a0, тонкий баннер

Настольная игра как средство повышения качества чтения

Выполнила:
Дроздовская Регина,
ученица 5 «А» класса
МБОУ СОШ с УИОП г. Адыгея
Научный руководитель:
Дюрягина Анастасия Владимировна

Цель нашей работы стало исследование влияния настольной игры на качество чтения пятиклассников.

Для достижения поставленной цели мы наметили **задачи**:

* провести констатирующее тестирование учащихся 5 «А» класса;
* перечитать рассказ Л. Н. Толстого «Кавказский пленник»;
* составить вопросы по произведению и варианты ответов;
* придумать название игры, ее назначение и условия использования;
* составить правила игры;
* изготовить эскиз игрового поля;
* изготовить кубик и фишки для игры;
* оформить обложку настольной игры;
* опробовать игру среди одноклассников;
* провести вторичное тестирование учащихся 5 «А» класса;
* сделать выводы по научно-исследовательской работе.

Актуальность работы заключается в том, что такие игры являются не просто развлечением. Они развивают способности и таланты ребенка. В магазинах продается огромное разнообразие настольных игр, но мне кажется, что самая интересная игра — эта та игра, которая сделана своими руками.

Методы исследования:

- изучение рассказа;
- теоретический анализ;
- обобщение;
- систематизация - приведение в систему полученных теоретических знаний;
- анкетирование
- тестирование;
- моделирование.

Выдвигаем гипотезу

Гипотеза исследования: использование настольных игр по литературе способствует более качественному запоминанию деталей текста.

Объект исследования: процесс активизации качества чтения учащихся на уроках литературы.

Предмет исследования: настольная игра как средство повышения качества чтения.

Новизна исследования заключается в том, нами будет создана оригинальная настольная игра по рассказу Л. Н. Толстого «Кавказский пленник».

Практическая значимость: игру можно будет применять на этапе проверки качества чтения рассказа Л. Н. Толстого. Также мы планируем отдать её в школьную библиотеку, чтобы любой желающий мог в неё поиграть.

На тип используемых фишек:

Настольная игра с игровым полем

* По количеству игроков:

От 2 до 5

* По оснащению:

Динамная

* По характеру игры:

Интеллектуальная

* По начальной позиции:

С неполной начальной позицией

* С точки зрения математики:

Игра с неполной информацией

Параметры моей настольной игры

Правила игры:

В игре могут принимать участие от 2 до 5 игроков. Ведущий объясняет правила участникам. Учащиеся выбирают себе фишки и ставят их на сектор «Старт». Они по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку на выпавшее количество ходов. В зависимости от сектора, на котором остановилась фишка, игрок выполняет разные действия.

? - игрок вытягивает карточку с вопросом и отвечает на него. Ведущий следит за правильностью ответа. Если участнику удалось ответить правильно, он остаётся на этой позиции. Если он ответил неправильно, то возвращается назад.

- ведущий зачитывает цитату из произведения, игрок должен догадаться, о ком или о чём идёт речь.

- имя обозначает пропуск хода.

+1, +2 – игрок передвигает свою фишку вперед на установленное количество шагов.

-1, -2 – игрок передвигает свою фишку назад на установленное количество шагов.

П – в течение 5 секунд игрок должен подобрать 3 прилагательных, характеризующих героя.

Заключение

В процессе исследования мы изучили историю возникновения настольных игр и их классификацию; выявили отношение учащихся 5 «А» класса к чтению и настольным играм; провели констатирующее и контрольное тестирование; создали настольную игру «По следам «Кавказского пленника»; провели апробацию этой игры среди пятиклассников.

В результате исследования наша гипотеза подтвердилась: настольные игры способствуют более качественному запоминанию текста произведения.

Список использованной литературы

1. Карелова И. М. «Игровая досуговая программа: думаем, проектируем, воплощаем». Журнал «Воспитание школьников», 3, 2010.

2. Пятилетка М.М. Требования к современному уроку. Методическое пособие. – М.: Центр педагогического образования 2007. – 222 с.

3. Ярлова А.А. Познавательная компетентность школьников //Школьные технологии. – 2004. – № 2. – С. 43-84.

4. Гоголева С.Л. Дидактические игры. Якутск.1991. – 136с.

5. Интернет – ресурсы. Википедия. Свободная энциклопедия.

Электронные ресурсы:

6. https://library.ru/text/1846/p.1/index.html

7. https://gamerzen.com/ru/nedostatki-nastolnyh-igr/

8. https://www.edugain.ru/top-nastolnyx-igr-po-motivam-literaturnyx-proizvedenij/

9. https://cyberleninka.ru/article/n/nastolnaya-nastolnaya-nastolnaya-igra-pedagogicheskiy-kommunikativ-uiey

10. http://az.lib.ru/t/turgenew/text_0020.shtml