



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

**ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ**

**Роль игры в активизации учебной деятельности младшего школьника  
на уроках окружающего мира**

**Выпускная квалификационная работа  
по направлению: 44.03.05 Педагогическое образование  
(с двумя профилями подготовки)**

**Направленность (профиль): Начальное образование. Дошкольное образование  
Форма обучения заочная**

Проверка на объем заимствований:

95 % авторского текста

Работа рекомендована к защите

«26» 12 2021 г.

Директор института

Гнатъшина Е.А.

Выполнила:

Студент(ка) группы ЗФ-609-072-6-1У

Чеповая Наталья Сергеевна

Научный руководитель:

Семченко Антон Александрович, к.б.н.

**Челябинск  
2021**

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОБЛЕМЫ АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА ПОСРЕДСТВОМ ИГР .....	7
1.1. Сущность понятия «активизация учебной деятельности» .....	7
1.2. Особенности активизации учебной деятельности детей младшего школьного возраста.....	11
1.3. Возможности игр в активизации учебной деятельности младшего школьника на уроках окружающего мира.....	16
Выводы по первой главе.....	26
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ ИГР .	29
2.1. Организация практической работы. Диагностика отношения младших школьников к урокам по окружающему миру.....	29
2.2. Разработка комплекса игр для активизации учебной деятельности младшего школьника на уроках окружающего мира.....	37
2.3. Оценка эффективности предложенного комплекса игр для активизации учебной деятельности младшего школьника на уроках окружающего мира.....	45
Выводы по второй главе.....	52
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	54
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....	57
Приложение.....	63

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность исследования.** Увеличение умственной нагрузки на уроках по предмету «Окружающий мир» 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, которые активизируют бы мысль учащихся, стимулируют бы их к самостоятельному приобретению знаний.

Возникновение интереса к естествознанию у значительного числа младших школьников зависит в большей степени от методики преподавания. Надо позаботиться о том, чтобы на уроках каждый ученик работал активно и увлеченно, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса. Это особенно важно в младшем школьном возрасте, когда еще формируются, а иногда и только определяются постоянные интересы и склонности к тому или иному предмету. Именно в этот период нужно стремиться развить познавательный интерес к изучению окружающего мира [45].

Немаловажная роль здесь отводится играм – современному и признанному методу обучения и воспитания, обладающему образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве. Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения на уроках, справедливо усматривает в них возможности эффективной организации взаимодействия педагога и обучающихся, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности, неподдельного интереса.

Игра – творчество, одновременно игра для младшего школьника – это труд, имеющий большое значение и для развития, и для приобретения определенных навыков. В процессе игры у детей вырабатывается привычка

сосредоточиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлечшись, дети не замечают, что учатся, познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Дидактические игры очень хорошо уживаются с «серьезным» учением.

Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Разнообразные игровые действия поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету. 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. На дидактическую игру нужно смотреть как на вид преобразующей творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной работы [18].

Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребенка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребенка.

Вместе с тем, в своей работе учителя часто рассматривают и формируют урок как комплекс серьезных действий, стараясь каждую минуту учебного времени максимально использовать на достижение учебных целей. Должного внимания игровой деятельности в составе урока они не уделяют, ссылаясь и на слабую подготовку детей, и на перегруженность плана работы, и на другие причины. Важно и то, что некоторые педагоги используют игровую деятельность в учебном процессе, но без учета возрастных особенностей школьников, вне связи с целесообразными формами работы.

Есть и обратная картина: урок бывает перегружен игровыми моментами, что нередко расхолаживает детей и идет во вред учебной деятельности.

Отсюда вытекает необходимость исследования игр как средства активизации учебной деятельности, привязанности их содержания к определенному возрасту, нормирования на уроке. В этом – **актуальность темы нашего исследования.**

**Объект исследования** – процесс активизации учебной деятельности младшего школьника.

**Предмет исследования** – комплекс игры для активизации учебной деятельности младшего школьника на уроках окружающего мира.

**Цель исследования** – теоретически обосновать и практически апробировать комплекс игр для активизации учебной деятельности младшего школьника на уроках окружающего мира.

**Гипотеза исследования:** мы предполагаем, что при включении в учебный процесс начальной школы комплекса игр для активизации учебной деятельности улучшится качество усвоения детьми учебного материала по предмету «Окружающий мир».

**Задачи исследования:**

- 1) раскрыть сущность понятия «активизация учебной деятельности»;
- 2) описать особенности активизации учебной деятельности детей младшего школьного возраста;
- 3) рассмотреть возможности игр в активизации учебной деятельности младшего школьника на уроках окружающего мира;
- 4) провести опытно-поисковую работу по выявлению роли игр в активизации учебной деятельности младшего школьника на уроках окружающего мира.

**Методы исследования:**

– анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования;

- анализ педагогического опыта;
- педагогический эксперимент, количественный и качественный анализ его данных.

**Теоретико-методологическую основу** нашего исследования составили труды известных ученых: О.С. Газмана, Л.В. Кабановой, И.А. Петровой, Л.И. Федоровой, Г.И. Щукиной и др., которые рассматривали вопрос использования игр в образовательном процессе начальной школы.

**Объем и структура работы.** Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложения.

# **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОБЛЕМЫ АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА ПОСРЕДСТВОМ ИГР**

## **1.1. Сущность понятия «активизация учебной деятельности»**

На сегодняшний день проблема активизации учебной деятельности учащихся приобретает всё большую актуальность. Данной теме посвящается огромное количество исследований в психологии и педагогике. И этот процесс является закономерным, потому как учение по сути является ведущим видом деятельности учащихся, в процессе которого разрешаются основные задачи, поставленные перед образовательным учреждением: подготовить подрастающее поколение к жизни, к активнейшему участию в инновационных общественных процессах.

Активизация учебной деятельности учащихся рассчитана на их включение в учебный процесс и требует от обучаемых целенаправленного планирования деятельности, направленного на достижение цели. В основе понятия активизация учебной деятельности лежат понятия: активность, деятельность, учебная деятельность.

Под активностью будем понимать преобразовательное отношение учащихся к окружающим явлениям и предметам и будем подразделять активность на внутреннюю (мыслительную) и внешнюю (моторную) [11].

«Деятельность, специфическая человеческая форма отношения к окружающему миру, содержание которой составляет ее целесообразное изменение и преобразование в интересах людей, условие существования общества. Деятельность включает в себя цель средства, результат и сам процесс» [43].

О.Б. Епишева отмечает: «Под учебной деятельностью понимают деятельность учащихся, направленную на приобретение теоретических

знаний о предмете изучения и общих приемов решения, связанных с ним задач и, следовательно, на развитие школьников и формирование их личности» [20].

Дадим определение активизации учебной деятельности. Активизация учебной деятельности – эффективное усвоение знаний и способов деятельности, предполагает такую организацию познавательной деятельности, при которой учебный материал становится предметом активных мыслительных действий каждого ученика [6].

Психолого-дидактические условия, составляющие основу активизации учебной деятельности следующие:

1. обеспечение единства образовательной, развивающей и воспитывающей задач процесса обучения;
2. дидактически оправданное использование принципов: научности, систематичности и последовательности в обучении, сознательности и активности, индивидуального подхода и дифференциации обучения, усиление прикладной направленности, профессиональная направленность и наглядность, связь учебной деятельности с научной, общественной и другими;
3. создание атмосферы интенсификации и эмоциональности в обучении;
4. использование различных приемов, методов, средств обучения, направленных на активизацию учебной, познавательной, творческой деятельности обучаемых;
5. ориентация обучаемых на систематическую самостоятельную работу, обеспечение регулярного контроля и оценки знаний в ходе учебного процесса;
6. стимулирование обучаемых для проявления ими творческой активности;

7. содержание, состав и последовательность предъявления учащимся учебных задач, которые в комплексе охватывают все основные действия, входящие в профессиональную деятельность (С.И. Архангельский) [6].

Анализируя понятие активизации учебной деятельности учащихся, выделим условия, направленные на активизацию учебной деятельности и разобьем на группы:

- формирование мотива деятельности;
- формирование познавательной деятельности (развитие интеллектуальных умений);
- включение каждого обучаемого в процесс активного учения.

Основной задачей активизации учебной деятельности учащихся в учебном процессе является создание средств активизации. Если удастся создать систему средств активизации, то она должна быть построена с учетом следующих основных положений:

1. отбор средств активизации направлен на активизацию каждого компонента учения и нацелен на активизацию каждого этапа процесса учебного познания;
2. система носит целостный характер;
3. на элементах системы определено отношение, что дает возможность элементам вступать во взаимодействие между собой и со средой;
4. каждый элемент системы несет на себе функциональную нагрузку по активизации компонентов учения мотивационного, ориентационного, содержательно-операционного, волевого и оценочного [12].

Элементами дидактической системы средств активизации учебной деятельности являются: учебное содержание, методы и приемы обучения, организационные формы учебной деятельности.

Активизация учебной деятельности обучаемых предполагает дальнейшую активность личности в учебном процессе. Активность личности проявляется в том, что прежде чем приступить к реализации или

выполнению дела, человек представляет результат своей деятельности, пытается оценить способы и средства достижения цели, т.е. идет целенаправленное планирование деятельности, направленное на достижение цели.

Система работы педагога по активизации учебно-познавательной деятельности школьников должна выстраиваться с учетом целеустремленного и постепенного развития их мышления и творческих познавательных способностей. Ученик во время учебы осуществляет различные действия, где задействованы психические основные процессы: восприятие, ощущение, мышление, память, воображение. Так как из всех познавательных психических процессов мышление выступает ведущим, то можно говорить о том, что активизировать деятельность учащихся означает активизировать у них мышление.

Активизация учебно-познавательной деятельности сложный процесс, который требует от педагога владения высоким уровнем педагогического мастерства, понимание целей применяемых форм, методов и средств обучения на уроке, разработки приемов и способов, способствующих активизации учебно-познавательной деятельности учащихся, владение учителем данными методами и формами работы, создание разнообразных условий для активной учебно-познавательной деятельности обучающихся, осуществляемой на уроке.

Таким образом, построение учебного процесса на основе активизации учебной деятельности учащихся позволит решить многие проблемы, в том числе проблему активности личности в учебном процессе и приблизит активность учащегося к активности учителя.

## **1.2. Особенности активизации учебной деятельности детей младшего школьного возраста**

Раскрывая особенности активизации учебной деятельности младших школьников, необходимо обратиться к их психологическим особенностям, которые являются основой для организации и построения учебного процесса. Источником информации для написания этого параграфа нам послужили работы А.Л. Венгера, Л.С. Выготского, М.В. Гамезо, Л.А. Григорович, В.М. Кроль, С.Л. Рубинштейн и др.

Младший школьный возраст определяется важным внешним обстоятельством в жизни ребенка – поступление в школу. В настоящее время школа принимает, а родители отдают ребенка в 6–7 лет. Школа берет на себя ответственность через формы различных собеседований определить готовность ребенка к начальному обучению. В этот период происходит дальнейшее физическое и психофизиологическое развитие ребенка, обеспечивающее возможность систематического обучения в школе [7].

Ведущей в младшем школьном возрасте становится учебная деятельность. Она определяет главные перемены, происходящие в развитии психики детей на данном возрастном этапе. В рамках учебной деятельности складываются психологические новообразования, характеризующие наиболее значимые достижения в развитии младших школьников и являющиеся фундаментом, обеспечивающим развитие на следующем возрастном этапе. Постепенно мотивация к учебной деятельности, столь сильная в первом классе, начинает снижаться. Это связано с падением интереса к учебе и с тем, что у ребенка уже есть завоеванная общественная позиция ему нечего достигать. Для того чтобы этого не происходило учебной деятельности необходимо придать новую лично значимую мотивацию. Ведущая роль учебной деятельности в процессе развития ребенка не исключает того, что младший школьник активно включен и в

другие виды деятельности, в ходе которых совершенствуются и закрепляются его новые достижения [42].

Согласно Л.С. Выготскому, с началом школьного обучения мышление выдвигается в центр сознательной деятельности ребенка. Развитие словесно-логического, рассуждающего мышления, происходящее в ходе усвоения научных знаний, перестраивает и все другие познавательные процессы: «память в этом возрасте становится мыслящей, а восприятие — думающим».

Младший школьный возраст сензитивен для становления высших форм произвольного запоминания, поэтому целенаправленная развивающая работа по овладению мнемической деятельностью является в этот период наиболее эффективной. А.Л. Венгер с соавт. [29] выделили 13 мнемических приемов, или способов организации запоминаемого материала: группировка, выделение опорных пунктов, составление плана, классификация, структурирование, схематизация, установление аналогий, мнемотехнические приемы, перекодирование, достраивание запоминаемого материала, серийная организация ассоциации, повторение.

