

Муниципальная инновационная площадка
«Применение современных образовательных технологий и методов
обучения в развитии функциональной грамотности учащихся»

ЧИТАЕМ - ИГРАЕМ

(приемы развития
навыков чтения)

Составители:

Трюхан Ирина Геннадьевна,
учитель-логопед

Швидченко Юлия Сергеевна,
учитель начальных классов учитель-логопед

МБОУ СОШ № 3 им.Н.И.Дейнега ст.Павловской
2022 год





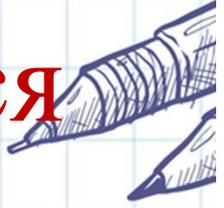
«*Читательская грамотность — способность человека понимать и использовать письменные тексты, размышлять о них и заниматься чтением для того, чтобы достигать своих целей, расширять свои знания и возможности, участвовать в социальной жизни*».

Чтение – это процесс восприятия и смысловой переработки (понимания) письменной речи. Чтение – это и процесс коммуникации с помощью речи. **Цель читателя**– преобразование содержания прочитанного **в смысл «для себя»**, то есть **понимание**.

У развитого читателя должны быть сформированы обе группы умений:

- 
- 1) *умения, целиком основанные на тексте*, извлекать из текста информацию и строить на ее основании простейшие суждения: – умения находить информацию и формулировать простые непосредственные выводы: – найти в тексте информацию, представленную в явном виде; – основываясь на тексте, сделать простые выводы;
 - 2) *умения, основанные на собственных размышления о прочитанном*: интегрировать, интерпретировать и оценивать информацию текста в контексте собственных знаний читателя»: – устанавливать связи, которые не высказаны автором напрямую; – интерпретировать их, соотнося с общей идеей текста; – реконструировать авторский замысел, опираясь не только на содержащуюся в тексте информацию, но и на формальные элементы текста (жанр, структуру, язык).

Игры для развития читательской грамотности учащихся



«Чтение текста с картинками вместо некоторых слов»

Цель: упражнять учащихся в чтении предложений с заменяемыми словами (на картинки), упражнять в умении образовывать словосочетания и предложения.

Ход игры: Учащимся даётся текст, который нужно прочитать, а вместо рисунков вставить нужное слово.

Хвастунишка

Ю. Дружников

Наступила весна. Пригрело .
Вырос на поляне первый . А мимо него
пробежал . "Ты кто?"— спросил .
"Я — грозный ,— соврал  , —
я  зверей. Меня все боятся.
И  , и  , и  , и  ."
Но тут на поляне появилась  "Кто это?"
— спросил  . "Это...  ," — про-
шептал  .

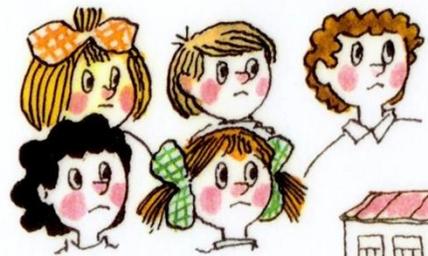
Как вы думаете, ребята, что сделал
этот  , когда увидел  ?



Это БОБА



С. Никитский

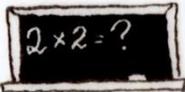


зовут его Боба-зоопарк.

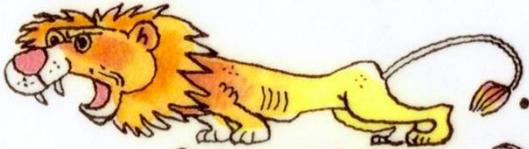


А ПОЧЕМУ?

На переменах в он задирается,

как . А на уроках у 

молчит, как . Зато дома на бабушку

РЫЧИТ, как 

С сестрой Нюськой он 

А перед папой дрожит, как 

мамы  ходит, как . Потому что

мама покупает ему



СПАСИБО С КРЫЛЬЯМИ

Раиса КУЛИКОВА

 Кряк отстал, когда стая летела на юг.
Его увидели подружки , жившие в .

Они посоветовали малышу найти белого , который тоже собирался лететь в те же края.
– Спасибо! – поблагодарил  Кряк.

Белый  согласился помочь Кряку. Они полетели вместе. Когда  устал, он сажился на спину белому лебедю.

– Спасибо! – поблагодарил Кряк , когда они долетели.

Кряк пошёл искать своих родителей.

Вдруг он увидел , выпавшее из гнезда ласточки.
 собиралась им полакомиться. Кряк прогнал .

