



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

Колледж ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»

**ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ
АКТИВНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО
МИРА В 3 КЛАССЕ**

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

Работа рекомендована к защите
«22» март 2026г.
Заместитель директора по УР
Д. Расщектаева Расщектаева Д.О.

Выполнила:
студентка группы ОФ-418-165-4-1
Окунцева Мария Александровна
Научный руководитель:
преподаватель колледжа
Брызгина Мария Евгеньевна

Челябинск
2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ	6
1.1 Сущность познавательной активности и особенности её развития у обучающихся 3 класса	6
1.2 Дидактическая игра как средство развития познавательной активности на уроках окружающего мира.....	11
1.3 Характеристика дидактической игры как педагогического средства ...	17
Выводы по первой главе.....	23
ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ 3 КЛАССА СРЕДСТВОМ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ	25
2.1 Диагностика исходного уровня познавательной активности обучающихся 3 класса	25
2.2 Реализация сборника дидактических игр на уроках окружающего мира в 3 классе	31
2.3 Интерпретация и анализ результатов контрольного этапа опытно-практической работы по развитию познавательной активности младших школьников на уроках окружающего мира.....	36
Выводы по второй главе	41
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	43
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	46
ПРИЛОЖЕНИЕ	50

ВВЕДЕНИЕ

На современном этапе развития системы образования, в условиях реализации федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО), приоритетной задачей школы становится не просто передача совокупности знаний, а формирование гармонично развитой личности, обладающей навыками самообразования и высокой познавательной активностью.

Познавательная активность является важнейшим фактором успешности обучения. В младшем школьном возрасте она служит фундаментом для развития критического мышления, самостоятельности и креативности. Однако педагогическая практика показывает, что к 3 классу у многих обучающихся наблюдается снижение интереса к обучению. Это связано с усложнением программного материала и преобладанием вербальных методов обучения, которые не всегда соответствуют возрастным потребностям детей в деятельности и игре.

Особое место в учебном плане начальной школы занимает предмет «Окружающий мир». Он обладает широким потенциалом для развития исследовательской и поисковой активности, однако требует поиска эффективных средств, которые помогли бы обучающимся осваивать сложные природные и социальные связи в доступной и увлекательной форме. Одним из таких средств является дидактическая игра.

Несмотря на глубокую изученность игровых технологий в трудах классиков педагогики (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Г.И. Щукина), вопрос системного применения дидактических игр именно для развития познавательной активности на уроках окружающего мира в 3 классе остается открытым и требует дополнительной методической проработки.

Таким образом, главной задачей учителя становится не только обучение, но и воспитание активного отношения к учебному процессу, что можно эффективно реализовать через использование дидактических игр.

Актуальность данного исследования обусловлена формированием у обучающихся познавательной активности как базового фактора успешности учебной деятельности. В 3 классе, из-за усложнения программы по «Окружающему миру» и возрастной перестройки психики, особенно важно найти средства поддержания учебного интереса. Дидактическая игра является оптимальным для данного возраста инструментом, который соединяет познавательные задачи с активной деятельностью, развивая интеллектуальную самостоятельность и повышая продуктивность обучения.

Цель исследования – теоретически обосновать и практически проверить эффективность применения сборника дидактических игр в развитии познавательной активности обучающихся 3 класса на уроках окружающего мира.

Гипотеза исследования – процесс развития познавательной активности обучающихся 3 класса на уроках «Окружающего мира» станет более эффективным, если систематически применять специально разработанный сборник дидактических игр, учитывающий содержание учебных разделов и обеспечивающий активное вовлечение каждого обучающегося в образовательный процесс.

Объект исследования – процесс обучения младших школьников на уроках окружающего мира.

Предмет исследования – использование дидактических игр как средства развития познавательной активности обучающихся 3 класса.

Для достижения поставленной цели и проверки гипотезы были определены следующие задачи:

1. Изучить сущность познавательной активности и особенности её развития у обучающихся 3 класса.
2. Раскрыть дидактическую игру как средство развития познавательной активности на уроках окружающего мира.

3. Ознакомиться с характеристикой дидактической игры как педагогического средства.

4. Проанализировать диагностики исходного уровня познавательной активности обучающихся 3 класса.

5. Разработать и апробировать сборник дидактических игр, направленный на развитие познавательной активности обучающихся.

6. Проанализировать результаты опытно-практической работы и сделать выводы.

Методы исследования: теоретические (изучение и анализ литературы), практические (метод обработки и интерпретации данных).

Научная новизна исследования заключается в уточнении возможностей дидактических игр разных видов (словесных, настольно-печатных, предметных) при изучении конкретных тем курса «Окружающий мир» в 3 классе для повышения уровня познавательной активности обучающихся.

Практическая значимость работы состоит в том, что разработанный сборник дидактических игр и методические рекомендации по его использованию могут быть применены учителями начальных классов в образовательном процессе.

База исследования: работа проводилась в муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Гимназия № 1 г. Челябинска», с участием 31 обучающегося в 3 классе.

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения, библиографического списка и приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

1.1 Сущность познавательной активности и особенности её развития у обучающихся 3 класса

Проблема развития познавательной активности является одной из наиболее значимых в современной педагогической науке, что обусловлено требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО). Согласно стандарту, одной из ключевых задач школы является формирование у обучающихся готовности к саморазвитию и сознательному выстраиванию образовательной траектории [16].

В историко-педагогическом аспекте проблема активности рассматривалась еще классиками педагогики. Так, Я.А. Коменский, К. Д. Ушинский, Д. Локк подчеркивали, что развитие ребенка происходит только в процессе его собственной деятельности. В современной науке познавательная активность рассматривается не просто как энергичное состояние обучающегося, а как сложный процесс взаимодействия личности с окружающей средой. Психологический базис данного понятия тесно связан с категорией «деятельность». А.Н. Леонтьев указывал, что активность является фундаментальным свойством живой материи, а в учебном процессе она трансформируется в сознательную направленность сознания на объект познания. Важно разделять понятия «активность» и «активизация»: если первое является качеством субъекта, то второе – это управленческое воздействие педагога, направленное на перевод обучающегося с пассивной позиции на позицию исследователя.

В психолого-педагогической литературе понятие «познавательная активность» рассматривается с различных методологических позиций. Т. И. Шамова определяет данную категорию как качество деятельности

обучающегося, которое проявляется в его отношении к содержанию и процессу познания, в стремлении к эффективному овладению знаниями и способами деятельности за оптимальное время. Автор подчеркивает, что активность не является врожденным качеством, а формируется в процессе специально организованного обучения.

Анализируя подходы Т.И. Шамовой, можно выделить три важных аспекта познавательной активности. Во-первых, это готовность к выполнению учебного задания, которая проявляется в быстром включении в работу. Во-вторых, это стремление к самостоятельности, когда обучающийся не ждет готовых инструкций, а пытается найти способ решения сам. В-третьих, это сознательность выполнения действий, обеспечивающая понимание цели работы. В связи с этим в педагогике выделяют внешнюю и внутреннюю стороны активности. Внешняя активность может выражаться в поднятых руках, вопросах учителю, активном обсуждении, однако она не всегда свидетельствует о глубокой мыслительной работе. Внутренняя активность – это скрытый процесс анализа, сопоставления фактов и выдвижения гипотез, который наиболее ценен для интеллектуального развития обучающегося.

Г.И. Щукина рассматривает познавательную активность как ценное личностное образование, которое выражает интеллектуально-эмоциональный отклик обучающегося на процесс познания, характеризующийся наличием интереса, волевых усилий и целеустремленности [19].

В современной науке принято выделять сложную многокомпонентную структуру познавательной активности:

– Мотивационный компонент. Является «пусковым механизмом» любой деятельности. Он включает в себя познавательные интересы, потребности в новых впечатлениях и внутренние мотивы обучения. Без сформированной мотивации активность обучающегося носит кратковременный, вынужденный характер.

- Содержательно-операционный компонент. Отражает владение обучающимися системой ведущих знаний и способов деятельности (умение анализировать, сравнивать, классифицировать). Развитие этого компонента напрямую зависит от уровня интеллектуальной подготовки ребенка.

- Эмоционально-волевой компонент. Проявляется в способности обучающегося концентрировать внимание, преодолевать трудности в решении учебных задач и получать эмоциональное удовлетворение от интеллектуального труда.

Дополнительно в современной литературе выделяют рефлексивный компонент познавательной активности. Он связан со способностью обучающегося оценивать свои действия, осознавать причины успехов и неудач. Развитая рефлексия позволяет ребенку корректировать свою активность, направляя её в нужное русло. Исследователь М.В. Григорьева отмечает, что в младшем школьном возрасте все компоненты активности находятся в стадии формирования, и их развитие происходит неравномерно. У одних обучающихся преобладает эмоциональный интерес при слабой волевой регуляции, у других – операционная готовность при отсутствии глубокой мотивации. Задача педагога заключается в гармонизации всех звеньев этой структуры.

Уровни развития познавательной активности у обучающихся могут варьироваться. Г.И. Щукина выделяет три качественных уровня:

- Репродуктивно-подражательная активность. Характеризуется стремлением понять, запомнить и воспроизвести знания по образцу.

- Поисково-исполнительская активность. Обучающийся способен самостоятельно применить знания в знакомой ситуации, проявляет интерес к поиску причинно-следственных связей.

- Творческая активность. Высший уровень, характеризующийся самостоятельным поиском путей решения новых проблем и проявлением познавательной инициативы.

Важно понимать, что познавательная активность тесно соотносится с познавательной самостоятельностью. Самостоятельность рассматривается как высшая форма проявления активности, когда обучающийся становится полноценным субъектом своей деятельности. В 3 классе этот переход становится возможным благодаря развитию теоретического мышления. Учитель должен стимулировать этот процесс, постепенно уменьшая долю прямой помощи и увеличивая объем заданий открытого типа. Как подчеркивают, активность обучающегося затухает там, где начинается простое натаскивание и механическая тренировка, и расцветает там, где есть место для личного выбора и творческого поиска.

Таким образом, познавательная активность – это сложное, интегративное личностное качество обучающегося, которое определяет эффективность всего учебного процесса. Она включает в себя единство мотивации, системы интеллектуальных умений и волевых усилий. Развитие активности проходит путь от воспроизведения к творческому поиску, что требует от педагога создания условий для проявления самостоятельности и поддержания интереса к познанию.

Третий год обучения в начальной школе характеризуется существенными качественными изменениями в психическом развитии обучающихся. В возрасте 9–10 лет происходит переход от адаптационного периода к этапу интенсивного освоения учебной деятельности как ведущей.