В этом возрасте происходит появление и другого важного новообразования - произвольного поведения. Ребенок становится самостоятельным, сам выбирает, как ему поступать в определенных ситуациях. В основе этого вида поведения лежат нравственные мотивы, формирующиеся в этом возрасте. Ребенок впитывает в себя моральные ценности, старается следовать определенным правилам и законам. Часто это связано с эгоистическими мотивами, и желаниями быть одобренным взрослым или укрепить свою личностную позицию в группе сверстников. То есть их поведение так или иначе, связано с основным мотивом, доминирующим в этом возрасте — мотивом достижения успеха [15].

С формированием у младших школьников произвольного поведения тесно связаны такие новообразования, как планирование результатов действия и рефлексия. Ребенок способен оценить свой поступок с точки

зрения его результатов и тем самым изменить свое поведение, спланировать его соответствующим образом. Появляется смыслово-ориентировочная основа в поступках, это тесно связано с дифференцированностью внутренней и внешней жизни. Ребенок способен побороть в себе свои желания, если результат их выполнения не будет соответствовать определенным нормам или не приведет к поставленной цели. Важной стороной внутренней жизни ребенка становится его смысловая ориентировка в своих действиях. Это связано с переживаниями ребенка по поводу боязни изменения отношения с окружающими. Он боится потерять свою значимость в их глазах [8].

Ребенок начинает активно размышлять по поводу своих действий, утаивать свои переживания. Внешне ребенок не такой, как внутренне. Именно эти изменения в личности ребенка часто приводят к выплескам эмоций на взрослых, желаниям сделать то, что хочется, к капризам. Развитие личности младшего школьника зависит от школьной успеваемости, оценки ребенка взрослыми. Как я уже говорила, ребенок в этом возрасте очень сильно подвержен внешнему влиянию. Именно благодаря этому он впитывает в себя знания как интеллектуальные, так и нравственные. «Значительную роль в установлении нравственных норм и развитии детских интересов играет учитель, хотя степень их успешности в этом будет зависеть от типа его отношения с учениками». Другие взрослые тоже занимают важное место в жизни ребенка.

В младшем школьном возрасте происходит рост стремления детей к достижениям. Поэтому основным мотивом деятельности ребенка в этом возрасте является мотив достижения успеха. Иногда встречается другой вид этого мотива — мотив избегания неудачи [9].

В сознании ребенка закладываются определенные нравственные идеалы, образцы поведения. Ребенок начинает понимать их ценность и необходимость. Но для того, чтобы становление личности ребенка шло наиболее продуктивно, важно внимание и оценка взрослого.

«Эмоционально-оценочное отношение взрослого к поступкам ребенка определяет развитие его нравственных чувств, индивидуального ответственного отношения к правилам, с которыми он знакомится в жизни». «Социальное пространство ребенка расширилось - ребенок постоянно общается с учителем и одноклассниками по законам четко формулируемых правил».

Именно в этом возрасте ребенок переживает свою уникальность, он осознает себя личностью, стремится к совершенству. Это находит свое отражение во всех сферах жизни ребенка, в том числе и во взаимоотношениях со сверстниками. Дети находят новые групповые формы активности, занятий. Они стараются по началу вести себя так, как принято в этой группе, подчиняясь законам и правилам. Затем начинается стремление к лидерству, к превосходству среди сверстников. В этом возрасте дружеские отношения более интенсивные, но менее прочные. Дети учатся умению приобретать друзей и находить общий язык с разными детьми. «Хотя предполагается, что способность к формированию близких дружеских отношений в некоторой степени определяется эмоциональными связями, установившимися у ребенка в течение первых пяти лет его жизни» [9].

Дети стремятся к совершенствованию навыков тех видов деятельности, которые приняты и ценятся в привлекательной для него компании, чтобы выделиться в ее среде, добиться успеха.

В младшем школьном возрасте у ребенка развивается направленность на других людей, получившая свое выражение в просоциальном поведении учет их интересов. Просоциальное поведение очень значимо для развитой личности.

Способность к сопереживанию получает свое развитие в условиях школьного обучения потому, что ребенок участвует в новых деловых отношениях, невольно он вынужден сравнивать себя с другими детьми — с

их успехами, достижениями, поведением, и ребенок просто вынужден учиться развивать свои способности и качества [13].

Таким образом, младший школьный возраст является наиболее ответственным этапом школьного детства. Основные достижения этого возраста обусловлены ведущим характером учебной деятельности и являются во многом определяющими для последующих лет обучения: к концу младшего школьного возраста ребенок должен хотеть учиться, уметь учиться и верить в свои силы. Полноценное проживание этого возраста, его позитивные приобретения являются необходимым основанием, на котором выстраивается дальнейшее развитие ребенка как активного субъекта познаний и деятельности. Основная задача взрослых в работе с детьми младшего школьного возраста - создание оптимальных условий для раскрытия и реализации возможностей детей с учетом индивидуальности каждого ребенка.

В заключении параграфа перечислим особенности психологии детей младшего школьного возраста, которые делают целесообразным использование дидактических игр в учебном процессе и влияют на активизацию учебной деятельности:

1) игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения в младшем школьном возрасте, поэтому опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы – это наиболее адекватный путь включения школьников в учебную работу;

2) освоение учебной деятельности, включение в нее первоклассников идет медленно;

3) наличие возрастных особенностей обучающихся, связанных с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления и влияние дидактических игр на развитие у обучающихся этих психических процессов;

4) недостаточная сформированность познавательной мотивации, несоответствие мотивов и содержания учебной деятельности, сложности адаптации при поступлении в школу.

### **1.3. Возможности игр в активизации учебной деятельности младшего школьника на уроках окружающего мира**

В начале параграфа представим несколько определений понятия «игровые технологии» разных авторов. Игровые технологии - это современные образовательные (педагогические) технологии, основанные на активизации и интенсификации деятельности учащихся (Ю.А. Комарова).

Игровые технологии – это такие технологии, которые связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры (Т.А. Бабенко).

Понятие «игровые педагогические технологии» состоит из достаточно обширной группы методов и приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр (Г.М. Коджаспирова).

Игровая технология - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением (Г.К. Селевко) [42].

Итак, игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

В структуру игровой технологии как деятельности входят целеполагание, планирование, реализации цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. В структуру игровой технологии как процесса входят:

- а) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;
- д) сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно - рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
  - как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
  - в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
  - как технология внеклассной работы (игры типа «Зарница» и т. д.)
- [30].

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме различных дидактических игр.

Одним из самых распространенных видов обучения, который всегда был и остается самым востребованным и популярным, как в детских образовательных учреждениях, так и дома, являются обучающие игры.

Дидактическое значение игры отмечалось еще К.Д. Ушинским. Педагогический феномен игры учащихся истолкован в трудах А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинского, Д.Б. Эльконина и др. К.Д. Ушинский, Дж. Селли, К. Бэллер рассматривали игру как проявление воображения или фантазии, а А.И. Сикорский и Дж. Дьюи связывали игру с развитием мышления. Суммируя их взгляды, становится ясно, что игра – это сплав определенных способностей, которые можно представить следующим образом: восприятие, память, мышление, воображение.

Д.Б. Эльконин полагал, что «игра социальная по своей природе, насыщена и спроецирована на отражение мира взрослых» [54]. Называя игру «арифметикой социальных отношений», Д.Б. Эльконин трактует игру как «деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых» [55].

По определению М.Ф. Стронина, «игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [44, с. 95]. Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции и самореализации.

Профессор психологии А.В. Запорожец, оценивая роль дидактической игры, пишет: «Нам необходимо добиваться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребенка, служила формированию его способностей» [9, с. 105].

Являясь социокультурным феноменом, игра имеет свою историю и передается из поколения в поколение. Как пишет исследователь процесса воспитания ребенка в процессе игры А.К. Бондаренко: «Дидактические игры создавались и создаются взрослыми для развития детей с учетом их потребностей, интересов и возможностей. Дети получают содержание игры в готовом виде и овладевают им как элементом культуры» [3, с. 28].

В педагогической литературе понимание игры как отражения действительной жизни впервые было высказано К.Д. Ушинским. Окружающая обстановка, говорит он, имеет сильнейшее влияние на игру, «она дает для нее материал гораздо разнообразнее и действительнее того, который предлагается игрушечной лавкою» [3, с. 29]. К.Д. Ушинский доказывает, что содержание игры влияет на формирование личности ребенка.

Д.Б. Эльконин наделяет игру «четырьмя важными для человека функциями:

- средство развития мотивационно-потребностной сферы;
- средство познания;
- средство развития умственных действий;
- средство развития произвольного поведения» [55, с. 120].

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игру так же рассматривают как ситуативно – вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

По мнению Д.Н. Узнадзе игра является формой психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности. Игру как пространство «внутренней социализации» ребенка и средство усвоения социальных установок представлял себе Л.С. Выготский. Довольно интересно это понятие охарактеризовал А.Н. Леонтьев, а именно как свободу личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов». На наш взгляд, наиболее полное определение представлено у В.С. Кукушина. Он считает, что игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением.

Т.В. Владимирова пишет: «В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит посредством введения игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане. Ребята действуют по игровым правилам (так, в случае ролевых игр – по логике разыгрываемой роли, в имитационно – моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия» [9, с. 105-106].

Итоги игры выступают в двойном плане – как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия [17, с. 82].

Итак, игровая технология применяется на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

О.В. Гаврилова считает, «что реализация игровых технологий при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

1. дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
2. учебная деятельность подчиняется правилам игры;
3. учебный материал используется в качестве ее средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
4. успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом» [17, с. 82-83].

Игровые технологии позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо – поисковой деятельности. Творческо – поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Можно сказать, что игровая технология нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, то есть формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Итак, задачей учителя является повышение мотивации к изучению предмета. Игра является мощным стимулом к овладению знаниями. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом, а ее умелое использование на уроках вызывает у учащихся готовность и желание играть и общаться.

Рассмотрим особенности организации игровой деятельности на уроке. С одной стороны, игра может являться одним из составляющих этапов урока. С другой стороны, весь урок может проводиться как игра, имеющая свою последовательность развития. В первом случае игру целесообразно проводить в начале и в середине урока. Если урок начинается с игры, то она является прекрасным приемом, вовлекающим детей в активную деятельность на занятии. Увлечение и интерес, приобретенные в результате игры, они могут переносить и на другие, не столь увлекательные виды деятельности. Игра, проводимая в середине урока, служит прекрасным приемом смены деятельности и позволяет избежать однообразия и монотонности, от которых дети устают.

В случае если весь урок построен на основе игры, он разбивается на отдельные этапы. Они включают в себя предварительную подготовку (класс разбивается на команды, примерно равные по способностям, даются домашние задания командам); собственно игру; заключение по уроку (выводы о работе участников игры и выставление оценок) [1, с. 9].

Помимо определения места игры в рамках урока важно учитывать возрастные особенности детей. Для учащихся начальной и средней школы свойственны различные интересы в области игр. Младшие школьники предпочитают играть с мячом, игрушками, картинками, любят загадывать и отгадывать слова, петь песни и т. д. Впрочем, и на данном возрастном этапе целесообразно вводить игры-упражнения (викторины, кроссворды), игры с элементами драматизации (разыгрывание сценок, сказок), командные игры. Старшим школьникам более интересны игры-соревнования, викторины, ролевые игры, групповые формы работы. Их привлекает возможность показать свои способности и возможности, проявить лидерские качества, выразить свою собственную точку зрения. Как показывает опыт, игра становится более интересной в том случае, если учитель задействует материал, выходящий за рамки учебника, привлекает междисциплинарные связи.

Таким образом, игровым технологиям принадлежит существенная роль в процессе обучения школьников. Они являются залогом создания психологически благоприятной среды; способствуют снятию напряжения, гарантируют позитивное эмоциональное состояние. Более того, игры обучают, развивают, воспитывают, социализируют, выявляют психологические и физиологические, а также интеллектуальные возможности школьников.

Целью изучения курса «Окружающий мир» в начальной школе является формирование целостной картины мира и осознание места в нем человека на основе единства рационально-научного познания и эмоционально-ценностного осмысления ребенком личного опыта общения с людьми, обществом и природой [44].

В Стандарте подчеркивается, что значение курса «Окружающий мир» состоит в том, что в ходе его изучения школьники овладевают основами практико-ориентированных знаний о человеке, природе и обществе, учатся осмысливать причинно-следственные связи в окружающем мире, в том числе на многообразном материале природы и культуры родного края. Курс обладает широкими возможностями для формирования у младших школьников фундамента экологической и культурологической грамотности и соответствующих компетентностей — умений проводить наблюдения в природе, ставить опыты, соблюдать правила поведения в мире природы и людей, правила здорового образа жизни. Это позволит учащимся освоить основы адекватного природо- и культуросообразного поведения в окружающей природной и социальной среде. Поэтому данный курс играет наряду с другими предметами начальной школы значительную роль в развитии и воспитании личности.