– Спасибо, храбрый ! – прошептала

. «Спасибо вернулось ко мне! – подумал .

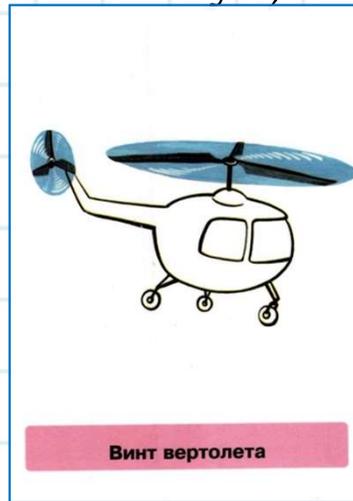
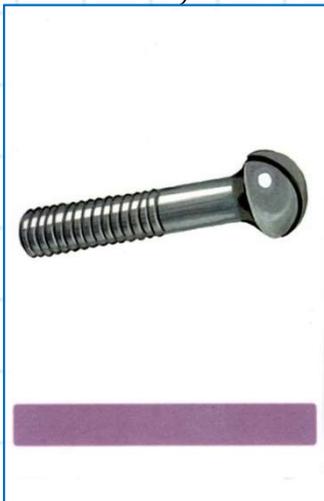
– Значит, и у него есть крылья!»

Вскоре  Кряк нашёл папу и маму. Как же все были рады!

Игра «Подбери пары»

Цель: уточнение смысла многозначных слов имён существительных.

Ход игры: Учащимся раздаются карточки, каждый играющий раскладывает свои карточки перед собой в один ряд картинками вверх. Ведущий по очереди открывает свои карточки, показывает учащимся, называет изображенный на карточке предмет и спрашивает, у кого есть предмет с таким же названием. Играющий, получив парную картинку, к обоим предметам с одинаковым названием подбирает поясняющие, заменяющие их слова (например: бабочка – насекомое, бабочка – галстук).

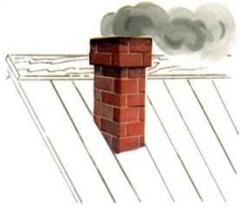




Ворота (вход во двор)



Кольцо (украшение)



Труба



Шляпка



Стрела



Язык



Цилиндр



Спинка стула



Пирамида



Ящик почтовый



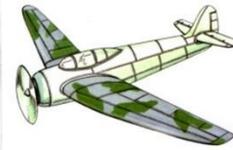
Петля



Винт вертолета



Коса



Крылья самолета



Тарелки



Примеры
используемых
парных карточек



«Составление рассказа по серии сюжетных картин с элементами творчества»

Цель: развитие способности к творческой интерпретации и способности к составлению собственного рассказа на основе предложенного наглядного материала.

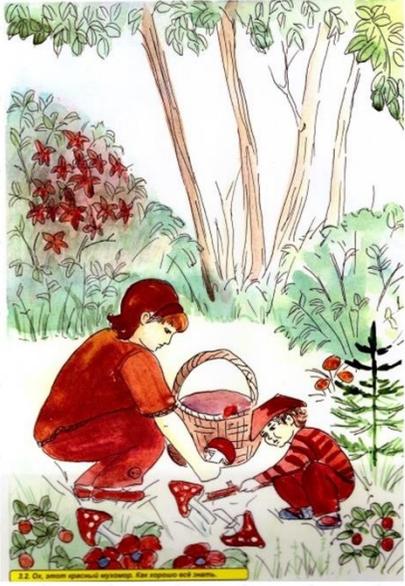
Ход игры: На столе лежат серии сюжетных картин, учащиеся раскладывают картины в правильной последовательности и рассматривают их, составляют план рассказа.

В ходе обсуждения учащимися составляется рассказ, который после озвучивается одним ребенком от группы





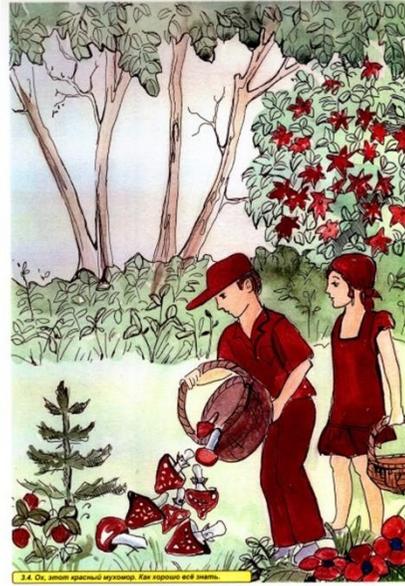
3.1. Ой, этот красный мухомор. Как хорошо всё знать.



