

Приемы игрового чтения, как способ формирования читательской культуры обучающихся



*Асадова Ольга Сергеевна
методист АУ ДО «ЦДОДиМ»
Уватского муниципального района, 2024 г.*





Игровое чтение

- это прием обучения и форма контроля в Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программа «МЯЧ» (мастерская яркого чтения);

ДООП «МЯЧ»

- направлена на формирование читательской грамотности у детей 8-10 лет;

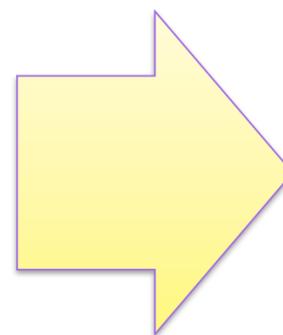
Актуальность программы

- подтверждена запросом Концепции развития дополнительного образования детей до 2023 по формированию функциональной (в т.ч. читательской) грамотности.

Читать также легко и увлекательно , как играть в мяч !



Разработке программе предшествовал социальный проект «МЯЧ», который был представлен на областном конкурсе проектов «Творить добро просто» в 2022 г., **в рейтинге он занял 3 место**



В 2023 г. на районном конкурсе проектов «Твоя инициатива - путь к успеху» **стал победителем**

Проект «МЯЧ» получил
высокую оценку экспертов

Для реализации
проекта на
средства гранта
закуплены
настольные игры,
такие как «Читай-
хватай»,
«Зверобуквы» и др.



Основные тезисы ДООП «МЯЧ»:

Мяч круглый, книга тоже может быть «круглой», то есть читать ее можно слева направо и справа налево и «вверх тормашками».

Чтение может быть прыгучим, как мяч (можно перепрыгивать строчки, прыгать по строчкам и совсем не обязательно читать строка за строкой).

Как существует множество игр с мячом, так и есть множество игр с книгой, с текстами, буквами, словами и т.п.

Чтение – это игра по взаимодействию с текстом.

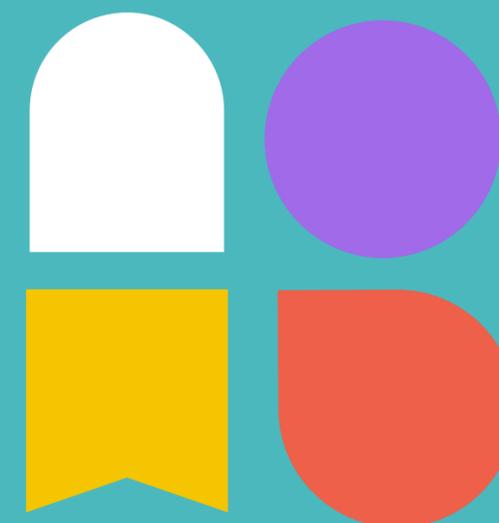
Читать также легко и увлекательно как играть в мяч!

Игры с книгой, с буквами, словами, с настольными играми мотивируют на активность к чтению.

**ДООП «МЯЧ»
предлагает такой
подход к чтению,
где дети могут
погрузиться в
атмосферу
«мастерской яркого
чтения»,
а книга выступает
ИГРОВЫМ
АТРИБУТОМ.**



Образовательные технологии программы :



Технология игрового обучения

Игры на занятиях ДООП «МЯЧ» развивают коммуникативные способности, образное мышление, умение концентрироваться, развивают логическое мышление, расширяют словарный запас.

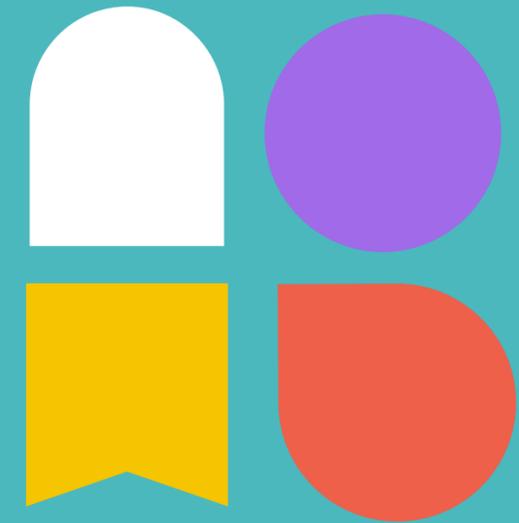
Технология коллективного обучения

Активное взаимодействие участников друг с другом. Игра — сильнейшее средство социализации. Она формирует типовые навыки социального поведения.

