

Игра — один из основных видов деятельности младших школьников. Она помогает развивать познавательную активность, эмоционально-волевую сферу, обогащает представление об окружающем мире, формирует коммуникативные навыки, культурное поведение.

Чтение — увлечение!



Жанна Ивановна Миклис, учитель начальных классов высшей квалификационной категории ГУО «Селевский учебно-педагогический комплекс детский сад — базовая школа Молодечненского района». Окончила БГПУ имени Максима Танка по специальности «педагогика и методика начального обучения». Педагогический стаж — 23 года.

Игровые приемы в творческом развитии младших школьников и формировании интереса к чтению

Рецензирование рисунков — прием из практики обучения литературному чтению. На наш взгляд, это наиболее трудный, но интересный вид творческой работы с детскими иллюстрациями (этот вид работы начинаем практиковать со второго полугодия 2-го класса). Исходя из опыта реализации различных подходов к работе с иллюстрациями, рекомендуем следующий алгоритм действий:

- 1) каждый ученик создает свою иллюстрацию после знакомства / разбора текста;
- 2) учащиеся обмениваются рисунками;
- 3) получив рисунок, ученик рассматривает его и, перечитывая текст, пытается найти эпизод, к которому рисунок относится;
- 4) иллюстрация подписывается (цитата из эпизода, к которому она относится);
- 5) иллюстрация сопоставляется с содержанием эпизода;
- 6) ученик пишет рецензию, в которой указывает, соответствует ли данный рисунок тексту, отмечает качество выполненной работы, все замечания подкрепляются ссылками на текст. Рецензия подписывается автором.

Составление «диафильмов» проходит в группах из 3-4 человек, где каждый выполняет свои задачи. Готовые диафильмы представляются на стенде творческих работ в классе. Например, на занятиях «коллективного чтения» учащиеся 3-го класса составили диафильмы после работы с текстом повести-сказки «Прыгоды мышки Пік-Пік» Л. Рублевской: определили количество кадров, продумали их содержание, подобрали к ним строки из произведения.

Изготовление книжек-самоделок позволяет стимулировать творческую активность. Эту работу школьники выполняют дома с участием родителей. Каждая книжка имеет название, которое автор представляет и защищает на конкурсе в классе. В книжках-самоделках школьники

записывают только тексты собственного сочинения — составляют сказки, рассказы, басни, стихи. Ребята сами придумывают увлекательные сюжеты, создают главных героев. Детская фантазия восхищает: книжки могут быть в форме елочки, грибка, домика, кораблика. Это первые шаги в творчестве. Например, Владимир Ткач (3 класс) сделал книжку «Мой Дружок» в виде силуэта собаки, а странички книги «Летнее путешествие» Ксении Гардевич (3 класс) — в виде вагончиков.

Составление кроссвордов повышает познавательный интерес, развивает наблюдательность, способствует целостному восприятию содержания художественного произведения. Это вид работы проводится по плану: составляем (формат А4), оформляем, иллюстрируем. Часть кроссвордов используется на уроках, а часть размещается в классном уголке. Использование кроссвордов при повторении пройденного материала позволяет вовлекать учащихся в творческую работу, побуждает их читать и перечитывать книги, а значит, самостоятельно открывать что-то новое. Например, кроссворды по книгам «Приключения Незнайки», «Незнайка на Луне» Н. Носова появились после занятий «коллективного чтения», также учащиеся 2-го класса составили кроссворды по темам «Все начинается с детства», «Лучше нет родного края!», «Земля солнышком согрета», «Идет волшебница зима».

Составление викторин — сложный вид деятельности, требующий ответственного отношения к подготовке их содержания. Вопросы и задания к викторинам участники придумывают сами, что побуждает их внимательно читать произведение. Юным читателям необходимо вникнуть в содержание текста, чтобы составить интересную викторину и ответить на вопросы товарищей без ошибок.

На этапе подведения итогов может быть задействовано «Интервью», в этой форме работы учащиеся выступают в роли журналиста (по очереди держат в руке импровизированный микрофон и задают одно-

классникам вопросы по изученному произведению), и интервьюируемого, затем между учащимися начинается обмен мнениями.

При обобщении материала используется игра «Путаница» — предлагается текст, где соединены отрывки различных художественных произведений. Нужно назвать каждое из них и указать авторов.

Расширению читательского кругозора и активизации знаний содействует игра «Дежурная буква». Ведущий называет букву, участники вспоминают фамилии авторов или названия произведений, которые начинаются с этой буквы. Например: буква

«В» — В. Витка, А. Вольский; «Д» — В. Дубовка, «П» — П. Панченко, М. Поздняков, П. Пронуза и др.

При оформлении произведений на конкурс юных литераторов проводится игра «Как мы создаем книгу». Предварительно проводится беседа о профессиях, связанных со СМИ и издательским делом. Игрошки распределяют роли (писатель, главный редактор, художник, корректор, читатель) и разыгрывают сценку «рождение книги»: автор создает произведение, приносит к главному редактору и т. д. Важно, чтобы игра носила познавательный характер.