Рассмотрим правила использования игр на уроке «Окружающий мир» с целью активизации учебной деятельности школьников.

Предмет «Окружающий мир» в начальной школе – сложный, так как дети должны приобрести большой объем знаний, умений и навыков на

каждом возрастном этапе, но очень интересный и познавательный. И для того, чтобы интерес к предмету не угас, необходимо его сделать уроком занимательным, творческим [18].

В процесс обучения детей включаются игровые приемы, вызывающие интерес к познавательной деятельности, активизирующие умственную деятельность детей. Среди игровых приемов определенное место занимают дидактические игры. Эти игры проводятся во время прогулок, экскурсий и на уроке для обобщения знаний о конкретных объектах и явлениях природы, формирования элементарных понятий о природе [1].

Проведение дидактических игр имеет некоторые особенности. Прежде всего, это касается темпа игры. Замедленный или излишне быстрый темп снижает интерес к игре, быстро утомляет детей. Словесная дидактическая игра, сопровождаемая подачей детям мяча, может проходить в нужном темпе. За время передачи мяча от учителя к ребенку должен быть готов ответ на поставленную задачу. Он должен быть кратким, что ускоряет темп, сокращает ожидание детей, желающих принять участие в игре.

Напряженная умственная деятельность, произвольность внимания быстро утомляют детей. Поэтому длительность словесных дидактических игр должна быть не более 8–10 минут. Но и в это время необходимы паузы, которые снимают у детей умственное напряжение.

Начинать проводить игры лучше с небольшой группой детей. По мере усвоения содержания и правил игры количество играющих увеличивается.

Многие игры по мере увеличения знаний об объектах природы следует проводить повторно, продумывая усложнения. Некоторые игры можно провести в начале наблюдения за каким-либо объектом, чтобы вызвать интерес к нему, а в дальнейшем наблюдать, рассматривать его. При проведении большинства словесных игр дети стоят полукругом, учитель — напротив них. Перед проведением игры учитель объясняет правила: отвечает тот, кому брошен мяч, нужно ответить и одновременно бросать мяч обратно, нельзя ронять и задерживать мяч [37].

На уроках окружающего мира в начальных классах наиболее распространены такие виды дидактических игр, как:

1 – игры с предметами (игрушками, природным материалом).

В таких играх закрепляются знания об окружающей природной среде, формируются мыслительные процессы (анализ, синтез, классификация).

«От какого дерева лист?»

Ребятки, сейчас я покажу вам листья деревьев. А вам нужно будет сказать, от какого дерева лист. (1 – тополь, 2 – клен, 3 – дуб, 4 – ясень).

2 – словесные игры (кроссворды, викторины, загадки, ребусы).

Викторина – игра в ответы на вопросы, обычно объединенные какой-нибудь общей темой. Ее еще называют игрой победителей. В ней соревнуются, чтоб быстрее и полнее ответить на поставленные вопросы. Значит, викторина – это конкурс, во время которого ученики самостоятельно отвечают на поставленные вопросы.

Вопросы для всезнаек:

1) Что такое степь? *(Бескрайняя равнина, покрытая травянистой растительностью.)*

2) Растут ли в степи деревья? *(Редко, по берегам рек.)*

3) Когда степь особенно красива? *(Весной степь оживает, зацветает и покрывается нежной зеленью.)*

4) Назовите раннецветущие растения. В чем их особенность? *(Тюльпан, тонколистый пион, ветреница, гусиный лук, мак. За короткий весенний период они успевают пройти весь жизненный путь: вырасти, зацвести, созреть и оставить семена.)*

5) Где хранятся питательные вещества у раннецветущих растений? *(В луковицах и корневищах.)*

Загадка – это изображение или выражение, нуждающееся в разгадке, истолковании. Наиболее распространенный жанр детского фольклора, метод народной педагогики. Загадка развивает мышление и речь ребенка, ее

наблюдательность. Каждая загадка содержит нестандартные задания, которые вызывают живой интерес:

1. Из двенадцати братьев

Трое землю украшали,

Трое солнцем согревали,

Трое сыпали дождями,

Трое веяли снегами.

Как зовутся эти братья? (Месяцы.)

2. Тает снежок.

Ожил лужок.

День прибывает.

Когда это бывает? (Весна.)

Дидактические игры активизируют интерес и внимание детей, развивают познавательные способности, воображение, формируют учебные умения, навыки самоконтроля и самооценки, самостоятельную учебную работу, формируют адекватные взаимоотношения и освоение социальных ролей, закрепляют знания, умения и навыки [4].

Итак, специалистами рекомендуется на уроках окружающего мира использовать такие игровые упражнения, которые развивают творческое мышление, логику, представление, воображение, фантазию, упражнения на сравнения, начиная с младшего возраста. В таких играх закрепляются знания об окружающей природной среде, формируются мыслительные процессы (анализ, синтез, классификация).

### **Выводы по первой главе**

В учебном процессе как средство активизации учебной деятельности в начальной школе большое значение имеют игры. Особенности психологии младших школьников как раз направлены на то, чтобы успешно

использовать различные игры в учебном процессе. К данным особенностям относятся:

1) игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения в младшем школьном возрасте, поэтому опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы – это наиболее адекватный путь включения школьников в учебную работу;

2) освоение учебной деятельности, включение в нее первоклассников идет медленно;

3) наличие возрастных особенностей обучающихся, связанных с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием наглядно-образного типа мышления и влияние игр на развитие у обучающихся этих психических процессов;

4) недостаточная сформированность познавательной мотивации, несоответствие мотивов и содержания учебной деятельности, сложности адаптации при поступлении в школу.

Использование игровых технологий при обучении мотивирует интерес к изучению учащимися конкретного предмета, создает возможности для развития коммуникативных умений, способствует их интеллектуальному, когнитивному развитию, а также расширению их общего кругозора.

Игра является мощным стимулом к обучению и эффективным приёмом в арсенале педагога. Сущность игровых технологий состоит в том, что они выступают как средство обучения и вызывают при этом мотивацию к коммуникации и к обучению у школьников. Педагогический потенциал любой обучающей игры состоит в том, чтобы вызвать у обучающихся интерес, стимулировать их умственную и речевую деятельность.

Разные виды игр содержат обучающие задачи и способствуют закреплению полученных знаний. Играя, дети решают дидактическую задачу в занимательной форме. Целенаправленное проведение игр на

уроках окружающего мира играет положительную роль при обучении младших школьников для активизации их учебной деятельности.

С помощью развлекательных моментов можно поддерживать интерес к урокам, желание узнать новое. Использование игр на уроках является наиболее результативным для создания психолого-педагогических условий активизации учебной деятельности учеников, развития познавательных интересов детей, привлечению их к совместному решению задач, подведению к самостоятельным выводам. В ходе игры происходит процесс обучения, который стимулирует активность всех детей. Игра способствует умению рассуждать, высказывать свое мнение, не боясь при этом ошибиться, ведь каждый ошибочный ответ рассматривается не как неудача, а как поиск правильного ответа, решения. В дидактических играх есть возможность формировать новые знания.

Таким образом, игра при включении ее в урочную деятельность способствует успешной учебной деятельности. Дидактические игровые формы обучения способствуют социальным и практическим навыкам, вызывают у детей желание экспериментировать и заниматься учебной деятельностью.

Сейчас очень много литературы, где представлено большое разнообразие игр по математике и русскому языку, а такой предмет, как окружающий мир, остается почти без внимания. Поэтому в следующей главе исследования представлено описание опытно-экспериментальной работы по использованию игр на уроках окружающего мира с целью активизации учебной деятельности младших школьников.

## **ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ ИГР**

### **2.1. Организация практической работы. Диагностика отношения младших школьников к урокам по окружающему миру**

В связи с темой данной работы была организована практическая работа по выявлению эффективности использования дидактических игр как средства активизации учебной деятельности младших школьников по предмету «Окружающий мир».

Исследование проводилось в три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный.

В исследовании приняли участие обучающиеся второго класса. Количество детей: 20 человек.

Цель исследования: доказать, что дидактическая игра способствует активизации учебной деятельности младшего школьника на уроках «Окружающий мир».

Цель констатирующего этапа исследования – выявить отношение детей к предмету «Окружающий мир».

Методы и методика исследования: для определения результатов была использована комплексная модифицированная методика Казанцевой Г.Н. «Изучение интереса к предмету» (Приложение 1), а также использовались методы наблюдения и опрос.

На тест – опросник по определению уровня познавательной самостоятельности отводилось 10 минут. Для каждого младшего школьника определялся средний балл, и вычислялся балл, характеризующий общий уровень познавательного интереса испытуемых. Сводные результаты по проведенной диагностике представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Результаты оценки познавательного интереса младших школьников к предмету «Окружающий мир» на констатирующем этапе

№ п/п	И.Ф.	Средний балл	Уровень познавательного интереса к предмету «Окружающий мир»
1	Ксения Г.	3,9	Средний
2	Диана Б.	5,0	Высокий
3	Маша Е.	4,8	Высокий
4	Оксана К.	2,6	Низкий
5	Тимур К.	2,9	Низкий
6	Ира Ф.	4,2	Высокий
7	Саша Г.	3,2	Средний
8	Миша Г.	3,9	Средний
9	Лена Ч.	3,6	Средний
10	Валя З.	3,5	Средний
11	Илья П.	2,9	Низкий
12	Олеся К.	4,2	Высокий
13	Дима К.	2,4	Низкий
14	Дима Е.	3,6	Средний
15	Юлия К.	4,2	Высокий
16	Катя Р.	2,4	Низкий
17	Коля Г.	2,4	Низкий
18	Витя Ф.	3,6	Средний
19	Роман П.	2,9	Низкий
20	Лариса П.	3,5	Средний
Общий уровень по классу		3,6	Средний

Данный тест – опросник показал, что «предмет просто интересен» – 2 человека (10%); «нравится, как преподает учитель» - ответили 12 (60%) человек. Большинство младших школьников – 10 (50%), дали ответы, что предмет «требуется наблюдательности и сообразительности» и 11 (55%) младших школьников ответили, что «интересны отдельные предметы», «предмет не занимательный» ответили – 7 (35%) младших школьников. По меньшинству младшие школьники поставили ответы на такие характеристики, как «предмет влияет на изменение знаний об окружающем мире» – 2 (10%), а ответ, что «предмет не заставляет думать» вообще никто не ответил.

Графически данные результаты отражены, исходя из показателей модифицированной методики Казанцевой Г.Н. «Изучение интереса к предмету», на рисунке 1.

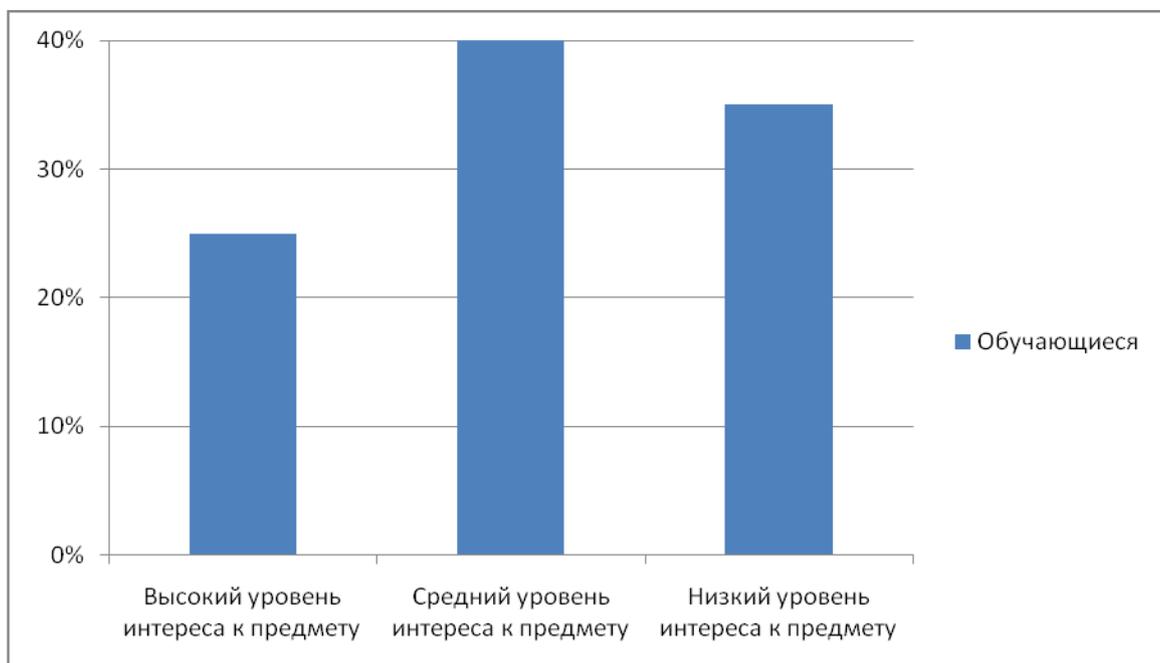


Рисунок 1 - Результаты познавательного интереса к предмету «Окружающий мир» у младших школьников

Из графика видно, что высокий уровень имеют 25% обучающихся (5 детей). Это дети, которые учатся хорошо или отлично. Они хотят самостоятельно добиться полных и глубоких знаний. Средний уровень, преобладающий имеют 40% (8 детей). Они учат данный предмет, потому что их заставляют родители и учитель. Сами не проявляют инициативу и активного интереса. Низкий уровень – 35% имеют 7 детей. Почти большая часть детей ответили, что им совершенно не нравится предмет «Окружающий мир», так как учитель не интересно объясняет материал, работает только по учебнику, не позволяет самостоятельно работать.

