

# Игровые технологии на уроках литературного чтения в начальной школе



Подготовила:  
Гореванова Е.А.,  
учитель начальных  
классов

*«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».*

---

*(В.А.Сухомлинский)*

**Технология** (от греч. « techne » - искусство, мастерство, умения и «логос» - наука) — совокупность приёмов и способов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве.

Под "**игровыми технологиями**" в педагогике понимается обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

## **позволяет:**

- проводить уроки в нетрадиционной форме;
  - раскрывать креативные способности учащихся;
  - дифференцированно подходить к оценке учебных компетенций учеников;
  - развивать коммуникативные навыки учащихся;
  - обеспечивать свободный обмен мнениями;
  - учитывать возрастные психологические особенности школьников;
  - организовывать процесс обучения в форме состязания;
  - облегчать решение учебной задачи; вовлекать всех учащихся в учебный процесс;
  - ощущать значимость результата для каждого учащегося в отдельности;
- 
- практически закреплять полученные знания;
  - формировать мотивационную сферу учащихся;
  - расширять кругозор детей;
  - формировать навык совместной деятельности.

## **Задачи по работе с художественным произведением:**

- 1) выявлять основную мысль и находить героев произведения, воспроизводить в воображении словесные художественные образы и картины жизни, которые изображены автором;
- 2) давать оценку поступкам персонажей, демонстрировать отношение к героям произведения;
- 3) устанавливать важнейшие события и определять их последовательность;
- 4) придумывать название тексту, отражая в заголовке главную мысль текста;
- 5) формулировать и задавать вопросы по содержанию произведения и отвечать на них, аргументируя свои ответы примерами из текста;
- 6) устанавливать взаимосвязь между событиями, фактами, поступками, мыслями, чувствами героев, опираясь на содержание текста;

- 7) формулировать элементарные выводы, учитывая содержание текста;
  - 8) уметь характеризовать персонажей;
  - 9) интерпретировать текст, учитывая его жанр, структуру, язык;
  - 10) распознавать отличительные признаки художественных произведений;
  - 11) вести рассказ на основе сюжета известного литературного произведения;
  - 12) работать в группе, разрабатывая сценарии и инсценируя прочитанное произведение, в том числе и в виде мультимедийного продукта.
-

# **Игровые технологии на уроках литературного чтения могут внедряться в различных формах:**

- 1) игры-реконструкции;
  - 2) игры-обсуждения;
  - 3) игры-соревнования;
  - 4) игры-поручения;
  - 5) игры-предположения;
  - 6) игры-загадки;
  - 7) игры-беседы (диалоги) и др.
-

## «Инсценировка».

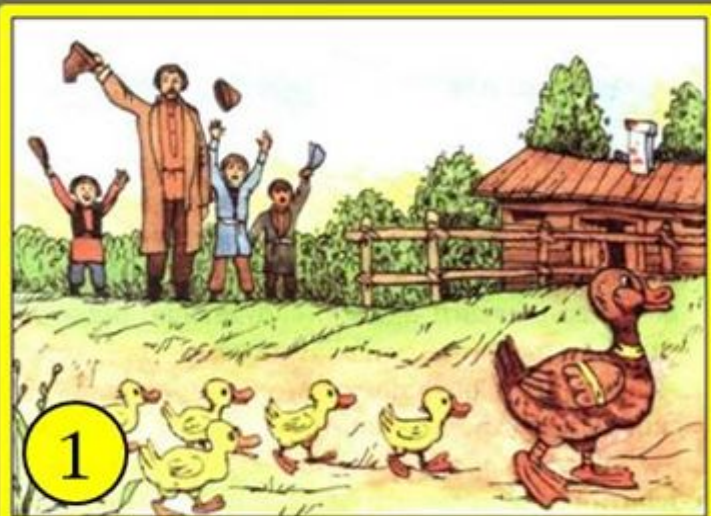
На дом было дано чтение рассказа по ролям. Учитель заранее готовит карточки, на которых написаны герои рассказа и предметы, соответствующие герою. Дети выбирают карточку с названием героя и подходящий предмет, затем читают по ролям.

## «Картинная галерея».

Дети вывешивают на доске рисунки к произведению, выполненные дома. Учитель просит учеников пересказать отрывок из произведения, к которому сделан рисунок. Либо учитель просит найти отрывок из произведения, который отображает нарисованное, и прочитать его выразительно.