Согласно концепции Д.Б. Эльконина, в этот период происходит формирование важнейших психологических новообразований: произвольности психических процессов, внутреннего плана действий и рефлексии [20].

Обучающиеся 3 класса начинают осознавать себя как субъектов учебной деятельности, они способны критически оценивать результаты своего труда и планировать свои действия.

Для детального анализа возрастных особенностей обучающихся 9-10 лет воспользуемся обобщенными данными современных психолого-педагогических исследований представленных в таблице 1.

Таблица 1 – Психолого-педагогические показатели развития обучающихся 3 класса

Сфера развития	Характеристика изменений	Педагогический акцент
Когнитивная	Завершение перехода к словесно-логическому мышлению; рост объема памяти.	Использование задач на анализ и синтез.
Регулятивная	Развитие способности к длительной концентрации внимания (до 25-30 мин).	Постановка сложных, многоэтапных целей.
Личностная	Формирование адекватной самооценки и потребности в социальном признании.	Создание ситуаций успеха для каждого ребенка.
Коммуникативная	Усиление роли коллективных форм взаимодействия и сотрудничества.	Организация групповой и парной работы.

Более детальный анализ когнитивной сферы обучающихся 3 класса показывает, что в этот период происходит важная трансформация памяти. Если в 1–2 классах преобладало механическое запоминание, то к 10 годам на первый план выходит логическая память. Обучающиеся начинают осознанно использовать приемы смысловой группировки материала, выделение опорных пунктов и составление планов текста. Это позволяет им работать с большими объемами информации по предмету «Окружающий мир», однако требует от педагога обучения специальным мнемическим действиям.

Внимание обучающихся в 3 классе также претерпевает изменения. Оно становится более управляемым, растет его объем и устойчивость. Ребенок может удерживать внимание на выполнении одной задачи в течение 25–30 минут, но только при условии, что деятельность носит активный и разнообразный характер. В.С. Мухина отмечает, что «произвольность внимания в этом возрасте еще крайне хрупка: если учебный материал скучен и однообразен, внимание обучающегося произвольно переключается на посторонние раздражители».

Дидактическая игра в данном случае выступает естественным фиксатором внимания, удерживая его за счет интереса к игровому результату.

Особое внимание следует уделить развитию воображения. В 3 классе оно постепенно переходит из сферы чистого фантазирования в сферу воссоздающего и творческого воображения, опирающегося на конкретные знания. Обучающиеся способны представлять объекты и явления, которые они никогда не видели (например, планеты Солнечной системы или исторические события прошлого), если педагог создает правильную наглядную и игровую опору.

С точки зрения социальной ситуации развития, 3 класс – это период укрепления малых групп внутри коллектива. Обучающиеся начинают острее реагировать на мнение сверстников и искать свое место в классной иерархии. Учебная деятельность приобретает коллективный характер. Именно поэтому в 3 классе так эффективны командные формы дидактических игр: потребность в признании группой становится мощным стимулом для проявления познавательной инициативы и активности каждого обучающегося.

Следовательно, психофизиологический потенциал обучающихся 3 класса позволяет переходить к более сложным формам познавательной деятельности. Учет таких особенностей, как развитие логического мышления и стремление к социальному взаимодействию, диктует необходимость внедрения методов, сочетающих интеллектуальную нагрузку с эмоциональной вовлеченностью.

1.2 Дидактическая игра как средство развития познавательной активности на уроках окружающего мира

Дидактическая игра является уникальным педагогическим инструментом, позволяющим гармонично сочетать элементы игры и

учения. В отличие от спонтанной игры, дидактическая игра всегда преследует четко определенные образовательные цели.

Г.К. Селевко рассматривает дидактическую игру как одну из важнейших технологий обучения, способствующую активизации психических процессов и обеспечивающую высокую продуктивность усвоения знаний [14].

Структурная организация дидактической игры включает:

Дидактическую задачу. Она определяется программой обучения и скрыта от обучающихся в игровой форме.

Игровую задачу. Это цель, которую ставят перед собой дети (победить, найти клад, разгадать тайну).

Игровые действия. Это способы реализации игровой задачи: поиск, сравнение, группировка, имитация.

Правила. Регулируют поведение обучающихся, обеспечивают дисциплину и равные возможности для всех участников.

В научной литературе представлена обширная классификация игр. Важно подробно разобрать классификацию игр по характеру познавательной деятельности, так как это напрямую связано с уровнями активности обучающихся:

- Репродуктивные игры. Обучающиеся выполняют действия по готовому образцу или правилу (например, лото по темам «Растения» или «Животные»). Такие игры важны на этапе первичного закрепления знаний, развивая исполнительскую активность.

- Поисково-адаптивные игры. Требуют от обучающихся применения известных знаний в новых условиях. Здесь активность проявляется в умении комбинировать способы действия, анализировать нестандартные ситуации (например, игры-классификации с «лишними» элементами).

- Исследовательские (проблемные) игры. Обучающиеся самостоятельно ищут решение поставленной игровой задачи, выдвигают

гипотезы и проверяют их в ходе игры. Это высший уровень проявления познавательной активности.

Кроме того, по форме организации дидактические игры можно разделить на индивидуальные, парные и групповые. В 3 классе приоритет должен отдаваться групповым играм, так как они развивают навыки коммуникации и учебного сотрудничества. О.А. Степанова подчеркивает, что в групповой игре «происходит взаимообмен знаниями: более сильные обучающиеся невольно обучают менее подготовленных, а общий эмоциональный фон игры снимает страх перед ошибкой» [15].

Также значимым является деление игр по продолжительности:

- Игры-минутки: короткие задания на 3–5 минут для переключения внимания или актуализации знаний (загадки, экспресс-викторины).
- Игровые фрагменты урока: занимают 10–15 минут, направлены на отработку конкретного навыка.
- Уроки-игры (сюжетно-ролевые дидактические игры): строятся на едином игровом сценарии на протяжении всего академического часа (урок-путешествие, урок-экспедиция). Такая форма требует серьезной подготовки, но дает максимальный эффект в развитии познавательной активности обучающихся.

Особая роль в дидактической игре отводится учителю. В 3 классе учитель постепенно переходит от роли ведущего и организатора к роли консультанта и арбитра. Это стимулирует обучающихся к большей самостоятельности и ответственности за игровой результат, что является важным условием развития их познавательной активности.

Таким образом, дидактическая игра – это многогранная система, где игровая форма служит мощным катализатором учебного процесса. Благодаря четкой структуре и разнообразию видов, игра позволяет педагогу эффективно управлять вниманием обучающихся и стимулировать их познавательную активность.

Предмет «Окружающий мир» в 3 классе занимает особое место в системе начального образования. Его содержание (изучение систем органов человека, разнообразия растений и животных, истории Отечества) требует не только запоминания фактов, но и формирования научной картины мира.

Е.Ф. Козина указывает, что дидактическая игра на уроках окружающего мира выполняет ряд важнейших функций:

- Адаптивная: помогает обучающимся осваивать сложные естественнонаучные термины в доступной форме.
- Развивающая: активизирует процессы сравнения, классификации и прогнозирования.
- Воспитательная: формирует ценностное отношение к природе и здоровью.

Методика проведения дидактических игр на уроках окружающего мира требует соблюдения определенного алгоритма, который обеспечивает переход от игры к познанию. Этот алгоритм включает три обязательных этапа:

- Подготовительный: постановка игровой задачи, объяснение правил и распределение ролей. Важно, чтобы задача была понятна каждому обучающемуся и вызывала эмоциональный отклик.
- Основной: реализация игровых действий. На этом этапе учитель следит за соблюдением правил, но не подавляет инициативу обучающихся. Активность здесь проявляется в скорости реакции, глубине мышления и умении взаимодействовать с партнерами.
- Заключительный: подведение итогов и анализ дидактического результата. Главный вопрос здесь – не «кто победил?», а «что мы узнали нового?». Именно рефлексия позволяет перевести игровой азарт в устойчивый познавательный интерес.

В 3 классе целесообразно использовать игры, требующие интеллектуального напряжения и командного взаимодействия.

Приведем примеры таких игр:

1. Интеллектуальный тренинг «Знатоки природы»

- Дидактическая задача: Систематизировать знания о группах животных и растений.

- Игровые действия: Обучающиеся распределяют карточки с названиями организмов по «домикам» (экосистемам), обосновывая свой выбор научными фактами.

- Активизация: Введение элемента «ловушки» (карточка с организмом, не подходящим ни к одной группе) заставляет обучающихся проявлять критичность мышления.

2. Имитационная игра «Экологический патруль»

- Дидактическая задача: Формирование навыков экологического прогнозирования.

- Игровые действия: Обучающимся предлагается ситуация вмешательства человека в природу (например, вырубка леса). С помощью специальных схем-моделей дети должны выстроить цепочку последствий для всех обитателей леса.

- Активизация: Эмоциональная вовлеченность в «спасение» леса стимулирует поисковую активность и желание найти оптимальное решение проблемы.

3. Словесная игра «Тайна организма»

- Дидактическая задача: Закрепление знаний о строении и функциях органов человека.

- Игровые действия: Игра по типу «Да-нетки». Обучающиеся должны за минимальное количество вопросов угадать орган, загаданный учителем, используя только научные характеристики.

- Активизация: Развивает умение задавать точные вопросы и классифицировать информацию.

4. Игра-дискуссия «Суд над бактериями»

– Дидактическая задача: Изучить роль бактерий в природе и жизни человека, научиться выделять полезные и вредные свойства микроорганизмов.

– Ход игры: Класс делится на «адвокатов» (защищают бактерии, рассказывая о пользе для пищеварения, круговорота веществ) и «прокуроров» (обвиняют бактерии в болезнях и порче продуктов). «Судьи» выносят вердикт.

– Активизация: Игра требует от обучающихся самостоятельного поиска аргументов в учебнике и дополнительной литературе, развивает умение вести диалог и отстаивать свою точку зрения.

5. Географический квест «По следам великих открытий»

– Дидактическая задача: Закрепить умение работать с картой, знание материков и океанов.

– Ход игры: Обучающиеся получают маршрутные листы с зашифрованными координатами. Чтобы получить следующую подсказку, нужно решить задачу по теме (например, определить природную зону по описанию).

– Активизация: Высокая двигательная и интеллектуальная активность, сочетание индивидуальной ответственности и командного результата.

Систематическое применение дидактических игр позволяет учителю превратить урок в пространство активного исследования. Игровая деятельность в 3 классе способствует тому, что познавательный интерес обучающихся переходит с уровня любопытства на уровень устойчивой познавательной потребности.