Далее нами было проведено анкетирование учителей начальной школы. Учителям предлагались следующие вопросы для обсуждения:

- Используете ли вы игры в педагогическом процессе?
- Какие формы игры вы считаете наиболее успешными в учебном процессе?
- В каких случаях вы используете игру?

- На каких этапах урока предпочтительнее на ваш взгляд использовать игру или ее элементы?

- Какую цель вы чаще всего преследуете, используя дидактическую игру?

- Считаете ли вы целесообразным использовать игру на уроке?

- Каких результатов чаще всего вы хотите добиться и удастся ли вам это сделать?

- Любят ли дети все правила игры?

- В каких случаях не нужно применять игры?

- Какие психологические качества ребенка развивает игра?

- Целесообразно ли использовать игру для развития качеств личности учащегося?

В результате анализа данного анкетирования нами было выявлено, что постоянно используют дидактическую игру в учебном процессе 4 из 10 учителей. Учителя, не применяющие дидактические игры при обучении и воспитании детей дали следующие ответы:

- для усвоения учебного материала нецелесообразно использовать игры;

- у иных уже отработаны свои методы обучения, поэтому нет необходимости применять дидактические игры;

- другие считают, что процесс обучения достаточно сложно организовать с применением дидактических игр, поэтому придерживаются стандартной формы проведения урока.

Таким образом, можно сделать вывод, что менее половины учителей начальной школы положительно относятся к применению дидактической игры на уроках, в основном многие считают игру «пустой тратой времени».

Для определения уровня активизации учебно-познавательной деятельности, как говорилось ранее, необходимым и достаточным является так же выделить уровни логического и творческого мышления, поэтому на начальном этапе также были проведены замеры этих характеристик.

При изучении логического мышления использовалась методика «Последовательность событий», предложенная Бернштейном Н.А.

Цель исследования: определить способность к логическому мышлению, обобщению, умению понимать связь событий и строить последовательные умозаключения.

Материал и оборудование: сложенные картинки (от 3 до 6) на которых изображены этапы какого-либо события.

Ребенку показывают беспорядочно разложенные картинки и дают следующую инструкцию: «посмотри, перед тобой лежат картинки, на которых изображено какое-то событие. Порядок картинок перепутан, и тебе надо догадаться, как их поменять местами, что бы стало ясно, что нарисовал художник. Подумай, переложи картинки, как считаешь нужным, а потом составь по ним рассказ о том событии, которое здесь изображено: если ребенок правильно установил последовательность картинок, но не смог составить хорошего рассказа, необходимо задать ему несколько вопросов, чтобы уточнить причину затруднения. Но если ребенок, даже с помощью наводящих вопросов не смог справиться с заданием, то такое выполнение задания рассматривается как неудовлетворительное».

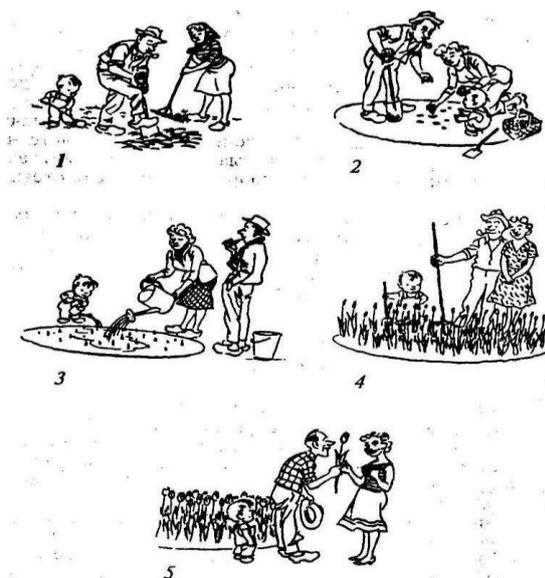


Рисунок 2 - Карточки к методике «Последовательность событий»

(Бернштейн Н.А).

Обработка результатов:

1. Смог найти последовательность событий и составил логический рассказ – высокий уровень;
2. Смог найти последовательность событий, но не смог составить хорошего рассказа, или смог, но с помощью наводящих вопросов – средний уровень;
3. Не смог найти последовательность событий и составить рассказ – низкий уровень.

Интерпретация результатов. В ходе диагностики логического мышления по данной методике выяснилось, что из 20 человек исследуемой группы – 11 детей правильно выполнили задание (4 (20%) – высокий уровень и 7 (35%) – средний уровень), то есть не все дети владеют даже такими элементарными операциями логического мышления, как обобщение, выявления различий и сходства в объектах. Низкий уровень развития исследуемых операций мышления показали 9 детей – 45%.

Из результатов данной методики, мы можем судить о низком уровне развития таких мыслительных операций как обобщение, анализ и синтез у детей в исследуемой группе. Графическое представление результатов на рис. 3.

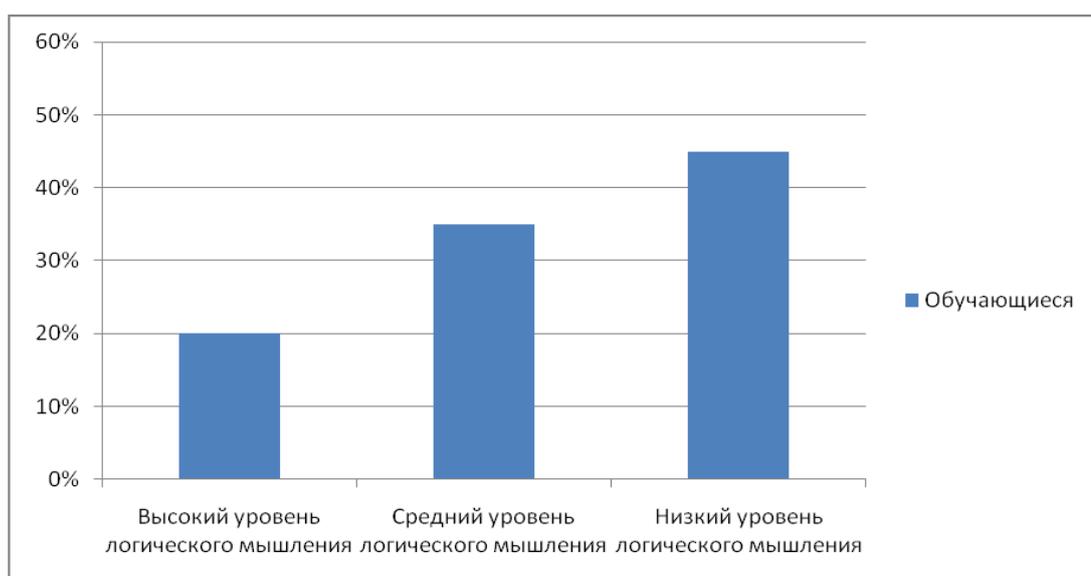


Рисунок 3 - Результаты диагностики логического мышления у обучающихся 2 класса

Для определения уровня развития творческого мышления была

использована методика Дьяченко О.М. «Дорисовывание фигур».

Цель исследования: определить способность к творческому мышлению, способность создавать оригинальные образы.

Материал: один комплект карточек (из двух предлагаемых), на каждой из которых нарисована одна фигурка неопределенной формы. Всего в каждом наборе по 10 карточек.

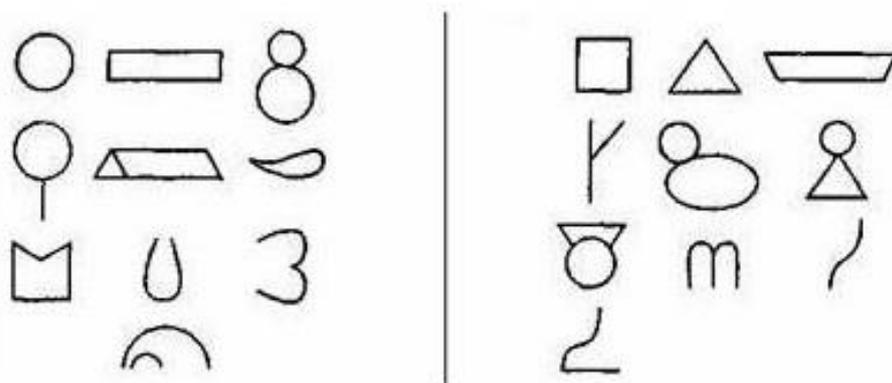


Рисунок 4 - Карточки к методике «Дорисовывание фигур»  
(Дьяченко О.М.).

Перед обследованием ребенку дается следующая инструкция: «Сейчас ты будешь дорисовывать волшебные фигурки. Волшебные они потому, что каждую фигурку можно дорисовать так, что получится какая-нибудь картинка, любая, какую ты захочешь». Время выполнения задания не фиксируется.

Для оценки уровня выполнения задания для каждого ребенка подсчитывается коэффициент оригинальности ( $K_{op}$ ): количество неповторяющихся изображений. Одинаковыми считаются изображения, в которых фигура для дорисовывания превращается в один и тот же элемент. Например, превращение и квадрата, и треугольника в экран телевизора считается повторением, и оба эти изображения не засчитываются ребенку.

Затем сравнивают изображения, созданные каждым из детей обследуемой группы на основании одной и той же фигурки для дорисовывания. Если двое детей превращают квадрат в экран телевизора, то этот рисунок не засчитывается ни одному из этих детей.

Если обучающийся нарисовал от 7 до 10 творческих рисунков, это соответствует высокому уровню развития творческого мышления. Если нарисовал 5–6 рисунков это средний уровень. 4 и меньше – это соответствует низкому уровню.

Наряду с количественной обработкой результатов возможна качественная характеристика уровней выполнения задания.

Среди рисунков выделяются нетворческие, часто повторяющиеся рисунки, малотворческие, творческие или очень редкие.

Творческие рисунки оцениваются одним баллом. Малотворческие – 0,5 балла. Нетворческие – 0 баллов.

Результаты показали, что у 7 детей, 35 % обучающихся младшего школьного возраста во 2 классе имеют высокий уровень сформированности творческого мышления. Только некоторые обучающиеся делают схематические рисунки, имеющие много деталей, у большинства отсутствует оригинальность в выполнении рисунков. У 5 детей, 25 % обучающихся отмечен средний уровень. Эти дети не делали много деталей в рисунке, но при этом большинство фигурок были дорисованы. И, наконец, низкий уровень наблюдается у 8 детей, 40 % обучающихся. Рисунки были очень схематичные, шаблонные. Графическое представление - на рис. 5.

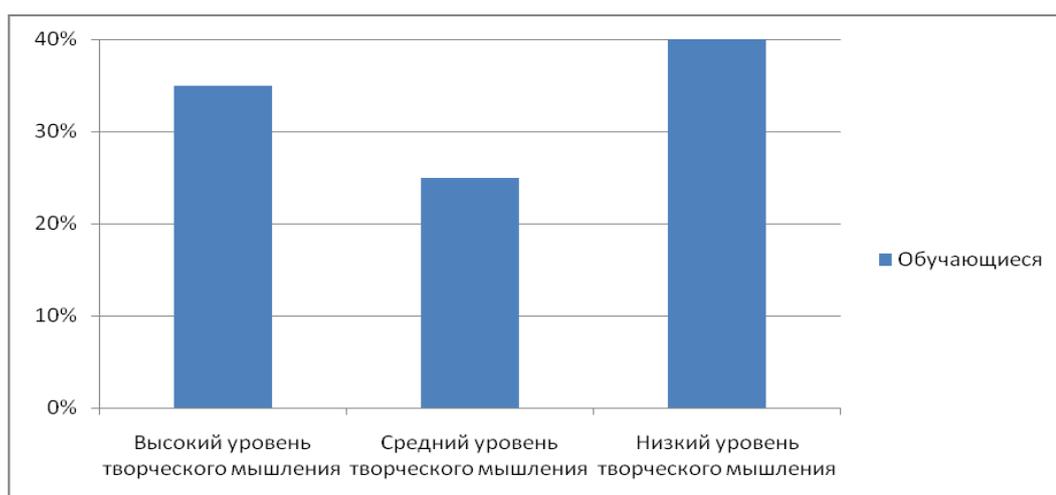


Рисунок 5 - Результаты диагностики творческого мышления у обучающихся 2 класса

На основании проведенной работы можно утверждать, что у детей

младшего школьного возраста преобладают средний и низкий уровни познавательного интереса, а также низкие уровни логического и творческого мышления, и поэтому на формирующем этапе мы будем использовать дидактические игры, так как именно они позволяют активизировать учебный процесс, являются важным условием развития детской любознательности, потребности самостоятельного познания окружающего мира, познавательной активности и инициативности.

