



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

ФАКУЛЬТЕТ ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ
КАФЕДРА ПЕДАГОГИКИ, ПСИХОЛОГИИ И ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

**Развитие интеллектуальной сферы младших школьников на основе
игровых технологий на уроках окружающего мира
Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.01 Педагогическое образование**

**Направленность программы бакалавриата
«Начальное образование»
Форма обучения заочная**

Проверка на объем заимствований:

81,84 % авторского текста
Работа рекомендована к защите

« 08 » июня 2023 г.

зав. кафедрой ППиПМ
Волчегорская Евгения Юрьевна

Выполнила:

Студентка группы ЗФ-508-070-5-1
Зырянова Юлия Анатольевна

Научный руководитель:

канд. пед. наук, доцент
Кудинов Владимир Валерьевич

Челябинск
2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|--|----|
| ВВЕДЕНИЕ | 3 |
| ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СФЕРЫ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ..... | 6 |
| 1.1 Отражение проблемы развития интеллектуальной сферы младших школьников в психолого-педагогической литературе | 6 |
| 1.2 Игровые технологии как средство развития интеллектуальной сферы..... | 13 |
| 1.3 Использование игровых технологий на уроках окружающего мира для развития интеллектуальной сферы..... | 21 |
| Выводы по главе 1 | 30 |
| ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПО РАЗВИТИЮ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СФЕРЕ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА С ПОМОЩЬЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ | 32 |
| 2.1 Диагностика развития интеллектуальной сферы младших школьников на уроках окружающего мира | 32 |
| 2.2 Подбор игровых технологий для развития интеллектуальной сферы младших школьников на уроках окружающего мира..... | 36 |
| Выводы по главе 2 | 44 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ | 46 |
| СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ | 48 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 1 | 51 |

ВВЕДЕНИЕ

В современной мире актуальной проблемой исследования различных педагогов и психологов, является ребенок, которого не научили учиться, тем самым, он не овладел простыми навыками мыслительной деятельности, что приводит к ухудшению успеваемости и снижению интеллектуальной сферы. К таким ученым можно отнести Л. С. Выготского, Г. И. Щукина, Е. В. Бондаревскую и др.

Для решения данной проблемы, стоит создавать необходимые условия в начальных классах. Стоит отметить, что ведущей деятельностью младших школьников, которые только недавно были малышами, является игра. Поэтому, с данным учетом, нужно воздействовать на развитие интеллекта. Использование игровых технологий в обучении изучали такие ученые, как П. П. Блонский, К. Д. Ушинский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин и др.

Исходя из выбранной темы и условий реализации ФГОС нового поколения, можно говорить о том, что данная проблема особо актуальна и имеет различные пути реализации на уроках окружающего мира. Главной задачей учителя является подготовить учащихся к дальнейшему обучению и формированию, как личности, как человека, способного активно познавать и изучать что-то новое.

Игровые технологии, применяемые на уроках, имеют четко поставленную цель по обучению и воспитанию, соответствуют педагогическим планируемым результатам. Использование данных технологий достаточно эффективно, укрепляет интерес не только к одному предмету, но и к остальным [19].

Возникает противоречие между требованием социума к учащемуся, как человека, способного с интересом познавать новое и успешно обучаться, с одной стороны, и недостаточно отобранных игровых технологий для развития интеллектуальной сферы для использования их на уроках, с другой.

Проблема исследования: каково влияние игровых технологий на развитие интеллектуальной сферы младшего школьника.

Таким образом, тема развития интеллектуальной сферы младших школьников актуальна в системе образования, чем и обусловлен наш выбор темы исследования: « Развитие интеллектуальной сферы младших школьников на основе игровых технологий на уроках окружающего мира».

Объект исследования: развитие интеллектуальной сферы младших школьников.

Предмет исследования: использование игровых технологий на уроках для развития интеллектуальной сферы младших школьников.

Цель исследования: изучение теоретических аспектов проблемы развития интеллектуальной сферы младших школьников, для подбора игровых технологий и их дальнейшего использования педагогами на уроках окружающего мира.