Следовательно, возможности дидактической игры на уроках окружающего мира практически безграничны. Она позволяет визуализировать сложные природные связи, активизировать логическое мышление и поддерживать высокий эмоциональный тонус обучающихся,

что является необходимым условием для развития их познавательной активности.

1.3 Характеристика дидактической игры как педагогического средства

В современной педагогической науке поиск эффективных методов обучения, способствующих формированию активной познавательной позиции младшего школьника, остается приоритетным направлением. Одним из наиболее универсальных и действенных инструментов в этом контексте выступает дидактическая игра. Как подчеркивал А. Н. Леонтьев, игра является не просто отдыхом или забавой, а особой формой освоения действительности, которая в младшем школьном возрасте продолжает играть важную роль, обеспечивая психологический комфорт при переходе к учебной деятельности [7].

Дидактическая игра принципиально отличается от стихийной игровой деятельности своей направленностью на решение конкретных образовательных задач. По определению О. А. Степановой, дидактическая игра – это специально созданная или адаптированная игра, предназначенная для обучения и воспитания детей, где познавательное содержание сочетается с игровым действием и правилами. Основная ценность такой игры заключается в том, что она позволяет трансформировать учебную задачу в игровую цель, делая процесс усвоения знаний более естественным и привлекательным для ребенка [13].

Структура дидактической игры включает в себя несколько обязательных компонентов, отсутствие любого из которых превращает её либо в обычное упражнение, либо в простую игру. К этим компонентам относятся:

Дидактическая задача – то, чему педагог хочет научить детей (например, закрепить знания о признаках живой природы).

Игровая задача – цель, которую ставят перед собой дети (например, «спасти» лес или «собрать» карту путешественника).

Игровые действия – способы, которыми дети реализуют игровую задачу (поиск, сопоставление, группировка предметов).

Правила – регуляторы поведения, обеспечивающие честность и порядок в игре.

Результат – финал игры, который приносит детям эмоциональное удовлетворение и подтверждает успех в решении учебной задачи.

Использование дидактических игр на уроках «Окружающего мира» в 3 классе обусловлено психологическими особенностями детей 9–10 лет. В этом возрасте у школьников активно развивается теоретическое мышление, однако наглядно-образные связи все еще остаются ведущими. Г. К. Селевко в своих трудах указывает, что игровые технологии позволяют активизировать все каналы восприятия информации: зрительный, слуховой и тактильный, что крайне важно при изучении естественнонаучных тем [12].

Особое значение дидактическая игра имеет для развития эмоционально-волевой сферы. Как отмечает И. П. Подласый, в игре создается ситуация успеха, которая снимает страх перед совершением ошибки и побуждает даже пассивных учеников к инициативности. Возможность действовать самостоятельно или в группе сверстников позволяет ребенку проявить свои индивидуальные качества и лидерские способности, что в конечном итоге формирует устойчивый интерес к изучению предмета [11].

Эффективность реализации дидактической игры в образовательном процессе во многом зависит от правильного выбора её вида и соответствия дидактической цели урока. В педагогической литературе представлено множество классификаций, позволяющих структурировать игровой материал. Одной из наиболее признанных является классификация по характеру используемого материала, предложенная в методических трудах Д. В. Менджерицкой [8].

Согласно данному подходу, выделяются:

Игры с предметами (натуральными объектами). В 3 классе при изучении тем «Природа», «Полезные ископаемые», «Растения» использование природных материалов (листьев, семян, образцов почв) делает процесс познания наглядным. Такие игры как «Угадай по описанию» или «Чей это след?» позволяют школьникам переходить от простого созерцания к анализу и сравнению, что является высшей формой проявления познавательной активности.

Настольно-печатные игры. К ним относятся лото, домино, парные картинки и тематические лабиринты. Они направлены на уточнение и систематизацию знаний детей о многообразии окружающего мира. По мнению Г. К. Селевко, такие игры успешно развивают зрительную память и логическое мышление, заставляя ребенка соотносить часть и целое [12].

Словесные игры. Данные игры строятся исключительно на словах и действиях играющих. В 3 классе они особенно эффективны на этапе закрепления материала, так как требуют от учащихся умения описывать предметы, выделять характерные признаки и делать самостоятельные выводы.

Рассматривая дидактическую игру как средство развития познавательной активности, необходимо выделить её ключевые педагогические функции. Во-первых, это мотивационно-побудительная функция. Как отмечает И. П. Подласый, игра позволяет «оживить» даже самый сложный академический материал, превращая его в объект личного интереса ребенка [11].

Во-вторых, это обучающая и развивающая функции. В процессе игры младший школьник не просто запоминает факты, но и учится применять их в нестандартных ситуациях. А. А. Плешаков подчеркивает, что на уроках окружающего мира игра помогает формировать целостную картину мира, так как игровые ситуации часто моделируют реальные природные или социальные связи [10].

В-третьих, это контрольно-коррекционная функция. Дидактическая игра позволяет педагогу в скрытой форме проверить уровень усвоения знаний и вовремя скорректировать ошибки, не создавая у ребенка стрессовой ситуации. О. А. Степанова указывает, что использование методов игровой коррекции помогает преодолеть школьные трудности и стимулирует вербальную активность учащихся [13].

Таким образом, многообразие форм и функций дидактической игры делает её незаменимым средством развития познавательной активности в 3 классе. Важно, чтобы игра не была эпизодическим элементом, а входила в систему уроков «Окружающего мира», обеспечивая плавный переход от любопытства к глубокому познавательному интересу.

Успешность использования дидактической игры как средства развития познавательной активности напрямую зависит от методической грамотности педагога и соблюдения ряда организационных условий. В процессе подготовки к уроку «Окружающего мира» в 3 классе учителю необходимо учитывать, что игра не должна быть самоцелью; она призвана служить эффективным способом усвоения учебного материала и стимулирования мыслительных операций. Согласно положениям И. П. Подласого, при отборе игрового контента важно соблюдать принцип доступности и научности, чтобы игровая форма не искажала сущность изучаемых природных явлений или социальных процессов [11].

Методика проведения дидактической игры на уроке включает в себя несколько последовательных этапов:

Введение в игровую ситуацию. На этом этапе педагог создает эмоциональный настрой, используя художественное слово, наглядность или проблемный вопрос. Это позволяет активизировать внимание учащихся и сформировать мотивационную установку.

Объяснение правил и игровых действий. Четкость инструкций является залогом порядка. Как отмечает О. А. Степанова, правила должны быть понятны каждому ребенку, так как именно они регулируют

познавательную деятельность и обеспечивают корректное взаимодействие участников.

Непосредственное проведение игры. Роль учителя здесь может варьироваться от активного участника (ведущего) до стороннего наблюдателя-консультанта. В 3 классе, когда дети стремятся к самостоятельности, предпочтительнее позиция наставника, координирующего процесс.

Подведение итогов и рефлексия. Это обязательный этап, на котором оценивается не только быстрота или правильность выполнения игровых действий, но и качество полученных знаний.

Особое внимание следует уделять гигиеническим и временным рамкам. Дидактическая игра не должна занимать весь урок, чтобы не вызвать утомления. Г. К. Селевко указывает, что оптимальное время для игры в начальной школе составляет от 5 до 15 минут в зависимости от её места в структуре занятия. При изучении тем курса А. А. Плешакова, связанных с экологией или анатомией человека, игра может выступать как связующее звено между теорией и практическими наблюдениями, помогая детям осознать значимость изучаемого предмета для реальной жизни, [10].

Важным условием развития познавательной активности является вариативность игр. Постоянное использование одного и того же типа игры снижает интерес школьников. Поэтому в арсенале учителя начальных классов должны быть как индивидуальные задания, так и формы коллективного взаимодействия. По мнению Д. В. Менджерицкой, именно коллективная дидактическая игра наиболее эффективно развивает коммуникативные навыки и чувство сопричастности к общему делу, что является мощным стимулом для познавательного поиска [8].

Таким образом, дидактическая игра в 3 классе выступает как сложный образовательный механизм. Она позволяет не только закрепить программный материал по «Окружающему миру», но и сформировать у обучающихся устойчивую потребность в познании, инициативность и

умение творчески подходить к решению учебных задач. Резюмируя теоретический анализ первой главы, можно сделать вывод, что планомерное использование игровых технологий является фундаментом для успешного развития познавательной активности младших школьников.

Завершая теоретический обзор характеристик дидактической игры, необходимо подчеркнуть её значимость для развития высших психических функций, которые являются фундаментом познавательной активности. В процессе игры на уроках «Окружающего мира» происходит не только накопление фактических данных, но и качественное преобразование мыслительных процессов. Согласно исследованиям В. С. Мухиной, именно в игровой деятельности младший школьник осваивает произвольность внимания и памяти: он учится удерживать цель, следовать правилам и соотносить свои действия с эталоном [9].

Интеллектуальный аспект дидактической игры в 3 классе проявляется в формировании умения работать с информацией. Современные игры часто требуют от обучающихся навыков поиска, отбора и критического осмысления данных. В контексте программы А. А. Плешакова это реализуется через игровые задания на классификацию объектов природы, установление причинно-следственных связей в экосистемах и моделирование ситуаций экологического равновесия. Такая деятельность переводит познавательный интерес с уровня «любопытства» на уровень «познавательной потребности», что и является ключевой целью развития активности.

Не менее важным является воспитательный потенциал дидактической игры. В работах Д. В. Менджерицкой указывается, что коллективные формы игры способствуют формированию гуманных отношений в классе, развитию эмпатии и умения работать в команде. Для предмета «Окружающий мир» это особенно актуально при изучении тем, посвященных обществу, семейным ценностям и правилам поведения в

коллективе. Игра позволяет «прожить» эти нормы, сделав их частью личного опыта ребенка.

С точки зрения целостного образовательного процесса, дидактическая игра выступает связующим звеном между теоретическим знанием и практическим действием. Г. К. Селевко акцентирует внимание на том, что игровые технологии в начальной школе позволяют преодолеть сухость и формализм обучения, обеспечивая «эмоциональный лифт», который поддерживает высокую работоспособность детей на протяжении всего урока. Это подтверждается и тезисами И. П. Подласого о необходимости чередования видов деятельности для предотвращения переутомления и сохранения интереса к обучению [11].

Дидактическая игра – это сложная педагогическая система, интегрирующая учебные цели и игровые мотивы.

Эффективность игры как средства развития познавательной активности в 3 классе зависит от системности её применения и разнообразия используемых форм (от предметных до словесных).

Основным результатом использования игровых технологий является трансформация пассивного обучающегося в активного субъекта познания, способного к самостоятельному поиску и открытию новых знаний.

