



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

Колледж ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА КАК
СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Выпускная квалификационная работа
Специальность 44.02.02 Преподавание в начальных классах
Форма обучения очная

Работа рекомендована к защите
«21» Май 2021 г.
Заместитель директора по УР
Пермякова Г.С.

Выполнила:
студентка группы ОФ-418-165-4-1
Мирошник Мария Дмитриевна
Научный руководитель:
преподаватель колледжа
Селезнева Евгения Александровна

Челябинск
2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	3
Глава I. Теоретические основы использования дидактических игр в начальной школе.....	6
1.1 Дидактическая игра как педагогическая категория.....	6
1.2 Использование дидактических игр в процессе обучения младших школьников.....	12
Выводы по первой главе.....	17
Глава II. Опытнo-практическая работа по использованию дидактических игр на уроках окружающего мира в процессе обучения младших школьников.....	19
2.1. Методика проведения дидактических игр на уроках окружающего мира.....	19
2.2. Комплекс упражнений дидактических игр по окружающему миру	25
2.3. Анализ проведенной работы по применению дидактических игр на уроках окружающего мира в начальных классах.....	28
Выводы по второй главе.....	40
Заключение.....	41
Список использованных источников.....	42
Приложения.....	46

ВВЕДЕНИЕ

Процесс модернизации современного начального образования в первую очередь ориентирован на коренное изменение понимания его целей. Сегодня на первый план выдвигается его функция развития, обучения и развития личности младшего школьника. Воспитывать у школьников потребность и способность самостоятельно приобретать знания, непрерывно учиться и заниматься самообразованием – одна из стратегических задач современной российской школы. Ее решение невозможно без формирования у каждого обучающегося устойчивого познавательного интереса и постоянного желания получать новые знания.

Основная цель обучения предмету «Окружающий мир» в начальной школе – представить в обобщенном виде культурный опыт человечества, систему его отношений с природой и обществом и на этой основе формировать у младшего школьника понимание общечеловеческих ценностей и конкретный социальный опыт, умения применять правила взаимодействия во всех сферах окружающего мира.

Перед учителями начальной школы часто встает проблема: как повысить качество знаний обучающихся, какие условия нужно создать на уроке, чтобы они проявили устойчивый интерес к изучению предмета «Окружающий мир».

Увеличение умственной нагрузки на уроках окружающего мира заставляет задуматься над тем, как поддержать у обучающихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. В связи с этим ведутся поиски новых эффективных методов обучения и таких методических приемов. Одним из способов повышения качества знаний обучающихся является использование дидактических игр. Использование дидактических игр в обучении окружающему миру возможно вызовет интерес к предмету и изучаемым явлениям, будет способствовать формированию целостного мировоззрения у младших школьников и

поможет им осознать свое место в нем. Дидактическая игра делает каждый учебный материал интересным и увлекательным. Создает приятную рабочую атмосферу, облегчает процесс получения знаний, не отягощает учебный процесс. Необходимо помнить, что не каждая игра имеет обучающее значение, а только та, которая приобретает характер познавательной деятельности. Дидактическая игра необходима ребенку для того, чтобы облегчить переход игры к сложной умственной деятельности. Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность обучающихся, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление.

Основная роль дидактических игр на уроках окружающего мира заключается в том, что они используются в целях обучения, формирования конкретных и обобщенных знаний и применения их в разных условиях и обстоятельствах.

Исходя из выше сказанного, была определена **тема** исследования: «Дидактические игры на уроке окружающего мира как средство обучения младших школьников»

Цель исследования сформулирована следующим образом: изучить теоретические аспекты вопроса и экспериментально проверить особенности повышения знаний у младших школьников на уроках окружающего мира посредством использования дидактических игр.

Объект исследования – процесс обучения детей младшего школьного возраста.

Предмет исследования: организация и проведение уроков окружающего мира с использованием дидактических игр.

Гипотеза исследования. Мы предположили следующее: если на уроках окружающего мира использовать дидактические игры, то это может

способствовать более высокому уровню сформированности знаний у младших школьников.

В процессе нашего исследования решались следующие **задачи**:

1. Изучение понятия «дидактическая игра» в педагогической литературе.
2. Раскрытие роли дидактических игр как средства повышения знаний у обучающихся.
3. Рассмотрение видов дидактических игр и методик их проведения.
4. Проведение диагностики уровня знаний у младших школьников на уроках окружающего мира.
5. Обобщение опыта работы учителя начальных классов по использованию дидактических игр как средства повышения знаний обучающихся на уроках окружающего мира.

Методы исследования: анализ литературы по исследуемой теме, педагогическое наблюдение за обучающимися на уроке, анкетирование и тестирование обучающихся, экспериментальное исследование.

Работа проводилась на **базе** МБОУ «СОШ №116 г. Челябинска». В исследовании приняли участие обучающиеся 3-1 класса в возрасте 9-10 лет.

Практическая значимость. Разработанный комплекс дидактических игр может быть использован в работе учителя начальных классов при обучении предмету «Окружающий мир».

Структура работы: состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения, списка используемых источников, приложения.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

1.1 Дидактическая игра как педагогическая категория

Повышение интеллектуальной нагрузки на уроках вынуждает подумать о том, как поддерживать у обучающихся заинтересованность к изучаемому материалу, их активность в течение всего урока. В связи с этим педагогами и психологами проводятся поиски новых результативных методов и средств обучения и таких методических приемов, которые активизировали бы познавательную деятельность школьников, побуждали бы их к самостоятельному получению знаний.

Игра – это ведущая деятельность ребенка и основа его развития. Необходимость игры для ребенка объясняется тем, что он деятельное существо. Ребенку присуща любознательность. Известный советский педагог В.А. Сухомлинский сказал: «Игра – это огромное окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [1, С. 193].

В.С. Селиванов разделяет игры, используемые с педагогическими целями, на воспитательные и дидактические. Предметом нашего рассмотрения являются дидактические игры, то есть игры, «специально создаваемые или приспособленные для целей обучения». «Дидактическая игра – это активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов». Дидактическая игра – вид деятельности, включающий в себя два начала игровое, когда центр тяжести перемещается с результата на процесс деятельности, и познавательное» [2, С. 187].

Дидактическая игра (игра обучающая) – это вид деятельности, занимаясь которой младшие школьники учатся. Это является утвержденным в педагогической практике и теории средством с целью

расширения, углубления и закрепления знаний. Потребность применения дидактических игр как средства обучения детей в младшем школьном возрасте обуславливает ряд причин.

1. Игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения (не случайно, поэтому многие дети приносят в школу игрушки). Можно согласиться с Л.С. Выготским, который писал, что «в школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношение действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и воспитании» [11,С.56].

Из этого следует, что опора на игровую деятельность, игровые средства и приемы – это важный и наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу.

2. Освоение учебной деятельности, включение в нее обучающихся идет медленно.

3. Имеются возрастные особенности младших школьников, связанные с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания. Дидактические игры как раз и способствуют развитию у них психических процессов.

4. Недостаточно сформирована познавательная мотивация. Мотив и содержание учебной деятельности не способствуют, не соответствуют друг другу.

Суть дидактической игры как средства обучения заключается в ее возможности служить целям обучения и воспитания, а также в том, что она переводит указанные цели в результаты. Дидактическая игра, как и каждая игра, представляет собой самостоятельную деятельность, которой занимаются дети. Очень важно различать дидактические игры и игровые моменты. Дидактическая игра имеет определенную структуру. Структура представляет собой основные элементы, характеризующие игру как форму обучения.

Дидактическая игра содержит три компонента:

1. дидактическую цель – что учитель хочет проверить, какие знания закрепить, дополнить, уточнить;

2. игровое правило – это условия игры, которые обычно формулируются словами «если, то...». Правило определяет, что в игре можно, а чего нельзя делать и за что игрок получает штрафное очко;

3. игровое действие – это основной «план» игры, её игровое содержание. Это может быть любое действие (захват, передача, добежать, взятие предмета и произвести с ним какие-то манипуляции), соревнование и т.п.

В отличие от игр в целом дидактическая игра имеет фундаментальную особенность - наличие четко определенной цели обучения и соответствующего педагогического результата, которые могут быть обоснованы, определены в однозначной форме и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Цель игры - первый структурный компонент игры - обычно выражается в названии игры. Это заложено в дидактическую задачу, которую необходимо решать в учебном процессе. В каждой дидактической игре есть правила, определяющие порядок действий, а поведение обучающихся во время игры помогает создать рабочую среду в классе.

Важным аспектом дидактической игры являются игровые действия, которые регулируются правилами игры, дают учащимся возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания для достижения целей игры. Основой дидактической игры, которая пронизывает собой ее структурные элементы, является познавательное содержание. Оно заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы.

Оборудование дидактической игры – это предоставление технического дидактического материала, нескольких наглядных пособий и дидактических раздаточных материалов. У дидактической игры есть

окончательный результат, то есть конец игры, она завершает игру. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны, и отсутствие основных нарушает игру. Сочетание всех элементов игры и их взаимодействия приводит к повышению организации игры, к желаемому результату. Дидактическая игра может использоваться на всех уровнях обучения, выполняя различные функции. Место игры в структуре урока зависит от цели, для которой учитель ее использует. Например, в начале урока дидактическая игра может быть использована для подготовки обучающихся к восприятию учебного материала, в середине - для того, чтобы активизировать учебную деятельность младших школьников или закрепить и систематизировать новые концепции.

Цель дидактических игр – облегчить переход к учебным задачам, сделать его постепенным. Все это позволяет сформировать основные функции дидактических игр.

1. Функция формирования устойчивого интереса к изучению и снятия напряжения, связанного с процессом адаптации младшего школьника к школьному режиму.
2. Функция формирования психических новообразований.
3. Функция формирования собственно учебной деятельности.
4. Функция формирования общеобразовательных умений, навыков учебной и самостоятельной работы.
5. Функция формирования навыков самоконтроля и самооценки.

В советской педагогике система дидактических игр была создана в 60-е гг. в связи с разработкой теории сенсорного воспитания. Ее авторами являются известные психологи: Л.А. Венгер, А.В. Усова, В.Н. Аванесова и др. В последнее время ученые называют такие игры развивающими, а не дидактическими, как принято в традиционной педагогике. В истории зарубежной и русской педагогической науки сложилось два направления использования игры в воспитании детей: для всестороннего гармонического развития и в узко-дидактических целях.

Ярким представителем первого направления был великий чешский педагог Я.А. Коменский. Он считал игру необходимой формой деятельности ребенка, отвечающей его природе и склонностям: игра – серьезная умственная деятельность, в которой развиваются все виды способностей ребенка; в игре расширяется и обогащается круг представлений об окружающем мире, развивается речь; в совместных играх ребенок сближается со сверстниками.

С наибольшей полнотой дидактическое направление представлено в педагогике Ф. Фребеля. «Процесс игры, утверждал Ф. Фребель, – это выявление и проявление того, что изначально заложено в человеке божеством. Через игру ребенок, по мнению Ф. Фребеля, познает божественное начало, законы мироздания и самого себя. Ф. Фребель придает игре большое воспитательное значение: игра развивает ребенка физически, обогащает его речь, мышление, воображение; игра является активной деятельностью для детей дошкольного возраста. Потому основной воспитания детей в детском саду Фребель считал игру» [2, С. 101].

Наиболее интересной нам показалась классификация игр, развивающих интеллект, познавательную активность ребенка [1, С. 62].

1 группа – предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки – предметы – дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.

2 группа – игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности.

3 группа игр, которая используется как средство развития познавательной активности детей – это игры с готовыми правилами, обычно и называемые дидактическими.

4 группа игр – строительные, трудовые, технические, конструкторские.

5 группа игр, интеллектуальных игр – игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Основанные на соревновании, они путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность.

Учитель, используя в своей работе все 5 видов игровой деятельности, имеет огромный арсенал способов организации учебно-познавательной деятельности обучающихся. В дидактической игре ребенок имеет возможность конструировать собственное поведение и действия. Дидактическая игра традиционно делится на несколько уровней. Каждому свойственны определенные проявления детской активности. Знание этих фаз необходимо, чтобы учитель мог правильно оценить эффективность игры.

Первый этап характеризуется появлением у ребенка желания играть, активно действовать. Возможны различные приемы с целью вызвать интерес к игре: беседа, загадки, считалочки, напоминание о понравившейся игре.

На втором этапе ребенок учится выполнять игровое задание, правила и действия игры. В этот период закладываются основы таких важных качеств, как честность, целеустремленность, настойчивость, умение преодолевать горечь неудач, умение радоваться не только собственным успехам, но и успехам товарищей.

На третьем этапе ребенок, уже знакомый с правилами игры, проявляет творческие способности, занят поиском самостоятельных действий. Он должен выполнить действия, содержащиеся в игре: угадать, найти, спрятать, представить, собрать. Чтобы успешно с ними справляться, нужно проявить смекалку, находчивость, умение ориентироваться в окружающей среде. Ребенок, овладевший игрой, должен стать и ее организатором, и ее активным участником.

Каждому этапу игры соответствуют и определенные педагогические задачи. На первой стадии педагог заинтересовывает детей игрой, создает радостное ожидание новой интересной игры, вызывает желание играть. На второй стадии учитель выступает не только как наблюдатель, но и как равноправный партнер, умеющий вовремя прийти на помощь, справедливо оценить поведение детей в игре. На третьей стадии его роль заключается в оценке детского творчества при решении игровых задач.