Задачи исследования:

1) Изучить психолого-педагогическую литературу по вопросам проблемы развития интеллектуальной сферы младших школьников.

2) Охарактеризовать игровые технологии как средство развития интеллектуальной сферы младших школьников.

3) Разобрать использование игровых технологий на уроках окружающего мира.

4) Выбрать и проанализировать подходящие теме диагностики, на выявление уровня развития интеллектуальной сферы младших школьников.

5) Подобрать игровые технологии для развития интеллектуальной сферы младших школьников на уроках окружающего мира.

Для решения поставленных задач были использованы следующие методы исследования:

– теоретические: изучение и анализ психолого-педагогической литературы по проблеме исследования;

– эмпирические: эксперимент, тестирование; методы обработки и интерпретации результатов.

Практическая значимость исследования определяется возможностью использования подобранных игровых технологий учителем начальной школы для развития интеллектуальной сферы школьников на уроках окружающего мира.

База исследования: исследование проводилось на базе МБОУ СОШ г. Челябинска, учащиеся 3 класса в составе 25 человек в возрасте 9-10 лет.

Структура работы: состоит из 57 страниц, 1 приложения, 30 источников литературы, имеет 10 рисунков.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СФЕРЫ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

1.1 Отражение проблемы развития интеллектуальной сферы младших школьников в психолого-педагогической литературе

Младший школьный возраст определяется в диапазоне от 6 до 10 лет. В это время, ребенок осваивает новые для себя социальные роли, происходит развитие различных сфер, в том числе интеллектуальной. Так как именно в этом возрасте у учащихся складывается самостоятельная учебная деятельность, она во многом определяет интеллектуальное развитие [7].

Интеллектуальная сфера – это та область психики, которая характеризуется различными видами мышления, стилями мышления, качеством ума, познавательными процессами, мыслительными операциями, познавательными умениями, умениями учиться, внепредметными знаниями [6].

В прошлом веке проблемой интеллекта существенно занимались различные ученые: психологи, педагоги, философы.

Термин «интеллект» в словаре педагогических понятий звучит как возможность мышления, которая помогает разумно обучаться.

В словаре философских понятий, возможность мышления – разумное обучение.

Психологический словарь, редактором которого является В. В. Давыдова, отражает суть термина «интеллект», как система функций познания.

Френсис Гальтон, английский психолог, впервые в конце 19 – в начале 20 веков, заговорил об индивидуальных умственных способностях, в своей книге «Исследование человеческих способностей и их развитие». В

ней он рассматривал такие аспекты выраженности умственных способностей, как референтное проявление интеллекта.

Первый план в исследовании был направлен на нахождение способностей к различию размеров, цветов, звуков и времен, веса, роста и пр.

В 1896 г. Гальтон выявил любопытный факт: дети, которые родились первыми в семье, имеют более высокий уровень развития, чем все последующие дети. Старшие дети более четко умеют выражать свои мысли, а также у них развита рефлексия. Они имеют развитую речь и интеллект выше, чем у их братьев и сестер.

В 1904 г. английский психолог Ч. Спирмен занялся обнаружением факторной модели интеллекта. Он считал, что интеллект не включает в себя такие качества, как интересы, мотивации, достижения, тревожность и пр. Он выявил 4 типа интеллектуальности человека:

- 1) первый тип интеллекта, характеризующийся быстротой понимания нового;
- 2) второй тип, характеризующийся полнотой познания;
- 3) третий тип, отличающийся «здравым смыслом»;
- 4) четвертый тип, отличающийся оригинальностью решений.

Ч. Спирмен предположил, что успех любой интеллектуальной работы определяют:

- 1) некий фактор, общая способность (генеральный G-фактор);
- 2) фактор, специфический для данной деятельности (S-фактор).

Французский психолог Альфред Бине в 1905 г. разработал первый тест на определение уровня интеллекта. Вместе с Теодором Симоном, Бине выявлял детей, которые не готовы учиться в школе и находил минусы в тестах, которые были разработаны ранее.

