

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра начального и литературного образования

**Применение игровых технологий
на уроках литературного чтения**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса 412 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиля «Начальное образование»
факультета психолого-педагогического и специального образования

Шахметовой Виктории Вадимовны

Научный руководитель
канд.филол. наук, доц.

дата, подпись

Т. Г. Фирсова

Заведующий кафедрой
проф. филол. наук, доц.

дата, подпись

Л.И. Черемисинова

Саратов
2017

Введение. В настоящее время особое внимание педагогов уделяется развитию творческой активности и познавательного интереса у школьников к учебным предметам. Урочная деятельность тесно связана с внеурочной работой, проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады, он-лайн викторины.

Объект исследования — применение игровых технологий в образовательном процессе начальной школы. Предмет исследования — процесс использования игровых технологий на уроках литературного чтения.

Цель исследования — обоснование эффективности использования игровых технологий на уроке литературного чтения в начальных классах.

Задачи исследования:

- изучить имеющиеся источники по проблеме исследования;
- проанализировать сущность и функции игры и игровой деятельности;
- рассмотреть игровые педагогические технологии, представить классификацию игр;
- выявить значение игры в учебном процессе;
- провести опытно-экспериментальную работу, сформулировать методические рекомендации по применению игровых технологий на уроках литературного чтения.

Гипотеза исследования: использование игровых технологий на уроках литературного чтения в начальной школе позволяет получить более высокие результаты обучения в сравнении с репродуктивной методикой, т.к. анализ произведения становится личностно значимым для ребенка, повышается интерес к предмету.

Методы исследования: анализ; синтез; описание; обобщение психолого-педагогической литературы, периодических изданий, пособий по данной проблеме; анкетирование, педагогическое моделирование.

Объем и структура работы. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух разделов, заключения и списка использованных источников. Включает приложение, демонстрирующее модели урока литературного чтения с применением игровых технологий.

Основное содержание. В первом разделе «Теоретические аспекты применения игровых технологий» говорится о сущности и функции игры и игровой деятельности, представлена классификация игр.

Вслед за исследователями, мы выделяем существенные свойства игры.

Большинство исследователей сходятся во мнении, что игра выполняет такие важнейшие функции, как:

- развлекательную (основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- по самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;
- терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;
- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Педагогические игры — достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Реализация игровых приемов и ситуаций проходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится ученикам в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;

- учебный материал используется в качестве ее средства.
- в учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Обучающие игры выполняют следующие основные функции:

- инструментальная: формирование определенных навыков и умений;
- гностическая: формирование знаний и развитие мышления учащихся;
- социально-психологическая: развитие коммуникативных навыков.

Особое внимание мы уделили литературным играм.

Практически в любой литературной игре присутствует элемент творчества, однако его значение может быть различным: есть игры, где творчество является основополагающим принципом, в других творческий элемент стремится к нулю. По этому критерию литературные игры можно разделить на две группы:

- 1) литературные игры, основанные на эрудиции;
- 2) творческие литературные игры.

К играм основанным на эрудиции, относятся всевозможные литературные викторины, ребусы, шарады, кроссворды, сканворды, головоломки, загадки на литературные темы, доступные и интересные ученикам того или иного возраста и образовательного уровня.

Творческие литературные игры подразумевают создание оригинальных литературных текстов – как поэтических, так и прозаических, шуточных и серьезных: акrostих, буриме, лимерик и др.

Во втором разделе дается описание экспериментальной работы, проведенной на базе МБОУ «СОШ с. Заветное» Энгельсского

муниципального района Саратовской области. В исследовании принимали участие 22 ученика 2 «А» класса, дети в возрасте 8-9 лет.

Цель исследования — проверить эффективность использования игровых технологий на уроках литературного чтения. Для решения поставленной цели мы провели констатирующий, обучающий и контрольный этапы эксперимента.

Для достижения цели были поставлены следующие задачи:

1. Провести констатирующую диагностику.
2. Систематизировать и разработать комплекс игровых технологий, направленных на повышение эффективности учебного процесса;
2. Анализ и обобщение полученных данных.

Начиная работу по организации игровой деятельности на уроках литературного чтения, необходимо было выполнить анализ игровых потребностей, интересов и предпочтений учеников класса. В этом помог метод анкетирования. Ребятам было предложено ответить на ряд следующих вопросов в письменной и частично устной форме. Вводная диагностика показала, что для всех детей этого возраста характерна любовь к подвижным играм (50% опрошенных — 11 детей), компьютерным играм (22% опрошенных — 5 детей), настольным (15%— 3 ребенка), крестики-нолики, морской бой и т.д., а так же сюжетно-ролевым.

На вопрос: «Можешь ли придумать свою игру?», утвердительно ответили 73% детей (16 детей) (предложили свои сюжеты — сюжетно-ролевые игры).

