и закрепление знаний, приобретаемых на уроках.

На разных этапах урока включаются занимательные упражнения, уроки – путешествия. Все дети, даже самые неподготовленные к обучению, с удовольствием помогают любимым героям решить задачу, разгадать ребус, головоломку. Они всегда с нетерпением ждут очередной встречи с Незнайкой, Буратино и другими сказочными героями.

Используя игры на уроках, обязательно соблюдаю следующие условия:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

В практике моей работы игра как технология проведения урока заняла прочное место и у меня выработались определенные принципы ее проведения:

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.
2. При выборе правил игры, необходимо учитывать особенности детей.
3. Обязательное условие – игра не должна выпадать из общих целей урока, содействовать их реализации.
4. Необходимо обязательное подведение результатов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств – выявление победителя.

5. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

На уроках литературного чтения использую следующие игровые формы: викторины, конкурсы, путешествия, экскурсии, ролевые игры, диспуты, круглые столы, турниры, инсценировки. Вот некоторые примеры дидактических игр.

А) Игра «Да-нет». (формирует умение связывать разрозненные факты в единую картину; систематизировать уже имеющуюся информацию; умение слушать и слышать друг друга).

Загадываю нечто (число, предмет, литературного героя и др.), учащиеся пытаются найти ответ, задавая вопросы, на которые учитель может ответить только словами: "да", "нет", "и да и нет".

Б) Игра «Толстый и тонкий вопрос» используется для организации взаимопроса.

(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.

В) Игра «Хорошо-плохо» направлен на активизацию мыслительной деятельности учащихся на уроке, формирующий представление о том, как устроено противоречие.

Формирует умение находить положительные и отрицательные стороны в любом объекте, ситуации; разрешать противоречия (убирать «минусы», сохраняя «плюсы»); оценивать объект, ситуацию с разных позиций, учитывая разные роли.

Вариант 1: Учитель задает объект или ситуацию. Учащиеся (группы) по очереди называют что «хорошо», а что «плохо».

Вариант 2: Учитель задает объект (ситуацию). Ученик описывает ситуацию, для которой это полезно. Следующий ученик ищет, чем вредна эта последняя ситуация и т. д.

Пример1. Класс делится на две команды. Первая будет находить «плюсы» в предложенном объекте или ситуации, вторая – «минусы». Отвечаем по очереди, до первой остановки. У: Сегодня идет дождь. Это хорошо. Почему? Д: Потому что быстрее вырастут грибы. У: То, что грибы быстро вырастут, плохо, почему? Д: Потому что люди не успеют их собрать, они станут червивыми. У: То, что грибы станут червивыми, хорошо. Почему? Д: Это хорошо для червячков, они смогут вырастить больше потомства... и т. д.

Г) Игра «Я беру тебя с собой» направлен на актуализацию знаний учащихся, способствующий накоплению информации о признаках объектов.

Формирует умение объединять объекты по общему значению признака; определять имя признака, по которому объекты имеют общее значение; сопоставлять, сравнивать большое количество объектов; составлять целостный образ объекта из отдельных его признаков.

Педагог загадывает признак, по которому собирается множество объектов и называет первый объект. Ученики пытаются угадать этот признак и по очереди называют объекты, обладающие, по их мнению, тем же значением признака. Учитель отвечает, берет он этот объект или нет. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из детей не определит, по какому признаку собирается множество. Можно использовать в качестве разминки на уроках. Пример:

У: Я собралась в путешествие. Я собираю чемодан и беру с собой объекты, которые чем-то похожи. Угадайте, по какому признаку я собираю объекты. Для этого предлагайте мне объекты, чем-то похожие на мой, а я буду говорить, могу ли я взять их с собой. Итак, я беру с собой морковку. А что у вас?

Д: Я беру с собой капусту. У: Я не беру тебя с собой. Д: Я беру апельсин. У: Я не беру тебя с собой. Д: Я беру медузу. У: Я беру тебя с собой. Д: А я беру с собой мокрицу. У: Я беру тебя с собой. Д: Вы берете все предметы, чье название начинается с буквы «М»? У: Да! Итак, по какому имени признака мы собирали объекты? На какой вопрос все они отвечают одинаково? Д: Он начинается с буквы «М»? У: А кто иначе поставит вопрос, чтобы на него можно было ответить: «начинается с буквы «М»»? Д: С какой буквы начинается? У: Согласна. Итак, имя признака здесь – первая буква слова, обозначающего наш предмет.