А. Бине решил, что необходимо прийти к тому, чтобы проверять уровень интеллекта специальными тестами, которые ориентированы на «шаблон», по которому уровень определяется. Так, работая с Т. Симоне,

был продуман и написан первый тест, который помогал узнать, кто из парижских детей сможет обучаться в традиционной школе, а кому необходима специальная школа.

Авторы определяли интеллект, как врожденный уровень психического развития, который проявляется в различных вариантах сформированности познавательных функций и усвоения знаний. Бине был уверен, что интеллект – врожденное качество, которое со временем не меняется, изменения проявляются лишь в вариациях решения проблем.

Основоположниками психометрической модели интеллекта являются А. Бине, Т. Симон, Дж. Кеттел, ф. Гальтон. Суть данной модели заключалась в попытке измерения интеллекта, но не определения сути самого интеллекта.

Чуть позже, в 1912 г., известный немецкий философ и психолог Вильям Штерн вывел IQ – коэффициент интеллекта, который является постоянной величиной и рассчитывается по формуле:

$$IQ = \frac{УВ}{ФВ} \times 100\%,$$

где: УВ – умственный возраст, рассчитываемый по шкале Бине – Симона, ФВ – физический возраст ребенка.

Нормой считался коэффициент от 70% до 130%, ниже этого уровня показатели были у умственно отсталых детей, выше – у одаренных.

Главным пропагандистом многофакторной теории интеллекта был американский психолог Л. Терстоун, который исследовал различные стороны общего интеллекта и назвал он их – первичными умственными способностями. Им выделены 7 таких способностей:

- 1) «М» – «память» (способность запоминать и воспроизводить информацию);
- 2) «F» – «беглость речи» (способность быстро подобрать слово по заданному критерию);
- 3) «V» – «вербальное понимание» (способность раскрывать значение слов);

4) «S» – «пространственный» (способность оперировать «в уме» пространственными отношениями);

5) «P» – «восприятие» (способность детализировать зрительные образы;

6) «N» – «вычислительный» (способность выполнять основные арифметические действия);

7) «R» – «логическое рассуждение» (способность выявлять закономерность в ряду букв, цифр, фигур).

Жан Пиаже, швейцарский психолог, основывался на мысли о том, что главным аспектом психического развития является развитие интеллекта. Он сформулировал различные положения данного развития:

1) Интеллектуальное развитие происходит в процессе взаимодействия ребенка с миром вещей, в котором не предусмотрены место и роль взрослого,

2) Прообразом действий и операций, лежащих в основе интеллектуальных структур ребенка, выступает система нейронных сетей, а не способы выполнения человеческой деятельности, воплощенные в культуре,

3) Предусмотрение некоторого значения опыта общения ребенка со взрослым в психическом развитии,

4) Наличие у ребенка тех или иных знаний не может служить показателем уровня развития логических форм его мышления [18].

С помощью эксперимента, Пиаже вывел характеристику этапов психического развития. Это такие этапы развития интеллекта, через которые ребенок проходит медленно, погружаясь в них для более явного эффекта.

Широко известна разработанная им периодизация интеллекта – стадия сенсомоторного интеллекта, стадия конкретных операций и стадия формальных операций, отражающая процесс сложного становления адекватной интеллектуальной схемы, который заключается в переходе

операций во внутренний план и приобретении ими обратимого характера [6].

Большое значение, как проблеме, изучение и развитие интеллектуальной сферы приобрело с началом работ Ф. Гальтона. Обобщенных ответов на вопросы, касающихся понимания интеллектуальной сферы, ее сущности, природы и проявлений, не было предоставлено и на многие нет ответов до сих пор.

На протяжении 20 века сформулированные ранее подходы к пониманию сущности интеллекта подвергались проверке. Такие подходы, как способность обучаться и адаптироваться к новым условиям.

В 70 гг. 20 века стали появляться мнения об интеллекте, как о компьютерной программе. То есть, была проведена аналогия между разумом человека и расчетами компьютера.

Развитие интеллектуальной сферы преследует различные цели.

Например, необходимость развития мышления (в том числе различные его виды).

1. Познавательное мышление – использование и обработка информации.