Опираясь на данные анкетирования, можно сделать вывод о том, что игровые технологии можно использовать на уроках в данном классе для повышения познавательной активности. Анкетирование учителей показало, что педагоги очень мало проводят игровые технологии на уроках, хотя дети в своем анкетировании отметили, что очень любят игры на уроках.

Для подтверждения гипотезы исследования мы проанализировали успеваемость детей экспериментального класса в рамках учебного предмета

«Литературное чтение». Результаты на констатирующем этапе получились следующими: 27% учеников имеют высокий уровень успеваемости, 58% — средний уровень успеваемости и 15% — низкий уровень успеваемости. Представим эти результаты в виде диаграммы.

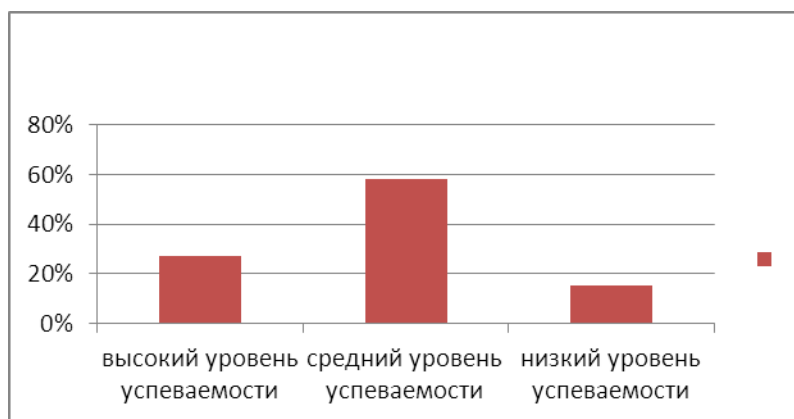


Рисунок 1. Успеваемость учащихся (констатирующий этап)

Вводная диагностика позволила нам определить содержание и выстроить методику обучающего этапа эксперимента.

Особая роль в формировании ключевых компетентностей на уроках литературного чтения в начальной школе принадлежит игровым технологиям.

В рамках обучающего эксперимента мы использовали следующие игровые технологии.

- **Приём «Да-нет-ка».**

Формирует умение связывать разрозненные факты в единую картину; систематизировать уже имеющуюся информацию; умение слушать и слышать друг друга.

Учитель загадывает 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».

- **Приём «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.

- **Приём «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.

Пример 1. 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.

- **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.

- **Прием «Виртуальное путешествие»**

Учитель предлагает отправиться в виртуальное путешествие в загадочную страну, например, имя которой Фольклор, или в Страну сказок и т.д. и дать названия рекам, горам, морям, используя особенности жанра.

- **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».

- **Кроссворды, ребусы** — отгадывание и самостоятельное составление.

- **Викторины по литературным произведениям** — отгадывание и самостоятельное составление.

- **Сказочные объявления, письма и телеграммы** — отгадывание и самостоятельное составление.

Какое объявление может опубликовать дед Мазай? Дениска и его мама? А кто дает данную телеграмму? «Спасите, нас хочет съесть Серый Волк!»

- **«Общее» стихотворение**

Каждый задумывает первую строчку своего стихотворения и по сигналу учителя передает ее соседу слева. И так до тех пор, пока листок с законченным стихотворением не вернется к автору. Автор корректирует стихотворение и зачитывает его.

- **«Я начну, а ты продолжи...»** (проба поэтического пера)

Ученики должны самостоятельно закончить произнесенное или написанное стихотворение за определенное время, развернув дальнейший сюжет начатого.

Игра как элемент технологии проведения урока заняла прочное место, выработались принципы ее применения:

1. Игра должна соответствовать общим целям урока, содействовать их реализации.
2. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы, уровень сложности соответствовать возрасту участников.
3. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.
4. Необходимо наличие совместно выработанных критериев успешности игры.
5. При выборе правил игры, необходимо учитывать психологические особенности детей.
6. Обязательное подведение итогов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств — выявление победителя.

Алгоритм создания игр:

1. Выбирается произведение для определённого возраста или цикл произведений, объединённых общей темой. Книги должны быть яркими, захватывающими, авантурными, изобилующими событиями, современными.

2. Дети проходят предварительную подготовку — тренинг интеллекта с помощью тестов. В нашем случае мы возьмём всем известные тесты Г. Айзенка, П. Брайта и др., используемые психологами.

3. Выбираем игровое поле. Поля могут быть самыми разнообразными. Вы можете использовать игровой барабан, мишень, кубики, пазлы, карты, рисованные поля настольных игр — всё зависит от выбранного произведения.

4. На основе тестов разрабатываем игровые задания по определённым темам.

На контрольном этапе мы провели повторный анализ успеваемости учеников экспериментального класса в рамках учебного предмета «Литературное чтение». Выявили положительную динамику: средний уровень успеваемости учащихся повысился до 63%, а низкий уровень успеваемости понизился до 9%, высокий уровень успеваемости стал 28%. (см. рисунок 2).

