

## ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ЛИТЕРАТУРНОГО ЧТЕНИЯ

*Савкина С.С.*

Россия, Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина  
sofihappysofi@gmail.com

**Аннотация.** В статье рассматривается потенциал игровой технологии в начальной школе, подчеркивается актуальность формирования устойчивого интереса к чтению. Анализ темы базируется на трудах Г.М. Первовой, Б.Б. Емельяновой, Г.А. Медяник, Б.В. Куприянова о значении и разных формах игры. Использование игровых технологий позволяет повысить мотивацию, углубить понимание текста, развить критическое мышление и привить младшим школьникам любовь к чтению художественной детской литературы.

**Ключевые слова:** игровая технология, литературное чтение, начальная школа, мотивация, интерес к чтению.

В современном образовательном ландшафте, характеризующемся доминированием визуальной информации и интерактивных цифровых сред, задача формирования устойчивого интереса к чтению у младших школьников становится особенно актуальной. Традиционные методы изучения литературы, зачастую ориентированные на пассивное восприятие текста, могут не соответствовать особенностям познавательной деятельности детей начальной школы, для которых игра остается привлекательным видом деятельности.

Игровая технология, понимаемая нами как совокупность педагогических приемов, использующих элементы игры для достижения образовательных целей, открывает новые перспективы модернизации преподавания литературного чтения. В рамках данной статьи мы опираемся на труды нескольких ключевых авторов, чьи работы внесли значимый вклад в развитие и понимание игровых технологий в образовании и, в частности, в начальном литературном чтении.

В контексте исследования потенциала игровой технологии работа Б. Б. Емельяновой и Г.А. Медяник «Игровые технологии в образовании» представляет собой ценную методическую основу для понимания того, как игры могут быть систематически интегрированы в учебный процесс. Игра «Самый умный» – отличный пример использования игровых технологий в литературном чтении для начальных классов. Адаптируя популярный формат викторины, она эффективно активизирует и закрепляет знания о литературных персонажах и сюжетах, например, игра «Сказочные животные». Эта игра стимулирует интерес к чтению, развивает память и внимание, формируя базовую читательскую компетенцию у младших школьников. Знакомая соревновательная механика игры делает процесс обучения увлекательным и мотивирующим, побуждая детей глубже погружаться в мир книг [1, с.53].

### «Сказочные животные»

1. Пудель Мальвины (Артемон) 2. Собака доктора Айболита (Авва) 3. Пес Дяди Федора (Шарик) 4. Песик Элли (Тотошка) 5. Собачка, которая помогала деду и бабе собирать урожай (Жучка). 6. Пантера из сказки «Маугли» (Багира) 7. Крыса старухи Шапокляк (Лариска) 8. Кот из деревни Простоквашино (Матроскин) 9. «Слепой» кот из сказки «Золотой ключик или Приключения Буратино» (Базилио) 10. Медведь, обучавший Маугли закону джунглей (Балу) 11. Имена двух мышат из сказки «Колосок» (Круть и Верть) 12. Вожак волчьей стаи, приютившей Маугли (Акела) 13. Муха, которая напоила всех чаем на именинах (Цокотуха). 14. Черепаха из сказки «Золотой ключик» (Тортилла) 15. У кого в голове опилки? (Винни Пух) 16. С кем Ежик протирал звезды? (С медвежонком) 17. Детеныш Муми-мамы и Муми-папы (Муми-тролль) 18. Кто разбил золотое яичко? (Мышка) [1, с.59]

Сборник Г.М. Первой «Занимательное литературоведение в начальных классах» [2] представляет собой ценное практическое руководство. В нём по классам подробно описаны дидактические игры, позволяющие эффективно развивать интерес к чтению и углублять понимание литературных произведений у младших школьников. Ниже мы рассмотрим некоторые игровые примеры.

• Игры со словами и понятиями. Это задания на составление акrostихов, анаграмм, шарад, а также определение и объяснение простых литературных терминов (например, рифма, загадка, сказка). Эти игры развивают словарный запас, формируют базовое понимание литературоведческих категорий и стимулируют интерес к языку.

Акrostих: Точит когти о деревья,  
И в полоску его стан,  
Грозно рыкает и, верь мне,  
Редко ловится в капкан. [2, с.82]

Шарада:  
Три буквы облаками реют,  
Две видны на лице мужском,  
А целое порой белеет  
«В тумане моря голубом».  
(Ответ: «Пар-ус»)

Мой первый слог – предлог,  
Во втором мы проживем все лето,  
А целое от нас и вас  
Давно уж ждет ответа.  
(Ответ: «За-дача») [2, с.82-83]

• Игры на знание текста и авторов: викторины, кроссворды, чайнворды, где детям предлагается угадать произведение по отрывку, персонажа по описанию или автора по его известным героям. Такие задания способствуют

Закреплению знаний о прочитанных произведениях, расширяют кругозор и формируют представление о мире литературы.

