



ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ ЧИТАТЕЛЬСКОЙ ГРАМОТНОСТИ



«РАБОТА ШОФЕРА ТРУДНА И СЛОЖНА...»

Есипенко Е.А.,
учитель русского языка и
литературы МБОУ – СОШ №10
г. Армавир

Понятие «читательская грамотность» в системе
российского школьного образования имеет
несколько значений:

- ✓ в освоении предметов «Литературное чтение» и «Литература»
- ✓ в освоении предмета «Русский язык»
- ✓ в достижении метапредметных результатов
- ✓ в аспекте функциональной грамотности

**КАК ВЫБРАТЬ
ТЕХНОЛОГИИ, КОТОРЫЕ
МОГЛИ БЫ ПОДХОДИТЬ
ПОД ЛЮБУЮ ВОЗРАСТНУЮ
КАТЕГОРИЮ И ПРИ ЭТОМ
БЫТЬ ИНТЕРЕСНЫМИ КАК
В 1, ТАК И В 11 КЛАССЕ?**



Игровая технология обучения опирается на следующие принципы организации игровой деятельности:

- ✓ Принцип добровольности. Учащиеся должны добровольно участвовать в игровом процессе.
- ✓ Принцип динамичности. Игра должна иметь динамику действий и сюжетную линию, в ней должно происходить развитие событий.
- ✓ Принцип опоры на реальность. Чувства учащихся в ходе игрового действия должны носить реальный характер.
- ✓ Принцип связи игровой деятельности с реальной жизнью. В игру переносятся события из реальной жизнедеятельности учащегося, его опыта.
- ✓ Принцип перехода от простого к сложному. Игры должны постепенно усложняться и развиваться по мере развития учащегося и его способностей.

«ПИСЬМО ОТ ЗАЙЦА»



Цель: развитие умения детей рассказывать по сюжетным картинкам; продолжать начатый рассказ с определённого места; закреплять правильное произношение.

Ход игры

1 вариант

Учитель говорит, что Колобок получил от Зайца письмо в картинках. Детям предлагается помочь Колобку прочитать письмо, разложив картинки в нужной последовательности. В конце игры дети по цепочке рассказывают всю сказку, используя выбранные картинки.

2 вариант

Учитель рассказывает сказку, используя картинки, затем переворачивает картинки. Дети берут картинку и рассказывают об изображённом на ней эпизоде, определяя её место на наборном полотне при помощи учителя.

«НАЙДИ ПСЕВДОСЛОВО»

Цель: развитие умения детей выделять слова, не имеющие смысла.

Ход игры

Ребенок читает слова, среди них находит слово, не имеющее значения: например, *кот, дома, пенал, каблук, коридор, банжикос, перемена.*



«РАССКАЗЫ С КАРТИНКАМИ»

Цель: развитие навыков чтения детей.

Ход задания

Ребенок читает сказку, заменяя картинки словами.

Также можно предложить пойти от обратного и самостоятельно проиллюстрировать небольшой рассказ. Так мы сможем увидеть, насколько правильно ребенок воспринял сюжет и детали произведения.