# Игра

## «Расскажи по картинке»



## «Шифровка».

На доске: мЧребушоркалत्वшкеашц

Шифр: 2 4 5 6 9 11 15 16 18

Дети расшифровав, узнают название произведение, над которым будут работать на уроке. (Чебурашка).

|          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|
|          | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> |
| <b>А</b> | <b>И</b> | <b>В</b> | <b>Н</b> |
| <b>Б</b> | <b>Г</b> | <b>Л</b> | <b>Т</b> |
| <b>В</b> | <b>А</b> | <b>Е</b> | <b>Д</b> |
| <b>Г</b> | <b>Р</b> | <b>З</b> | <b>Ц</b> |
| <b>Д</b> | <b>С</b> | <b>О</b> | <b>Ю</b> |

Б2, В2, А2, А1, Б2, А1, Д1, А1, Г3, А1( «Лев и Лисица»)

Б2, А1, Д1, А1, Г3, В1, А1,А2, А1, А3, Д2, Б1, Г1, В1, В3  
(«Лисица и виноград»)

## «Собери слово».

Помоги Незнайке. Вставь пропущенные буквы. Выпиши их по порядку. При правильном выполнении задания получится новое слово, которое будет темой урока.

котёл      ос\_лдат      кпу\_а      ос\_ль  
старуха      (топор)  
печка      смека\_лка      при\_ёл а  
р\_нец      (каша)      «Каша из топора»

Расшифруй персонажей рассказов

КОНЁУТ

УТЁНОК

АБЕТРЯ

РЕБЯТА

НТУМАЗЫК

МУЗЫКАНТ

ОВАС

СОВА

НЕЩКО

ЩЕНОК



## «Фантазеры»

*Придумай сказку по вопросам:*

- Кто это был?*
- Как выглядел?*
- Куда пошел?*
- Кого встретил?*
- Что ему сказали?*
- Что он ответил?*
- Что ему сделали?*
- Какова была его реакция?*
- Чем вся история закончилась?*
- Вывод или мораль.*

Братишка ей не подчинился  
И вот в козлёнка превратился,  
Когда водицы из копытца  
Он в знойный день решил напиться.



# Имена сказочных героев.

Вы знаете девушку эту,  
Она в старой сказке воспета.  
Работала, скромно жила,  
Не видела ясного солнышка,  
Вокруг - только грязь и зола.  
А звали красавицу ...

## Зол-ушка



# Сказка





Аленький  
цветочек



Старик



Колобок



Кот в  
сапогах



Заяц



Айболит

Игра даётся на развитие памяти.

Разучивание стихотворения в классе.

На каждое стихотворение даётся 3 слайда:

1-й слайд: чтение, обсуждение стихотворения.

2-й слайд: «ночь»- закрываются некоторые слова, «день»- прочитайте стихотворение, восстановив слова.

3 слайд: «ночь»- ещё закрываются несколько слов, «день»- прочитайте стихотворение, назвав правильно пропущенные слова

Белеет парус одинокой  
В тумане моря голубом!..

Что ищет он в стране  
далекой?

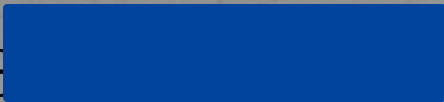
Что кинул он в краю родном?..

М.Ю.

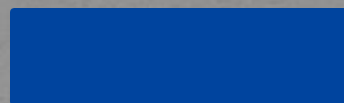
Лермонтов

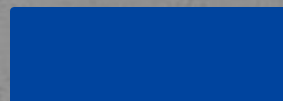
Парус.

Белеет парус  
В тумане моря

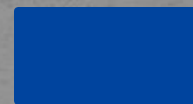
Что ищет он в е

?



Что кинул он в краю 

?..



М.Ю.Лермонтов

# Парус.

Белеет парус

\_\_\_\_\_ане мор\_\_\_\_\_

Что ище \_\_\_\_\_в \_\_\_\_\_?

Что \_\_\_\_\_л он в краю \_\_\_\_\_

?..

\_\_\_\_\_

М.Ю.Лермонтов

Спасибо  
за внимание!

