

Бессонова Наталья Владимировна

учитель начальных классов

МБОУ «Сосновская СОШ»

с. Сосновка, Кемеровская область

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ В ПЕРИОД ОБУЧЕНИЯ ГРАМОТЕ

***Аннотация:** в данной статье рассмотрены возможности использования игровых технологий на уроках литературного чтения в период обучения грамоте.*

***Ключевые слова:** игровые технологии, виды педагогических игр.*

Поступая в школу, самым главным видом деятельности для младших школьников становится учение. И это порой вызывает много трудностей и непонимания у учащихся. Зачем необходимо учиться? Почему нужно сорок минут тихо сидеть на уроке? Почему нельзя бегать на переменах по школе? Учение требует от детей значительно больше усидчивости, терпения и трудолюбия. Более быстрому и безболезненному преодолению психологического барьера, возникающего при поступлении ребёнка в школу, является использование игровых технологий. Именно игровые ситуации помогают школьникам лучше усваивать новый материал, делают процесс обучения более занимательным и разнообразным, развивают способности и умения.

Дидактические игры, с одной стороны, способствуют формированию внимания, наблюдательности, развитию памяти, мышления, развитию самостоятельности, инициативы. С другой – решают определенную дидактическую задачу: изучение нового материала или повторение и закрепление

Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;
- организационной структуре;
- возрастным возможностям их использования;
- специфике содержания.

По характеру педагогического процесса бывают:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические и другие.

Игра «Пятый лишний»

Детям предлагаются карточки с пятью буквами, одна буква – лишняя. Например: все гласные, а одна согласная, все звонкие, а один звук глухой и т. д.).

Игра «Сыщики»

Детям предлагается в небольшом тексте найти и подчеркнуть нужную букву, посчитать их количество, сравнить с ответом товарища. Данная игра развивает еще и внимательность.

Игра «Самый внимательный»

Детям дается определенный звук. Затем учитель читает слова, а школьники, если в данном слове есть этот звук, хлопают в ладоши. Постепенно задача усложняется, детям дается задание не просто найти слова с заданным звуком, например, с [м], а только с мягким звуком [м].

Игра «Путаница»

Школьникам даются карточки с буквами, им необходимо из данного набора составить слова. Например: СМТОЫ, МЫБТИ, ФОТАК.

Игра «Головоломка»

Учащимся необходимо в каждой строчке найти и подчеркнуть только те буквы, которые повторяются один раз. Из полученных букв нужно собрать слова. Например, ЗПСБТКУЫШЭДЯЖЬФЮЭ.

Игра «Фантазеры»

Для данной игры берутся небольшие тексты, которые необходимо заранее разрезать на две части. На каждом столе две половинки одного текста. Учащиеся берут половинку, которая им досталась. Им необходимо прочитать текст про себя, догадаться у кого начало, а у кого конец. Затем класс слушает начало рассказа, придумывает его продолжение. А потом второй ученик зачитывает

настоящую концовку истории. А можно провести игру наоборот. Дети зачитывают концовку, придумывают начало и сравнивают полученный текст с оригиналом.

Большую помощь в организации игровой деятельности на уроке оказывает использование компьютерных технологий и в этом большую поддержку мне оказывает электронное приложение к азбуке Горецкого по программе «Школа России». В этом приложении на каждую изучаемую букву собрано большое количество заданий в игровой форме: найди в слове еще слова; расставь пингвинов с твердым согласным звуком на льдину, а с мягким – в сугроб; составь схему слова к картинкам. Особенно интересна школьникам работа по развитию речи, где им предлагается серия картинок, по которым им необходимо составить рассказ. А затем они смотрят мультфильм, снятый по тем же картинкам, и сравнивают свою версию с версией авторов приложения, делятся впечатлениями, высказываются, чья история им понравилась больше и почему. Также по данным картинкам им предлагается найти определенное количество слов с изучаемыми звуками.

Таким образом, использование на уроках обучения грамоте игровых технологий повышает интерес школьников к предмету, развивает внимание, воображение, память, делает уроки более легкими и увлекательными.

Список литературы

1. Кукушкина Р.Н. Игра на уроках обучения грамоте // Начальная школа. – 1995. – №1. – С. 63.
2. Крылова О. Значение игровой деятельности // Начальная школа. – 2007. – №3. – С. 28–31.