Личностно-ориентированная технология

Технология, в основе которой — глубокое уважение к личности ребенка, учет особенностей его индивидуального развития. Для ребенка игра важна как сфера реализации себя как человека, личности. Именно в этом плане ребенку важен сам процесс игры, а не ее результат. Процесс игры — пространство самореализации.

Разделы учебного плана:



Путешествие по тексту

Теория: игровые упражнения по изучению строения текста, типов речи, стилей текста, средств художественной выразительности текста.

Практика: приемы «игрового чтения».



Узелок с русскими народными сказками

Теория: Русские сказки о животных, бытовые сказки, русские волшебные сказки

Практика: смысловое чтение сказок, беседа и обсуждение. Игра драматизация по сказке «Зимовье зверей», прием «Кино».

Настольные игры: «Мемо «Сказки», «Визуал», «Чтениум»

Дидактические игры: игры-загадки, «Инсценирование», «Радиоспектакль», «Угадай героев сказок по иллюстрациям», «Сказочные кроссворды»



Узелок со сказками народов мира

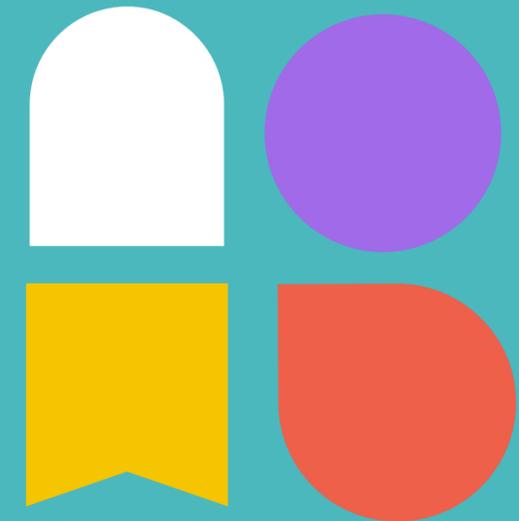
Теория: сравнение сюжетов сказок разных народов.

Практика: пересказ сказок по картинкам. Мнемотаблицы. Инсценировка сказок. Использование художественного пересказа сказок, прием «Кино».

Игра «Вопрос-ответ» при помощи игрового атрибута – мяча.

Прием «Синквейн». Кроссворды по сказкам. Настольная игра «Читай- хватай», «Словопотам»

Разделы учебного плана:



Шкатулка со сказками русских писателей

Теория: сказки А.С. Пушкина, П.П. Ершова, А. Погорельского.

Практика: смысловое чтение сказок по выбору обучающихся. Прием «Кино», инсценировка фрагментов сказок (по выбору обучающихся).

Дидактические игры: квиз (викторина), «Сказочная страна», «Колесо времени», «Сказочный календарь», Совместная работа обучающихся и педагога по созданию настольной игры «Конек - горбунок»



Шкатулка зарубежных сказочников

Теория: сказки братьев Grimm, Г.Х. Андерсена, Ш. Перро, Р. Киплинга

Практика: прием «Кино», «Иллюстрирование героев сказок», прием «Исследовательский фартук»

Настольные игры: «Добль», «Визуал», Игра «Добль «Гарри Поттер», «Языколом»

Дидактические игры: «Сундучок», «Турнир «Сказко-батл»,



Поэтический рюкзачок

Теория: поэтические произведения русских авторов по «Временам года»: Ф. Тютчева, А. Фета, С. Есенина, А. Пушкина, А. Блока.

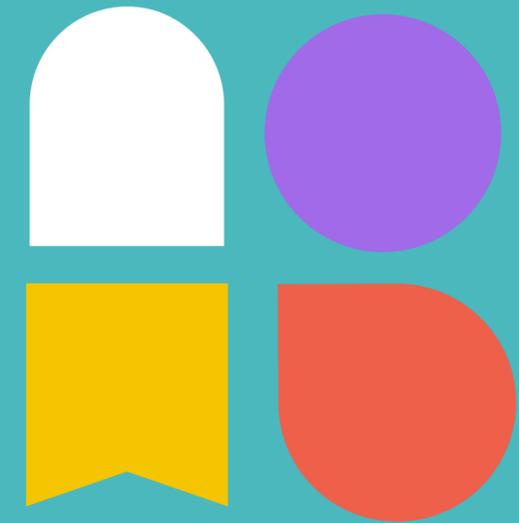
Практика: Рисование мнемотаблиц, прием «Кино».