Выводы по первой главе

Теоретический анализ психолого-педагогической и методической литературы по проблеме развития познавательной активности младших школьников позволил установить, что познавательная активность является сложным интегративным качеством личности обучающегося, объединяющим мотивационный, содержательно-операционный, эмоционально-волевой и рефлексивный компоненты, развитие которых проходит путь от репродуктивного воспроизведения до творческой инициативы. Психолого-педагогические особенности обучающихся 3

класса, характеризующиеся переходом к словесно-логическому мышлению, ростом произвольности психических процессов и высокой потребностью в коллективном взаимодействии, создают благоприятную почву для формирования высоких уровней активности при условии использования методов, поддерживающих эмоциональный тонус и учебную мотивацию.

В качестве такого эффективного инструмента выступает дидактическая игра, которая благодаря своей уникальной структуре, гармонично сочетающей образовательную цель с увлекательным игровым процессом, позволяет реализовать требования системно-деятельностного подхода и вовлечь обучающихся в продуктивный познавательный поиск. Особым потенциалом в данном контексте обладает учебный предмет «Окружающий мир», где применение специально разработанного сборника дидактических игр обеспечивает глубокое осознание природных и социальных связей через личный опыт ребенка, способствуя трансформации ситуативного интереса в устойчивую познавательную потребность.

Таким образом, теоретическое обоснование подтверждает, что дидактическая игра является эффективным инструментом развития познавательной активности. Она позволяет преодолеть противоречие между сложным содержанием образования и потребностью обучающихся в активной, эмоционально насыщенной деятельности.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ 3 КЛАССА СРЕДСТВОМ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

2.1 Диагностика исходного уровня познавательной активности обучающихся 3 класса

Целью опытно-экспериментальной работы является выявление эффективности использования дидактических игр как средства развития познавательной активности третьеклассников на уроках «Окружающего мира».

Для реализации поставленной цели, поставлены следующие задачи:

- подобрать методики, направленные на выявление уровня развития познавательной активности третьеклассников;
- выделить уровни развития познавательной активности третьеклассников;
- разработать сборник дидактических игр, направленных на развитие познавательной активности третьеклассников на уроках окружающего мира.

Опытно-экспериментальная работа по развитию познавательной активности третьеклассников осуществлялась на базе МБОУ «Гимназия № 1 г. Челябинска». В исследовании приняли участие обучающиеся 3 класса в количестве 31 человека.

Для решения первой задачи нами были подобраны и применены следующие методики с целью выявления уровня развития познавательной активности младших школьников:

1. Опросник Ч. Л. Спилберга «Познавательная активность»
2. Методика А.А. Горчинской «Познавательная активность младшего школьника»

На констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы нами была проведена диагностика, целью которой стало выявление исходного уровня сформированности познавательной активности у обучающихся 3 класса. Для получения наиболее объективных и полных данных исследование проводилось с использованием комплекса диагностических инструментов, направленных на изучение как качественных, так и количественных показателей активности школьников.

Первым диагностическим инструментом выступил Опросник Ч.Л. Спилберга, направленный на экспертную оценку уровня познавательной активности каждого обучающегося.

Цель методики: выявление степени интенсивности и качества познавательной деятельности обучающихся на основе наблюдения.

Описание задания: В рамках данной методики мы проводим анализ учебного поведения 31 обучающегося по ключевым показателям. Данные показатели охватывают умения анализировать информацию, моделировать суждения, генерировать идеи и проявлять волевые усилия в процессе открытия новых знаний. Полный перечень вопросов опросника представлен в Приложении 1. Учитель выставляет оценку по каждому из 40 утверждений по четырехбалльной шкале, после чего высчитывается средний арифметический балл.

Критерии оценивания:

Уровень познавательной активности определяется на основе полученного среднего балла по следующей шкале:

Высокий уровень (3,8 – 4,0 баллов): характеризуется творческим подходом, ярко выраженным интересом к сути явлений и способностью к самостоятельному поиску решений.

Средний уровень (3,0 – 3,7 балла): интерпретирующая активность. Ученик готов к осознанному усвоению знаний, но нуждается в поддержке и руководстве со стороны учителя.

Низкий уровень (2,5 – 2,9 балла): воспроизводящая активность. Деятельность носит репродуктивный характер, отсутствует инициатива и желание разобраться в причинах изучаемых фактов.

Таблица 2 – Результаты уровня развития познавательной активности по методике опрос «Познавательная активность» (Ч. Л. Спилберга)

№	Обучающийся	Количество баллов	Уровень
1.	Софья Б.	4,0	Высокий
2.	Александр Б.	3,9	Высокий
3.	Евгений Б.	3,5	Средний
4.	Анастасия В.	4,0	Высокий
5.	Милана Г.	3,6	Средний
6.	Степан Г.	3,8	Высокий
7.	Елизавета Г.	3,0	Средний
8.	Маргарита Г.	4,0	Высокий
9.	Екатерина Г.	3,2	Средний
10.	Алиса Д.	2,8	Низкий
11.	Савва Д.	3,5	Средний
12.	Анна Ж.	2,6	Низкий
13.	Елизавета З.	3,4	Средний
14.	Екатерина К.	3,9	Высокий
15.	Анна Л.	3,6	Средний
16.	Диана М.	3,2	Средний
17.	Оксана М.	3,5	Средний
18.	Михаил М.	3,3	Средний
19.	Матвей П.	3,8	Высокий
20.	Максим П.	3,0	Средний
21.	Владимир П.	2,5	Низкий
22.	Иван С.	3,9	Высокий
23.	Александр С.	2,7	Низкий
24.	Станислава С.	2,9	Низкий
25.	Михаил У.	3,6	Средний
26.	Данил У.	2,9	Низкий
27.	Кира Ф.	3,5	Средний
28.	Василиса Х.	3,7	Средний
29.	Евгения Ш.	4,0	Высокий
30.	Екатерина Ш.	3,6	Средний
31.	Маркус Щ.	2,8	Низкий

Таким образом, только у 27% (9 обучающихся) обучающихся наблюдаются высокие уровни развития познавательной активности.

У 49% (15 обучающихся) обучающихся демонстрируют средний уровень развития познавательной активности. Это означает, что они в целом

активные, но могут нуждаться в дополнительном времени для точного ответа.

Только у 23% (7 обучающихся) обучающихся выявлен низкий уровень развития познавательной активности, что говорит о значительных трудностях в активности на уроке.

Для более наглядного представления результата, представим в виде рисунка 1.

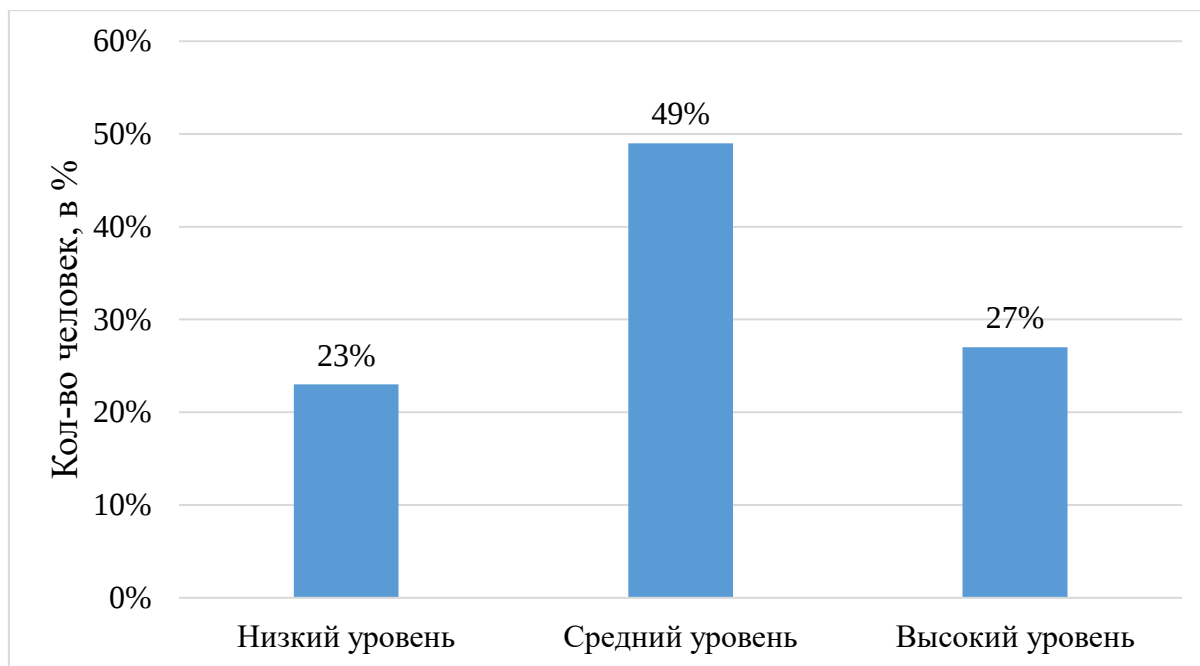


Рисунок 1 – результаты уровня развития познавательной активности на констатирующем этапе эксперимента

Вторым этапом диагностического исследования стала Методика А.А. Горчинской «Познавательная активность младшего школьника», позволившая соотнести экспертную оценку учителя с самооценкой интересов самих обучающихся.

Цель методики: определение степени выраженности познавательного интереса ребенка к учебной деятельности.

Описание задания: Обучающимся предлагается бланк с пятью вопросами, имеющими закрытый характер. Каждый вопрос предполагает три варианта ответа, соответствующих разной степени активности. Обучающимся необходимо выбрать один вариант ответа, который наиболее точно описывает их поведение в ситуациях, связанных с познанием нового.

Процедура проводится в групповой форме в условиях классного кабинета. Текст методики представлен в Приложении 2.

Критерии оценивания:

Обработка результатов осуществляется путем соотнесения ответов с определенными уровнями:

Высокий уровень: преобладание ответов типа «а». Ребенок демонстрирует потребность в творческой деятельности, самостоятельном поиске информации и чтении дополнительной литературы.

Средний уровень: преобладание ответов типа «б». Познавательный интерес проявляется при наличии побуждения со стороны взрослого или в условиях занимательности материала.

Низкий уровень: преобладание ответов типа «в». Интерес к учению развит слабо, ребенок предпочитает действовать по шаблону и быстро теряет мотивацию при столкновении с трудностями.