## **2.2. Разработка комплекса игр для активизации учебной деятельности младшего школьника на уроках окружающего мира**

Результаты констатирующего этапа были учтены при проведении формирующего этапа практического исследования. Его цель - доказать, что использование дидактических игр положительно влияет на уровень знаний учеников младших классов по предмету «Окружающий мир».

Специфика предмета «Окружающий мир» заключается в том, что он, имея ярко выраженный интегративный характер, соединяет в равной мере знания о природе, обществе и истории и знакомит обучающегося с материалом естественных и социально – гуманитарных наук, необходимым для целостного и системного видения мира в его важнейших взаимосвязях. Основной задачей реализации содержания предмета является формирование у ребенка:

- уважительного отношения к семье, к городу или деревне, а также к региону, в котором проживают дети, к России, ее природе и культуре, истории;
- понимания ценности, целостности и многообразия окружающего мира, понимание своего места в нем;
- модели безопасного поведения в условиях повседневной жизни и в различных опасных и чрезвычайных ситуациях;
- психологической культуры и компетенции для обеспечения

эффективного и безопасного взаимодействия в социуме.

Программа второго класса направлена на достижение обучающимися следующих метапредметных познавательных результатов.

Обучающийся должен научиться:

- пользоваться знаками, символами, таблицами, диаграммами, моделями, схемами, приведенными в учебной литературе;
- строить сообщения в устной форме;
- находить в тексте ответ на заданный вопрос;
- ориентироваться на возможное разнообразие способов решения учебной задачи;
- анализировать изучаемые объекты с выделением существенных и несущественных признаков;
- смысловому восприятию познавательного текста;
- анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков (в коллективной организации деятельности);
- осуществлять синтез как составление целого из частей;
- проводить сравнение, сериацию и классификацию изученных объектов по самостоятельно выделенным основаниям (критериям) при указании количества групп;
- устанавливать причинно – следственные связи в изучаемом круге явлений;
- обобщать (выделять класс объектов как по заданному признаку, так и самостоятельно);
- подводить анализируемые объекты (явления) под понятия разного уровня обобщения (природа сделанное человеком; природа живая - неживая; группы растений, группы животных);
- проводить аналогии между изучаемым материалом и собственным опытом.

Обучающийся получит возможность научиться:

- осуществлять поиск нужного иллюстративного материала в

дополнительных источниках литературы или медиаресурсах, рекомендуемых учителем;

- строить небольшие сообщения в устной и письменной форме;
- выделять информацию из сообщений разных видов (в т.ч. текстов) в соответствии с учебной задачей;
- осуществлять запись (фиксацию) указанной учителем информации об окружающем мире;
- проводить сравнение, сериацию и классификацию изученных объектов по самостоятельно выделенным основаниям (критериям) при указании и без указания количества групп;
- понимать структуру построения рассуждения как связи простых суждений об объекте (явлении);
- обобщать (самостоятельно выделять класс объектов).

Ориентируясь на требования ФГОС начального образования была проведена работа по программе обучения (предмет «Окружающий мир», УМК «Перспектива», 1 часть, А. А. Плешаков) для 2 класса, включившая в себя 6 тем, длительностью 16 часов.

Данная программа была дополнена разработанными и классифицированными по темам дидактическими играми. Приведем краткое содержание программы.

Рассматривая тему «Осенние месяцы» было включено туда следующее содержание: народные названия осенних месяцев; осень в произведениях культуры; старинные осенние праздники народов России; обряды и обычаи поры осеннего равноденствия в культуре разных народов России, в том числе народов своего края; старинные рукотворные игрушки, приуроченные к праздникам осеннего времени.

На данную тему отводится 3 часа учебного времени.

Разработанные нами дидактические игры вводятся в конце темы с целью закрепления знания. Приведем примеры разработанных нами дидактических игр.

Дидактическая игра «Осенние месяцы».

Дидактическая задача: познакомить детей с осенними месяцами, закреплять знания о названии и приметах осенних месяцев.

Игровая задача: отгадать загадку.

Игровое правило: вместе с устным ответом надо выбрать картинку, соответствующую месяцу.

Материал: кукла гном Месяц, загадки, картинки с изображением осенних месяцев, листики.

Ход игры

В гости детям приходит гном Месяц, знакомится с детьми. Говорит, что его так зовут, потому что он хорошо знает название всех месяцев, к какому времени года они относятся и в каком порядке сменяют друг друга. Предлагает детям поиграть в игру «Осенние месяцы», но вначале надо вспомнить, как называются осенние месяцы.

Обучающиеся располагаются, где им удобно. Каждый ребёнок получает три карточки с изображением: сентября, октября, ноября.

Гном Месяц загадывает загадки о месяцах, дети отвечают и показывают соответствующую картинку. Обучающийся, который отвечает быстро и правильно получает осенний листик.

Загадки про осенние месяцы

года.

Опустел колхозный сад,

Паутинки вдаль летят,

И на южный край

земли потянулись

журавли.

Распахнулись двери

школ. Что за месяц

к нам пришел?

(Сентябрь)

Все мрачней лицо  
природы:  
Почернели огороды,  
Оголяются леса,  
Молкнут птичьи  
голоса, Мишка в  
спячку завалился.  
Что за месяц к нам  
явился? (Октябрь)  
Поле черно-  
белым стало:  
Падает то  
дождь, то снег.  
А еще  
похолодало –  
Льдом сковало  
воды рек.  
Мерзнет в поле  
озимь ржи. Что за  
месяц, подскажи?  
(Ноябрь)

Рассматривая тему «Звездное небо осенью» было включено туда следующее содержание: красота и таинственность звездного неба. Созвездия в представлениях древних и современных ученых. Созвездия Большая Медведица и Лебедь, их изображения на старинных и современных звездных картах. Легендарная история Большой Медведицы.

На данную тему отводится 2 часа учебного времени.

Разработанные нами дидактические игры вводятся в начале темы с целью знакомства с новой темой. Приведем примеры разработанных нами дидактических игр.

Цель игры: формирование умения соотносить схематическое изображение предмета с его художественным изображением, название схематических изображений разных созвездий (Рыба, Лев, Медведица, Пегас, Дракон, Кит, Орел, Волопас, Лебедь, Кассиопея, Персей).

Оборудование: 12 карточек (8 на 5) со сказочными животными или людьми и 12 карточек (8 на 5), упрощенная карта неба.

Предварительная подготовка: учитель раздает маленькие карточки с изображением созвездий, у себя оставляет карточки с изображением животных и людей.

Ход игры

Обучающимся предлагается соотнести созвездия с тем или иным животным.

Всегда на небе можно отыскать созвездие в виде большого ковша, можно представить себе, что конец ручки ковша – это нос какого-то зверя, на нем. Древние люди считали, что все эти звезды вместе похожи на большую медведицу, и так их и называли.

Учитель: - Ребята посмотри на карте неба созвездие Большой Медведицы. А теперь найдите среди своих карточек изображение этого созвездия. Затем каждый обучающийся получает карточку, где нарисована медведица, и помещает ее на большой карте под соответствующим созвездием.

Учитель: – Поблизости от Большой Медведицы есть группа звезд, которую называли созвездием Волопаса. Волопас – это человек, который пасет волов, т.е. пастух (показываю созвездие на карте). Пастух как будто играет на музыкальном инструменте. Найдите ребята у себя созвездие Волопаса. Каждый ребенок нашедший у себя на карточке созвездия, получает карточку, и помещает ее на большой карте под соответствующим созвездием и т д.

Рассматривая тему «Осенняя прогулка» было включено туда следующее содержание: экскурсия вокруг школы.

На данную тему отводится 2 часа учебного времени.

Разработанные нами дидактические игры вводятся в середине темы с целью закрепления знаний по теме. Приведем примеры разработанных нами дидактических игр.

Дидактические задачи: учить составлять пары листьев по одному признаку, указанному взрослым, закреплять знания о форме, цвете и размере, развивать слуховое и зрительное восприятие.

Атрибуты: осенние листья разного размера, цвета и формы.

Ход игры

Дети стоят по кругу, в центре – листья (их количество по количеству детей и подобраны листья так, чтобы можно было составить пары листьев). Дети идут по кругу со словами: «Раз, два, три - лист скорей бери!» Каждый берет листок. Педагог говорит: «Найдите себе пару - листочек такого же цвета». (Другие задания: составь пару – листья с одного дерева, или листья, отличающиеся размером: большой и маленький, или листья одного размера с одного дерева).

Рассматривая тему «Грибы» было включено следующее содержание: грибы – особая группа живых существ. Разнообразие грибов. Строение гриба. Роль грибов в жизни леса. Грибы съедобные и несъедобные.

На данную тему отводится 3 часа учебного времени.

Разработанные нами дидактические игры вводятся в середине темы с целью закрепления знаний по теме. Приведем примеры разработанных нами дидактических игр.

Дидактическая игра «Грибная полянка»

Цель игры: закреплять знания детей об осенних дарах природы, о съедобных и несъедобных грибах, выяснить, в каких местах в лесу растут грибы; формировать умение находить съедобные грибы по дидактической картине.

Оборудование: большая дидактическая картина с изображением осеннего леса, нарисованные грибы большого формата, вставленные в

картину, корзинки, гриб-лесовик.

Задание: собрать не меньше трех грибов (обращаем внимание на то, что грибов одного вида на картине должно быть несколько, если один «грибник» нашел, например, белый гриб, то и другим предоставляется возможность найти такой же гриб).

1. Педагог предлагает детям прогуляться в сказочный лес за грибами, вспомнить, что нужно взять с собой в лес.

2. Каждый ребенок выбирает на картине съедобные грибы и собирает их в корзину.

3. Гриб – лесовик уточняет с детьми, как называется тот или иной гриб, где он любит расти.

Рассматривая тему «Птичьи секреты» было включено туда следующее содержание: перелетные и зимующие птицы; осенние явления в жизни птиц, странички народного календаря, связанные с птицами.

На данную тему отводится 3 часа учебного времени.

Разработанные нами дидактические игры вводятся в конце темы с целью закрепления знания. Приведем примеры разработанных нами дидактических игр.

Дидактическая игра «В зимней столовой»

Цель игры: закрепить знания детей о зимующих птицах и их названия.

Материал: силуэты птиц, ветка на подставке, кормушка.

Описание: учитель закрепляет силуэт птицы на ветке, обращает внимание детей на то, какая птица прилетела к кормушке. Предлагает назвать ее и показать, как она кричит. Дети называют птиц, подражают их звукам, изображают, как они летают, прыгают.

Рассматривая тему «Как разные животные готовятся к зиме» было включено туда следующее содержание: осенние изменения в жизни зверей и других животных (лягушек, жаб, ящериц, змей). Разнообразие приспособлений животных к сезонным изменениям в природе.

На данную тему отводится 3 часа учебного времени.

Разработанные нами дидактические игры вводятся в середине темы с целью закрепления знаний по теме. Приведем примеры разработанных нами дидактических игр.

Дидактические задачи: совершенствовать умение подбирать животным соответствующую им еду, развивать внимание, память, наблюдательность.

Атрибуты: картинки зверей, картинки с изображением растений и грибов.

Ход игры

Играют в парах. По очереди берут карточку с изображением растений или грибов, называют, что это, и кладут к картинке определенного животного. По итогам наблюдения можно заметить, что дидактические игры активизируют интерес и внимание детей, развивают познавательные способности, воображение, логическое и творческое мышление, формируют учебные умения, навыки самоконтроля и самооценки, самостоятельную учебную работу, формируют адекватные взаимоотношения и освоение социальных ролей, закрепляют знания, умения и навыки.

В следующем параграфе будет проведено повторное исследование, направленное на диагностику эффективности проведенной работы.

### **2.3. Оценка эффективности предложенного комплекса игр для активизации учебной деятельности младшего школьника на уроках окружающего мира**

По окончании формирующего этапа была проведена повторная диагностика испытуемых посредством тех же методик.

Цель контрольного этапа состояла в выявлении результатов использования дидактических игр на уроках окружающего мира.

Были проверены следующие характеристики: интерес к предмету,

уровень логического и творческого мышления, что лежит в основе активизации учебно-познавательной деятельности, что было показано ранее.