Игра «Литературное лото» проводится после изучения произведения. Необходимы карточки двух цветов. На одних записываются вопросы по

содержанию прочитанного, на вторых — ответы. На обобщающих уроках количество вопросов и ответов может быть по числу учеников в классе. На других уроках в целях рационального использования времени можно ограничиться 5-6 вопросами. Примерный порядок организации игры: зачитывается вопрос с карточки, закрепляется на доске, учащиеся предлагают ответ. Ученик, у которого карточка с правильным ответом, выходит к доске, читает ответ и закрепляет карточку рядом с вопросом. Проверяется правильность ответа. Игра продолжается, пока на все вопросы не будут получены правильные ответы. При подведении итогов игры еще раз по цепочке зачитываются вопросы и ответы по теме. Этот вариант эффективен для систематиза-



ции знаний учащихся, испытывающих затруднения с усвоением материала.

«Словесное домино» — вариант литературного лото. В перерыве одним ученикам раздаются карточки с вопросами, а другим — карточки с ответами (количество вопросов и ответов должно совпадать). На уроке проводится составление: игроки по очереди обращаются к классу с вопросами, другие учащиеся дают на них ответы. Карточки с вопросами можно использовать при устном опросе (если тема хорошо усвоена). Комплекты карточек по разным темам эпизодически могут быть задействованы на протяжении всего учебного года в целях актуализации знаний.

С целью создания положительной атмосферы на уроке, актуализации знаний, их обобщения, формирования положительной познавательной мотивации проводится интерактивная игра «Четыре угла». Вопросы к игре составляются в соответствии с содержанием темы урока, раздела (система вопросов включает 4 варианта ответов). В каждом углу класса прикрепляется лист бумаги (разного цвета). Листы должны быть хорошо видны всем игрокам. Участникам предлагается ответить на вопрос, связывая каждый вариант выбора с определенным цветом. По итогам игры проводится рефлексия, в ходе которой ученики отвечают на вопросы.

Игра-поисковик слов / предметов не вызывает особых затруднений, так как похожа на компьютерную игру-«бродилку». В классе находятся заранее спрятанные предметы, которые имеют отношение к изучаемому художественному произведению, или слова, словосочетания, предложения по теме урока, написанные на карточках. Чтобы их найти, учащиеся должны выполнить задания. Например, вспомнить имена, нарисовать словесные портреты героев, рассказать о назначении определенной вещи, упоминаемой в тексте и др. Лабиринт может быть создан в соответствии с описанными в произведении путешествиями или приключениями. Игра способствует развитию речи, памяти, мышления учащихся.

Общение с приглашенным на урок работником отделения почтовой связи носило игровой характер. В ходе беседы-обзора с элементами игры «Чтобы дети больше знали, есть газеты и журналы!» учащиеся познакомились с периодическими детскими изданиями, почитали веселые рассказы и стихи.

После первого посещения школьной библиотеки с учащимися 1-го класса проводится сюжетно-ролевая игра-инсценировка, во время которой разыгрыва-

ваются ситуации «Впервые в библиотеке», «Библиотекарь знакомит с новыми книгами», «Библиотекарь помогает выбрать книгу», «Читатель выбирает книгу самостоятельно», «Читатель возвращает книгу в библиотеку и делится своими впечатлениями о прочитанном».

Игра «Угадай сказку» для учащихся 1–2-х классов проводится совместно с учащимися 4-го класса. Ведущий читает небольшой отрывок известной игрокам народной или авторской сказки, а участники должны указать ее название, автора и главную мысль. При организации этой игры учащиеся 4-го класса — не только ведущие, но и активные составители вопросов к игре.

Для активизации фантазии можно использовать игру «Небылица за 10 минут». Ведущий (учитель) пишет на листке фразу, загибает листок, чтобы не было видно написанного, и передает игроку (ученику). Далее участник пишет свою фразу, тоже загибает лист и отдает его следующему. Творческая свобода ребят ничем не ограничена, но есть одно условие: во всех этих фразах должны содержаться ответы (по порядку) на вопросы: «кто это был(а)?», «как выглядел?», «куда пошел?», «кого встретил?», «что ему сказал?», «что тот ответил?», «что произошло дальше?», «чем вся история закончилась?», вывод или мораль. Когда записан ответ на последний вопрос, листок разворачивается и с выражением читается получившаяся небылица. Таким образом, можно сочинять и сказку, и рассказ.

Систематическое использование представленных выше игровых приемов позволяет формировать у младших школьников читательский интерес к книге, содействует творческому развитию учащихся. В начале работы по обозначенной проблеме была проведена диагностика уровня развития творческих способностей учащихся 2-го класса (фигурный тест Э. Торренса). Результат показал, что у 16,7 % учащихся показатель креативности — ниже нормы, а у 83,3 % — несколько ниже нормы. Повторная диагностика развития творческих способностей была проведена в 4-м классе (конец учебного года). Показатели теста изменились: уровень креативности по классу составил 16,7 % — несколько ниже нормы, 33,3 % — норма, 50 % — выше нормы. Все выпускники начальной школы продемонстрировали навыки осознанного чтения и осознанного выбора литературы для самостоятельного чтения, умение высказать отношение к прочитанному. Это позволило сделать вывод: чтение стало для детей увлечением. 