Таким образом, дидактические игры – это такой вид игр с правилами, специально формируемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей. Они ориентированы на решение конкретных задач обучения детей, однако в то же время проявляется воспитательное и развивающее воздействие игровой деятельности.

1.2 Использование дидактических игр в процессе обучения младших школьников

Младший школьный возраст – это период впитывания и накопления знаний, период усвоения по преимуществу, подражательность многих действий и высказываний, повышенная впечатлительность, внушаемость, направленность умственной активности на то, чтобы повторить, внутренне принять.

В учебном процессе с целью повышения знаний у обучающихся используется большое количество всевозможных игр, одни из них давно знакомы ученикам, учителя их только видоизменяют, приводя в соответствие с целями обучения и условиями педагогического процесса, другие, абсолютно новые, создаются творчески работающими педагогами.

Как считал В.А. Сухомлинский, без игры не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

Известные ученые-дидакты считают, что «школа отводит слишком мало места игре, сразу навязывая ребенку подход к любой деятельности методами взрослого человека. Она недооценивает организационную роль игры. Переход от игры к серьезным занятиям слишком резок, между свободной игрой и регламентированными школьными занятиями получается ничем не заполненный разрыв. Тут нужны переходные формы. В качестве таковых и выступают дидактические игры.

В настоящее время в психолого-педагогической литературе дидактические игры ориентируются как намеренно создаваемые или адаптированные для целей обучения игры. Дидактическая игра является значимым средством воспитания интеллектуальной активности обучающихся. Она вызывает у детей живой интерес к процессу познания и помогает им усвоить любой учебный материал.

Игры активизируют мышление обучающихся, помогают сделать учебный процесс привлекательным и интересным. Игра вызывает чувство радости и бодрости, воодушевляет учеников, обогащает впечатлениями, помогает избежать назойливого назидания, создает атмосферу дружбы среди школьников. На уроках игры не должны быть однообразными и скучными. Игра способствует постоянному пополнению знаний. Также он должен быть средством для разностороннего развития ребенка, его способностей, вызывать радостные эмоции, наполнять жизнь младшего школьника интересным содержанием.

Дидактические игры позволяют решать различные задачи. Некоторые игры помогают сформировать и отработать у обучающихся навыки контроля и самоконтроля. Другие основаны на материале разного уровня сложности, позволяют по-разному подходить к обучению детей с разным уровнем знаний. Кроме того, игра стимулирует слабых, застенчивых детей и помогает снять языковой барьер. Использование игры повышает интерес детей, способствует развитию познавательной активности. Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от

систематического их использования; во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Подбор заданий может быть произведен учителем самостоятельно или совместно с учениками (например, они могут готовить задания для команды соперников). Следует отметить, что отобранные задачи, практические и творческие задания и упражнения должны быть: занимательными (по форме, содержанию, сюжету и пр.), они должны развивать логическое и образное мышление, смекалку, сообразительность.

В игре практически снимается такое ограничение свободы деятельности, как моральная ответственность за совершенную ошибку. Благодаря атмосфере взаимного доверия, взаимопонимания и сотрудничества создается благоприятная почва для развития самосознания, целенаправленной коррекции поведения обучающихся учителем, формирования у них правильной ориентации в системе духовных ценностей. Кроме того, пространственно-временная особенности дидактической игры позволяет придать учебно-игровой деятельности динамичный и насыщенный характер, позволяет увидеть взаимосвязь и взаимообусловленность действий всех участников игры, создает возможность при совершении неверных, ошибочных ходов, снова повторить их, но уже в скорректированном виде.

Дидактические игры, которые способствуют развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей, направлены на умственное развитие младшего школьника в целом. Включение игры и игровых моментов в урок делает процесс обучения познавательным и увлекательным, создает у обучающихся оптимистический настрой, повышает работоспособность на уроке и смягчает преодоление трудностей в ходе усвоения учебного материала.

Дидактическая игра, как и любая игра, является самостоятельным видом деятельности, которой занимаются дети: она может быть индивидуальной или коллективной. Дидактическая игра представляет

собой ценное средство воспитания действенной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у обучающихся живой интерес к процессу познания. Во время игры дети преодолевают большие трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. С помощью игры можно сделать любой учебный материал более увлекательным, который создаст у обучающихся хорошее настроение, повысит работоспособность и облегчит процесс усвоения учебного материала. В ходе дидактической игры дети наблюдают, сравнивают, сопоставляют, классифицируют предметы по тем или иным признакам, производят анализ и синтез, делают обобщения.

Во время игры у детей развивается привычка мыслить независимо, концентрироваться и проявлять инициативу. Во время игры ученик оказывается в условиях поиска, проявляет интерес к победе, стремится проявить лидерские качества, быть быстрым, собранным, ловким, находчивым, уметь точно выполнять задания, соблюдать правила игры. В групповых играх дети развивают моральные качества личности: они учатся слушать других, помогают и учитывают интересы товарищей, сдерживают свои эмоции и желания. У них развивается чувство ответственности, коллективизм, дисциплина, воля, характер.

Дидактическая игра – не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания. Игру не нужно путать с забавой, не следует рассматривать ее как деятельность, доставляющую удовольствие ради удовольствия. Она является ценным средством воспитания умственной активности детей, стимулирует психические процессы, вызывает у обучающихся живой интерес к процессу познания. В игре дети тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний.

Важно понимать, что дидактические игры на практике в начальных классах широко используются для достижения основных целей, а именно:

- интеллектуальное развитие младших школьников;
- приобщение школьников к общечеловеческим ценностям;
- увеличение объема понятий, представлений и сведений, которыми овладевает ученик;
- углубление ранее изученных знаний;
- объединение знаний в категории и системы;
- увеличение познавательной активности.

В педагогической теории накоплен значительный материал о возможностях игры в процессе обучения, развития и воспитания. Ученые едины во мнении о том, что в игре в максимальной степени проявляются индивидуальные особенности личности. Во время игры у детей вырабатывается привычка концентрироваться, самостоятельно мыслить, искать знания. Дети, которые любят играть, не замечают, что учатся: учатся, запоминают, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений о мире, концепциях и развивают воображение. Даже самые пассивные дети с огромным желанием входят в игру, делая все возможное, чтобы не подвести товарищей по игре.

Играя в дидактические игры, младшие школьники учатся думать о вещах, которые они не воспринимают напрямую в данный момент. Такие игры учат полагаться в решении задачи на представление о ранее воспринимаемых предметах. Игры требуют использования ранее полученных знаний в новых обстоятельствах и отношениях. В этих играх обучающийся должен решать самостоятельно различные мыслительные задачи, такие как описывание предметов, отгадывание по описанию, по признакам сходства и различия, группировка предметов по различным свойствам, признакам, нахождение алогизмов в суждениях, придумывание рассказов с включением небылиц и т.д. Использование дидактических игр дает наибольший эффект в классах, где преобладают ученики с неустойчивым вниманием, пониженным интересом к какому-либо предмету.

В процессе обучения должны оптимально сочетаться различные типы и виды игр, так как разнообразие игровой деятельности обеспечивает его максимальную эффективность. Игры имеют большое значение, когда они включены в определенный сегмент учебного процесса (часть урока, предметы, домашнее задание и т. д.). С определенной дидактической целью (усвоение нового материала, систематизация, повторение и закрепление материала, контроль знаний и умений), исходя из заложенных в игре дидактических возможностей. Каждый тип и вид игры имеет свои игровые особенности (степень подвижности и характер взаимодействия участников игры, использование аксессуаров, продолжительность игры по времени, форма ее проведения и т.д.), что позволяет включать их в учебный процесс в соответствии с возрастными и индивидуальными возможностями обучаемых. Создание игровых ситуаций повышает интерес к обучению, вносит разнообразие, эмоциональную окраску в учебную работу.

ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ

Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания. Основными структурными компонентами дидактической игры являются игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат игры. Сущность дидактической игры как средства обучения состоит в ее способности служить целям обучения и воспитания.

Основными задачами являются: интеллектуальное развитие обучающихся начальных классов; знакомство школьников с общечеловеческими ценностями; увеличение объема концепций, идей и информации, усвоенных школьниками; углубление ранее полученных знаний; объединить знания в категории и системы; повышенная познавательная активность.

Игра – необходимая форма детской активности. Игра – это серьезная умственная деятельность, в которой у ребенка развиваются все виды навыков, в ней расширяется и обогащается круг представлений об окружающем мире, развивается речь. Дидактическая игра позволяет развить самые разнообразные навыки ребенка, их восприятие, речь, внимание.

ГЛАВА II. ОПЫТНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

2.1 Методика проведения дидактических игр на уроках окружающего мира

Дидактическая игра присутствует практически на всех уроках окружающего мира и входит в целостный педагогический процесс, сочетается и взаимосвязана с другими формами обучения и воспитания младших школьников. Правильно построенная интересная дидактическая игра способствует повышению знаний младших школьников. Например, участники проигравшей в викторине команды захотят в следующий раз выиграть, и на уроке будут внимательно слушать учителя т.к. вопросы, загадки и конкурсы предшествующей викторины будут связаны с темой урока.

Результативность дидактических игр зависит от методики их организации, проведения и соблюдения определенных факторов. Положительных результатов в обучении и воспитании детей с использованием игровых методов можно достичь при условии направленности каждой игры на выполнение программных задач конкретных предметов – ознакомление с окружающим миром.

Так, Т.М. Михайленко выделяет следующие условия использования дидактических игр на уроках:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для обучающихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках [5, С. 143].

Б.П. Никитин условно делит дидактическую игру на три этапа. Каждому этапу игры соответствуют и определенные педагогические задачи. На первом этапе педагог заинтересовывает детей игрой, создает радостное ожидание новой игры, вызывает желание играть. На втором

этапе учитель выступает не только как наблюдатель, но и как равноправный партнер, умеющий вовремя прийти на помощь, справедливо оценить поведение детей в игре. На третьем этапе роль педагога заключается в оценке детского творчества при решении игровых задач.

Для того чтобы дидактические игры на уроках окружающего мира способствовали повышению знаний обучающихся на уроках окружающего мира, они должны базироваться на знакомых детям играх. С этой целью необходимо включать в викторины, КВНы, квесты те дидактические игры, которые с одной стороны будут содержать в себе элемент новизны, а с другой – правила проведения которых будут для детей посильны.

Немаловажно также эмоциональное состояние учителя, которое должно соответствовать той деятельности, в которой он участвует. В отличие от всех других методических средств дидактические игра требует особого состояния от того, кто ее проводит. Необходимо не только уметь проводить дидактические игры, но и включаться в игровую деятельность вместе с детьми. Дидактические игры включают в себя разные способы развития мотивации и способствующие повышению знаний обучающихся. Помогает этому совместное решение игровых задач, которое направлено на общение между учащимися на уроке (мотивы общения). В дидактической игре присутствует загадка – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, способствует самостоятельному поиску ответа.

Необходимо создавать условия, обеспечивающие взаимодействие, общение и сотрудничество участников игры. Одним из таких условий является социально-психологическая готовность обучающихся к такому роду деятельности. Данный вид готовности предполагает компетенции участников общения в области той или иной затрагиваемой проблемы и наличие коммуникативных умений, обуславливающих эффективность взаимодействия в процессе игры. Содержание учебной игры должно быть

интересно и значительно для её участников, а любое игровое действие должно завершаться получением определённого результата.

Следующим важным педагогическим условием является то, что игровые ситуации на уроках «Окружающего мира» создаются на отдельных этапах или весь урок проводится в игровой форме. Особенно младшие школьники любят, когда весь урок проходит в игровой форме. Даже самые пассивные ученики включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей в игре. В процессе игры у обучающихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлечшись, учащиеся не замечают, что они учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают навыки, фантазию. Тем временем, результат собственного труда вызывает положительные эмоции, порождающие дополнительную мотивацию учения. В книге Г.К. Селевко читаем, что «результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями», это подтверждает актуальность данного условия [6, С. 387].

Применяя игру как форму обучения, учитель должен быть уверен в целесообразности её использования, должен определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса. Учебные игры должны составлять систему, предполагающую их определённую последовательность и постепенное её усложнение. При этом необходимо учитывать особенности группы и её членов. Всякая учебная игра должна решать учебную задачу, посильную для её участников. Учитель определяет цели и задачи игры, её содержание и ход. Так же участники игры также должны быть обеспечены методическими материалами: заданиями, инструкциями, реквизитом, документацией и т.д. В дидактических играх обучающиеся действуют из желания получить

удовольствие от игры, а в итоге кроме этого получают новые знания и развивают свои психические процессы. В играх учащиеся достигают целей разных уровней.

На первом уровне происходит удовольствие от самого процесса игры. В данной цели отражена установка, которая определяет готовность к любой активности, если она приносит удовлетворенность. На втором уровне достигается функциональная цель, заключающаяся в выполнении правил, разыгрыванием сюжетов, ролей. На третьем уровне обучающиеся достигают педагогическую цель, решая игровые задачи [7, С. 154].

Для повышения знаний на уроках окружающего мира посредством использования дидактических игр важно, чтобы главным в оценке учеником своей деятельности, производился качественный анализ его работы во время дидактической игры. При этом необходимо подчеркнуть все положительные моменты, которые помогли учащимся справиться с поставленной задачей в игре, а также обратить внимание на причины имеющихся недостатков. Тем самым младшие школьники будут понимать, что принимать активное участие в игре и помогать своей команде намного легче и интереснее, если у тебя имеется определенный объем знаний, полученных во время урока.