Сказочная викторина:

- Назовите героев-великанов (гипербола) и героев-лилипутов (литота) в сказках разных народов.
- Какие сказочные страны и города вы знаете?
- Героям каких сказок поставлены памятники?
- Назовите сказки-родственники, в которых живут одинаковые герои.
- Кто больше назовёт отечественных и зарубежных сказочных произведений и их авторов? [2, с.87-88]

Кроссворд по творчеству А.С. Пушкина:

1. Чуть опасность где видна,  
Верный сторож, как во сне,  
Шевельнется, встрепенется,  
К той сторонке обернется. Кто этот предсказатель беды?
2. Как назывался остров, который лежал на пути в царство славного Салтана?
3. В кого превратился князь Гвидон, когда в третий раз полетел на корабле к своему отцу царю Салтану?
4. Волшебный предмет, которым владела злая мачеха из «Сказки о мертвой царевне и семи богатырях».
5. Злая, коварная сватья – баба...
6. Дядька тридцати трех богатырей.

Ответы: 1. Петушок. 2. Буян. 3. Шмель. 4. Зеркальце. 5. Бабариха. 6. Черномор. [2, с.88]

• Творческие задания: Игры типа буриме, дописывание стихов, пересочинение известных сказок, создание собственных загадок или историй. Эти упражнения развивают воображение, креативность, учат работать с формой и содержанием текста, а также способствуют более глубокому осмыслению процесса создания художественного произведения.

Буриме. Вначале составляется буриме, а затем на его основе – осмысленное законченное стихотворение (двустистишие, четверостишие и т.д.).

Пример: море - просторе; вал – срывал.

Однажды видел я на море,  
Как бушевал девятый вал:  
Ломая лодки на просторе,  
Он паруса у них срывал. [2, с.85]

Варианты известных сказочных сюжетов пересочинить заново можно с использованием книги Дж. Родари «Грамматика фантазии». Например: Золушка в новых предлагаемых детьми обстоятельствах; или дружба Красавицы и Чудовища, других героев-антиподов; изменение печального конца сказки «Колобок»; ход событий наоборот, вставные новеллы и другое.

Как говорил писатель Е.Л. Шварц, получаются «старые сказки на новый лад». «Перевернуть» сюжет следует в логике заданных характеров, иначе будет бесплодное фантазирование. [2, с.87]

• Игры на интерпретацию и анализ текста. Вычитываем в произведении загадки, требующие понимания скрытых смыслов, задания на поиск определенных элементов в тексте. Они тренируют внимательность, логическое мышление и способность к первичной интерпретации прочитанного произведения.

#### ЧТО ЭТО БЫЛО?

Я шел зимою вдоль болота  
В галошах,  
В шляпе  
И в очках.  
Вдруг по реке пронесся кто-то  
На металлических  
крючках.  
Я побежал скорее к речке,  
А он бегом пустился в лес,  
К ногам приделал две дощечки,  
Присел,  
Подпрыгнул  
И исчез.  
И долго я стоял у речки,  
И долго думал, сняв очки:  
«Какие странные  
Дощечки  
И непонятные  
Крючки!»

– Какие три загадки вы нашли в тексте стихотворения Даниила Хармса? (я – это скорее всего иностранец, который не видел раньше зимних забав детей; а также коньки, лыжи) [2, с.91]

Полезно проводить конкурс внимательных читателей: по эпизоду текста установить автора и заглавие произведений. Например:

Что такое?  
Что случилось?  
Отчего же  
Всё кругом  
Завертелось,  
Закружилось

И помчалось колесом?

(К.Чуковский, «Мойдодыр») [2, с.94-96]

«Изготовление выставки» в пособии Куприянова [3 с.11] — это не игра в обычном смысле, а скорее проектная деятельность с выраженными игровыми характеристиками. Она глубоко вовлекает учащихся в анализ и

творческое осмысление литературных произведений при создании газет, книг или летописей по мотивам произведений. Этот подход способствует не только закреплению знаний, но и формированию эмоционально-ценностных отношений с текстом и его героями. Предметно-практический характер работы (рисование, оформление) и возможность демонстрации результата делают процесс проектной работы увлекательным, развивают креативность и социальные навыки через совместное творчество. Куприянов верно указывает на потенциал проектов для «отдыха», что подчеркивает игровой, мотивирующий аспект этой формы обучения. Это ценный метод для глубокого и многостороннего самостоятельного взаимодействия с литературой.

Таким образом, применение игровых технологий позволяет не только эффективно закреплять учебный литературный материал, но и, что особенно важно, формировать устойчивый интерес к чтению художественной литературы, развивать критическое мышление и прививать глубокую любовь к книге, делая процесс обучения литературному чтению живым, мотивирующим и развивающим.

### **Литература**

1. Емельянова Т.В., Медяник Г.А. Игровые технологии в образовании: электронное учеб.-метод. пособие. – Тольятти : Изд-во ТГУ, 2015
2. Перова Г. М. Занимательное литературоведение в начальных классах: Учебное пособие для учителя. – Тамбов: ТОИПКРО, 2014.
3. Куприянов Б. В. Формы воспитательной работы с детским объединением. Учебно-методическое пособие. — 3-е изд., перераб. и исп. — Кострома: КГУ, 2000.