Таблица 3 – Результаты уровня развития познавательной активности по методике А.А. Горчинской «Познавательная активность младшего школьника» на этапе исследования

№	Обучающийся	Количество баллов	Уровень
1.	Софья Б.	4	Высокий
2.	Александр Б.	5	Высокий
3.	Евгений Б.	4	Средний
4.	Анастасия В.	5	Высокий
5.	Милана Г.	4	Средний
6.	Степан Г.	5	Высокий
7.	Елизавета Г.	4	Средний
8.	Маргарита Г.	5	Высокий
9.	Екатерина Г.	4	Средний
10.	Алиса Д.	4	Средний
11.	Савва Д.	4	Средний
12.	Анна Ж.	5	Низкий
13.	Елизавета З.	4	Средний
14.	Екатерина К.	5	Высокий
15.	Анна Л.	4	Средний
16.	Диана М.	5	Средний

Продолжение таблицы 3

17.	Оксана М.	4	Средний
18.	Михаил М.	4	Средний
19.	Матвей П.	5	Высокий
20.	Максим П.	4	Средний
21.	Владимир П.	3	Низкий
22.	Иван С.	5	Высокий
23.	Александр С.	5	Низкий
24.	Станислава С.	5	Высокий
25.	Михаил У.	4	Средний
26.	Данил У.	4	Высокий
27.	Кира Ф.	4	Средний
28.	Василиса Х.	4	Средний
29.	Евгения Ш.	5	Высокий
30.	Екатерина Ш.	4	Средний
31.	Маркус Щ.	4	Средний

Только у 36% (11 обучающихся) обучающихся наблюдаются высокие уровни развития познавательной активности, что свидетельствует тому что, обучающийся отлично проявляет познавательную активность.

У 54% (17 обучающихся) обучающихся наблюдается средний уровень развития познавательной активности, свидетельствует тому что, обучающийся в целом неплохо проявляет познавательную активность, но может испытывать трудности.

Только у 9% (3 обучающихся) обучающихся наблюдается низкий уровень развития познавательной активности, значит обучающийся испытывает значительные трудности с проявлением познавательной активности.

Для более наглядного представления результата, представим в виде рисунка 2.

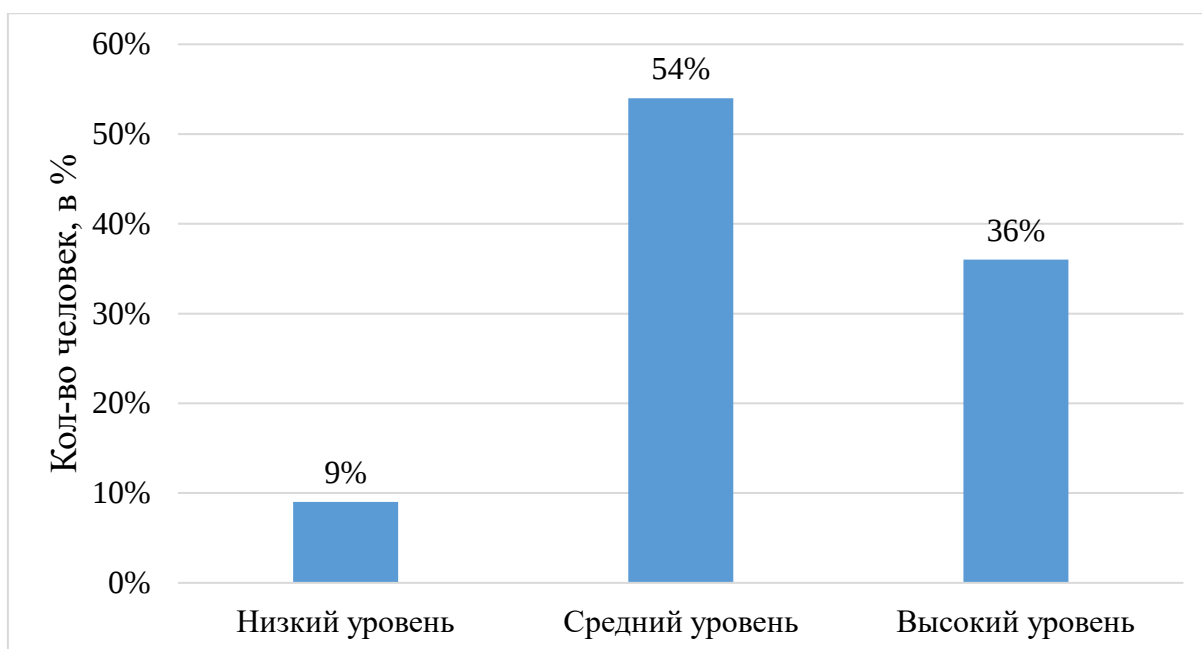


Рисунок 2 – результаты уровня развития познавательной активности младших школьников на констатирующем этапе эксперимента

Использование данных двух методик в комплексе позволило нам не только зафиксировать текущее состояние класса, но и выделить группу обучающихся, нуждающихся в особом педагогическом воздействии средствами дидактической игры на уроках «Окружающего мира». Результаты, полученные в ходе первичной диагностики, послужили основой для проектирования формирующего этапа эксперимента.

2.2. Реализация сборника дидактических игр на уроках окружающего мира в 3 классе

На основе данных, полученных в ходе первичной диагностики, возникла необходимость в разработке и внедрении специального педагогического инструмента, способного систематически развивать познавательную активность обучающихся 3 класса. Таким инструментом стал сборник дидактических игр, разработанный с учетом специфики содержания учебного предмета «Окружающий мир» и возрастных особенностей обучающихся.

Процесс создания продукта – сборника игр – проходил в несколько этапов. На подготовительном этапе был проведен анализ программы 3 класса, что позволило структурировать будущий сборник в строгом соответствии с шестью основными разделами учебника:

- «Как устроен мир»;
- «Эта удивительная природа»;
- «Мы и наше здоровье»;
- «Наша планета и общество»;
- «Экономика и мы»;
- «Путешествие по городам и странам».

Суть разработанного сборника заключается в создании готового методического навигатора для учителя начальных классов. Каждая игра в сборнике была отобрана и адаптирована таким образом, чтобы её можно было реализовать в условиях большого класса. Мы учитывали необходимость быстрой смены деятельности, поэтому в сборник включены игры различного формата: фронтальные (для всего класса одновременно), групповые и парные. Основной акцент был сделан на развитии таких показателей познавательной активности, как умение выделять сущность процессов, генерировать идеи и проявлять самостоятельность в открытии нового знания.

Практическая апробация сборника проходила непосредственно в рамках учебного процесса. Внедрение игр осуществлялось поэтапно, что позволило обучающимся привыкнуть к новым правилам взаимодействия и игровым алгоритмам. Общее количество дидактических игр в разработанном комплексе составило 40 единиц, что обеспечивает возможность использования хотя бы одного игрового элемента на каждом уроке в течение длительного периода.

При реализации продукта мы использовали три основных метода проведения:

Фронтальные игры-разминки: проводились в начале урока (на этапе актуализации знаний) или в середине (в качестве динамической паузы с познавательным уклоном). Такие игры позволяют мгновенно включить в работу всех 31 обучающихся, активизируя их внимание и создавая положительный эмоциональный настрой.

Групповые исследовательские игры: обучающиеся распределялись по командам (по 5-6 человек). В рамках разделов «Эта удивительная природа» и «Мы и наше здоровье» группы выполняли игровые задания на классификацию объектов, установление взаимосвязей и решение проблемных ситуаций. Это способствовало развитию коммуникативных навыков и умению аргументировать свою точку зрения.

Игровые пятиминутки: быстрые словесные игры или игры с сигнальными карточками, направленные на оперативную проверку усвоения нового материала.

Особое внимание при проведении игр уделялось созданию ситуации интеллектуального разрыва, когда игровая задача требовала от обучающихся поиска информации за пределами учебника, что напрямую стимулировало их познавательную потребность.

Методическая ценность разработанного сборника для учителя состоит в детальной проработке каждой игры. В структуре продукта для каждой из 40 игр прописаны цель, необходимое оборудование (минимум подручных средств для удобства реализации в классе), время проведения и конкретные темы уроков, к которым игра привязана. Это позволяет педагогу органично вплетать игровой элемент в канву урока без ущерба для основной учебной программы.

В процессе реализации мы отметили, что обучающиеся проявляют наибольшую активность в играх, где присутствует элемент соревновательности или «открытия». Например, при изучении раздела «Экономика и мы» игры моделировали реальные жизненные ситуации, что вызывало у обучающихся живой интерес и стремление разобраться в

причинах экономических явлений. В разделе «Путешествие по городам и странам» игры-путешествия позволяли охватить большой объем фактического материала в занимательной форме.

Важным аспектом реализации продукта стала разработка единых требований к отбору дидактических игр для сборника. Мы исходили из того, что каждая игра должна не просто развлекать, а работать на конкретный результат в развитии познавательной активности. При наполнении сборника мы ориентировались на следующие критерии:

Соответствие возрастным нормам: содержание игр подобрано таким образом, чтобы оно было доступно обучающимся 3 класса, но при этом содержало элемент интеллектуального вызова (зону ближайшего развития).

Вариативность: сборник включает игры, направленные на развитие различных аспектов – от простого воспроизведения знаний до творческого поиска и обобщения.

Минимализм в оснащении: учитывая нагрузку педагога, большинство из 40 игр не требуют сложной технической подготовки, что позволяет включать их в любой этап урока мобильно и оперативно.

Особое внимание в сборнике уделено разделу «Мы и наше здоровье». Здесь игры построены на основе моделирования жизненных ситуаций, что позволяет обучающимся не только заучивать правила гигиены, но и осознавать ценность здоровья через активную игровую деятельность. В данном случае познавательная активность проявляется в стремлении обучающихся найти практическое применение полученным знаниям.

Структура разработанного сборника была спроектирована как полноценное методическое пособие. Для удобства учителя каждая игра сопровождается краткой аннотацией, в которой указаны задачи развития познавательной активности.

В ходе проведения уроков по разделу «Экономика и мы» мы использовали игры, направленные на формирование финансовой грамотности. Обучающиеся с большим интересом включались в процесс

распределения ресурсов и планирования, что способствовало переходу от репродуктивного уровня активности к интерпретирующему. Учитель в данном процессе выступает в роли модератора, который направляет дискуссию и помогает обучающимся самостоятельно приходить к верным выводам, поддерживая атмосферу здоровой конкуренции и сотрудничества.

Анализируя процесс реализации продукта, необходимо отметить специфику работы с групповыми формами дидактических игр. При численности в 31 обучающийся критически важным становится четкое распределение ролей внутри групп. Сборник содержит рекомендации для учителя по организации командного взаимодействия, чтобы каждый участник был вовлечен в активную познавательную деятельность.