Д) Игра «Нарисуй карту».

Учит понимать мысль автора произведения, запоминать детали сюжета.

Учитель читает художественное произведение, после чего дети делятся на группы и получают задание – нарисовать карту-схему событий. Выигрывает группа, которая лучше всего составит карту произведения.

Например: нарисовать карту к сказке «Колобок». Цветом обозначить характеры персонажей.

Е) Игра «Мудрецы» проводится с целью привлечь учащихся к объяснению новой темы.

Несколько человек (чаще 3-4) самостоятельно изучают материал, планируют свой ответ и готовятся рассказать тему одноклассникам, каждый по своему разделу или части темы. При подготовке ученики могут использовать учебники, дополнительную справочную литературу, ресурсы сети Интернет и даже подготовить задания или вопросы по теме. Обязательно проводится «репетиция» – учитель выслушивает «мудрецов», помогает им разобраться в теме и отвечает на их вопросы. На самом же уроке «мудрецы» сменяя друг друга, раскрывают одноклассникам содержание темы урока. Учителю остается обобщить сказанное «мудрецами».

Ж) Игра «Три ашыпки» помогает привлечь внимание учащихся к своему выступлению, а у детей развивает аналитические навыки, повышает концентрацию внимания при проверке домашнего задания или с целью проверки усвоения новых знаний. Суть игры в том, что педагог сознательно допускает несколько ошибок. Ученики должны их заметить и исправить. Обязательно необходимо предупредить о «провокации», поэтому на доске перед выступлением пишется фраза «Три ашыпки!». Тот, кто хочет сообщить об ошибках, поднимает руку. Иногда ученикам удается заметить больше ошибок, чем было задано проверяющим. Все исправления комментируются и оцениваются учителем или учащимися.

З) Игра «Детектив».

Один из игроков назначается свидетелем: он отвечает на вопросы. Остальные игроки – детективы. Они задают вопросы свидетелю. Каждый детектив должен делать заметки и заглядывать в свой листок. На вопросы детективов свидетель может отвечать «ДА» и «НЕТ».

И) Игра «Словечко наоборот»

Это задание начинается с известной игры «Наоборот».

Тебе скажу я: "Далеко!", А ты ответишь: "Близко!",

Тебе скажу я: "Высоко!", А ты ответишь: "Низко!",

А потом учитель предлагает свои слова.

Тебе скажу я: "Потолок ", А ты ответишь:...

Тебе скажу я: "Босиком ", А ты ответишь:...

К) Игра «Небылица за 10 минут»

Учитель пишет какую-нибудь фразу или несколько, затем загибает листок, чтобы не было видно написанного, и передает ученику. Теперь ученик пишет свою фразу. Тоже загибает лист и отдает его другому. Писать разрешается все, что угодно, но все эти фразы должны отвечать (по порядку) на такие вопросы: *Кто это был (была)? Как выглядел (-а)? Куда пошел (шла)? Кого встретил (-а)? Что ему (ей) сказал? Что он (она) ответил (-а)? Что ему (ей) сделали? Какова была его (ее) реакция? Чем вся история закончилась? Вывод или мораль.*

Когда записан ответ на последний вопрос, листок весь разворачивается и читается получившаяся небылица.

Таким образом, использование игровых технологий на уроках литературного чтения в начальных классах способствуют созданию на уроке неформальной обстановки, которая позволяет ученику раскрыть свой потенциал, проявить себя в каком-то новом качестве, реализовать навыки, полученные в период обучения. Эти технологии делают урок литературного чтения интересным, разнообразным, содержательным. Важно при этом помнить, что игра на уроке – это не забава, а труд, сложный, но интересный. А так же не забывать о том, что есть несколько советов по использованию игры на уроке, и это прежде всего:

- соответствие игры учебно-воспитательным целям урока,
- доступность игры для учащихся данного возраста,
- умеренность в использовании игр на уроках.

Результатами применения игр на своих уроках я считаю следующее:

- активизация познавательной деятельности обучающихся;

- тренировка памяти, помогающая выработать речевые умения и навыки;

- стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- способствует преодолению пассивности учеников;
- способствует усилению работоспособности учащихся.