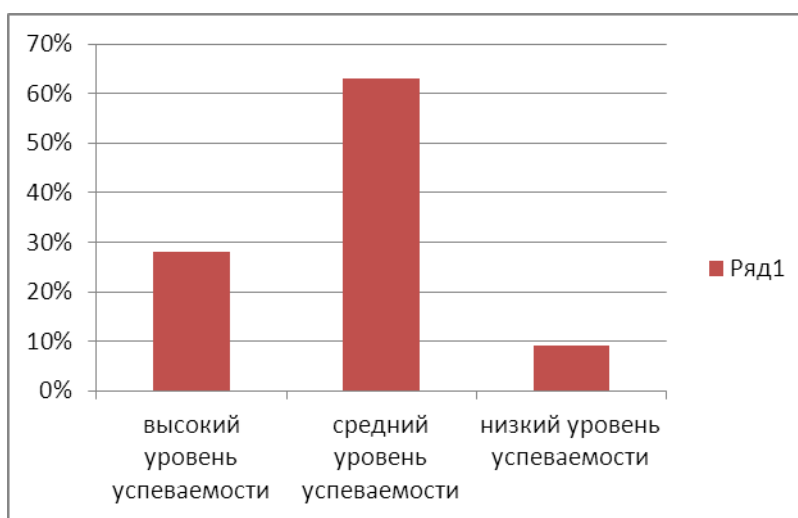


Рисунок 2. Успеваемость учащихся (контрольный этап)

На рисунке 3 представлена сопоставительная диаграмма, которая убедительно демонстрирует эффективность игровых технологий (см. рисунок 3).

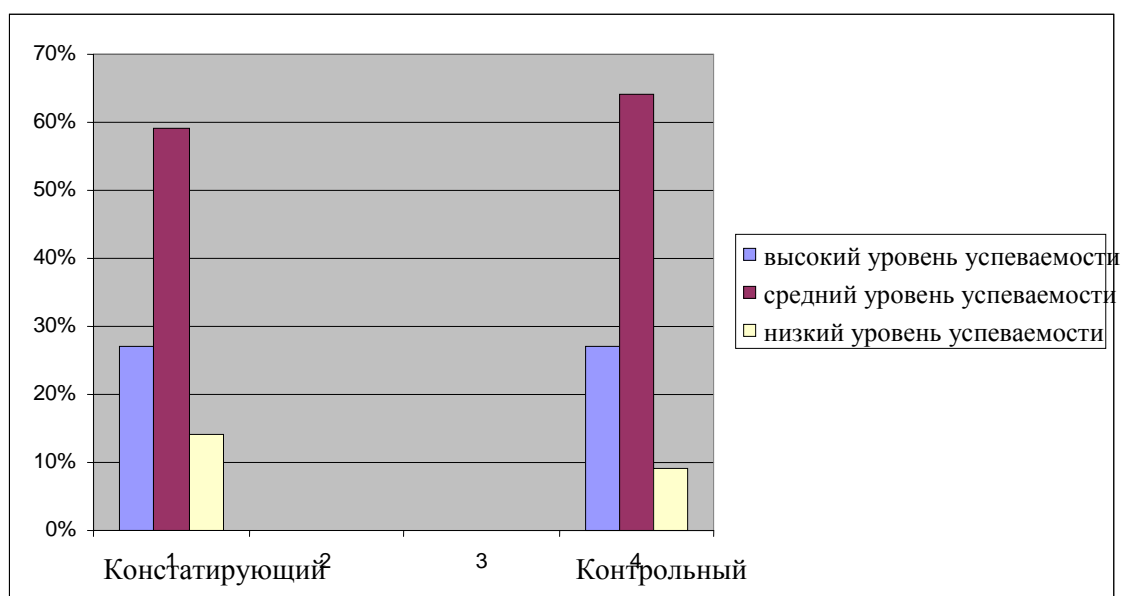


Рисунок 3. Динамика успеваемости учеников экспериментального класса

Видно, что познавательный интерес детей к учебе повысился, ученики стали более активно и творчески проявлять себя во время занятий. Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ученика, его эмоциональность, активность, развивающая потребность в общении.

Заключение. Детская игра — исторически возникший вид деятельности детей, заключающийся в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними и направленный на ориентировку и познание предметной и социокультурной действительности, одно из средств физического, умственного и нравственного воспитания детей.

Значение технологии игры невозможно переоценить. Ее феномен состоит в том, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчестве.

При грамотном использовании игры на уроках, помимо специальных образовательных целей игровые технологии помогают в решении эмоциональных, коммуникативных, личностных проблем учащихся, гармонизируют отношения педагога и ребенка.

Итак, мы убедились, что изученный в процессе игровой деятельности

материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Эта технология позволяет повысить эффективность обучения многократно.

Основываясь на опыте использования игры в обучении, можно сказать, что реализация системно-деятельностного подхода на уроках литературного чтения обеспечивается наполнением этого урока специфическим содержанием, выбором форм, методов и средств, адекватных поставленной задаче культуры читательской деятельности обучающихся.