При изучении раздела «Путешествие по городам и странам» мы внедряли игры-путешествия, где обучающиеся выступали в роли исследователей, картографов и экскурсоводов. Такая смена социальных ролей внутри игры стимулирует волевые усилия обучающихся к освоению нового материала и повышает их культуру речи. Взаимодействие внутри групп позволяло обучающимся со средним уровнем активности подтягиваться за более инициативными сверстниками, создавая среду для коллективного развития.

Систематическое внедрение 40 дидактических игр по всем 6 разделам программы «Окружающий мир» позволило создать устойчивую методическую систему. Эта система не только облегчает работу учителя по планированию уроков, но и обеспечивает стабильно высокий уровень вовлеченности обучающихся, что является необходимым условием для качественного роста их познавательной активности.

Таким образом, реализация сборника дидактических игр стала не просто дополнением к урокам, а системной технологией развития личности. Обучающиеся постепенно перешли от роли пассивных слушателей к роли активных участников образовательного процесса. Использование игр позволило нивелировать трудности при освоении сложных тем и создать

условия для устойчивого роста познавательного интереса у всего классного коллектива, что подтверждается результатами последующего наблюдения за деятельностью обучающихся.

2.3. Интерпретация и анализ результатов контрольного этапа опытно-практической работы по развитию познавательной активности младших школьников на уроках окружающего мира

Для того чтобы проверить результативность использования игровых технологий в процессе развития познавательной активности младших школьников, на уроках предмета «Окружающий мир» в 3 классе был внедрен и реализован сборник дидактических игр (представлен в Приложении 3).

На контрольном этапе опытно-экспериментальной работы была проведена повторная диагностика с использованием аналогичного комплекса диагностических инструментов, что и на констатирующем этапе. Это позволило объективно проверить динамику уровней сформированности познавательной активности обучающихся и определить общую эффективность применения разработанного сборника дидактических игр в образовательном процессе.

По первой методике – Опроснику Ч.Л. Спилберга, направленному на экспертную оценку уровня познавательной активности учителем, нами были получены новые количественные и качественные показатели учебной деятельности. На основе вывода среднего балла по всем показателям, характеризующим волевые усилия, умение моделировать ход суждения и генерировать идеи, было зафиксировано перераспределение обучающихся по уровням. Данные результаты подробно отражают положительную динамику вовлеченности всех 31 обучающихся классного коллектива в процесс самостоятельного открытия новых знаний.

Таблица 4 – Результаты уровня развития познавательной активности по методике опрос «Познавательная активность» (Ч. Л. Спилберга) на контрольном этапе эксперимента

№	Обучающийся	Количество баллов	Уровень
1.	Софья Б.	4,0	Высокий
2.	Александр Б.	3,9	Высокий
3.	Евгений Б.	3,8	Высокий
4.	Анастасия В.	4,0	Высокий
5.	Милана Г.	3,7	Средний
6.	Степан Г.	3,8	Высокий
7.	Елизавета Г.	3,0	Средний
8.	Маргарита Г.	4,0	Высокий
9.	Екатерина Г.	3,9	Высокий
10.	Алиса Д.	3,8	Высокий
11.	Савва Д.	3,7	Средний
12.	Анна Ж.	3,8	Высокий
13.	Елизавета З.	3,4	Средний
14.	Екатерина К.	3,9	Высокий
15.	Анна Л.	3,8	Высокий
16.	Диана М.	3,6	Средний
17.	Оксана М.	3,9	Высокий
18.	Михаил М.	3,3	Средний
19.	Матвей П.	3,8	Высокий
20.	Максим П.	3,5	Средний
21.	Владимир П.	3,3	Средний
22.	Иван С.	3,9	Высокий
23.	Александр С.	2,7	Низкий
24.	Станислава С.	3,9	Высокий
25.	Михаил У.	3,6	Средний
26.	Данил У.	2,9	Низкий
27.	Кира Ф.	3,5	Средний
28.	Василиса Х.	3,7	Средний
29.	Евгения Ш.	4,0	Высокий
30.	Екатерина Ш.	3,6	Средний
31.	Маркус Щ.	2,8	Низкий

Исходя из результатов, представленных в таблице 4, мы видим следующее распределение: высокий уровень познавательной активности показали 16 человек (52 %), средний уровень – 12 человек (38 %), низкий уровень – 3 человека (10 %).

Для более наглядного представления покажем результаты на рисунке 3.

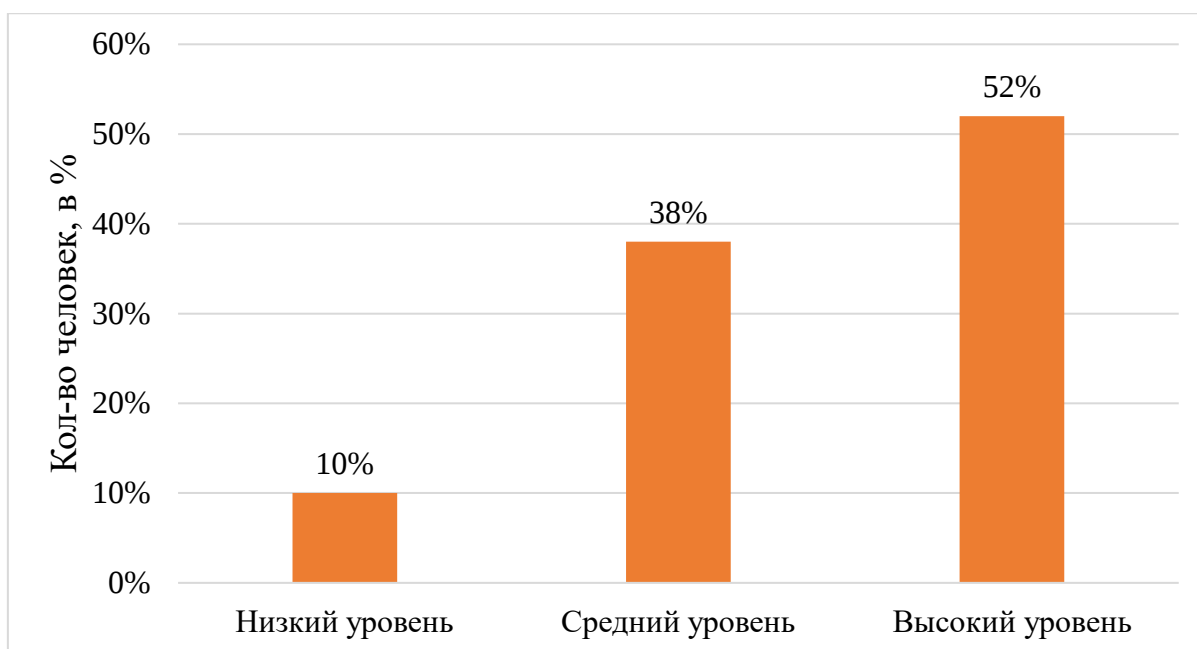


Рисунок 3 – результаты уровня развития познавательной активности на контрольном этапе эксперимента

Сравним результаты констатирующего и контрольного этапов эксперимента. Мы видим, что высокий уровень изменился с 27 % до 52 %, средний уровень сократился с 49 % до 38 %, а низкий уровень сократился с 23 % до 10 %.

Представим полученный результат на рисунке 4.

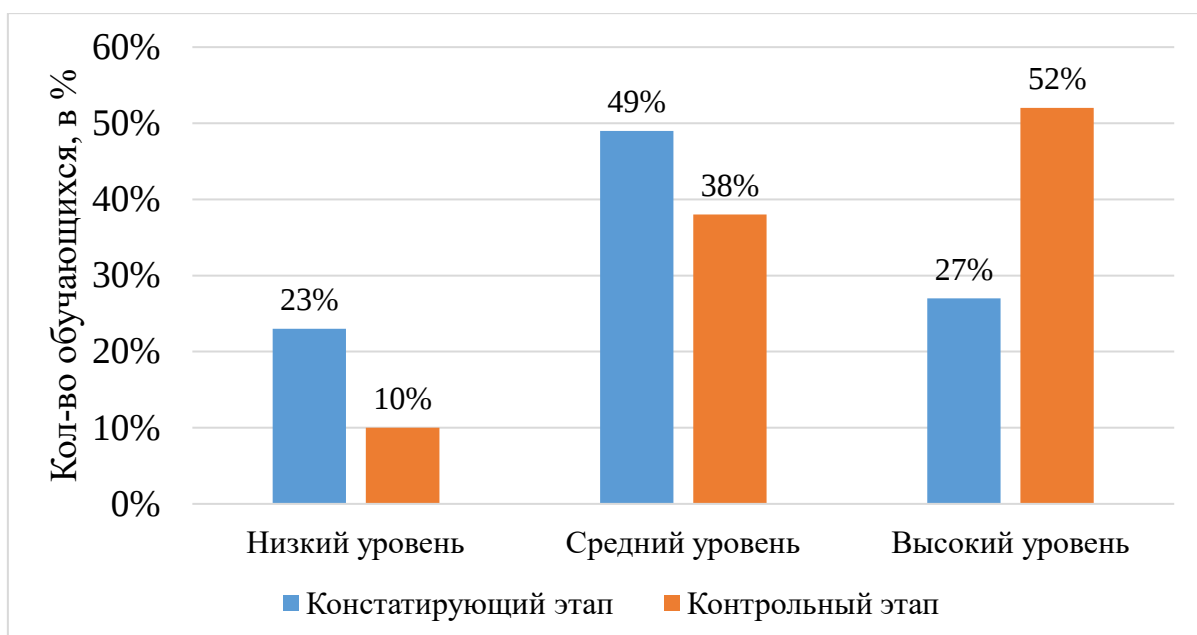


Рисунок 4 – Сравнительная диаграмма распределения по уровням развития познавательной активности по методике Ч. Л. Спилберга на констатирующем и контрольном этапах эксперимента

Таблица 5 – Результаты уровня развития познавательной активности по методике А.А. Горчинской «Познавательная активность младшего школьника» на контрольном этапе эксперимента

№	Обучающийся	Количество баллов	Уровень
1.	Софья Б.	5	Высокий
2.	Александр Б.	5	Высокий
3.	Евгений Б.	5	Высокий
4.	Анастасия В.	5	Высокий
5.	Милана Г.	4	Средний
6.	Степан Г.	5	Высокий
7.	Елизавета Г.	4	Средний
8.	Маргарита Г.	5	Высокий
9.	Екатерина Г.	4	Средний
10.	Алиса Д.	5	Высокий
11.	Савва Д.	4	Средний
12.	Анна Ж.	5	Низкий
13.	Елизавета З.	4	Средний
14.	Екатерина К.	5	Высокий
15.	Анна Л.	4	Средний
16.	Диана М.	5	Высокий
17.	Оксана М.	4	Средний
18.	Михаил М.	4	Средний
19.	Матвей П.	5	Высокий
20.	Максим П.	4	Средний
21.	Владимир П.	4	Высокий
22.	Иван С.	5	Высокий
23.	Александр С.	5	Высокий
24.	Станислава С.	5	Высокий
25.	Михаил У.	4	Средний
26.	Данил У.	5	Высокий
27.	Кира Ф.	4	Средний
28.	Василиса Х.	4	Высокий
29.	Евгения Ш.	5	Высокий
30.	Екатерина Ш.	4	Высокий
31.	Маркус Щ.	5	Высокий

Исходя из результатов, представленных в таблице 5, мы видим следующее распределение: высокий уровень познавательной активности показали 17 человек (55 %), средний уровень – 13 человек (42 %), низкий уровень – 1 человека (3 %).