При помощи использования дидактических игр на уроках окружающего мира педагог создает такие ситуации, в которых обучающиеся могут самостоятельно оценивать свои результаты и сделать самостоятельно вывод о своих успехах или неудачах в какой-либо конкретной деятельности. При использовании таких игр создается «ситуация успеха», которая способствует повышению самооценки и психологической устойчивости школьника. Не стоит оценивать дидактическую игру только с позиции обучения учеников. Ее ценность, прежде всего в том, что она выполняет роль эмоциональной разрядки, предотвращает утомление младших школьников. В процессе

игры обучающиеся, одновременно отдыхая от учебной деятельности, закрепляют, либо получают новые знания об окружающем их мире. [10].

На уроках окружающего мира педагоги используют различные дидактические игры. Каждая игра нацелена на решение дидактических задач. Например, задачи игры «Эти разные цветы» следующие:

- закрепить знания обучающихся о комнатных и дикорастущих цветах;
- развивать познавательную активность, умение использовать в работе ранее полученные знания;
- формировать умение работать в парах;
- развивать интерес и любовь к природе.

Дидактические игры на уроках «Окружающего мира» рекомендуется проводить на различных этапах урока:

- организационный момент, сообщение темы и целей урока (кроссворды, загадки, ребусы);
- проверка домашнего задания (игра-лото, графический диктант, тесты);
- изучение нового материала (презентация, просмотр фильма с обсуждением, игры-предположения);
- физкультминутки (имитация движений того или иного животного);
- закрепление изученного (игры-поручения, игры-поиски) [8, с. 101].

Основная форма работы во время игры – фронтальная.

Например, при изучении темы «Кто и что?» проводится игра на внимание «Летает – не летает?» и др. Во втором классе игровые приемы усложняются, могут проводиться в течение всего урока – это игры-путешествия, настольные игры: кроссворды, чайнворды, лото. В этом возрасте обучающиеся осуществляют воспроизводящую, творческую, поисковую деятельность.

В третьем классе используются сюжетно-ролевые игры. При работе над проектом «Разнообразие природы родного края» детям могут

пригодиться познавательные игры «Мир животных», экологическая игра «Птицы наших водоемов», создание мини-книжек о животных. Для того чтобы сделать уроки более красочными, яркими, привлекающими внимание учеников, можно использовать ИКТ.

Дидактические игры способствуют активизации интереса и внимания младших школьников на уроках окружающего мира, развивают познавательные способности, воображение, формируют учебные умения, навыки самоконтроля и самооценки, самостоятельность в учебной работе, способствуют закреплению знаний, умений и формированию навыков [11].

В ходе анализа психолого-педагогической литературы мы выявили и обосновали следующие педагогические условия использования дидактических игр в преподавании окружающего мира, которые способствуют повышению знаний обучающихся:

1. Игры должны разрабатываться с учетом поставленных целей и интересов обучающихся .

2. Внедрение игровых технологий должно обеспечивать творческо-преобразующую деятельность обучающихся.

3. При подборе игр необходимо учитывать индивидуальных особенностей и уровня подготовки младших школьников.

4. Дидактические игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.

5. Дидактические игры должны соответствовать изучаемому материалу.

6. Игровые ситуации на уроках окружающего мира создаются на отдельных этапах или весь урок проводится в игровой форме [9, С. 341].

Таким образом, многообразием дидактических игр обусловлен их выбор в качестве наиболее эффективного средства повышения знаний у обучающихся в начальной школе на уроках «Окружающий мир».

Работа направлена на достижение главной цели учебно-воспитательного процесса формирование разносторонне развитой личности. Один из путей решения проблемы мы видим в организации систематической целенаправленной работы с применением дидактических игр. В результате мы можем добиться повышения уровня развития познавательного интереса к предметам, развития технической сферы младших школьников. Было проведено экспериментальное исследование, целью которого было апробирование выбранного методического средства в условиях обучения и выявление результатов воздействия его на учеников.

2.2 Комплекс дидактических игр по окружающему миру

В начальных классах используются на уроках окружающего мира наиболее распространены такие виды дидактических игр, как: игры с предметами (игрушки, природный материал) и словесные игры (кроссворды, викторины, загадки, ребусы). Рассмотрим примеры дидактических игр.

«Листопад» (Геращенко Л.Н.Сборник дидактических игр)

Цель: закрепить знания детей о листьях разных деревьев.

Участники выбирают по два любых желтых опавших листа, говорят, с какого они дерева (с какой ветки эти детки). Учитель говорит: «Листья легкие медленно летят по воздуху» (дети бегают и машут руками). Ученики говорят, какие листья осенью желтеют. Участники выбирают по два любых оранжевых опавших листа, говорят, с какого они дерева (с какой ветки эти детки). Учитель говорит: «Листья легкие медленно летят по воздуху» (дети бегают и машут руками). Участники выбирают по два любых бурых опавших листа, говорят, с какого они дерева (с какой ветки эти детки). Подводя итоги игры, учитель спрашивает у какого дерева осенью можно увидеть листья разных цветов, а у какого дерева листья осенью не меняют своей окраски.

«Узнай растение по описанию» (Геращенко Л.Н.Сборник дидактических игр)

Цель: закрепить знания детей о разных видах растений.

Игра начинается с отгадывания загадки о дереве. Дети говорят, как они догадались, о каком дереве идет речь, находят его на картинке. Учитель описывает дерево. При описании растений следует придерживаться примерно такого плана: Высота дерева (очень высокое, высокое, невысокое). Листья (величина, форма, окраска). Цветки или плоды (цвет, форма, величина, запах). Ствол (цвет, толщина, поверхность). Ветви (толстые, тонкие, идут вверх, в сторону, вниз). Далее учитель описывает клен, березу, калину, а ученики говорят, как они догадались, какое дерево он описал. При проведении игры можно использовать загадки.

«Я и моя семья» (Геращенко Л.Н. Сборник дидактических игр)

Цель: закрепить понятие «культура общения».

Дети делятся на группы по 8-10 человек. В каждой группе распределяются роли: папы, мамы, дочки и сына, бабушки, дедушки. Каждая семья должна рассказать, что делают дома мама, папа, дети и т.д. выслушиваются все члены семьи. В конце игры подводится итог: какая семья смогла лучше рассказать о себе.

« ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» (Соколова А.А. Методическая копилка)

Цель: повторить знания о птицах, полученные на уроке, продолжать учить работать в группе.

Оборудование: игровое поле, разделённое на сектора, волчок со стрелкой, конверты с вопросами.

Содержание игры: дети делятся на 4 команды. Каждая команды по очереди садится за игровое поле. За верный ответ команда получает 2 балла. Если учащиеся не могут ответить на вопрос, то они могут взять подсказку у учителя и тогда они получают только 1 балл. Выигрывает та команда, которая получит наибольшее количество баллов. Музыкальные

паузы: назови песни, в которых упоминаются названия птиц. Угадай по мелодии песни о птицах. Учитель может подобрать разные мелодии и учащиеся должны догадаться, какой птице подходит данная музыка. Или попытаться под одну мелодию показать разных птиц. Можно предложить поиграть в подвижные игры: «Птицелов», «День и ночь»...

Игра – викторина «Космическое путешествие» (Евлашова В.М.)

Цель: познакомить детей с днем космонавтики.

Задачи:

- 1.Расширить представления детей о космонавтике.
- 2.Формировать чувства патриотизма и гражданственности.
- 3.Развить творческие способности обучающихся
, внимания, память, ловкость,
смекалку путём использования игровых элементов.
- 4.Организовать соревновательную деятельность между командами, создать активное взаимодействие обучающихся
в команде, способствовать сплочению коллектива класса.

Ход мероприятия.

Первое задание это - придумать название и девиз команды связанных с темой космоса. Далее обучающиеся выполняют разные задания. Строение ракеты, зашифрованное письмо, отвечают на вопросы викторины, отгадывают загадки и решают кроссворд. В конце мероприятия подводятся итоги, считаются баллы и проводится награждение обучающихся медалями.

Таким образом, анализ педагогического опыта позволяет сделать вывод о том, что учителя используют на уроках различные дидактические игры на уроках окружающего мира. В процессе подготовки и во время дидактических игр у школьников развивается познавательный интерес к предмету; в процессе игровой деятельности происходит формирование коммуникативных, нормативных, познавательных учебных универсальных действий. Учащиеся развивают умение выражать свое мнение, определять

и формулировать цель деятельности, сравнивать, анализировать, обобщать и делать выводы. Игра занимает большое место в учебном процессе у младших школьников. Ни в каком другом виде деятельности дети не бывают настолько открытыми, естественными, расположенными к общению.

2.3 Анализ проведенной работы по применению дидактических игр на уроках окружающего мира в начальных классах

Эксперимент проводился на базе МБОУ «СОШ №116 г. Челябинска» в 3-1 классе. В нем принимали участие 23 обучающихся. В нашей работе мы исследовали влияние дидактических игр в процессе обучения младших школьников. Перед началом экспериментальной работы был изучен обширный практический материал по играм, представленной в книгах С.А. Шмакова, С.М. Бондаренко, В.В. Волиной, С.И. Волковой и других. Результатом предварительной работы стала система игр и последующее перспективное планирование детской игровой и учебной деятельности. Дальнейшая целенаправленная педагогическая работа заключалась во включении дидактических игр, направленных на развитие интереса к предмету и повышения качества обучения младших школьников.

Детям легче всего запомнить материал, включенный в их активную деятельность, с которым они непосредственно взаимодействовали, а также тот, с которым непосредственно связаны их интересы, мотивы и потребности.

Дидактическая игра присутствует практически на всех уроках окружающего мира и входит в целостный педагогический процесс, сочетается и взаимосвязана с другими формами обучения и воспитания младших школьников. Правильно построенная интересная дидактическая игра способствует повышению знаний у обучающихся.

В процессе работы необходимо было:

-выявить уровень сформированности познавательного интереса обучающихся;

-разработать и использовать дидактические игры на уроке окружающего мира;

-провести тестирование, на основе результатов которого можно убедиться или опровергнуть выдвинутую гипотезу.

Для проверки выдвинутой гипотезы были спланированы и проведены:

1 этап (констатирующий этап) - первичная диагностика младших школьников.

2 этап (формирующий этап) - реализация и использование дидактических игр на уроке окружающего мира.

3 этап (контрольный этап) - повторная диагностика, проведение анализа полученных результатов.

Констатирующий эксперимент был проведен с целью выявления у детей уровня сформированности познавательного интереса к предмету, к учебе, а также для выяснения уровня знаний по окружающему миру.

На данном этапе были использованы следующие методы исследования: наблюдение, анкетирование, тестирование и беседа с детьми.

В начале констатирующего эксперимента было проведено анкетирование №1(Прил. 1), целью которого являлось выявить уровень интереса у обучающихся 3 «1» класса к изучению предмета «Окружающий мир».

На основании анкеты № 1 была составлена таблица по выявлению отношения обучающихся к изучаемым предметам (табл. 1).

Таблица 1. Исследование интереса обучающихся к предметам

Список класса	Вопросы						
	1	2	3	4	5	6	7
Вика А.	2	2	1	2	2	2	2
Милена Б.	0	1	1	1	0	2	1
Коля Е.	1	2	2	1	2	1	1
Лиза И.	2	2	2	2	2	2	2
Диана К.	0	2	1	2	1	2	1
Влад М.	2	2	2	2	2	2	2
Полина П.	2	2	2	2	2	2	2
Лера П.	0	1	2	2	2	2	2
Рома С.	0	1	1	2	0	2	1
Вера С.	0	1	2	2	0	2	2
Толя С.	0	0	1	1	2	1	1
Карина Ш.	1	1	2	2	1	2	1
Данила Ш.	0	2	2	2	2	2	2
Дима Ю.	2	1	2	2	2	1	2
Костя М.	1	1	2	2	1	2	1
Толя Н.	2	1	2	2	1	1	2
Света Б.	0	1	1	1	0	1	1
Юля П.	0	1	1	2	2	2	1
Рита С.	1	2	1	1	2	1	2
София В.	0	1	2	1	1	2	1
Сергей М.	0	1	1	2	2	1	2
Динара В.	1	0	1	1	0	1	2
Юра А.	2	2	1	2	1	1	1

Показатели: полный ответ- 2 балла; неполный ответ- 1 балл; отрицательный ответ - 0 баллов.

На основании результатов анкеты №1 можно сделать вывод, что многим детям интересен предмет окружающего мира, но больше предпочитают уроки математики или другой предмет. По данным анкеты №1 видно, что дети почти не помнят темы уроков. На вопрос "Какие игры по окружающему миру ты знаешь?"- дети не смогли дать ответ.

Затем, по наблюдениям на уроках окружающего мира в 3 «1» классе был выявлен уровень познавательного интереса обучающихся. Результаты наблюдений были занесены в таблицу (табл. 2).