Для определения познавательного интереса обучающихся к урокам «Окружающий мир» была повторно использована комплексная модифицированная методика Казанцевой Г.Н. Результаты исследования отражены на рисунке 6.

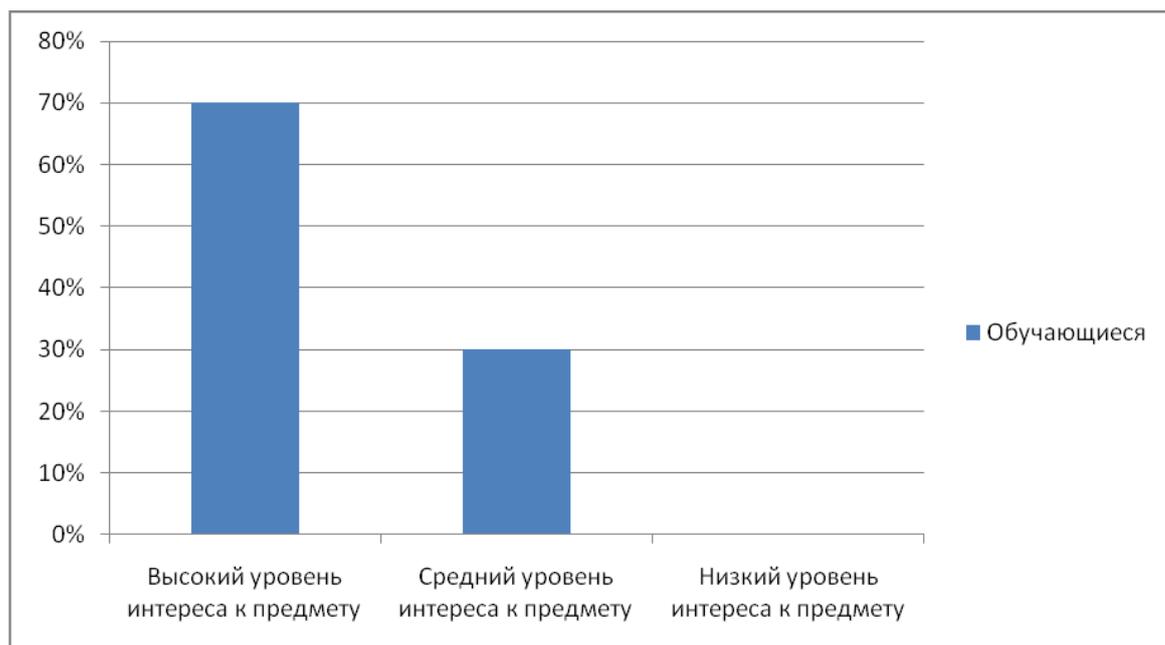


Рисунок 6 - Результаты познавательного интереса к предмету «Окружающий мир» у младших школьников

Благодаря проведенным на формирующем этапе исследования занятиям отношение к предмету кардинально изменилось. Обучающиеся с интересом и нетерпением ждали нового урока и после звонка не хотели расходиться. В результате у 14 детей (70%) был выявлен высокий уровень, а у остальных школьников – средний (30%). Низкого уровня не было выявлено ни у одного из обучающихся.

Представим графически результаты, полученные по итогам констатирующего и формирующего этапа опытно-поисковой работы по показателю: интерес к предмету.

Анализ результатов познавательного интереса к предмету

«Окружающий мир» у младших школьников на констатирующем и формирующем этапах исследования представлен на рис. 7.

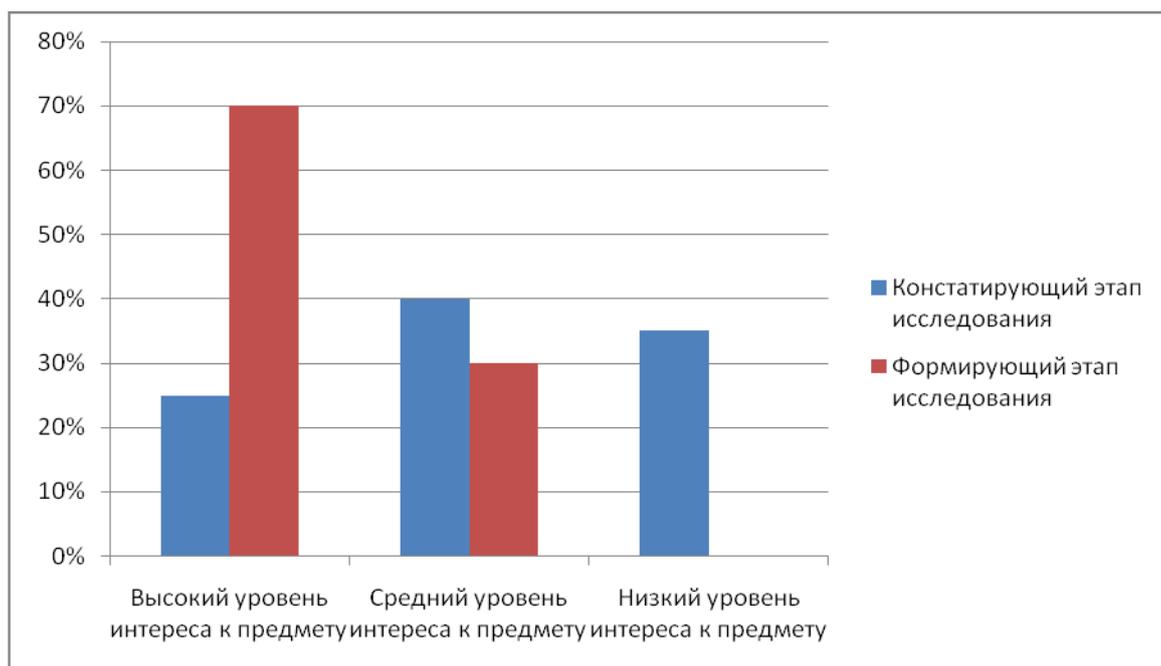


Рисунок 7 - Результаты познавательного интереса к предмету «Окружающий мир» у младших школьников на констатирующем и формирующем этапах исследования

Анализ данных показывает, что на момент констатирующего этапа исследования преобладал средний уровень познавательного интереса обучающихся к предмету «Окружающий мир», а на момент формирующего этапа исследования стал преобладать высокий уровень познавательного интереса обучающихся к предмету, высокий – было 5 учеников (25%), а стало 14 учащихся (70%). На среднем уровне находились 8 учащихся (40%), к концу исследования стало 6 учеников (30%). Если в начале исследования с низким уровнем было 7 учеников (35%), то к концу исследования стало учащихся с низким уровнем познавательного интереса к предмету выявлено не было.

При изучении логического мышления была повторно использована методика «Последовательность событий», предложенной Бернштейном Н.А.

В ходе диагностики логического мышления по данной методике выяснилось, что из 20 человек исследуемой группы – 18 детей правильно

выполнили задание (10 (50%) – высокий уровень и 8 (40%) – средний уровень), то есть дети владеют такими операциями логического мышления, как выяснение причин, обобщение, выявления различий и сходства в объектах. Низкий уровень развития логического мышления показали 2 человека – 10%.

Из результатов данной методики, мы можем судить об уровне развития таких мыслительных операций как обобщение, анализ и синтез у детей в исследуемой группе.

Графическое представление результатов на рис. 8.

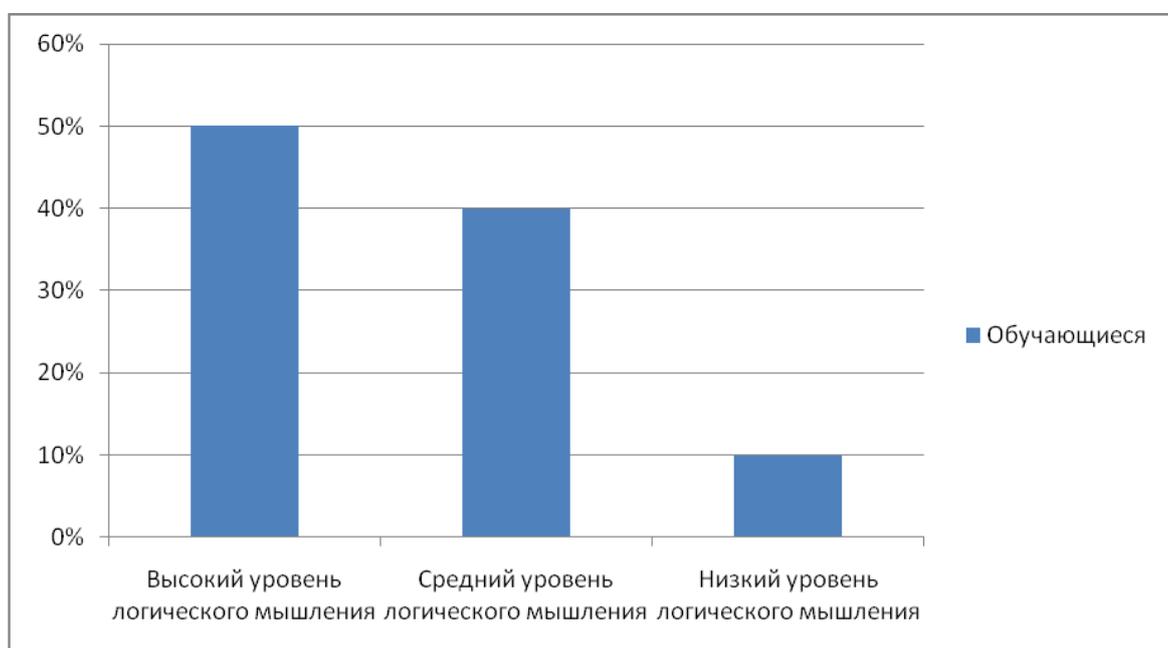


Рисунок 8 - Результаты диагностики логического мышления у обучающихся 2 класса

Благодаря проведенным на формирующем этапе исследования занятиям, включающим активное использование дидактических игр, можно говорить о значительном развитии и изменении уровня логического мышления. Обучающиеся активно включаются в работу, действуют целенаправленно, организованно. Владеют такими мыслительными операциями как обобщение, анализ и синтез. Без затруднения выделяют различия и сходства в предметах и явлениях.

Представим графически результаты, полученные по итогам констатирующего и формирующего этапа опытно-поисковой работы по

показателю: логическое мышление.

Анализ результатов логического мышления у младших школьников на констатирующем и формирующем этапах исследования представлен на рис. 9.

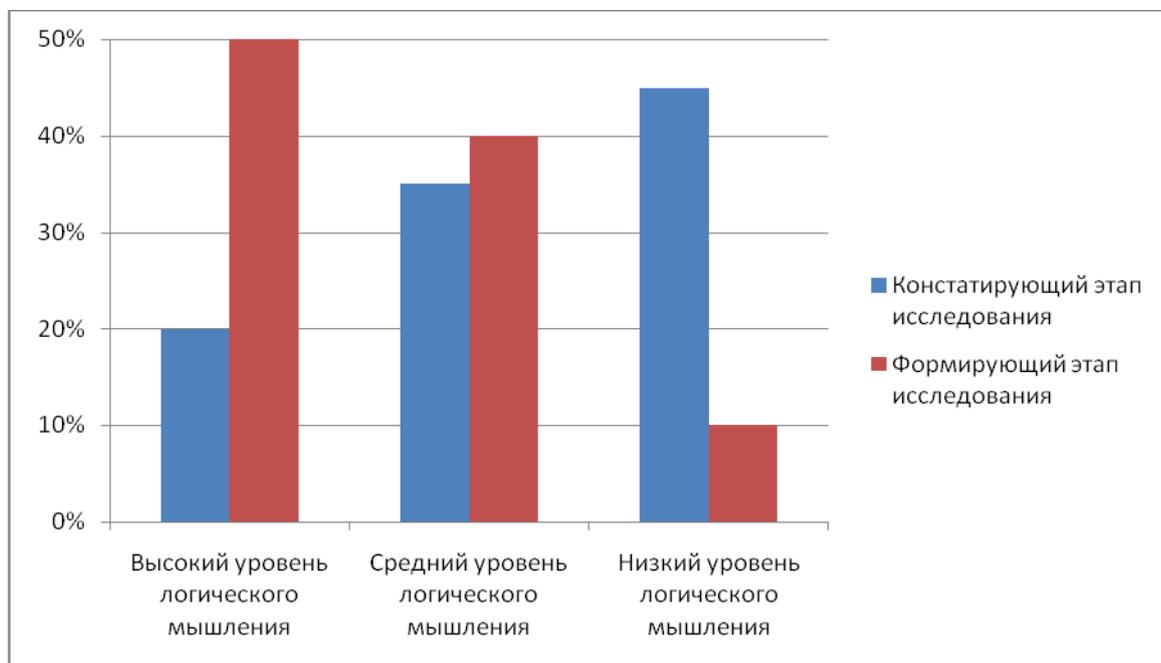


Рисунок 9 - Результаты логического мышления у младших школьников на констатирующем и формирующем этапах исследования

Анализ данных показывает, что на момент констатирующего этапа исследования преобладал низкий уровень логического мышления, а на момент формирующего этапа исследования стал преобладать высокий уровень логического мышления обучающихся, высокий – было 4 обучающихся (20%), а стало 10 обучающихся (50%). На среднем уровне находились 7 обучающихся (35%), к концу исследования стало 8 обучающихся (40%). Если в начале исследования с низким уровнем было 9 обучающихся (45%), то к концу исследования выявлено 2 обучающихся с низким уровнем логического мышления.