Для более наглядного представления покажем результаты на рисунке 5.

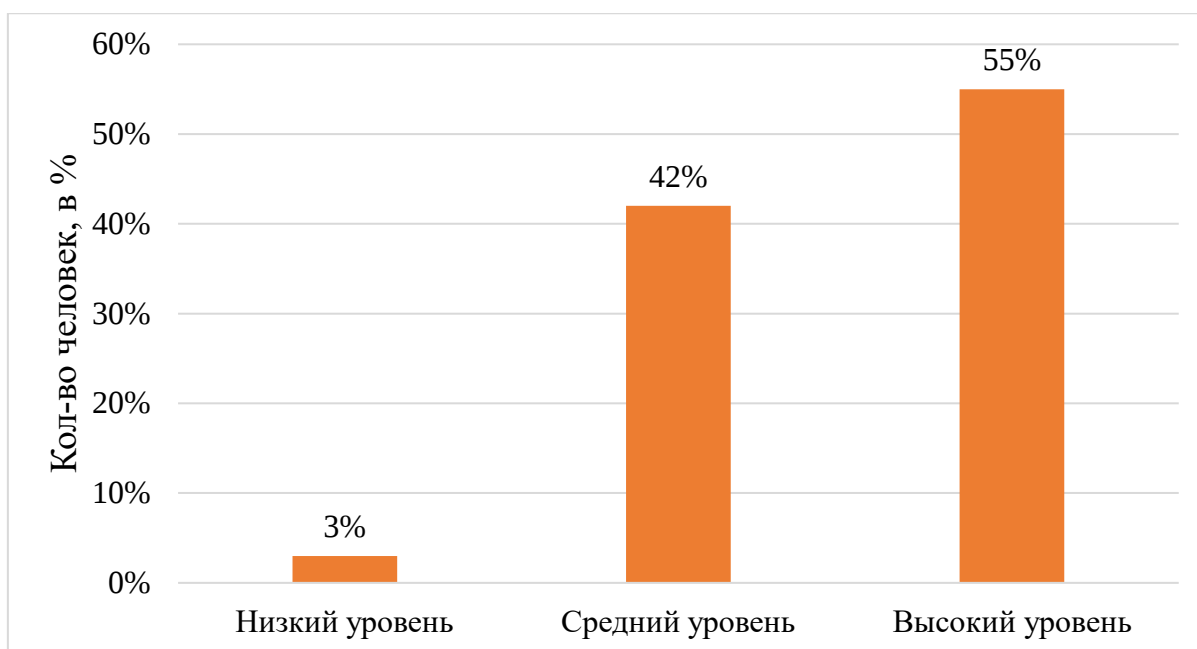


Рисунок 5 – результаты уровня развития познавательной активности на контрольном этапе эксперимента

Сравним результаты констатирующего и контрольного этапов эксперимента. Мы видим, что высокий уровень изменился с 36 % до 55 %, средний уровень сократился с 54 % до 42 %, а низкий уровень сократился с 9 % до 3 %.

Представим полученный результат на рисунке 6.

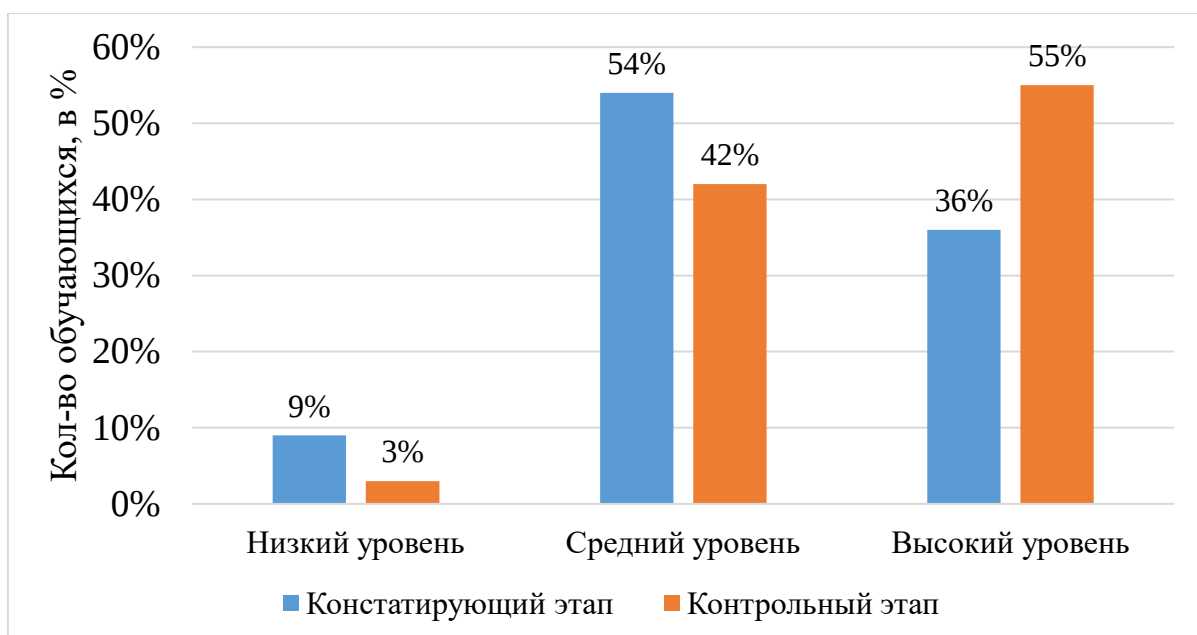


Рисунок 6 – Сравнительная диаграмма распределения по уровням развития познавательной активности по методике А.А. Горчинской на констатирующем и контрольном этапах эксперимента

Целью контрольного этапа эксперимента стало определение динамики сформированности познавательной активности младших школьников. Результаты, полученные при проведении повторных диагностических методик в 3 классе, сравнивались и анализировались, определялась динамика уровня сформированности активности и результативность применения разработанного нами сборника дидактических игр.

Выполнив сравнительный анализ результатов двух этапов нашей опытно-практической работы, стала заметна положительная динамика в развитии познавательной активности у обучающихся 3 класса МБОУ «Гимназия № 1». Следовательно, можно сделать вывод о результативности применения сборника дидактических игр как средства развития познавательной активности младших школьников на уроках предмета «Окружающий мир».

Выводы по второй главе

Вторая глава нашей выпускной квалификационной работы была посвящена опытно-экспериментальному исследованию, направленному на развитие познавательной активности младших школьников на уроках предмета «Окружающий мир» посредством использования дидактических игр. Практическая база исследования была развернута на базе МБОУ «Гимназия № 1», а выборку составил третий класс в количестве 31 обучающегося.

На констатирующем этапе эксперимента с целью определения исходного уровня сформированности познавательной активности был применен сбалансированный диагностический комплекс, включающий Опросник Ч.Л. Спилберга для экспертной оценки учителем учебного поведения и методику А.А. Горчинской для изучения самооценки познавательного интереса. Результаты первичной диагностики показали

преобладание воспроизводящего и интерпретирующего уровней активности, что подтвердило необходимость целенаправленного педагогического воздействия.

В ходе формирующего этапа эксперимента в образовательный процесс был внедрен разработанный нами продукт – методический сборник, состоящий из 40 дидактических игр. Суть сборника заключалась в предоставлении учителю готового навигатора, где игры четко соотнесены с шестью содержательными разделами учебной программы «Окружающий мир» для 3 класса. Внедрение игровых технологий осуществлялось системно с использованием фронтальных, парных и групповых форм работы, адаптированных для одновременного и эффективного вовлечения всех 31 обучающихся классного коллектива.

На контрольном этапе эксперимента была проведена повторная диагностика с использованием аналогичного инструментария для выявления результативности проведенной работы. Сравнительный анализ данных зафиксировал яркую положительную динамику и перераспределение обучающихся по уровням. На итоговом этапе высокий уровень познавательной активности продемонстрировали 17 обучающихся (55%), средний уровень – 13 обучающихся (42%), а низкий уровень сократился до 1 обучающегося (3%). Обучающиеся продемонстрировали рост самостоятельности, повышение волевых усилий при решении проблемных ситуаций и выраженный интерес к открытию новых знаний.

Таким образом, результаты опытно-экспериментальной работы подтвердили выдвинутую гипотезу и доказали, что разработанный сборник дидактических игр выступает эффективным средством развития познавательной активности обучающихся 3 класса на уроках предмета «Окружающий мир».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Наша работа была посвящена теоретическому обоснованию и опытно-экспериментальной проверке эффективности дидактической игры как средства развития познавательной активности младших школьников на уроках предмета «Окружающий мир» в 3 классе. Актуальность данного исследования обусловлена современными требованиями системы начального образования, направленными на формирование у обучающихся не просто готовой системы знаний, а устойчивой потребности в саморазвитии, познавательного интереса и инициативности. В возрасте 9–10 лет происходит интенсивное развитие теоретического мышления, однако наглядно-образные связи и элементы игровой деятельности продолжают играть существенную роль в восприятии информации, что делает дидактическую игру универсальным педагогическим механизмом.

Для достижения поставленной цели исследования нами был последовательно решен ряд теоретических и практических задач. На первом этапе был осуществлен подробный теоретический анализ психолого-педагогической и методической литературы по проблеме исследования. Это позволило уточнить сущность понятия «познавательная активность» применительно к младшему школьному возрасту и конкретизировать структуру дидактической игры как комплексного педагогического средства. Было установлено, что дидактическая игра гармонично объединяет в себе учебную задачу и игровой мотив, трансформируя академическое содержание предмета «Окружающий мир» в личностно значимую для ребенка деятельность.