В данном мышлении присутствуют такие типы мышления при которых произведение информации происходит механически, по кому-либо образцу, и также, поиск сходства между явлениями или предметами.

Такие типы мышления по-другому называют еще репродуктивный и конвергентный. Первый тип, основывается на способностях познания, которые могут обеспечивать успешное усвоение знаний в готовом виде и при этом, возможность воспроизвести их в точности, как было представлено. Второй тип мышления, характеризуется поиском одного правильного и верного решения проблемы или вопроса, который поставлен перед человеком.

2. Творческое мышление – особенные и нестандартные подходы к решению проблем.

Данному мышлению характерны такие типы, как продуктивный и дивергентный.

Первый тип мышления – высокая доля независимости в поиске и корректировке найденной информации.

Второй тип мышления направлен на поиск различных видов и форм решения проблемы [11]. Этот тип мышления способствует развитию оригинального подхода к решению задач со всех возможных сторон, а также рассматривать ее более широко.

Американский психолог и создатель модели структуры интеллекта Дж. Гилфорд, охарактеризовал 4 способности дивергентного мышления:

- 1) Беглость (способность генерировать большое количество идей),
- 2) Гибкость (способность генерировать идеи в разных направлениях),
- 3) Оригинальность (способность выдавать необычные, нестандартные идеи),
- 4) Разработанность (способность детально разрабатывать возникшие проблемы).

Однако, Торренс решил данный список дополнить, внося свои коррективы:

- 1) Способность выделять главное,
- 2) Способность сопротивляться привычным стереотипным решением.

Франко-канадский психолог Жо Горфруа считает, что большая часть людей использует конвергентное мышление. Однако, именно такой уклон является для творческих детей проблемой. Они рассматривают предмет с различных сторон и предполагают вещи, которые с прямой точки зрения не всегда можно воспринять.

3. Эмпирическое мышление – представляет собой такой способ работы и решения проблем и задач, при котором человек опирается на свой уже приобретенный опыт в данном вопросе.

4. Теоретическое мышление то, при котором находится основа, противоречие, и ведется глобальная работа по его решению. Данное мышление может раскрывать какие-нибудь закономерности.

С. Л. Рубинштейн считал, что иметь и приводить мышление лишь к теоретическому с абстрактными понятиями – не правильно. Стоит учитывать тот факт, что в педагогике есть проблема, которая заключается в том, что в школе за основу берется и развивается эмпирический и совсем немного – теоретический, что в корне неправильно.

В. В. Давыдов отмечал, что было затрачено достаточно долгое время на то, чтобы теоретическое мышление приобрело современную форму.

В качестве целей развития других составляющих интеллектуальной сферы необходимо предусмотреть:

- развитие таких качеств ума, как сообразительность, гибкость, критичность, самостоятельность, экономичность,

- развитие познавательных процессов: внимание, воображение, память, восприятие,

- развитие мыслительных навыков: вычленение, сличение, анализ, синтез, абстрагирование, формализация, конкретизация, интерпретация,

- развитие познавательных умений: умение поставить и задать вопрос, сформулировать проблему, выдвинуть гипотезу, умение доказывать, делать выводы, применять знания в знакомой и незнакомой ситуациях,

- развитие умений учиться: писать и читать в должном темпе, конспектировать, слушать учителя и одновременно делать записи, выделять главное, планировать свою деятельность, работать с учебной и справочной литературой и пр.,

- развитие внепредметных умений,

– развитие предметных знаний, умений и навыков [15].

В современном аспекте, интеллект подразумевает способность к возможности познавать и успешно решать поставленные перед человеком задачи, которые расширяют уже имеющийся круг, основанных на опыте. Стоит учесть, что уже имеющийся уровень интеллекта можно либо понизить, либо повысить.

При изучении интеллекта, стоит рассмотреть работы когнитивной этологии, в которой ученые выделяют такую теорию – зачатки интеллекта у животных влияют на эволюцию. Так, полагаем, что именно интеллект вывел человека из рядов животных и стал основоположником образования социума.

Если рассматривать интеллект, как способность к чему-либо, то стоит учесть, что в него входят другие способности: познание, учение, умения мыслить, классифицировать, систематизировать, анализировать, ассоциировать.