Таблица 2. Уровень познавательного интереса у обучающихся 3«1» класса на констатирующем этапе эксперимента

Список обучающихся	Показатели								Балл, уровень познавательного интереса
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Вика А.	+	+	+	-	+	-	-	+	5 б С
Милена Б.	+	+	+	-	-	-	+	+	5б С
Коля Е.	-	-	+	-	+	+	+	-	4 б С
Лиза И.	+	+	+	-	+	+	+	+	7б В
Диана К.	+	+	+	-	+	+	+	+	7б В
Влад М.	+	+	+	-	+	+	+	+	7б В
Полина П.	+	+	+	+	+	+	+	+	8 б В
Лера П.	-	+	+	+	-	+	-	+	5 б С
Рома С.	-	-	+	+	-	-	+	+	4б С
Вера С.	-	+	+	+	-	+	-	-	4б С
Толя С.	-	-	+	+	-	+	-	-	3 б С
Карина Ш.	+	-	+	+	-	+	+	+	6 б В
Данила Ш.	+	-	+	+	-	+	+	-	5 б С
Дима Ю.	+	-	-	-	+	-	+	-	3б Н
Костя М.	-	+	-	+	+	-	+	-	4б С
Толя Н.	+	-	+	+	-	+	+	-	5б С
Света Б.	+	-	-	+	+	-	+	-	4б С
Юля П.	+	+	+	+	+	+	+	+	8б В
Рита С.	+	+	+	+	-	+	+	+	7б В
София В.	+	-	+	+	+	-	+	+	6б В
Сергей М.	-	-	+	+	+	-	-	-	3б Н
Динара В.	+	-	+	+	+	-	-	+	5б С
Юра А.	+	+	+	-	+	-	-	+	5б С

В- высокий уровень; С- средний уровень; Н- низкий уровень;

По данным таблицы была построена диаграмма (рис. 1), в которой отображены результаты уровня познавательного интереса обучающихся 3"1"класса на констатирующем этапе эксперимента.

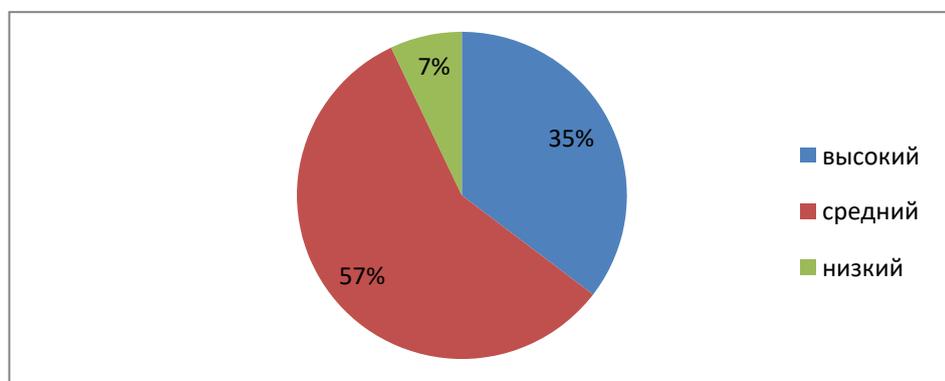


Рисунок 1 – Результаты уровня познавательного интереса обучающихся - на констатирующем этапе эксперимента

По данным круговой диаграммы видно, что во 3 "1" классе:

высокий уровень - составляет 35 % обучающихся , средний уровень- составляет 57 % обучающихся , низкий уровень- что составляет 7 % обучающихся .

Затем было проведено тестирование №1 (Пр. №3), которое позволило выявить уровень знаний у обучающихся 3 «1» класса об окружающем мире по темам, которые изучались до формирующего эксперимента.

Результаты теста №1 представлены в баллах в таблице (табл.3)

Таблица 3. Уровень естественнонаучных знаний у обучающихся в 3«1» классе на констатирующем этапе эксперимента

Список обучающихся	Вопросы					Балл	Уровень знаний
	1	2	3	4	5		
Вика А.	1	1	1	1	1	5б	В
Милена Б.	1	1	1	1	0	4б	С
Коля Е.	1	1	1	1	1	5б	В
Лиза И.	1	1	0	1	1	4б	С
Диана К.	1	1	1	1	1	5б	В
Влад М.	1	1	1	1	1	5б	В
Полина П.	1	1	1	1	1	5б	В
Лера П.	1	1	1	1	1	5б	В
Рома С.	1	1	1	1	1	5б	В
Вера С.	1	0	1	1	0	3б	С
Толя С.	1	0	1	1	0	3б	С
Карина Ш.	1	1	0	1	1	4б	С
Данила Ш.	1	1	1	1	0	4б	С
Дима Ю.	1	1	1	1	0	4б	С
Костя М.	1	1	1	1	0	4б	С
Толя Н.	1	1	0	1	1	4б	С
Света Б.	1	1	1	1	1	5б	В
Юля П.	1	1	0	1	1	4б	С
Рита С.	1	1	1	1	1	5б	В
София В.	1	1	0	1	1	4б	С
Сергей М.	1	0	1	1	1	4б	С
Динара В.	1	1	1	1	1	5б	В
Юра А.	1	1	1	1	1	4	С

Условные обозначения: высокий уровень- 5 баллов; средний уровень- 3 балла; низкий уровень- 1 балл.

По данным таблицы (табл.3) была построена диаграмма (рис.1) на выявление уровня знаний обучающихся 3"1" класса по окружающему миру.

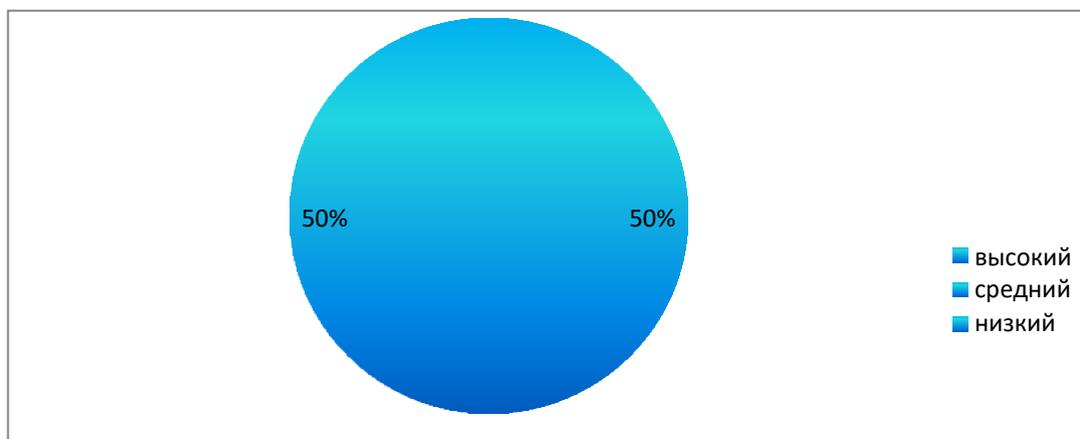


Рисунок 2 – Уровень знаний обучающихся 3"1" класса по окружающему миру

Таким образом, в 3 "1" классе выявлены следующие показатели теста №1.

высокий уровень- составляет 50 % обучающихся, средний уровень- составило 50 % обучающихся, низкий уровень- 0 %

По данным диаграммы видно, что знания детей по предмету «Окружающий мир» можно считать удовлетворительными.

Таким образом, анализ анкет №1 и №2, а также теста №1 показал, что несмотря на средний уровень знаний об окружающем мире у детей низкий уровень познавательного интереса на уроках. Они не интересуются природой, только небольшой процент обучающихся интересуется окружающим миром, смотрят видео-фильмы и познавательные телепередачи о природе, читают книги о ней.

В конце данного этапа была проведена беседа с детьми по вопросам:

-Играете ли вы уроках окружающего мира?

-Хотелось бы тебе играть на уроке?

-Ходить на экскурсии?

-Смотреть фильмы о животных, растениях?

-Какие природоведческие игры вы знаете?

Опрос обучающихся показал, что на уроках редко проводится игры, хотя все, из опрошенных детей, любят играть и любят, когда учитель проводит на уроке различные игры.

Поэтому, выяснив объем знаний обучающихся, для осуществления следующего этапа экспериментальной работы был продуман следующий план действий:

- разработать конспекты уроков с использованием дидактических игр
- провести внеклассное мероприятие

Условием данного этапа являлась систематичность работы, направленная на формирование познавательного интереса с применением дидактических игр обучающихся к предмету.

Во время преддипломной практике было дано 6 уроков и одно внеклассное мероприятие.

Таким образом, для повышения познавательного интереса на различных этапах урока проводилась дидактическая игра различных видов: ролевая, предметная и т.п.

Всего во время формирующего этапа было проведено 6 уроков. (Пр.№ 3- № 10). На проведенных уроках и внеклассном занятии было видно повышение познавательной активности обучающихся и интерес к уроку окружающего мира. Интерес детей наблюдался в проведенных дидактических играх.

Подводя итог формирующего этапа можно сделать вывод, что во время уроков были проведены следующие игры:

Таблица 3. Дидактические игры по окружающему миру на формирующем этапе эксперимента

Сроки проведения	№ урока	Тема урока	Занимательный материал
17.04	1	Домашние животные "Про кошек и собак" (Пр.№ 4)	Д/и "Умники и умницы", загадки, стихи, кроссворд, Д/и "Доскажи словечко", оформление стенгазеты "Домашние животные", викторина.
18.04	2	Дикие животные "Где живут белые медведи" (Пр.№ 5)	Урок-путешествие, презентация, просмотр фрагмента фильма "Жизнь слонов", д/и "Самый внимательный", физминутка
24.04	3	"Все профессии важны" (Пр. №6)	Загадки, стихи, д/и "Собери название профессий", "Доскажи словечко", работа в парах, д/и "Узнай профессию".
25.04	4	"Я и мои близкие", "Моя семья" (Пр. №7)	Ребус, игра-путешествие, пословицы, стихи, д/и "Ассоциации".
08.05	5	"В гости к Весне" (Пр. №8)	Ребусы, стихи, просмотр фрагмента фильма "Времена года", д/и "Весна идет, Весне дорогу"
15.05	6	"Путешествие по неизведанным планетам", "Планеты" (Пр. №9)	Урок-путешествие, презентация, стихи, загадки, д/и "Плюс-минус".

На контрольном этапе для подтверждения эффективности ранее поставленной гипотезы были предложены следующие методы исследования: анкетирование и тестирование обучающихся «3-1» класса.

Было проведено повторное анкетирование №1 (Пр.№ 1). Ответив на вопросы повторной анкеты, обучающиеся смогли показать, как изменилось их отношение к предмету «Окружающий мир».

Результаты повторного анкетирования №1 (Пр. №1) занесены в таблицу (табл. 4).

Таблица 4. Уровень сформированности интереса у обучающихся к предмету на формирующем этапе

Список класса	Вопросы						
	1	2	3	4	5	6	7
Вика А.	2	2	1	2	2	2	2
Милена Б.	2	1	1	1	1	2	1
Коля Е.	1	2	2	1	2	1	1
Лиза И.	2	2	2	2	2	2	2
Диана К.	2	2	1	2	1	2	1
Влад М.	2	2	2	2	2	2	2
Полина П.	2	2	2	2	2	2	2
Лера П.	1	1	2	2	2	2	2
Рома С.	0	1	1	2	1	2	1
Вера С.	2	1	2	2	2	2	2
Толя С.	1	0	1	1	2	1	1
Карина Ш.	1	1	2	2	1	2	1
Данила Ш.	2	2	2	2	2	2	2
Дима Ю.	2	1	2	2	2	1	2
Костя М.	2	1	2	2	2	1	2
Толя Н.	1	0	1	1	2	1	1
Света Б.	0	1	1	2	2	2	2
Юля П.	1	2	1	1	1	1	1
Рита С.	2	2	1	2	2	2	2
София В.	1	0	2	2	2	1	1
Сергей М.	1	2	1	2	2	2	1
Динара В.	1	0	1	1	2	1	1
Юра А.	2	2	2	2	2	2	2

Показатели: полный ответ- 2 балла; неполный ответ- 1 балл; отрицательный ответ- 0 баллов.

По данным анкеты №1 и таблицы №4 можно сделать вывод, что многим детям начали больше нравится уроки окружающего мира, они помнят названия игр, а также отмечена активность как в устных ответах, играх, так и в работе на уроке. По наблюдению за обучающимися на уроках был выявлен уровень сформированности познавательного интереса обучающихся. Результаты наблюдений были занесены в таблицу (табл.5) (Пр. №2).

Таблица 5. Уровень сформированности познавательного интереса у обучающихся

Список обучающихся	Показатели								Балл / Уровень познавательного интереса
	1	2	3	4	5	6	7	8	
Вика А.	+	+	+	-	+	+	-	+	6 / В
Милена Б.	+	+	+	+	+	-	+	+	7 / В
Коля Е.	-	+	+	-	+	+	+	-	5 / С
Лиза И.	+	+	+	+	+	+	+	+	8 / В
Диана К.	+	+	+	-	+	+	+	+	7 / В
Влад М.	+	+	+	+	+	+	+	+	8 / В
Полина П.	+	+	+	+	+	+	+	+	8 / В
Лера П.	+	+	+	+	-	+	-	+	6 / В
Рома С.	-	-	+	+	-	-	+	+	4 / С
Вера С.	+	+	+	+	-	+	-	-	5 / С
Толя С.	-	+	+	+	-	-	-	+	4 / С
Карина Ш.	+	-	+	+	-	+	+	+	6 / В
Данила Ш.	+	-	+	+	-	+	+	+	6 / В
Дима Ю.	+	-	+	-	+	-	+	+	4 / С
Костя М.	+	+	+	+	+	+	+	+	8 / В
Толя Н.	+	-	+	+	+	+	+	+	7 / С
Света Б.	+	+	+	+	-	-	-	+	5 / С
Юля П.	-	-	+	+	+	+	-	-	4 / С
Рита С.	+	+	+	+	+	+	+	+	8 / В
София В.	-	-	-	+	+	+	+	+	5 / С
Сергей М.	+	-	+	+	+	+	+	+	7 / С
Динара В.	+	+	+	+	-	+	+	-	6 / В
Юра А.	+	+	+	+	+	+	+	+	8 / В

Условные обозначения: В - высокий уровень; С - средний уровень; Н- низкий уровень.