РЕПКА

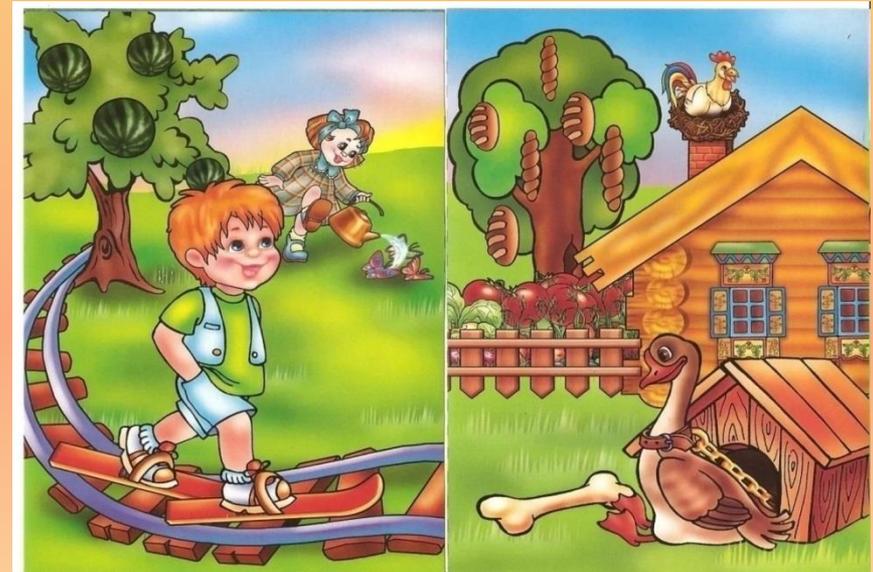
дед бабка внучка Жучка кошка мышка

Посадил  . Выросла  большая-пребольшая. Дед тянет-потянет, вытянуть не может. Позвал    за  ,  за  , тянут-потянут, вытянуть не могут. Позвала    за  ,   за  , тянут-потянут, вытянуть не могут. Позвала    за  ,   за  ,  за  , тянут-потянут, вытянуть не могут. Позвала    за   за   за   за  , тянут-потянут, вытянуть не могут. Позвала    за   за   за   за   за   за  . Тянут-потянут... Вытянули репку!

«СМЫСЛОВЫЕ НЕСУРАЗИЦЫ»

Цель: совершенствование умений детей анализировать прочитанное и выявлять, что не является правдой.

Ход игры
Прочитать предложения и найти смысловую ошибку: *Ель* — *лиственное* *дерево*.
Зимой *дети* *собирали* *в* *лесу* *ягоды*. *Над* *большим* *деревом* *была* *глубокая* *яма*.



ИГРА «ПОВТОРИ»

Каждый из участников получает карточку с частью текста или его ключевыми моментами.

- 1 - зачитывает вслух свою карточку.
- 2 - повторяет то, что сказал 1, и зачитывает свою.
- 3 - повторяет предыдущих.
- И так до конца.

Сложнее всего 1, так как он должен будет повторить все вышеназванное.





ИГРА «ПОДСОЛНУХИ»

Игроки стоят в несколько рядов - это «подсолнухи». Один «земледелец» стоит в стороне и запоминает порядок расположения «подсолнухов». По команде ведущего: «Солнышко!» «земледелец» уходит. Два «подсолнуха» меняются местами. К началу считалки «земледелец» появляется перед «подсолнухами», до конца считалки он должен определить перемещение. Во время считалки «солнышко» ходит по кругу, а «подсолнухи» постоянно поворачиваются лицом к нему.

Считалка:

Солнце: Солнце светит!

Все: Дождь идет!

Солнце: Семечко!

Все: Растет! Растет!

Солнце: К солнцу тянется росток!

Все: Тонкий, тонкий стебелек!

Солнце: Небосвод весь обегая,

Все: Солнце светит не мигая.

Солнце: Земледелец, не зевай,

Все: Перемены отгадай!



ИГРА «МОНОПОЛИЯ»

Интерактивная игра «Литературная монополия» состоит из игрового поля, где каждая ячейка скрывает под собой интересный вопрос.

Игроки разбиваются на команды и отправляются в литературное путешествие. Бросая кубик и отвечая на вопросы, они должны добраться до финиша первыми.

Вопросы:

- зеленый сектор — по мифологии и фольклору;
- желтый — по сказкам российских и зарубежных писателей;
- красный — по классической литературе;
- синий — по современной.

Помимо стандартных вопросов, игроков ждут видео- и аудиовопросы, шифры, вопросы в картинках и многое другое.

Если игрок не сможет ответить на вопрос в течение минуты, он отправляется на ячейку назад.



**«ЧЕРЕЗ ДЕТЕЙ ПОСЛЕДУЮЩИХ ПОКОЛЕНИЙ
ДЕТСКИЕ ИГРЫ СНОВА ПОВТОРЯЮТСЯ, СНОВА
ОЖИВЛЯЮТСЯ В ПАМЯТИ ЖИВУЩИХ
ПОКОЛЕНИЙ И СНОВА МОЛОДЕЮТ».**

Е. А. ПОКРОВСКИЙ