Настольные игры: «Пакля-Рвакля», «Ударник литературной речи», «Визуал».

Дидактические игры: «Живые модели», «Римская комната», «Рассказываем о временах года строчками из стихотворений», игра «Рифмочки».

Работа над мини - проектом «Создание книжки-малышки»

Разделы учебного плана:



Чемоданчик смешных рассказов

Теория: смешные и поучительные рассказы Н. Носова, В. Драгунского, Л. Пантелеева, Б.Заходера, Е. Пермяка, Э. Успенского.

Практика: игровое упражнение «Заголовок – «входная дверь в текст», подбор другого заголовка. Упражнение «Сочиняем смешные рассказы», прием «Кино».

Настольные игры: «Визуал», «Здесь был ГНОМ»



Чемоданчик удивительных рассказов о природе

Теория: рассказы о природе К. Паустовского, М. Пришвина, И. Тургенева.

Рассказы о животных М. Зощенко, Б. Житкова, М. Пришвина, В. Бианки, А. Толстого, Д. Мамина – Сибиряка, Е. Чарушина.

Практика: прием «Кино», смысловое чтение рассказов. Пересказ на основе плана.

Настольные игры: «Перекасти -слово», «Камешки», «Кортекс».

Дидактические игры: «Задай вопрос другу, а он – тебе», «Составление рассказов от лица героев»



Саквояж В.П. Крапивина

Теория: знакомство с «Крапивинским сказочным миром».

Практика: прием «Кино», игра «Брейн - ринг» по произведениям на выбор («Летчик для особых поручений», «Тополиная рубашка», «Бегство рогатых викингов», «Дырчатая луна»). Смысловое чтение и обсуждение произведений. Инсценирование по выбору. настольная игра «Камешки», «Перекасти-слово»

Приемы игрового чтения: «Полубуквы»

бу і дед и вава и назавіра ушли да и сір'яілісь

в чулан. у ічка повернулася дівушки и пошла

за буди. А дед да вава вискочили да еє ієрвішки

и уросили в печь. ієрвішки все и сі урели.

Приемы игрового чтения: «Вверх тормашками»

Вот дед и баба и назавтра ушли да и спрятались
в чулан. Уточка обернулась девчушкой и пошла
за водой. А дед да баба выскокочили да ее перышки
и бросили в печь. Перышки все и сторели.

Приемы игрового чтения: «Круглый текст»

Владик гулял с Полканом и постоянно кидал ему палку. Полкан не хотел поднимать палку с земли и нес её Полкану. Да, учёба шла тяжело! Как-то Владик закинул палку особенно далеко. Полкана долго не было видно. Хозяин дошёл ближе, Владик заметил, что Полкан несёт в зубах палку. Владик увидел в его пасти... полосу! Миллиметровый железный жезл!

Приемы игрового чтения: «Синквейн»

Синквейн

- 1 строка** - одно сущ. (тема)
- 2 строка** – два прилагательных (описание темы)
- 3 строка** – три глагола (действия, относящиеся к теме)
- 4 строка** – четыре слова (фраза показывает отношение автора к теме)
- 5 строка** – одно сущ. (ассоциация, синоним темы)

Она

Красивая, нежная.
Ласкает, любит, заботится.
Мой самый родной человек –
Мамочка.

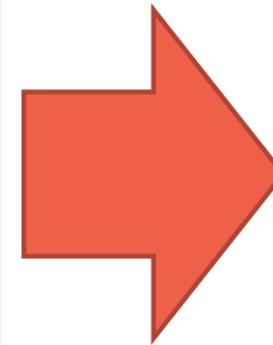
Осень

Весёлая, разноцветная.
Украшает, восхищает, танцует.
Красивое и яркое время года.
Красавица!

Приемы игрового чтения: настольные игры

Игра «Читай, хватай!»

- «Читай-Хватай» - учит мгновенно считывать, распознавать слово целиком, как бы «фотографируя» его.
- Игроки наперегонки стараются как можно быстрее сопоставить слово с картинкой.