Таким образом в 3 "1" классе выявлены следующие показатели сформированности уровня познавательного интереса с использованием дидактических игр :

высокий уровень- составляет 64 %

средний уровень- составляет 36 %

низкий уровень- 0 %

По данным результатам таблицы (табл.5) была составлена диаграмма №3 по выявлению уровня познавательного интереса обучающихся с использованием дидактических игр.

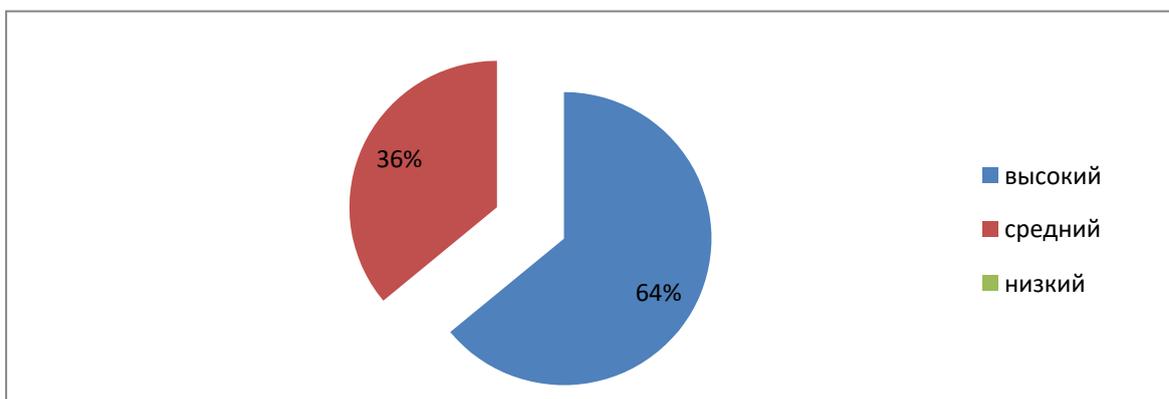


Рисунок 3.-Уровень познавательного интереса обучающихся с использованием дидактических игр на уроке окружающего мира

Далее были рассмотрены показатели уровня сформированности познавательного интереса у обучающихся на констатирующем и контрольном этапах.

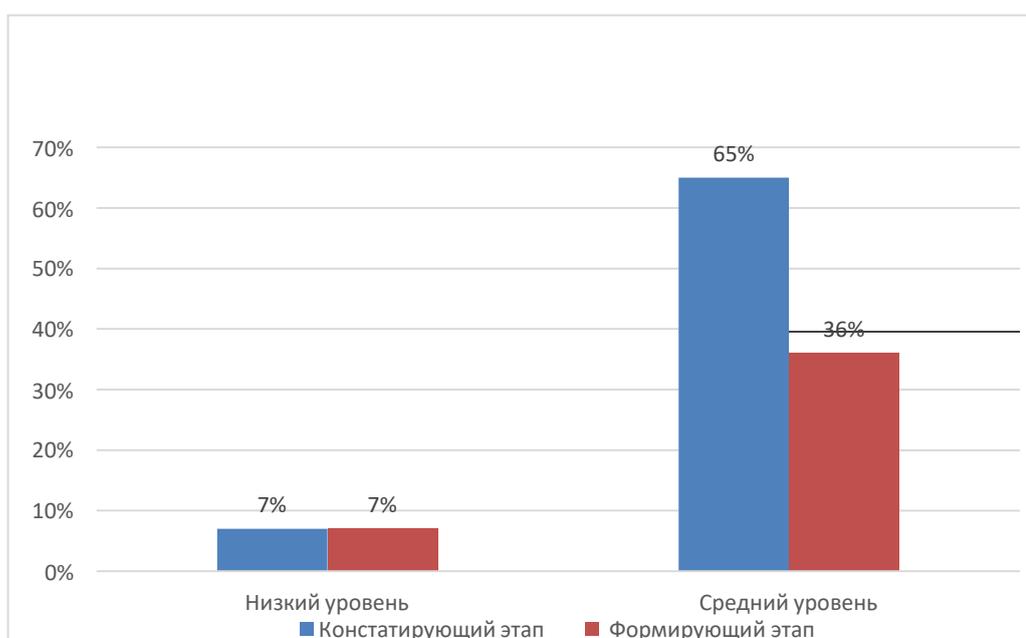


Рисунок 4.- Сравнение результатов исследования уровней показателей познавательного интереса на констатирующем и контрольных этапах

По результатам видно, что высокий уровень познавательности вырос с 36 % до 64 %, а средний уровень уменьшился с 57 % до 36 %, низкий уровень -7 %.

Также рассмотрим показатели уровня сформированности естественнонаучных знаний с использованием дидактических игр у обучающихся на констатирующем и контрольном этапах.

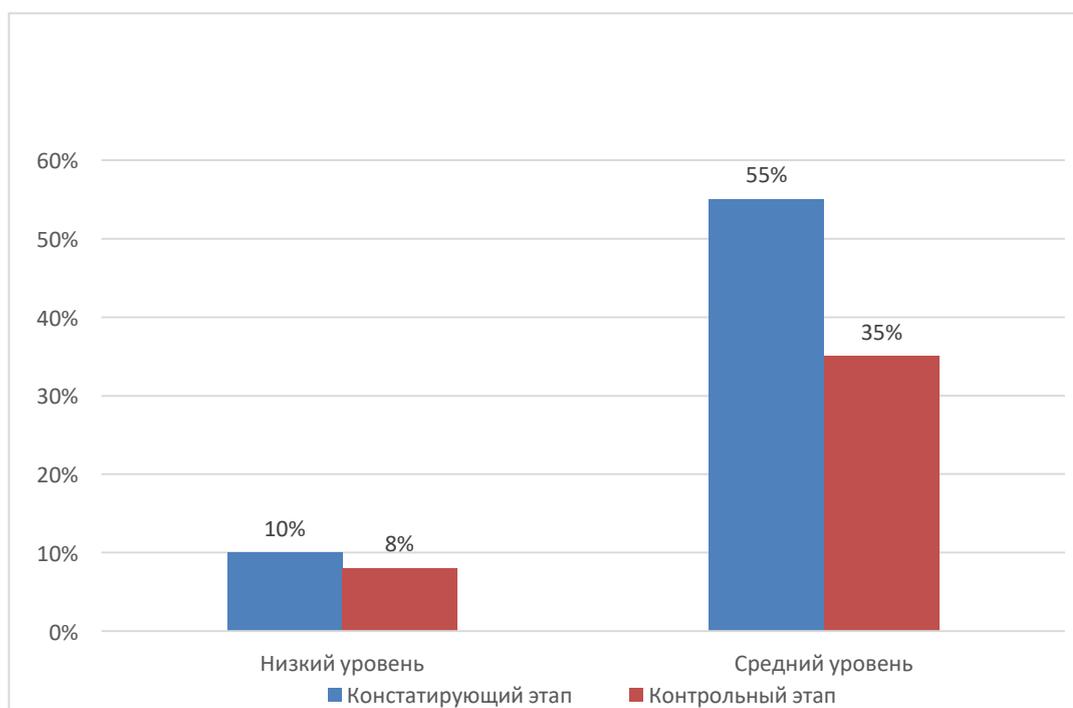


Рисунок-5. Уровень показателей естественнонаучных знаний на констатирующем и контрольном этапе

Таким образом, сравним диаграммы №2 и №4, мы видим, что высокий уровень естественнонаучных знаний у обучающихся вырос с 35 % до 57 %, средний уровень уменьшился с 55 % до 35 %, а низкий уровень 8 % - это показатель ученика Анатолия Н., который также показал низкий уровень сформированности познавательного интереса. (Семейные обстоятельства).

Мы видим, что проведенная опытно-экспериментальная работа полностью подтвердила вышеизложенную гипотезу. Цель нашей работы была достигнута. Таким образом, можно сделать вывод, что применение дидактических игр на уроках, влияют на развитие познавательного интереса и повышают уровень естественнонаучных знаний обучающихся.

ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ

Опытно - экспериментальная работа включала констатирующий, формирующий и контрольный этапы. На констатирующем этапе была проведена диагностическая работа для выявления уровня сформированности развития познавательного интереса к предмету, учебе, а так же для выяснения уровня знаний по окружающему миру. На данном этапе были использованы методы исследования: наблюдение, анкетирование, тестирование и беседа с детьми.

На формирующем этапе была проведена работа по реализации и использованию познавательных навыков и предметных результатов на уроках окружающего мира с применением дидактических игр. Были разработаны конспекты уроков с применением дидактических игр.

На контрольном этапе была проведена повторная диагностическая работа для проверки уровня развития познавательного интереса и предметных результатов и определения эффективности применения дидактической игры на уроках окружающего мира.

На констатирующем этапе эксперимента проводилась диагностическая работа для выявления уровня развития познавательного интереса и предметных результатов обучающихся. Были использованы методы исследования: повторное анкетирование и тестирование обучающихся.

Проведение дидактической игры на уроке окружающего мира, у обучающихся сформировался социальный и практический навык, который вызывает у обучающихся желание экспериментировать и заниматься учебной деятельностью на уроках окружающего мира. На этапе закрепление нового материала, у обучающихся развиваются умения высказывать своё мнение, определять и формулировать цель деятельности, сравнивать, анализировать, обобщать и делать выводы. Ребята с большим интересом играли, отвечали на вопросы, каждый обучающийся помогал своему товарищу по команде.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе проведения педагогического эксперимента по теме «Дидактические игры на уроке окружающего мира как средство обучения младших школьников», была проанализирована методическая, психолого-педагогическая и научно-популярная литература, которая послужила теоретической основой данного исследования. В результате, было установлено, что данная тема актуальна для современной школы.

На основе анализа литературы были обозначены следующие условия по формированию знаний обучающихся, требующие практической проверки: систематичность работы, направленной на формирование интереса обучающихся к изучению предмета «Окружающий мир»; соблюдение методики работы с дидактической игрой. Все это и обусловило основную направленность педагогического эксперимента, в процессе которого был определен уровень знаний у третьеклассников; приведены примеры дидактических игр на уроках, проведен анализ результатов исследовательской деятельности. На констатирующем этапе исследовательской работы, необходимо было выявить у обучающихся уровень сформированности уровня интереса к предмету «Окружающий мир» и уровня их знаний. Поэтому на формирующем этапе эксперимента в целях проверки гипотезы была разработана система занятий с проведением дидактических игр с целью повышения качества обучения младших школьников. И дополнительно, к каждой теме, были разработаны различные дидактические игры. На контрольном этапе эффективность проведенной работы была проверена с помощью анализа статистических данных. Анализ результатов исследовательской деятельности показал, что в классе уровень знаний и качество обучения у третьеклассников повысился. Ответы у обучающихся стали более четкими и уверенными, начали больше интересоваться предметом «Окружающий мир». Таким образом, задачи исследования выполнены, цель достигнута.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Сухомлинский В. А. Об умственном воспитании / Сост. М. И. Мухин – К.: Рад. Школа, 2006. – С.193.
2. Волохова, Е.А. Дидактика. Конспект лекций / Е.А. Волохова, И.В. Юкина. – Ростов на Дону: Феникс, 2004. – 187 с.
3. Коломенских Я.Л., Панько Е.А. Детская психология., Мн. «Университетское», 2004, – 101 с.
4. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой / Н.П. Аникеева. – Москва: Просвещение, 2012. – 97 с.
5. Айрумян, Г.С. Дидактическая игра в младшем школьном возрасте / Г.С. Айрумян, Л.В. Нагорнова. – Чита: Издательство Молодой ученый, 2013. – С. 60-62.
6. Михайленко, Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т.М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 140-146.
7. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. Учебное пособие. М.: Народное образование, 2007. с.387
8. Аквилева, Г.Н. Методика преподавания естествознания в начальной школе / Г.Н. Аквилева - М: ВЛАДОС, 2011. – 157с.
9. Павловская, Н.К. Дидактические игры на уроках «Окружающий мир», или как развить мотивацию в начальной школе / Н.К. Павловская // Педагогика сегодня: проблемы и решения: материалы I Междунар. Науч. Конф. (г. Чита, апрель 2017 г.). – Чита: Издательство Молодой ученый, 2017. – С. 101-104.
10. Сушкова, В.А. Методические рекомендации по использованию дидактической игры в процессе ознакомления младших школьников с окружающим миром / В.А. Сушкова // Традиции и инновации в начальном образовании: материалы региональной научно-практической конференции.

7 апреля 2017 г. – Елец: Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина, 2017. – 341 с.

11. Мошарова, В.А. Познавательный интерес школьников [Электронный ресурс] / В.А. Мошарова. – Режим доступа: <http://www.studfiles.ru>.

12. Степанова, А.С. Дидактические игры в педагогическом процессе [Электронный ресурс] / А.С. Степанова. – Режим доступа: <https://scienceforum.ru/2016/article/2016028883>.

13. Дейкина, А.Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения / А.Ю. Дейкина. – СПб.: Питер, 2011. – 259 с.