Для определения уровня развития творческого мышления была повторно использована методика Дьяченко О.М. «Дорисовывание фигур».

Результаты показали, что у 12 детей, 60% обучающихся младшего школьного возраста во 2 классе имеют высокий уровень сформированности творческого мышления. Дети делают схематические рисунки, имеющие

много деталей, итоговые рисунки получаются очень оригинальными, а предложенная для дорисовывания фигурка была центральным элементом.

У 6 детей, 30% обучающихся отмечен средний уровень. Эти дети не делали много деталей в рисунке, но при этом большинство фигурок были дорисованы.

И, наконец, низкий уровень наблюдается у 2 детей, 10% обучающихся. Рисунки были очень схематичные, шаблонные. Более наглядно результаты диагностики развития творческого мышления учащихся, представлены на рисунке 10.

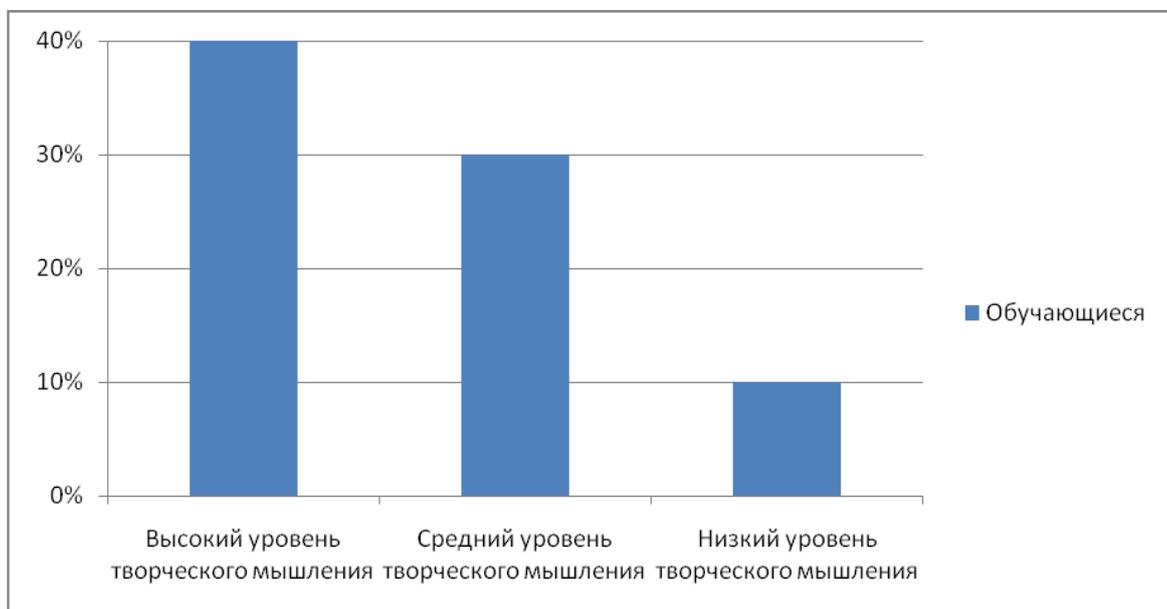


Рисунок 10 - Результаты диагностики творческого мышления у обучающихся 2 класса

Благодаря включенным и проведенным в образовательном процессе на формирующем этапе исследования дидактическим играм на уроках «Окружающий мир» можно говорить о изменении уровня творческого мышления у обучающихся младшего школьного возраста.

Представим графически результаты, полученные по итогам констатирующего и формирующего этапа опытно-поисковой работы по показателю: творческое мышление.

Анализ результатов творческого мышления у младших школьников на констатирующем и формирующем этапах исследования представлен на

рис. 11.

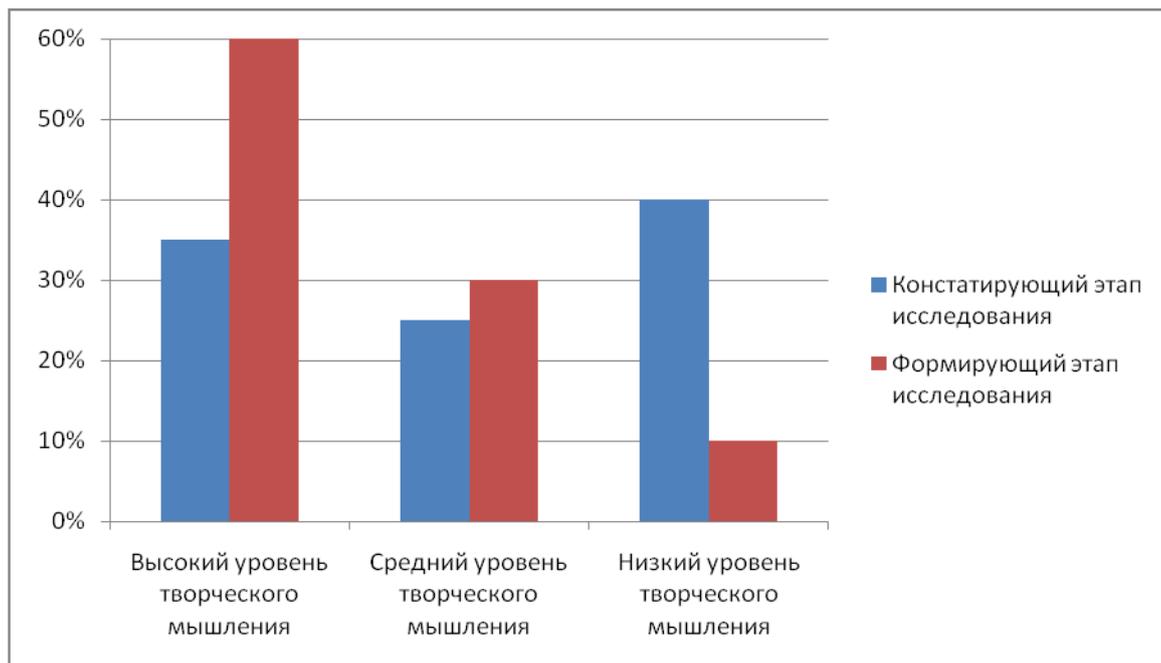


Рисунок 11 - Результаты творческого мышления у младших школьников на констатирующем и формирующем этапах исследования

Анализ данных показывает, что на момент констатирующего этапа исследования преобладал низкий уровень творческого мышления, а на момент формирующего этапа исследования стал преобладать высокий уровень творческого мышления обучающихся, высокий уровень – было 7 обучающихся (35%), а стало 12 обучающихся (60%). На среднем уровне находились 5 обучающихся (25%), к концу исследования стало 6 обучающихся (30%). Если в начале исследования с низким уровнем было 8 обучающихся (40%), то к концу исследования выявлено 2 обучающихся с низким уровнем творческого мышления.

Таким образом, в результате проведенной работы выявлено, что уровень отношения к предмету «Окружающий мир» характеризуется более высокими результатами: у значительной части учеников повысился интерес к урокам окружающего мира; повысилась активность работы учеников на уроках; учителя отметили, что материал стал усваиваться легче, меньше времени дети тратили на приготовление домашних заданий по данному предмету; повысилась учебная мотивация у ребят с низким уровнем успеваемости.

## **Выводы по второй главе**

Цель практического исследования - проследить, появится ли положительная динамика уровня знаний младших школьников на уроках окружающего мира, если в уроки будут включены дидактические игры.

Исходя из итогов практической деятельности можно сделать вывод, что дидактические игры помогли в улучшении уровня знаний учеников по предмету «Окружающий мир», доказали свою эффективность - дети стали активнее и заинтересованнее заниматься на уроках по данному предмету.

Ученики, которые были пассивны на уроках, теперь с удовольствием вовлекались в работу, активнее шли на контакт с учителем. Ребята соревновались друг с другом в сообразительности и быстроте ума. Используя дидактические игры, учителю легче работать с отстающими детьми (осуществляется индивидуальный подход) - в игровой обстановке ребенок не боится отвечать, даже если не знает правильного ответа.

В результате проделанной работы можно говорить о высокой эффективности влияния дидактических игр на активизацию логического и творческого мышления.

Ученик во время включения в процесс игровой деятельности самостоятельно приходит к выводам, лучше начинает понимать предмет через осознание и фиксацию того или иного действия, с большей эффективностью усваивается и воспринимается учебная задача, что говорит о включении обучающего в аналитико-синтетическую деятельность, развитии логического мышления. Логическое мышление развивается во время выполнения заданий логически-поискового характера.

Дидактические игры требуют в своем выполнении высокой степени самостоятельности. Выполняются задания творческой направленности. В процессе игровой деятельности учащиеся часто сталкиваются с такими заданиями, чей принцип выполнения не указан и неизвестен обучающимся

в явном виде.

Уровень развития логического и творческого мышления младших школьников с использованием дидактических игр изменился, что в дальнейшем будет влиять на активное включения обучающихся в образовательный процесс, активизацию учебно-познавательной деятельности младших школьников.

Интересен и тот факт, что многие ученики рассказывали, как они пытались повторить некоторые игры дома, вовлекая младших братьев и сестер, а также остальных родственников.

Дидактические игры, часто применяемые на уроках «Окружающий мир», помогли активизировать у детей учебно-познавательный интерес, благодаря чему они стали лучше понимать предмет и, соответственно, лучше учиться.

Таким образом, можно заключить, что использование дидактических игр на уроках «Окружающий мир» во 2 классе является эффективным средством активизации учебной деятельности младших школьников.

Гипотеза исследования была доказана. Если регулярно, с учетом возрастных особенностей детей, в учебный процесс по предмету «Окружающий мир» включать достаточное количество игр, то улучшится качество усвоения школьниками учебного материала.

Итак, игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В процессе работы над темой был проведен анализ психолого-педагогической и методической литературы по данной проблеме. В результате чего был сделан вывод, что вопрос об использовании игры в обучении стоял давно (к нему обращались Ушинский, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Л.В. Занков, В.В. Давыдов, Г.И. Щукина и др.), но в последнее время интерес к этой проблеме сильно возрос со стороны педагогов, авторов УМК.

Важнейшей задачей, стоящей на сегодня перед учреждениями общего образования, является развитие познавательной активности младших школьников.

Учебно-познавательная деятельность является сложным по содержанию и структуре процессом, складывающимся у обучающегося не сразу. Содержанием учебно-познавательной деятельности является опыт, накопленный предшествующими поколениями, а местом преимущественного осуществления - школа, класс. Проблемы активизации познавательной деятельности школьников на сегодняшний день приобретают все большую актуальность. Активизация учебной деятельности сложный процесс, который требует от педагога владения высоким уровнем педагогического мастерства, понимание целей применяемых форм, методов и средств обучения на уроке. Можно выделить 6 методов обучения детей младшего школьного возраста: информационно-рецептивные, эвристические, исследовательские, репродуктивные методы, проблемное изложение, мозговой штурм. В каждом из последующих степень активности и самостоятельности в деятельности обучаемых возрастает.

Общеизвестно, что, игра для младших школьников – любимая форма деятельности. Игры, организуемые на уроках, мобилизуют умственные

возможности детей, развивают организаторские способности, прививают навыки самодисциплины.

Дидактические игры направлены не только на обучение учащихся, но и на развитие и воспитание. При работе с детьми младшего школьного возраста на уроках окружающего мира могут использоваться различные типы игр, например, игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы и т.д.

Практическая работа проводилась в три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный.

В результате проведенной работы можно сделать вывод, что дидактическая игра имеет большое значение для получения, усвоения и закрепления новых знаний у учащихся начальных классов. Дидактическая игра позволяет не только активно включить учащихся в учебную деятельность, но и активизировать познавательную деятельность детей. Игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме. Отсюда следует, что использование игры необходимо при обучении детей младшего школьного возраста на уроках окружающего мира.

Дидактические игры особенно необходимы в обучении и воспитании детей младшего школьного возраста. Благодаря играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобравных учеников. Вначале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения.