Разная деятельность требует развития каких-то определенных способностей, однако, в любом случае, необходимо, чтобы человек был способен к восприятию нового и актуального, быстро адаптировался, не боялся.

Немаловажным фактором хорошего интеллекта является интуиция. Это когда человек может предугадать и избежать конфликтов.

Таким образом, интеллект – это достаточно глубокая способность к познанию.

1.2 Игровые технологии как средство развития интеллектуальной сферы

Игра – многогранное явление, которое рассматривается у многих ученых (психологи, педагоги, философы и пр.) [6].

Есть различные понятия «игре», сформулированные учеными. Например, Д. Н. Узнадзе считал, что игра – это такая форма поведения психики.

Л. С. Выготский отмечал, что игра – внутренняя социализации ребенка, с помощью которой он усваивает социальные законы.

А. Н. Леонтьев писал, что игра – свобода, выраженная с помощью воображения.

Э. Берн говорил, что игра – последовательные действия, у которых известен итог.

Игра, по мнению Г. К. Селевко, такой вид деятельности, при котором характерно направление на воссоздание опыта общества, где складывается самоуправление.

Для рассмотрения игры как педагогической технологии следует обратиться к соответствующим научным подходам:

1) процессуальный – «игра как процесс»: «цель игры заключается в ней самой» (А. Валлон, П. Ф. Каптерев и др.),

2) деятельностный – «игра как деятельность»: «игра – это вид непродуктивной деятельности человека» (К. Д. Ушинский, А. Н. Леонтьев и др.),

3) технологический – «игра как педагогическая технология»: «игровая деятельность связана с активизацией и интенсификацией деятельности учащихся» (П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров и др.).

Игровые технологии включают в себя достаточное количество методов и приемов. Главное отличие педагогических игр от простых – поставленная цель и результаты в конце, так считает Г. К. Селевко [22].

Проблема игровой деятельности широко и в разных аспектах исследовалась в педагогике и психологии:

1) анализировались теории происхождения игр, их функции, созданы различные классификации игр (Г. Спенсер, К. Бюлер, К. Гросс,

К.Д. Ушинский, П.Ф. Лесгафт, С.А. Шмаков, Д.Б. Эльконин, Д.В. Менджерицкая, С.Л. Новоселова),

2) определено место и роль игры в развитии и становлении личности (Л.С. Выготский, В.В. Зеньковский, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Р.И. Жуковская, А.П. Усова, Н.Я. Михайленко и др.).

Механизм передачи и освоения опыта мыслительной деятельности дошкольников в процессе игры разработан в рамках следующих научных концепций:

1. Ассоциативно – рефлекторная концепция обучения (И. П. Павлов, И. М. Сеченов, С. Л. Рубинштейн), которая опирается на основные представления условно-рефлекторной деятельности головного мозга.

Наивысший результат в обучении достигается при соблюдении следующих условий:

1) формировании активного отношения к познавательной деятельности,

2) подачи учебного материала в определённой последовательности, поэтапно,

3) демонстрация и закрепление материала в различных приёмах умственной и практической деятельности,

4) применение знаний на практике.

2. Развивающая технология (Л. С.Выготский, Д. Б.Эльконин, В. В.Давыдов), которая предполагает, что организация (содержание и методы) внешних воздействий может существенно изменить темпы и границы развития ребенка.

Усвоение опыта происходит в такой последовательности:

1) предварительное знакомство с действием, ориентировка, мотивация к деятельности,

2) материальное (материализованное) действие,

3) этап внешний речи, озвучивание действий, формулировка ВЫВОДОВ,

- 4) этап внутренней речи, осмысление проблемы,
- 5) этап автоматизированного действия (навык).

Детские игры обладают эффективным потенциалом развития эмоциональной, интеллектуальной, физической, коммуникативной и нравственной сфер ребенка.

В игре есть две стороны, которые осваивают дети: первая – взаимное общение и договоренность, вторая – развивается умение высказываться. Также, благодаря игре, у детей появляются дружеские взаимосвязи.