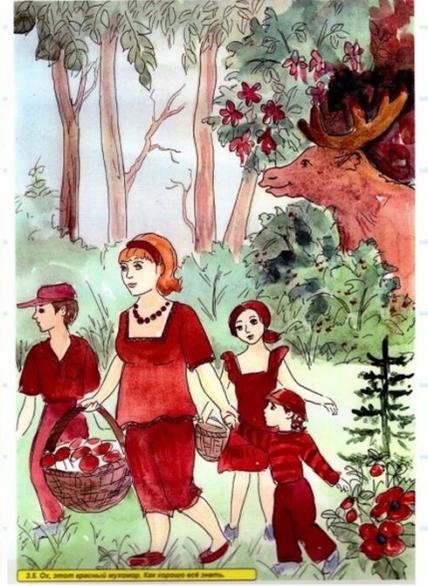
3.2. Ой, этот красный мухомор. Как хорошо всё знать.



3.3. Ой, этот красный мухомор. Как хорошо всё знать.



3.4. Ой, этот красный мухомор. Как хорошо всё знать.



3.5. Ой, этот красный мухомор. Как хорошо всё знать.



7.1. Как белая свекловичная пугушица перелетала клубок с нитями.



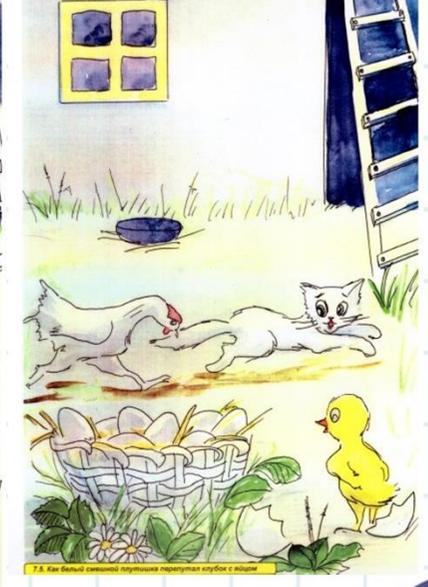
7.2. Как белая свекловичная пугушица перелетала клубок с нитями.



7.3. Как белая свекловичная пугушица перелетала клубок с нитями.



7.4. Как белая свекловичная пугушица перелетала клубок с нитями.



7.5. Как белая свекловичная пугушица перелетала клубок с нитями.



«Составление рассказа-описания»

Цель: закрепление навыков словоизменения в согласовании прилагательных и существительных, развитие логического мышления (анализ и синтез), внимания, памяти, творческого воображения.

Ход игры: На столе лежат предметные картинки и картинки-символы для составления плана описательного рассказа. Учащийся выбирает предмет и составляет схему рассказа-описания. Далее составляет рассказ-описание по ранее составленной схеме.



Игра «Составь слово на шнурочке»

Цель: закрепление навыков чтения и звукобуквенного анализа слов, развитие умения составлять из букв слова.

Ход игры: На столе разложены предметные картинки, буквы, разноцветные шнурочки, игрокам предлагается выбрать картинку и собрать на шнурочке рядом с картинкой слово.



Игра «Бусы из слов»

Цель: закрепление навыков чтения и звукобуквенного анализа слов, развитие умения составлять из букв слова, развитие внимания, памяти и логического мышления.

Ход игры: На столе разложены деревянные, разноцветные кубики с буквами, шнурочки, игрокам предлагается собрать бусы из слов на шнурочке.