14. Амонашвили Ш.А. «Возможность обучения без отметок в начальных классах». «Экспериментальные исследования по проблемам перестройки начального обучения». Тбилиси, 2004. - 156 с.

15. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А.. Игра с правилами в дошкольном возрасте 2010,- с 215.

16. Никитин Б. П. Н60 Развивающие игры. — 2-е изд. — М.: Педагогика, 2008. — 120 с.

17. Сборник дидактических игр 1-4 классы. Марахова Н.В.2010.- с. 38.

18. Федорова Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем/Л.И.Федорова.– М.: Аст, 2005.

19. Федотова И. Б. Педагогическая деятельность и педагогические взгляды К. В. Ельницкого/ И.Б.Федотов. – Пятигорск: Дис.канд. пед. наук: 13.00.01, 2000.с.- 340.

20. Щукина Г.И. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении/Г.И.Щукина. – М.: Просвещение, 2003. с.124.

21. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания: Опыт педагогической антропологии/К.Д.Ушинский. – М.: Гранд - Фаир, 2004.

22. Удальцова Е. И. "Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников"/Е.И.Удальцова, Минск,2004.

23. Григорьев, Д. В. Программы внеурочной деятельности. Игра. Досуговое общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д.В. Григорьев, Б.В. Куприянов. – Москва : Просвещение, 2011.
24. Андреева У. А. Лучшие в мире загадки и трехминутные игры для детей. - М.: РИПОЛ классик, 2006. – 320 с.
25. Аквилева Г. Н., Клепинина З. А. Методика преподавания естествознания в начальных классах. - М.: Туманит, изд. центр ВЛАДОС, 2011. – 240с.
26. Афанасьева Е. В. Игра - способ развития пытливости и любознательности.//Начальная школа. - 2004. №4
27. Бесова М. А. Познавательные игры от А до Я. - Ярославль, Академия развития, 2004. – 271 с.
28. Васильева Н.Н., Новотворцев Н. В. Развивающие игры для школьников. – Ярославль, Академия развития, 2007. – 208 с.
29. Грабенко Т. Коррекционные, развивающие и адаптирующие игры: Методическое пособие для педагогов, психологов и родителей. М.: Детство-Пресс, 2004. – 64с.
30. Жукова З. П.: «Развитие интеллектуальных способностей младших школьников в ходе игры» // Начальная школа.2006. с. 30-31, №5.
31. Зайцева И. А. Формирование познавательного интереса к учению как способ развития креативных способностей личности. - Ноябрьск. 2005. – 29с.
32. Зубарь С. В. Моя помощница - игра. //Начальная школа, 2003, – 21с.
33. Козлова О. А. роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников.// Журнал «Начальная школа», 2004 №11.
34. Ковалько В. И. Младшие школьники на уроке: 1000 развивающих игр, упражнений, физкультминуток (1-4 классы). - М.: Эксмо, 2007. – 512с.

35. Кругликов В. Н., Платонов Е. В., Шаронов Ю. А. Деловые игры и другие методы активизации познавательной деятельности СПб.: "Изд. П-2", 2006.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение №1

Анкетирование по методике Г.И.Щукиной

I. Уровень познавательной активности.

1) Интересно ли тебе на уроках окружающего мира?

- а) да
- б) не всегда
- в) нет

2) На уроках окружающего мира, ты:

- а) всегда сам активно работаешь на уроке
- б) отвечаешь только тогда, когда спрашивает учитель
- в) не отвечаешь вообще

3) Что именно тебя интересует в уроках окружающего мира?

- а) мне нравится отвечать на вопросы учителя, выполнять всевозможные упражнения и различные практические задания;
- б) выполняю задания, потому что это нужно, нравится, как объясняет учитель
- в) интересны отдельные факты;

II. Уровень самостоятельной деятельности.

4) Когда учитель на уроке окружающего мира даёт задание самостоятельно, ты:

- а) быстро и самостоятельно выполняешь, с интересом.
- б) выполняешь с неохотой
- в) копируешь как у соседа.

III. Умение преодолевать трудности.

5) Когда при выполнении практической работы на уроке окружающего мира, ты встречаешься с трудностями:

- а) стараешься самостоятельно разобраться, без помощи учителя.
- б) зовёшь учителя.
- в) прекращаешь выполнения задания

Беседа с детьми по вопросам:

- Играете ли вы уроках окружающего мира?
- Хотелось бы тебе играть на уроке?
- Ходить на экскурсии?
- Смотреть фильмы о животных, растениях?
- Какие природоведческие игры вы знаете?

Анализ анкетирования «Отношение обучающихся к школьным предметам»

Класс: _____ Приняло участие: _____ обучающихся.

Подсчёт результатов: 18-26 – высокий показатель, 7-17 – средний, Менее 7 – низкий (проявляется обычно в равнодушии к урокам, нежелании работать на уроке, отсутствии принадлежности) (После обработки результатов ответов был подсчитан % по результатам класса).

<i>Предмет</i>	Я знаю этот предмет	Люблю им заниматься	С удовольствием иду на урок	Никогда не пропускаю урок без уважительной причины	Доволен отношением учителя ко мне	Всегда понимаю объяснение нового материала	Домашнее задание выполняю всегда сам	Много читаю по предмету (посещаю кружок, факультатив, секцию)	Общий балл
<i>Русский язык</i>									
<i>Литература</i>									
<i>Английский язык</i>									
<i>История</i>									
<i>Окружающий мир</i>									
<i>Математика</i>									
<i>Физ-ра</i>									
<i>Изо</i>									
<i>Технология</i>									
<i>Музыка</i>									

Анкета «Мое отношение к учебе»(Балабкина Л.В.)

1. Учиться в школе мне:

- А) интересно
- Б) не интересно
- В) не знаю

2. Мои любимые предметы _____

Поставь + или -

На этих уроках бывает интересно.

Нравится учитель, умение преподавать предмет.

Нравится получать хорошие отметки.

Этот предмет пригодится мне для

сдачи экзаменов

Учу следующие предметы

Предмет полезен для жизни.

На этом уроке узнаю много нового.

Этот предмет заставляет думать.

Получаю удовольствие, работая на уроке.

Легко дается этот предмет.

С нетерпением жду этого урока

Стремлюсь узнать больше, чем требует учитель.

3. Выполняя самостоятельную работу, я:

- А) сразу же приступаю к делу, работаю всегда быстро;
- Б) сначала стараюсь понять задание, тщательно его обдумываю.
- В) очень долго думаю, чувствую себя неуверенно;
- Г) всегда волнуюсь, чувствую себя тревожно
- Д) чувствую себя спокойно

4. Чаще всего я :

- А) не понимаю задание
- Б) не знаю, как его выполнить;
- В) не умею контролировать ход своей работы;
- Г) не знаю, как проверить результаты
- Д) не умею правильно распределить время.

5. Мне нужна помощь учителя и товарищей

- А) да
- Б) нет

6. Если бы я был учителем, то таким ученикам, как я, я бы помог в следующем _____

Анализ анкетирования

Класс: _____ Приняло участие: _____ обучающихся.

Подсчёт результатов: 18-26 – высокий показатель, 7-17 – средний, Менее 7 – низкий (проявляется обычно в равнодушии к урокам, нежелании работать на уроке, отсутствии принадлежности). (После обработки результатов ответов был подсчитан % по результатам класса.

План-конспект урока «Про кошек и собак»

Цель урока: расширить представление детей о домашних животных.

Задачи: Познакомить с некоторыми породами кошек и собак, их особенностями, а также их ролью в жизни человека; воспитывать любовь к животным, ответственность за них, бережное отношение к ним; развивать коммуникативные навыки в ходе групповой работы, способствовать развитию устной (монологической) речи и обогащению словарного запаса.

Познавательные УУД: поиск и выделение необходимой информации. Умение осознанно и произвольно строить речевое предложение. Коммуникативные УУД: умение аргументировать своё предложение. Сотрудничество в поиске информации. Регулятивные УУД: целеполагание как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимися и того, что ещё не известно. Личностные УУД: формирование мотива, реализующего потребность в социально-значимой и социально-оцениваемой деятельности; потребности в учении.

Тип урока: урок изучения нового материала.

Формы работы обучающихся : групповая, в парах, индивидуальная.

Ход урока:

I. Организационный момент. Встаньте ровно, Руки вверх и потянулись, Все друг другу улыбнулись. Здоровья всем мы пожелаем И урок наш начинаем.

II. Повторение изученного материала. Проверка домашнего задания.

- Скажите, пожалуйста, о ком мы говорили на предыдущих занятиях? (*О животных.*) Закончите предложения: 1) Животные, которые сами добывают себе пищу, защищаются от врагов, сами строят себе жилище, заботятся о потомстве, называются ...(*дикие*) . 2) Животные, которых разводят люди, кормят и защищают их, строят для них жилища, заботятся об их потомстве, называются ...(*домашние*)

- На предыдущем уроке мы с вами говорили о домашних животных, которые живут с нами в квартирах. О каких животных мы говорили? (Канарейки, хомячки, попугаи, рыбки) - Зачем люди держат животных дома? (ответы детей) О чём следует помнить, когда мы заводим домашних питомцев? (о том, что это живое существо, нуждающееся в заботе, постоянном уходе и внимании.)

III. Введение в тему урока.

1) Определение темы.

Вы, наверное, догадались , какой будет тема нашего урока? Слайд 2 «Про кошек и собак» А какие цели мы поставим для нашего урока? (Познакомимся с некоторыми породами кошек и собак, их особенностями, а также их ролью в жизни человека) Поднимите руки те, у кого эти животные есть дома

IV. Актуализация знаний.

Игра «Умники и умницы»

(Работа в парах) Я предлагаю вам поиграть в игру «Верите ли вы?» На каждой парте лежит карточка, на которой записаны утверждения, с которыми вы можете быть согласны, а может и нет. Вы обсуждаете в группе ответы и ставите знак «+», если вы верите, или «-», если не верите.

Вопросы: 1. Кошки и собаки бывают только черного окраса. 2. В мире около 60 разных пород кошек. 3. Собак в мире примерно 400 пород. 4. Собаки и кошки не нуждаются в заботе и добром отношении человека. 5. Приручили кошек много лет назад. 6. Одна кошка, охотясь на мышей, спасает урожай зерна. 7. Собака - самый первый друг, приобретенный человеком еще в каменном веке. Отложите ваши листочки. Мы вернемся к ним после изучения нового материала и проверим, правильно ли вы думали.

Кроссворд «Домашние Животные» (Вайлерт И.А.)

По горизонтали

2. Какую рыбу изучив ее поведение я поймал на удочку
3. Животное которое питается отбросами
6. Домашнее животное, которое дает молоко
7. Нежится
8. носит сумку на брюшке
11. Птица в Антарктике
12. Поет
13. Его папа - бык, а мама - корова
17. Из шерсти какого животного вяжут варежки
18. Пушистый
21. Большой
22. Домашняя птица

По вертикали

1. Фыркает
3. Лает и дом охраняет
4. Повторяет
5. Крякает
8. Его папа - кот, а мама - кошка
9. Учит
10. Его папа - баран, а мама - овца
14. Мясо и мех
15. Помогает
16. Ребенок собаки
19. Лает
20. с длинной шеей в крапинку

собаку, которая помогала на охоте. А для чего еще нужны собаки? Откройте учебник на стр. 87. Прочитайте первый абзац. Для чего ещё нужны собаки?

Какие породы собак вы знаете? (Ответы детей) Как вы думаете, сколько всего существует пород собак? (предположения детей). Ответ на этот вопрос вы узнаете из последнего абзаца текста на с.86 учебника. (самостоятельное чтение) Так сколько пород? (около 400 пород). И у каждой породы свои особенности.

2) Работа в группах. Выступления детей. Выходят и делают обобщение.

Слайд 12. 1 группа: **Охотничьи собаки.** Все охотничьи собаки выведены для охоты на зверей. Среди охотничьих собак есть крупные, а есть и совсем маленькие, такие как таксы. Коротенькие лапы и длинное туловище помогает им залезать в норы и выгонять лис.

Слайд 13. 2 группа: **Служебные собаки.** Колли – это красивая, умна, добрая собака. Её называют шотландской овчаркой, так как она была выведена в Шотландии. Там она помогала пасти и охранять местных овец. Эта собака очень ласкова и любит детей. Служебных собак специально обучают в «собачьих» школах специалисты кинологи.

Слайд 14. 3 группа: **Декоративные собаки.** Пудели. Это красивые собачки с необычайными стрижками «под льва». Название пудель происходит от немецкого слова, которое означает «промокший до нитки»..

VII. Закрепление

Слайд 15 - Случается так, что заводят котенка или щенка, а потом он становится ненужным, лишним. И приходится братьям нашим меньшим самим выживать, оказавшись на улице, добывать себе пищу, и ища приют для ночлега. Нелегко им приходится. И поэтому мы должны помнить, прежде чем заводить питомца, что это большая ответственность. Мы в ответе за тех, кого приручили.

- Ребята, а если ваша семья пожалела и решила взять бездомного котенка или щенка домой, как надо поступать? ...Вам не обойтись без ветеринара. Кто это? (Специалист, занимающийся лечением животных) Домашние животные нуждаются в заботе человека. Если вы решили завести котенка или щенка, нужно создать для них хорошие условия для жизни.

VIII. Рефлексия. Итог.

План конспект урока «ГДЕ И КОГДА? ГДЕ ЖИВУТ БЕЛЫЕ МЕДВЕДИ?»