В ходе проведения педагогического исследования было установлено, что эффективное применение дидактических игр вызывает положительные эмоции к данной дисциплине, повышает интерес и творческую активность, а также способствует повышению качества знаний, умений и навыков.

Дидактическая игра может быть использована, как и на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала. Она

должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, и быть основной ступенью в развитии познавательных интересов учащихся. Таким образом, дидактическая игра - это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой обучаемые глубже и ярче постигают явления окружающей действительности и познают мир.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аванесова Н. В. Дидактическая игра как форма организации обучения / В. Н. Аванесова. – Москва: Просвещение, 1992. – 215 с.
2. Баданина Л. П. Психология познавательных процессов: учеб. пособие / Л. П. Баданина. – Москва: Флинта: МПСИ, 2012. – 237 с.
3. Бадмаева Н. Ц. Влияние мотивационного фактора на развитие умственных способностей: монография / Н. Ц. Бадмаева. – Улан-Удэ: Изд-во ВСГТУ, 2004. – 280 с.
4. Безрукова В. С. Основы духовной культуры: энцикл. слов. педагога / В. С. Безрукова. – Екатеринбург: Деловая кн., 2000. – 937 с.
5. Беликов В. А. Образование. Деятельность. Личность: монография / В. А. Беликов. – Москва: Акад. Естествознания, 2010. – 340 с.
6. Белых С. Л. Мотивация исследовательской деятельности учащихся / С. Л. Белых / Исследовательская работа школьников. – 2016. – № 3. – С. 68-74.
7. Богуславская З. М. Психологические особенности познавательной деятельности детей-дошкольников в условиях дидактической игры / З. М. Богуславская // Психология и педагогика игры дошкольника: материалы симп. / под ред. А. В. Запорожца, А. П. Усовой. – Москва, 1966. – С. 34-38.
8. Боженкова Р. К. Уроки русского: метод. материалы для преподавателя / Р. К. Боженкова, Н. А. Боженкова. – Москва: Рус. яз., 2013. – 100 с.
9. Буйнов Л. Г. Управление интеллектуальной собственностью в вузе [Электронный ресурс] / Л. Г. Буйнов // Universum: вестн. Герценов. ун-та. – 2019. – № 4. – С. 16-17. – URL: <http://elibrary.ru/item.asp?id=16229963>
10. Габай Т. Б. Учебная деятельность и её средства: общественно-политическая литература / Т. В. Габай. – Москва: Изд-во МГУ, 1988. – С. 192
11. Давыдов В. В. Теория развивающего обучения / В. В. Давыдов. – Москва: ИНТОР, 1996. – 544 с.

12. Дюкарева А. М. Активизация познавательной деятельности учащихся основной школы на уроках русского языка через использование различных форм и методов организации учебно-воспитательного процесса [Электронный ресурс] / А. М. Дюкарева // Школьная педагогика. – 2015. – № 3. – С. 15-24. – URL: <http://elibrary.ru/item.asp?id=2484513>
13. Звонников В. И. Современные средства оценивания результатов обучения: учеб. пособие для студентов вузов / В. И. Звонников, М. Б. Чельшкова. – Москва: Академия, 2015. – 224 с.
14. Зимняя И. А. Педагогическая психология: учеб. для студентов вузов / И. А. Зимняя. – Москва: Логос, 2013. – 384 с.
15. Злобина Т.А. Читаем стихи: учимся чувствовать, понимать, анализировать / Т. А. Злобина, А. А. Малиновский. – М.: Вербум- М, 2015. – 141 с.
16. Использование современных информационных и коммуникационных технологий в учебном процессе: учеб.-метод. пособие / авт.- сост. Д. П. Тевс [и др.]. – Барнаул: Изд-во БГПУ, 2016. – 176 с.
17. Ковалев В. Ассоциативные игры на уроках музыки / В. Ковалев // Искусство в школе. – 2019. – № 1. – С. 17-21.
18. Коновалова О. В. Классификация дидактических игр как теоретическая основа их выбора и практического применения [Электронный ресурс] / О. В. Коновалова // Педагогика: традиции и инновации: материалы V Междунар. науч. конф., июнь 2014 г., г. Челябинск. – Челябинск, 2014. – С. 35-36. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/-104/5815/>
19. Кошкина И. В. Интеграция в начальной школе: уроки изобразит. искусства / И. В. Кошкина, Г. Б. Целимбровская // Начальная школа. – 2018. – № 10. – С. 82-85
20. Кругликов В. Н. Активное обучение в техническом вузе: теоретико-методологический аспект : дис. д-ра пед. наук : 13.00.01 / В. Н. Кругликов; С.-Петербург. гос. ун-т. – СПб., 2000. – 424 с.

21. Лазарева О. Н. Теория и методика экологического образования детей: учебное пособие для студентов пед. вузов / О.Н.Лазарева, Н.А.Волкова, В.М.Ворошилова. – Екатеринбург, 2019. – 279 с.
22. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность: учеб. пособие для вузов / А. Н. Леонтьев. – Москва: Смысл: Академия, 2005. – 352 с.
23. Львов М. Р. Методика преподавания русского языка в начальных классах: учеб. пособие для студентов пед. вузов / М. Р. Львов, В. Г. Горецкий, О. В. Сосновская. – Москва: Академия, 2013. – 462 с.
24. Маркова А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте : пособие для учителя / А. К. Маркова. – Москва: Просвещение, 1983. – 96 с.
25. Мухина В. С. Возрастная психология: феноменология развития : учеб. для студентов вузов / В. С. Мухина. – Москва: Академия, 2006. – 608 с.
26. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студентов пед. вузов и системы повышения квалификации пед. кадров / Е. С. Полат [и др.]; под ред. Е. С. Полат. – Москва: Академия, 2008. – 272 с.
27. Норенкова Н.А. Проектирование педагогических технологий в начальном профессиональном образовании: учеб. пособие / Н. А. Норенкова. – Челябинск: [б. и.], 2011. – 50 с.
28. Педагогика: учеб. для студентов пед. учеб. заведений / В. В. Краевский [и др.]; под ред. П. И. Пидкасистого. – М.: Пед. и-во России, 2014. – 608 с.
29. Педагогика профессионального образования: учеб. пособие для студентов вузов / Е. П. Белозерцев [и др.]; под ред. В. А. Сластенина. – М.: Академия, 2008. – 368 с.
30. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии: учеб. для студентов вузов и сред. учеб. заведений / И. Б. Котова [и др.]; под ред. С. А. Смирнова. – Москва: Академия, 2019. – 512 с.
31. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б. М. Бим-Бад; отв. ред. Л. С. Глебова. – Москва: Большая Рос. энцикл., 2003. – 528 с.

32. Пидкасистый П. И. Самостоятельная познавательная деятельность школьников в обучении: теорет. – эксперимент. исслед. / П. И. Пидкасистый. – Москва: Педагогика, 1980. – 240 с.
33. Плешаков А. А. Окружающий мир. 2класс: учеб. для общеобразоват. учреждений. В 2 ч / А. А. Плешаков, М. Ю. Новицкая. – Москва: Просвещение, 2012.
34. Полуднякова Н. А. Использование дидактических методов активизации познавательной деятельности в обучении школьников [Электронный ресурс] / Н. А. Полуднякова, С. А. Вильцина // Молодой ученый. – 2019. – № 4. – С. 1068-1071. – URL: <https://moluch.ru/- archive/63/9761/>
35. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Начальная школа / сост. Е. С. Савинов. – Москва: Просвещение, 2011. – 191 с.
36. Психологический словарь / Авт.-сост. В. Н. Копорулина [и др.]; под общ. ред. Ю. Л. Неймера. – Ростов н/Д: Феникс, 2003. – 640 с.
37. Рубенштейн С. Л. Основы общей психологии: учеб. пособие для студентов вузов / С. Л. Рубенштейн. – Санкт-Петербург: Питер, 2014. – 720 с.
38. Самородский П. С. Методика профессионального обучения: учеб.-метод. пособие для преподавателя / П. С. Самородский, В. Д. Симоненко; Брянск. гос. ун-т им. И. Г. Петровского; под ред. В. Д. Симоненко. – Брянск: Изд-во БГУ, 2012. – 90 с.
39. Светловская Н.Н. О литературном произведении и проблемах, связанных с его осмыслением при обучении младших школьников чтению / Н. Н. Светловская // Начальная школа. – 2015. - № 12. – С. 4-6.
40. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: учеб. пособие / Г. К. Селевко. – Москва: Нар. образование, 1998. – 255 с.
41. Скороходова Е. Н. Мир искусства на уроках чтения. 2-4 классы / Е. Н. Скороходова // Начальная школа. – 2020. – № 3. – С. 20-24.

42. Слостенин В. А. Педагогика: учеб. пособие для студентов высш. пед. учеб. заведений / В. А. Слостенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; под ред. В. А. Слостенина. – Москва: Академия, 2017. – 576 с.
43. Словарь практического психолога / сост. С. Ю. Головин. – Минск: Харвест; М.: АСТ, 2017. – 800 с.
44. Ушинский, К. Д. Педагогические сочинения: в 6 т. / К. Д. Ушинский. – Москва: Педагогика, 1989. – Т. 4. – 528 с.
45. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования // Вестник образования России. – 2010. – № 2. – С. 45-73.
46. Фролова Л. А. Использование современных технологий в образовательном процессе / Л. А. Фролова // Начальная школа. – 2018. – № 7. – С. 94-96.
47. Хекхаузен Х. Мотивация и деятельность: учеб. пособие для студентов вузов / Х. Хекхаузен. – Санкт-Петербург: Питер; М.: Смысл, 2003. – 860 с.
48. Цукерман Г. А. Опыт типологического анализа младших школьников как субъектов учебной деятельности / Г.А. Цукерман // Вопросы психологии. – 1999. – № 6. – С. 3-18.
49. Черемисина Н. А. Как подготовить сжатое изложение текста / Н. А. Черемисина // Начальная школа. – 2019. – № 1. – С. 46-51.
50. Чуйкова Н. Г. Индивидуальные и групповые задания / Н. Г. Чуйкова // Литература в школе. – 1981. – № 6. – С. 33.
51. Шалунова М. Г. Практикум по методике профессионального обучения: учеб. пособие. / М. Г. Шалунова: Рос. гос. проф. пед. ун-т. – Екатеринбург : Изд-во РГППУ, 2012. – 138 с.
52. Щукина Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе: учеб. пособие для студентов пед. ин-тов / Г. И. Щукина. – Москва: Просвещение, 1979. – 160 с.
53. Щукина Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся / Г. И. Щукина. – Москва: Педагогика, 1988. – 208 с.

54. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва: ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
55. Эльконин Д. Б. Психология обучения младшего школьного возраста / Д. Б. Эльконин // Эльконин Д. Б. Психическое развитие в детских возрастах : избр. психол. тр. / Д. Б. Эльконин; под ред. Д. И. Фельдштейна. – Москва; Воронеж, 1997. – С. 239-284.
56. Эрганова Н. Е. Методика профессионального обучения: учеб. пособие для студентов вузов / Н. Е. Эрганова. – Москва: Академия, 2007. – 160 с.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### Комплексная модифицированная методика Казанцевой Г.Н.

*Инструкция к методике:*

В таблице отметьте показатели, проставляя знак V, которые вы считаете, что подходят именно Вам.

Вопросы комплексной модифицированной методики Казанцевой Г.Н.

Отношение к предмету		
1.	Данный предмет просто интересен.	
2.	Нравится, как преподает учитель.	
3.	Предмет нужно знать всем.	
4.	Предмет легко усваивается.	
5.	Предмет заставляет думать.	
6.	Требует наблюдательности, сообразительности	
7.	Предмет занимательный.	
8.	Интересны отдельные уроки	
9.	Хорошие отношения с учителем.	
10.	Учитель часто хвалит.	
11.	Учитель интересно объясняет.	
12.	Предмет влияет на изменение знаний об окружающем мире.	
13.	Данный предмет не интересен.	
14.	Не нравится, как преподает учитель.	
15.	Предмет не обязательно знать всем.	
16.	Предмет трудно усваивается.	
17.	Предмет не заставляет думать.	
18.	Предмет не занимательный.	
19.	Интересны только отдельные факты.	
20.	Плохие отношения с учителем.	

21.	Учитель редко хвалит.	
22.	Учитель неинтересно объясняет.	
23.	Не получаю удовольствие при его изучении.	
<b>Почему ты вообще учишься?</b>		
24.	Хочу учиться.	
25.	Не хочу подводить свой класс.	
26.	Хочу добиться полных и глубоких знаний.	
27.	Хочу научиться самостоятельно работать.	
28.	Все учатся, и я тоже.	
29.	Родители заставляют.	
30.	Нравится получать хорошие оценки.	
31.	Чтоб похвалил учитель.	
32.	Чтобы товарищи со мной дружили.	
33.	Классный руководитель заставляет.	