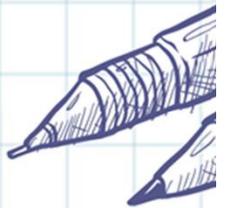
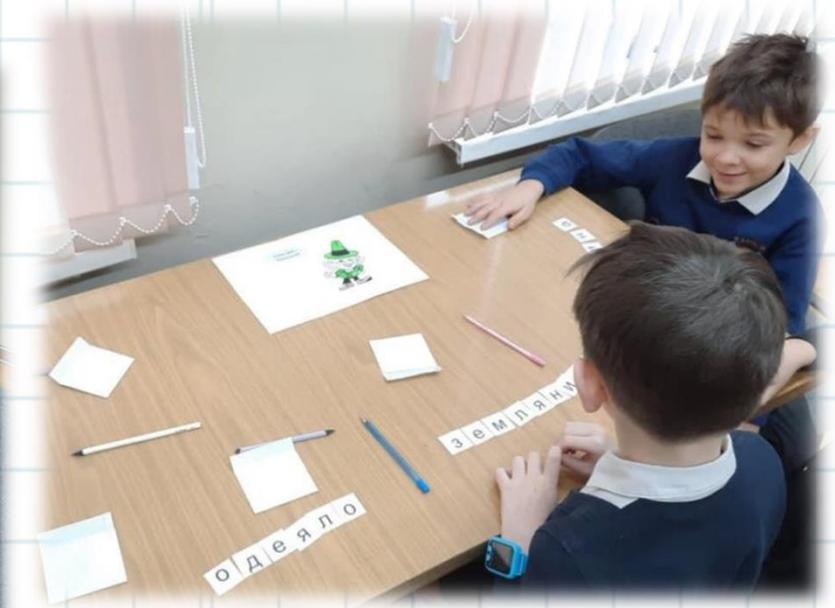
Искать меня недолго-
Я близко, так и знай.
Живет на книжной полке
Твой друг **Пишичитай**.
Ты об руку со мною
Придешь в волшебный
край.
Весь мир тебе открою -
Твой друг **Пишичитай**.



«Собери слова»

Цель: через умение составлять слова из букв формировать читательский навык.

Ход игры: учащимся дается определенный набор букв, из которых необходимо собрать одно или несколько слов.



«Собери пословицу»

Цель: расширить знания о пословицах, обогащать речь учащихся, пополнять словарный запас, развивать логическое мышление, воспитывать интерес к культуре русского народа.

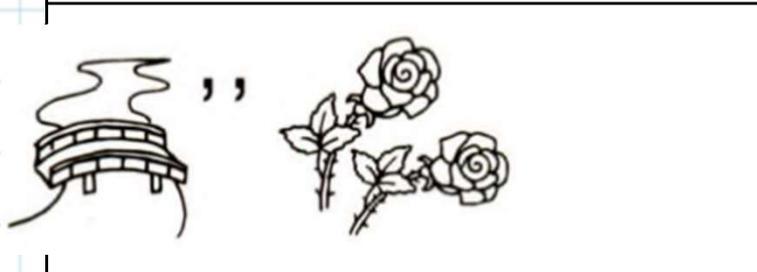
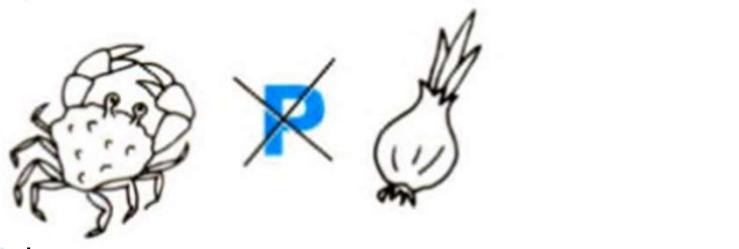
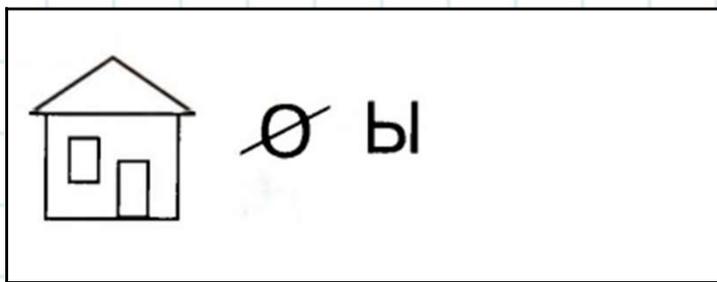
Ход игры: предварительно педагог разрезает карточки с пословицами на две части. Части пословиц располагаются перед детьми в разном порядке в два столбца: начало и конец пословицы. Дети передвигают карточки так, чтобы получились верные пословицы, объясняя их значение.



«Реши ребус»

Цель: развить внимание, логическое мышление, операции анализа и синтеза у учащихся.

Ход игры: перед учащимися карточка с зашифрованными словами. Задача детей понять, какое слово зашифровано в ребусе. Данное упражнение можно проводить на уроках русского языка при изучении конкретной буквы и звука, при изучении словарных слов и т.д.



«Собери ромашку»

Цель: развить внимание, логическое мышление, совершенствовать навыки чтения.

Ход игры: на середине «ромашки» написан слог, который может быть или началом, или окончанием слова. На лепестках написаны различные варианты начала и окончания слов. Задача детей – правильно расположить лепестки, чтобы получились слова.