В ходе теоретического анализа были определены три основных уровня сформированности познавательной активности обучающихся: высокий, средний и низкий. Каждый из уровней характеризуется определенной степенью развития волевых усилий, умением моделировать ход суждения, культурой речи и способностью к самостоятельному поиску

новых решений. На основе изученных подходов было доказано, что систематическое использование различных видов игр – предметных, настольно-печатных и словесных – создает прочный фундамент для перехода обучающихся от пассивного репродуктивного восприятия к активному созидательному поиску.

Вторая часть исследования носила опытно-практический характер и была реализована на базе МБОУ «Гимназия № 1». В эксперименте приняли участие 31 обучающийся третьего класса. Опытно-практическая работа включала в себя три традиционных этапа: констатирующий, формирующий и контрольный.

На констатирующем этапе эксперимента с целью выявления исходного уровня познавательной активности обучающихся был подобран и запущен диагностический комплекс. В него вошли Опросник Ч.Л. Спилберга, заполняемый ведущим учителем на основе долгосрочного наблюдения за показателями учебной деятельности каждого ребенка, и методика А.А. Горчинской, позволившая изучить субъективное отношение самих обучающихся к познавательному процессу. Проведенный первичный срез продемонстрировал преобладание у обучающихся воспроизводящей активности и выявил необходимость целенаправленной модернизации процесса обучения естественнонаучному циклу. Обучающиеся со средним и низким уровнями испытывали затруднения при переносе знаний в нестандартные ситуации и редко проявляли волевые усилия при столкновении с интеллектуальными трудностями.

На формирующем этапе эксперимента с целью качественного изменения зафиксированных показателей в учебный процесс был внедрен разработанный нами продукт – методический сборник дидактических игр. Суть данного сборника заключалась в создании системного навигатора для учителя начальных классов. Вся структура сборника была строго соотнесена со следующими шестью содержательными разделами учебника

«Окружающий мир» для 3 класса. Всего в сборник вошло 40 оригинальных и адаптированных дидактических игр.

Внедрение разработанного сборника игр осуществлялось системно. Игры проектировались таким образом, чтобы их можно было легко реализовать в условиях крупного классного коллектива из 31 обучающегося. В зависимости от дидактических задач урока применялись фронтальные игры-разминки, групповые исследовательские игры и мобильные игровые пятиминутки. Игровые ситуации создавали условия «интеллектуального разрыва» и одновременно «ситуации успеха», что позволяло обучающимся снимать психологическое напряжение и страх перед совершением ошибки.

На контрольном этапе эксперимента была проведена повторная диагностика классного коллектива по тем же методикам, что позволило объективно оценить результативность применения созданного продукта. Результаты итогового среза зафиксировали яркую положительную динамику. Обучающиеся экспериментального класса показали существенный рост по таким критериям, как умение выделять сущность явлений, способность формулировать пробные выводы, аргументированно излагать свои мысли и осуществлять широкий перенос знаний из одной учебной темы в другую.

Таким образом, результаты проведенного исследования полностью подтвердили выдвинутую гипотезу. Разработанный и апробированный сборник дидактических игр доказал свою высокую педагогическую эффективность. Он выступает действенным средством развития познавательной активности обучающихся 3 класса на уроках «Окружающего мира», способствуя переходу младших школьников на уровень осознанного, самостоятельного и творческого освоения действительности. Настоящая работа имеет практическую значимость и может быть рекомендована к использованию учителям начальных классов и студентам педагогических колледжей.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Аквилева, Г. Н. Методика преподавания естествознания в начальной школе : учеб. пособие для студ. учрежд. сред. проф. образования / Г. Н. Аквилева, З. А. Клепинина. – Москва : ВЛАДОС, 2024. – 240 с.
2. Аквилева, Г. Н. Наблюдения и демонстрационные опыты на уроках окружающего мира / Г. Н. Аквилева // Начальная школа. – 2025. – № 5. – С. 41–45.
3. Амонашвили, Ш. А. Гуманная педагогика и развитие активности младших школьников / Ш. А. Амонашвили. – Москва : Амрита, 2022. – 208 с.
4. Бахарева, А. С. Развитие познавательной активности младших школьников в процессе экологического образования : монография / А. С. Бахарева. – Шадринск : ШГПУ, 2023. – 165 с.
5. Бордова, О. А. Развитие самостоятельности младших школьников в игровой деятельности / О. А. Бордова // Педагогическое мастерство : материалы междунар. науч. конф. – Челябинск : Два комсомольца, 2024. – С. 112–115.
6. Букатов, В. М. Широкие горизонты игровой педагогики : дидактические игры на уроках / В. М. Букатов. – Москва : Чистые пруды, 2023. – 32 с.
7. Брызгалова, С. И. Формирование познавательной самостоятельности младших школьников в обучении : учеб. пособие / С. И. Брызгалова. – Калининград : КГУ, 2022. – 119 с.
8. Виноградова, Н. Ф. Окружающий мир : методика обучения : 1–4 классы / Н. Ф. Виноградова. – Москва : Вентана-Граф, 2022. – 240 с.
9. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии и педагогики в начальной школе. – 2023. – № 2. – С. 12–25.

10. Газман, О. С. В школу – с игрой : книга для учителя начальных классов / О. С. Газман, Н. Е. Харитоновна. – Москва : Просвещение, 2022. – 96 с.
11. Григорьева, Е. В. Методика преподавания естествознания в начальной школе : учебное пособие / Е. В. Григорьева. – Челябинск : Изд-во Челяб. гос. пед. ун-та, 2022. – 295 с.
12. Губанова, О. В. Использование игровых приемов на уроках «Окружающего мира» / О. В. Губанова // Начальная школа. – 2025. – № 8. – С. 28–31.
13. Давыдов, В. В. Психическое развитие в младшем школьном возрасте и теория учебной деятельности / В. В. Давыдов. – Москва : Академия, 2021. – 267 с.
14. Ерофеева, Т. Н. Использование игровых методов при изучении естествознания в начальных классах / Т. Н. Ерофеева // Проблемы начального образования. – 2024. – № 2. – С. 19–24.
15. Занков, Л. В. Наглядность и активизация учащихся в обучении младших школьников / Л. В. Занков. – Москва : Просвещение, 2021. – 112 с.
16. Казанский, Н. Г. Дидактика начальных классов в современных условиях / Н. Г. Казанский, Т. С. Назарова. – Москва : Просвещение, 2022. – 224 с.
17. Клепинина, З. А. Методика преподавания предмета «Окружающий мир» : учебник для студ. учреждений высш. образования / З. А. Клепинина, Г. Н. Аквилева. – Москва : Академия, 2023. – 336 с.
18. Козлова, С. А. Особенности организации групповых игр на уроках естественнонаучного цикла / С. А. Козлова // Инновационные проекты в образовании. – 2025. – № 3. – С. 45–49.
19. Ковалева, Т. М. Развитие познавательной активности младших школьников средствами информационно-коммуникационных технологий / Т. М. Ковалева // Начальная школа плюс До и После. – 2024. – № 4. – С. 34–38.

20. Кукушин, В. С. Современные педагогические технологии. Начальная школа : пособие для учителя / В. С. Кукушин. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2023. – 384 с.
21. Леонтьев, А. Н. Психологические основы развития ребенка и обучения в начальной школе : сборник трудов / А. Н. Леонтьев. – Москва : Смысл, 2023. – 423 с.
22. Менджерицкая, Д. В. Воспитателю и учителю о детской игре : методическое пособие / Д. В. Менджерицкая ; под ред. Т. А. Марковой. – Москва : Просвещение, 2022. – 128 с.
23. Миронов, А. В. Методика изучения окружающего мира в начальных классах : учебное пособие / А. В. Миронов. – Москва : Юрайт, 2024. – 424 с.
24. Морозова, Н. Г. Формирование познавательного интереса у младших школьников / Н. Г. Морозова. – Москва : Просвещение, 2021. – 214 с.
25. Мухина, В. С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество : учебник для студ. вузов / В. С. Мухина. – Москва : Академия, 2023. – 608 с.
26. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии младших школьников : учебное пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. – Москва : РПА, 2022. – 270 с.
27. Плешаков, А. А. Окружающий мир. 3 класс : учебник для общеобразоват. организаций. В 2 ч. / А. А. Плешаков. – Москва : Просвещение, 2023. – Ч. 1. – 159 с. ; Ч. 2. – 159 с.
28. Подласый, И. П. Педагогика начальной школы : учебник для студентов пед. колледжей / И. П. Подласый. – Москва : ВЛАДОС, 2024. – 463 с.
29. Рыжова, Н. А. Игровые методы в экологическом образовании младших школьников / Н. А. Рыжова // Начальная школа. – 2024. – № 10. – С. 53–57.

30. Савенков, А. И. Методика исследовательского обучения младших школьников / А. И. Савенков. – Самара : Учебная литература, 2023. – 224 с.
31. Селевко, Г. К. Энциклопедия образовательных технологий и игровых методик. В 2 т. Т. 1 / Г. К. Селевко. – Москва : НИИ школьных технологий, 2021. – 816 с.
32. Селевко, Г. К. Игровые технологии в начальной школе / Г. К. Селевко. – Москва : Народное образование, 2022. – 144 с.
33. Смолкин, А. М. Методы обучения на уроках в начальных классах / А. М. Смолкин. – Москва : Высшая школа, 2022. – 176 с.
34. Степанова, О. А. Профилактика и коррекция трудностей в обучении младших школьников : методическое пособие / О. А. Степанова. – Москва : ТЦ Сфера, 2022. – 128 с.
35. Степанова, О. А. Развитие игровой деятельности младших школьников / О. А. Степанова. – Москва : Сфера, 2021. – 128 с.
36. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / М-во просвещения Рос. Федерации. – Москва : Просвещение, 2023. – 53 с.
37. Шамова, Т. И. Активизация учения школьников и развитие самостоятельности / Т. И. Шамова. – Москва : Педагогика, 2022. – 208 с.
38. Щукина, Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе : учеб. пособие / Г. И. Щукина. – Москва : Просвещение, 2023. – 160 с.
39. Шацкий, С. Т. Избранные педагогические сочинения и организация игровой среды / С. Т. Шацкий. – Москва : Педагогика, 2021. – 416 с.
40. Эльконин, Д. Б. Психология игры в младшем школьном возрасте / Д. Б. Эльконин. – Москва : Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2022. – 360 с.

ПРИЛОЖЕНИЯ