Приемы игрового чтения: настольные игры

Игра «Здесь был гном»

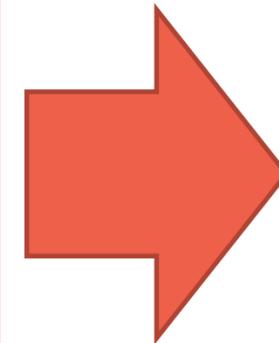
- Настольная игра учит концентрировать внимание и развивает зрительную память.
- Принцип игры: составление фоторобота на только что мельком увиденного гнома.



Приемы игрового чтения: настольные игры

Игра «Доббль»

- Игра на скорость реакции и внимательность.
- Правила предполагают целых пять различных вариантов игрового процесса.



Приемы игрового чтения: настольные игры

Игра «Пакля рвакля»

- Участники смотрят на картинки, называют предметы и находят рифмующиеся слова.
- Рифмы произносятся вслух и собираются в награду карточки.
- У кого их больше соберется, тот и лучший рифмоплёт.



Игровое чтение как форма контроля

Текущий контроль:

игра «Вопрос - ответ» при помощи игрового атрибута – мяча.

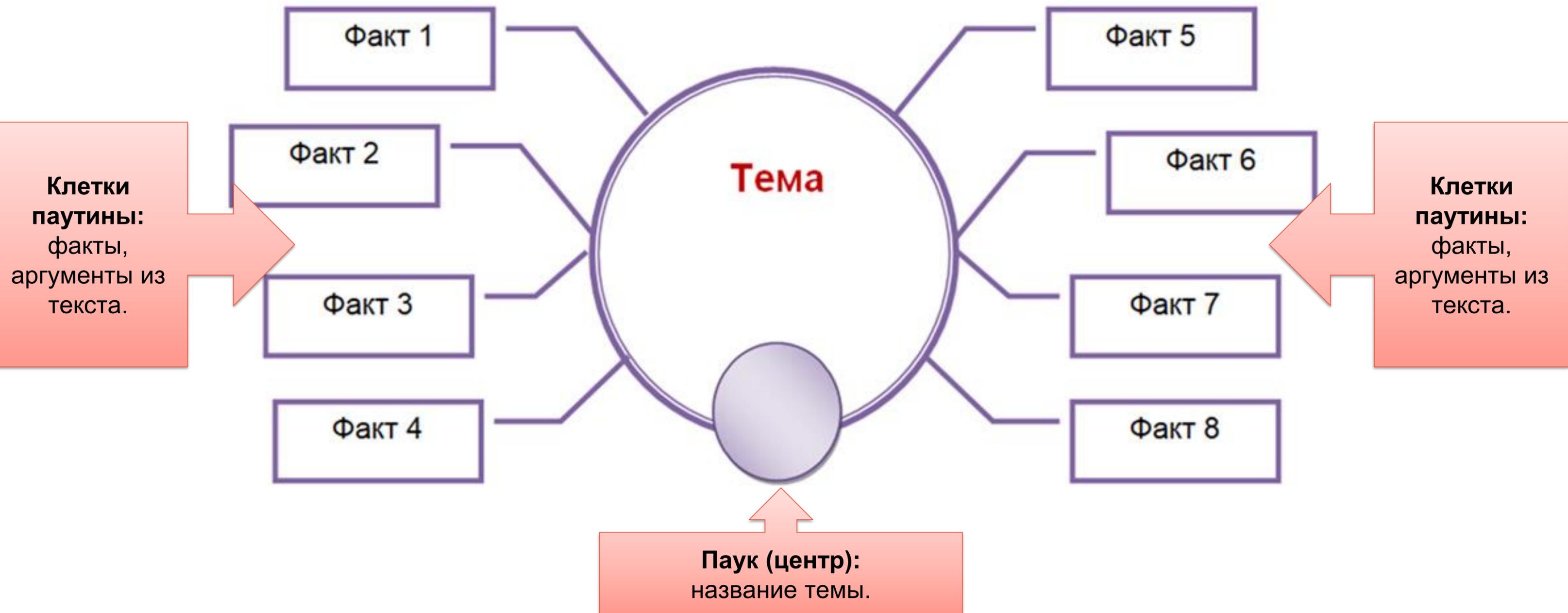
Промежуточный контроль:

техника «Паук-карта», рисование мнемотаблиц.



Техника «Паук-карта» при пересказе текста

Графический органайзер –
схематическое изображение паука поможет легче
запомнить и затем без труда пересказать текст.





Благодарю за внимание!