Цель урока: Формировать представление о разнообразии природы Земли.

Задачи урока: 1.Познакомить с холодными районами Земли, с их названиями, географическим положением, представителями животного мира.2.Показать связь между природными условиями и животным миром;3.Учить элементарным приемам работы с глобусом и картой.4.Расширять кругозор, работать над развитием словарного запаса, умением сопоставлять и анализировать.5.Воспитывать любознательность, потребность в поиске новых знаний.

УУД:

Регулятивные: выделять и осознавать то, что уже знают и что ещё нужно узнать;

Познавательные: делать простейшие выводы о взаимосвязи между живой и неживой природой;

Личностные: уважительно относиться к мнению других ребят, формировать своё мнение.

Коммуникативные: участвовать в диалоге со сверстниками; отвечать на вопросы учителя; слушать и понимать речь других. Планируемые достижения обучающихся : усвоить, что на Земле есть очень холодные районы — Северный Ледовитый океан и Антарктида; научиться находить их на глобусе и приводить примеры животных

Оборудование. У учителя - глобус; карточки с названиями Арктика, Антарктида, Северный полюс, Южный полюс, набор для моделирования, включающий физическую карту мира, фигурки животных; лёд, снег, земля; видеофрагменты или слайды о животном мире Арктики и Антарктики; модель, звукозаписи песен («Колыбельная медведицы»). Выставка книг о животном мире холодных районов земли, детские энциклопедии. У обучающихся — глобусы; набор для моделирования, включающий физическую карту мира; фигурки животных, цветные карандаши, сигнальные карточки-кружки зеленые и красные; клей.

Ход урока.

1.Организация детей к уроку.

Ребята! Представьте, что на нас солнышко льет свои теплые лучики, под ними мы все становимся добрее, умнее, внимательнее. А теперь мысленно пошлите свои лучики друг другу, улыбнитесь. С хорошим настроением мы начинаем урок.

2.Мотивация учебной деятельности. Постановка учебной проблемы.

-Ребята, сегодня у нас урок - экспедиция. Мы будем учиться путешествуя. Наша экспедиция будет проходить под девизом: «Наблюдай и восхищайся. Изучай и береги!» Мы отправимся туда, где живут белые медведи. А вы знаете где живут белые медведи? Чтобы ответить на этот вопрос посмотрим фрагмент мультфильма. (Включаю фрагмент мультфильма «Умка»)

3.Работа по теме урока.

Значит мы предположили, что белые медведи обитают в холодных районах. Как нам узнать, где же на Земле находятся такие районы? Посмотрите, что за предмет я держу в руках? (глобус).Какие мы видим здесь цвета? А что может быть обозначено белым цветом? На Земле есть очень холодные районы – это Северный Ледовитый океан и Антарктида. **Проводится практическая работа с глобусом.** Дети, работая в парах, самостоятельно находят Северный Ледовитый океан и Антарктиду ,ориентируясь по

изображённому на глобусе ледяному покрову и подписям. После этого приглашается к доске ученик и показывает изученные районы на карте.

-Это два полюса. Северный и Южный. Северный и Южный полюса обозначаются флажками. Детали размещаются друг под другом в соответствии с расположением изучаемых районов на карте и на глобусе. Эти территории отличаются своеобразной погодой. Здесь долгая зима и короткое лето. Снег лежит почти круглый год. Температура может опускаться -60 и -80 градусов.

-И раз мы собрались туда в путешествие, нам необходимо подготовиться, рассмотрите внимательно картинки и ответьте на вопросы: какие из этих предметов мы возьмём с собой?



- Полюса находятся очень далеко. Выбираем какой вид транспорта?(Самолёт)

-А давайте создадим на столе район Северного Ледовитого океана. Как вы думаете, что для этого нужно? (лёд, снег, вода).

Вывод: Северный Ледовитый океан это..? Поместим туда белого медведя. Давайте познакомимся с его соседями.

Работа по учебнику. -Открыли учебник. Каких животных вы увидели? (Моржей, тюленей, белух, птиц).Заселим район Северного Ледовитого океана фигурками животных. Живут ли белые медведи в Антарктиде? Полетим туда? Демонстрируется короткий видефрагмент «Животные природных зон» (фрагмент «Антарктида») Кого вы видели? (Пингвина) Где живёт эта птица? Дети вывешивают пингвина на ту часть карты, где живёт эта птица. А давайте создадим на столе Антарктиду. Как вы думаете, что для этого нужно? (лёд, снег, вода)

Игра«Самый внимательный»

Работа с карточками. Карточка 1. Составить визитную карточку белого медведя.

Белые медведи обитают на Крайнем Севере, за полярным кругом, среди вечных льдов и снегов. Это одно из самых больших, самых сильных животных. Он весит около 700 килограммов, а длина его туловища достигает трёх метров. Продолжительность жизни составляет больше 25 лет. Белые медведи отлично плавают и ныряют даже в самые сильные морозы.

Визитная карточка белого медведя: Место обитания ,Вес , Длина туловища, Продолжительность жизни ,Особенности..

Карточка 2. Сделать макет Арктики. Рассмотреть в учебнике на с.12, какие животные обитают во льдах Северного Ледовитого океана, найти их на раздаточных листах и приклеить. Подготовить выразительное чтение 2-3 стихов об этих животных.

Карточка 3. Составить меню белого медведя. На обед мы больше всего любим тюленей. Подкарауливаем их у полыньи. За один раз можем съесть 6-8 килограммов разной еды. Мы, вообще-то, не привереды. Едим и рыбу, и яйца, и то, что выбрасывает на берег море, водоросли, например. Иногда охотимся и на песцов.

План конспект урока «Профессии »

Цели урока: Обобщить знания обучающихся о разнообразном мире профессий, расширять представления о значении и содержании различных профессиональных деятельности; показать важность труда в любой профессиональной деятельности. Развивать интеллектуальные умения (сравнивать, обобщать, классифицировать, формулировать, описывать, объяснять); Стимулировать познавательный интерес к данной теме.

Оборудование: компьютер с мультимедиа, изображения разных профессий, карточки «Узнай профессию», предметы, относящиеся к разным профессиям.

Ролевая игра "Собери название профессий".

Подписать название профессий людей, изображенных на рисунках (карточках), и разложить по группам. Задание на внимание какой предмет лишний? Отметь его значком. Построить дом (нарисовать)

А сейчас проверим себя. У каждого на столе листок с заданием. Возьмите ручку и соедините стрелочкой название профессий и место, где используется эта профессия. завод шофер детский сад рабочий столовая воспитатель автобус продавец магазин повар (по ходу учитель проверяет выполнение работы у 5-6 человек) Самостоятельно проверим выполнение задания. Внимание на экран. Сверьте свои ответы. У всех правильно? Молодцы!

Конспект урока «Я и мои близкие, Моя семья»

Цели урока: определить понятие семья, формирование понятие «счастливая семья»

Задачи: Расширение знаний о семье, выявить условия для счастливого существования семьи, Продолжить воспитывать уважительное отношение к семье, семейным традициям. Продолжить развитие мыслительной деятельности, речи. Развивать умение работать в группе. Воспитывать умение быть терпимыми к чужому мнению. Развивать стремление сознательно соблюдать дисциплину.

Ход урока: Организационный момент. Громко прозвенел звонок, Начинается урок, Наши ушки на макушке, Глазки широко открыты, Слушаем, запоминаем, Ни минуты не теряем. Учитель: Здравствуйте, ребята! Пожалуйста, присаживайтесь! Проверьте вашу готовность! И давайте пожелаем друг другу удачи на пути к знаниям во время нашего урока.

2. Определение темы урока, целеполагание.

Ребята, посмотрите, пожалуйста, что у меня в руках?(фотоальбом)Я сегодня не случайно принесла фотоальбом к нам на урок. Посмотрите, пожалуйста, это я с мамой в детстве, здесь я с сестрой, а вот фотографии, где я с бабушкой и дедушкой. Как же одним словом можно назвать то, что я держу в руках? (семейный фотоальбом) Семейный фотоальбом. Да, действительно это альбом с фотографиями моей семьи, мой семейный альбом. Думаю, у каждого из вас дома есть такие фотоальбомы. А что же, по – вашему, семья? (ответы детей)

- Как вы думаете, какова же тема нашего урока? (2 слайд) Каковы цели нашего занятия? (3 слайд) Определить понятие «семья».Выяснить, какая семья может называться счастливой семьей. В конце нашего урока мы должны с вами прийти к единому выводу и четко определить такое понятие, как семья, узнать, что же оно обозначает. В конце урока мы должны будем проанализировать, сумели ли мы достичь с вами поставленных целей.

4.Актуализация знаний. А сейчас давайте вспомним то, что, я думаю, вы уже прекрасно знаете. Каких членов семьи вы знаете? (мама, папа, бабушка, дедушка, брат, сестра, тетя, дядя) (4 слайд) Кто является вашими родителями? (мама и папа) Как вы называете своих родителей? А знает ли кто –нибудь из вас, почему МАМУ и ПАПУ называют именно мама и папа, а например не по имени?

5.Работа по теме урока.

В древности существовало поверие, что те люди, кто создают семью, являются главными, ключевыми людьми. Именно на них могут повлиять и сбить с истинного пути злые духи, и чтобы защитить от злых духов мать и отца было велено не по имени величать, а звать именно мама и папа.Мама в жизни ребенка - это сама природа, то, что питает, защищает, учит сосуществовать со всем вокруг в гармонии, ненасилии.А вот папа - это энергия действия, познания, завоевания!

А) Групповая работа.

- А теперь я предлагаю поработать вам в группах, будьте очень внимательны и дисциплинированны, чтобы справиться с предложенным заданием.

Сейчас вы совместными усилиями попробуете определить: В какой семье вырастут добрые и счастливые дети и как же должна быть устроена жизнь в счастливой семье.

Вы запоминаете все варианты, предложенные в группе, далее выбираете одного человека, кто будет выступать от вашей группы. А вторая группа будет внимательно слушать, дополнять и соглашаться или не соглашаться с мнением ребят. Для этого у Вас на партах есть сигнальные карточки, если вы согласны, вы поднимаете карточку +, если не согласны, то – и мы обсуждаем вашу точку зрения. В помощь себе вы можете использовать высказывания, написанные в рабочей тетради на странице 28 (задание №2) (слайд №5)

Б) фронтальная работа

- А сейчас я произнесу слово СЕМЬЯ несколько раз, попробуйте услышать, какие два слова спрятались в этом слове? СЕМЬ-Я, СЕ-МЬЯ (СЕМЬ, Я) (слайд №6). Почему же слово семья образовалось именно от этих слов. Во-первых, “семь” это особое, таинственное, волшебное число. Вспомните, где мы его встречаем? (семь чудес света, семь дней недели, семь планет на небе, на свете было семь мудрецов)

- Пословицы.

1) Семь раз отмерь, один раз отрежь. 2) Семеро одного не ждут.

- Выражения. 1) До седьмого пота, 2) На седьмом небе. 3) Семь шкур спустить. 4) Семь верст до небес и все лесом. 5) Семь бед – один ответ. Во вторых. “Я” - семь раз, но почему не 6, не 8, а 7?

6. Подведение итогов урока. А вот, если внимательно подумать над последним определением семьи, можно ли наш класс назвать семьей? И я предлагаю вам составить некое древо нашей семьи. Корни семьи каждого из вас уходят глубоко в древность. Из поколения в поколения передаются семейные ценности и традиции, создаются семейные альбомы, вот например, в моем семейном альбоме есть фотографии с 1966 года, т.е. этой фотографии 49 лет. В семье есть ЖИВАЯ связь времен, не зная прошлого, не зная истории своей семьи нельзя идти дальше, нужно знать и почитать свои корни, своих предков. Имя вам выбирали родители, ваши фамилии передались вам от старшего поколения, отчество вы получили по имени отца.

7. Рефлексия. А теперь давайте проанализируем свою работу, как вы считаете, хорошо ли вы поработали сегодня на уроке? какие затруднения возникли? возникли ли сложности при работе в группе? как вы считаете, как эти трудности можно преодолеть?

Игра "Ассоциации" (Бурда С.В.)

Цель: повышение экологических знаний детей дошкольного возраста через игровую деятельность.

Задачи: - формировать знание детей о живой и неживой природе; - развивать познавательные интересы детей дошкольного возраста; - воспитывать любовь и бережное отношение детей к живой и неживой природе.

Состав игры: 3 карточки, на которых расположено по 6 изображений на каждой, и 18 фишек. **Правила игры.** В игре могут принимать участие от 1 до 3 человек. Фишки складываются в мешочек (коробочку, игрокам раздаются карточки. Ведущий достает фишки из мешочка (коробочки, игроки сравнивают рисунок на фишке и рисунок на своих карточках и подбирают их по смыслу. Например: тучка - дождик, муравей - муравейник, осенние листочки - осеннее дерево. Тот участник, которому подходит фишка берет ее и накрывает совпавший рисунок на своей карточке, объяснив какая между ними связь. Выигрывает тот, кто первым накроет фишками все картинки.

Конспект Квест-игры «Весна идёт, весне дорогу». (Карапетын З. С.)

Цель: Обобщить представления о весне и весенних явлениях в живой и неживой природе.

Задачи: Образовательные: Углубить представления о сезонных изменениях в природе с наступлением весны. Развивающие: Способствовать развитию умения применять свои навыки на практике и передавать их. Самостоятельно анализировать полученные результаты. Развивать смекалку, зрительную память. Воспитательные: Воспитывать бережное отношение к природе. Формировать умения работать в коллективе.

Материал и оборудование: Цветок с конвертом, в котором диск с видеозаписью. Конверты с заданиями. Картинки с изображением признаков весны. Разрезные картинки. Оборудование для посадки цветка: земля, горшочки, лопатки, лейка, семена. Картинки алгоритма посадки.

Ход игры

Давайте встанем в круг: Станем рядышком, по кругу, Скажем «Здравствуй!» друг другу. Нам здороваться ни лень. Всем привет и добрый день! Обратит внимание детей, на появившийся предмет в группе. Цветок подвешен к потолку в нём конверт с диском видеозаписи. Появляется видеообращение. Здравствуй дети, вы уже заметили, что я к вам пришла, а кто я отгадайте загадку: Снег и лёд на солнце тают, С юга птицы прилетают, И медведю не до сна. Значит, к нам пришла...(весна)

- Но случила беда, злая старушка зима, заточила меня и не выпускает никуда. А я так хочу радовать вас дальше. Спасите меня от заключения. Помните, какая я бываю, и освободите меня». Ребята, с весной произошла грустная история. Давайте поможем ей. Смотрите, она нам оставила следы подсказки лепестки. А, чтобы быстрее найти нам весну, давайте разделимся на две команды.

(Дети с помощью волшебного сундучка выбирают кружочки синие и жёлтые, и делятся на две команды по цвету кружков.) Обратите внимание, что у каждой команды свой цвет, значит, где задание с таким цветом, та команда и выполняет это задание.

1 лепесток.(прикреплён к конверту). Тайну вы узнать хотите? – к окну поближе подойдите и внимательно смотрите лепесток с заданием найдите. 2 лепесток. В этой комнате на полке, Белка, зайчик и сова, Там и спряталась игра.

Игра «Найди приметы весны»

(дети находят два конверта: синий, жёлтый, на каждом приклеена картинка подсказка, где искать следующий лепесток – цветок в горшочке). Дается задание найти приметы весны (картинки перемешанные приметы весны, зимы). Какие приметы весны изображены на картинках? Тает снег, солнце светит ярче, появляются сосульки, бегут ручьи и т. д. Лёд идёт по реке - это? -Ледоход. - Первый цветок - это?- Первоцвет.

- Какие цветы зацветают первыми. -Подснежники. Участок земли с растаявшим снегом? -Проталинка. Обратите внимание на конверт, на нём изображена картинка-подсказка (горшочек с цветком), где спрятался лепесток со следующим заданием.(дети находят его в уголке природы)

Внеклассное мероприятие, посвящённое дню космонавтики: « Путешествие по неизведанным планетам»

Цель: Познакомить детей с днем космонавтики. Научить высказывать свои мысли. Дать навыки доброты, чувство любви к людям, а также уважению к старшим. Формировать познавательную активность и расширять кругозор обучающихся . Развивать слуховку и внимание, ловкость и находчивость – качества, нужные любому человеку, а космонавту – особенно

Задачи: Прививать интерес к истории космонавтики. Развивать воображение, сообразительность, внимание, умение логически мыслить. Воспитывать патриотические чувства к своей родине.

Оборудование: красочное оформление, мультимедийный проектор, магнитофон, звезды для поощрения, рисунки ракет (разрезанные), Незнайка, изображение планет ,портреты Ю.Гагарина, В.Терешковой, Савицкой, Леонова, К. Циолковского, фотографии собак – Лайки, Белки и Стрелки, изображения космического корабля и космодрома, портреты космонавтов других стран, зашифрованные телеграммы, 6 шариков, 2 плаката с изображением звезд (для игры), сказочный сундук с предметами (яблоко, цветок, ореховая скорлупа, яйцо, горошина)

Ход урока:

Звучит музыка, (песня «Трава у дома).

1. Ах, этот день двенадцатый апреля, Как он пронёсся по людским сердцам! Казалось, мир невольно стал добрее, Своей победой потрясённый сам! Обычным шумом улица полна. Идёт весна. Рабочий день в разгаре, И из вселенной радиоволна. Приносит имя русское : ГАГАРИН! **Учитель:** Кто догадается чему будет посвящен наш праздник? Может быть кто-то скажет, какой праздник отмечается 12 апреля? (Ответ детей: День космонавтики) **Учитель.** Правильно, День космонавтики.

Загадочный мир звезд и планет с давних времен притягивал к себе внимание людей. Но ближе и доступнее он стал только с проникновением человека в космическое пространство. В 1961 году героический космонавт Юрий Алексеевич Гагарин первым слетал в Космос. Люди давно мечтали освоить космическое пространство. Они долго думали над тем, чтобы построить космический корабль, чтобы полететь выше звезд. Люди мечтали узнать небо, а не просто поставить рекорды высоты.Глаза создали «локаторщики». Уши – «радио конструкторы». Руки – «специалисты по автоматике». В общую работу включились новые тысячи изобретательных умов и новые сотни тысяч умелых, талантливых рук... И вот создали космические корабли, и полетели в Космос. Но прежде чем полетел знаменитый космонавт Юрий Алексеевич Гагарин (показ картины с изображением Юрия Гагарина) 3 ноября 1957 года в безжизненном, холодном, всегда черном пространстве космоса забилося живое сердце. В герметической кабине спутника жила, дышала, летела над миром собака Лайка. За Лайкой полетели другие собаки. Может кто-нибудь из вас знает этих двух знаменитых собак? Вслед за Лайкой, дети, последовали Белка и Стрелка (показ фото Белки и Стрелки). Также полетели морские свинки, обезьяны, попугаи, мыши, кролики – все они честно послужили великой мечте Представляете, ребята, в космос могут летать не только мужчины, но и женщины. А первая женщина космонавт – Валентина Терешкова. С тех пор много космонавтов разных стран побывали в космосе. Не только

космонавты нашей страны, но и американцы, японцы, китайцы, французы. Раньше в космос летали только очень подготовленные и образованные космонавты. А сегодня, представляете ребята, в космос можно слетать, как в туристический поход сходить может любой гражданин, заплатив за пролет достаточное количество денег.

Учитель: Сегодня мы с вами тоже совершим полёт – путешествие, но только воображаемый. В ходе игры мы выясним, кто же на самом деле у нас готов лететь в космос. А помогут вам ваша организованность, внимание, быстрота реакции. За каждую маленькую победу вы будете получать звезду, а в конце игры мы посчитаем их и определим победителя.

1 задание. «Сборка корабля». У каждой команды рисунок ракеты и разрезанные детали. Идёт сборка кораблей. Вот теперь можно лететь! Каждый экипаж должен как можно быстрее подняться на свой космический корабль. Для этого вам нужно будет пройти через люк. Экипажи встали, построились в колонну!

2 задание. «Люк». (Каждой команде вручается люк-обруч. Участники команды по очереди пролезают через обруч, т.е. через «люк», и подбегают к космическому кораблю. По ступенькам поднялись дружно за руки взялись. Аккуратно надо сесть, чтоб приборы не задеть!

3 задание: Чтобы узнать название вашего экипажа, вы должны собрать слово из букв.

1 экипаж - «Спутник», 2 экипаж - «Луноход».

Учитель: Поднимается ракета, чертит небо ярким светом! Оказались на орбите. Мы в космосе! Внимание! Невесомость! (экипажи изображают поведение при невесомости). А теперь посмотрим в иллюминатор, что вы видите? - Ребята, а какая цветом наша планета? Почему? А какая по форме? А как называется уменьшенная модель Земли? С помощью какого прибора учёные наблюдают с Земли за звёздами? Первая остановка «Луна – спутник Земли». До нас на Луне уже побывали астронавты. Мы посетим «музей космонавтики на Луне» и решим предложенные задачи. Какой экипаж даст ответ точный и быстрый?

4 задание. «Задачи Луны»

1. Ю.А. Гагарин совершил свой первый полёт в космос 12 апреля 1961 года. Сколько лет тому назад это было! (48 лет назад). 2. Полёт Гагарина продолжался 108 минут. Выразите в часах и минутах. (1 час 48 минут) 3. Валентина Терешкова – первая женщина космонавт, находилась в космосе трое суток. Сколько это часов? (72 часа)

5 задание. «Найди планету». В строчках спрятались названия планет. Сколько названий найдёте, столько баллов получите.

Нету пены, нету пыли – Всё так убрано В нашей квартире. Вдруг входят под ручку. К нам дети соседей, Два близнеца – Юра и Петя, И предлагают играть в космонавтов. Такая шумиха возникла пред стартом – Сбежались соседи на крик зазывной: «Плут он!» (1 стр.- Нептун, 2 – Уран, 6 – Юпитер, 7 – Марс, 8 – Земля, Сатурн, 9 – Венера, 10 – Плутон.

6 задание. «Космические знатоки». Экипажам задаются вопросы.

1. Назовите космодром, с которого в космос стартуют российские ракеты? (Байконур) 2. Какая планета в солнечной системе самая большая? (Юпитер) 3. Какая планета в солнечной системе самая маленькая? (Плутон) 4. Кто из учёных нашей страны явился основоположником космонавтики? (К.Э. Циолковский) 5. Когда наша планета ближе к солнцу – зимой или летом? (Зимой)

« ЧТО? ГДЕ? КОГДА?» (Соколова А.А. Методическая копилка)

Цель: повторить знания о птицах, полученные на уроке, продолжать учить работать в группе.

Оборудование: игровое поле, разделённое на сектора, волчок со стрелкой, конверты с вопросами.

Содержание игры: дети делятся на 4 команды. Каждая команды по очереди садится за игровое поле. За верный ответ команда получает 2 балла. Если учащиеся не могут ответить на вопрос, то они могут взять подсказку у учителя и тогда они получают только 1 балл. Выигрывает та команда, которая получит наибольшее количество баллов.

Вопросы могут быть составлены учителем, родителями, или самими учащимися.

Примерные вопросы по теме: «Птицы».

1.Какая птица отправляется на юг пешком? /коростель – дергач/. 2.Вьют ли перелётные птицы гнёзда на юге? /нет/. 3.У какой птицы появляются птенцы зимой? /у клеста/. 4.Какую птицу называют «зимой – кузнецом, а летом – врачом»? /дятел/. 5.Какая птица умеет бегать по стволам деревьев вниз головой? /поползень/. 6.Какие самые быстрые птицы? /стриж –200 км/ч, сокол – сапсан – 350 км/ч/

Музыкальные паузы: назови песни, в которых упоминаются названия птиц. Угадай по мелодии песни о птицах. Учитель может подобрать разные мелодии и учащиеся должны догадаться, какой птице подходит данная музыка. Или попытаться под одну мелодию показать разных птиц. Можно предложить поиграть в подвижные игры: «Птицелов», «День и ночь»...

Игра – викторина «Космическое путешествие». (Евлашова В.М.)

Цель: познакомить детей с днем космонавтики.

Задачи: 1.Расширить представления детей о космонавтике.

2.Формировать чувства патриотизма и гражданственности.

3.Развить творческие способности обучающихся , внимания, память, ловкость, смекалку путём использования игровых элементов.4.Организовать соревновательную деятельность между командами, создать активное взаимодействие обучающихся в команде, способствовать сплочению коллектива класса.

Оборудование: компьютер, проектор, экран, воздушные шары, ручки, листы бумаги, карточки с заданиями, медальки для награждения.

Ход мероприятия. Задание №1. Разминка.

Задача - придумать название и девиз команды.

- Ребята, а вы знаете, что такое «космос»? (ответы детей)

В целом космос пространство, которое простирается бесконечно во все стороны, включая в себя галактики и звезды, черные дыры и планеты, космическую пыль и другие объекты.

Задание №2. Строение ракеты.

Командам даётся конструктор. Задача -

собрать ракету и дать ей название («Апполон», «Восток», «Союз»,...).

Задание №3. Зашифрованное письмо.

Задача команды расшифровать письмо.

Командам выдаются письма. На листе написан шифр и само зашифрованное письмо.

Письмо.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
а	б	в	г	д	е	ж	з	и	к	л	м	н	о	п	р
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
с	т	у	ф	х	ц	ч	ш	щ	ъ	ы	ь	э	ю	я	

15 14 12 14 4 9 18 6! 19 13 1 17 1 3 1 16 9 31! 13 1 24 10 14 16 1 2 11 28 15
14 18 6 16 15 6 11 10 16 19 24 6 13 9 6 13 1 15 11 1 13 6 18 6 12 6 16 10 19 16
9 9!

Задание №4. Вопросы.

Задача – ответить на вопрос быстрее соперника.

Учитель читает вопросы, дети отвечают.

Вопросы:

1.Спутник земли? (Луна)

2.Как звали человека, который совершил первый полет в космос и благополучно вернулся? (Юрий Алексеевич Гагарин)

4.Сколько планет в солнечной системе? (8 планет)

5.Перечислите планеты солнечной системы? (Меркурий, Венера, Земля, Марс, Юпитер, Сатурн, Уран, Нептун)

6.Как назывался корабль, на котором Юрий Гагарин совершил первый полёт в космос? («Восток - 1»)

7.Какая планета названа в честь богини любви? (Венера)

8.Назовите клички собак, летавших в космос до людей и которые благополучно вернулись? (Белка и Стрелка)

9.Как звали первую женщину космонавта, летавшую в космос?(Валентина Терешкова)