Вообще, мысль об использовании игры, как технологии на уроках, возникла в начале 20 века.

Опираясь на суждения античных ученых, можно сказать, что игра – достаточно простой и эффективный метод донести информацию и какие-то правила, чем постоянно насаждать и поучать.

Игровые технологии – уникальная система работы на уроке, которая помогает успешно осваивать сложную программу, также данные технологии положительно влияют на психологическое состояние ребенка, что немаловажно, особенно для первоклашек. Такой подход к обучению – максимально разгружает психику ребенка и позволяет получать информацию без каких-либо «препятствий».

Сейчас, в школах, игровые технологии применяются по-разному, например, как самостоятельная технология, которая актуальна для освоения новой темы; либо, какие-то составляющие технологию, компоненты; в качестве занятия целиком или только части его; внеклассная работа.

В педагогических играх очень важный момент, что ребенок осваивает что-то новое по принципу от легкого к трудному, при этом не испытывая стресса и развивая творческое начало.

Дети младшего школьного возраста легко вовлекаются в игру, поддерживают и продолжают ее.

С помощью игровых технологий, на уроках более серьезного характера, можно вводить каких-либо персонажей или волшебный предмет, который помогает детям на протяжении выполнения заданий.

Так как именно в младшем возрасте необходимо научить ребенка мыслительным операциям по предметам, составляющим программу обучения, то применение игровых технологий в данном случае – эффективный метод [10].

Игра всегда актуальна:

1) Во-первых, потому, что детям нравится играть, так как до школы, это была ведущая деятельность и позволяла ребенку быть тем, кем он захочет. Соответственно, для успеха в школе, необходимо использовать данные технологии на уроках.

2) Во-вторых, главная особенность игры, за которую ее любят дети – это фантазия. Ты можешь быть кем угодно, делать, что угодно. При этом активизируются различные психические процессы.

3) В-третьих, игра помогает привлечь всех детей. Она эмоциональная, яркая, увлекающая, та деятельность, которую не хочется пропускать, даже тем детям, которые не были особо активными на уроках.

4) В-четвертых, чтобы энергия детей не носила разрушительный характер, необходимо направлять ее в нужную работу, что и можно сделать на уроках.

5) В-пятых, игра – положительное влияние не только на сознание и подсознание, но и на развитие психических процессов, умению общаться и принимать других в коллективе.

Любая игра имеет цель и в зависимости от нее можно разделить игры на группы:

1) Дидактические, благодаря им у детей формируются определенные умения и навыки, расширяется кругозор, идет развитие навыков труда),

2) Воспитывающие, благодаря которым развиваются умения «само», а также умение работать в коллективе,

3) Развивающие, благодаря которым развивается память, внимание, речь, мышление и воображение,

4) Социализирующие, которые способствуют эффективной адаптации в коллективах.

Отталкиваясь от темы, игры имеют свою задачу, например развитие коммуникативных умений, либо творческой деятельности. Также, у игр существуют принципы, в которые входят правила, нормы и указания, например:

1) Активность – это проявление сил интеллекта и физические, которые прослеживаются на протяжении всей игры, здесь важна подготовка и обсуждение конечного результата,

2) Открытость и доступность, всем детям понятны правила и каждый является участником,

3) Динамичность – игра не должна задерживаться по времени, так как младшие школьники теряют интерес,

4) Наглядность необходима для развития познавательного интереса,

5) Занимательность и эмоциональность также важны для влечения и интереса детей к ней,

6) Индивидуальность необходима для самовыражения,

7) Коллективность, способствует мыслить и действовать с другими игроками сообща,

8) Целеустремленность, которая объединяет участников,

9) Самостоятельность,

10) Соревнование, побуждение игроков к деятельности,

11) Результативность, соотнесение результата со своей командой,

12) Достоверность и повторяемость,

13) Проблемность важна для умения видеть и решать встающие перед участниками игры проблем.

Таким образом, грамотное построение и ход игры эффективен для воспитания и развития учащихся.

С учетом целей, задачи и принципов игры, можно составить их множество, что поможет на различных уроках успешно достигать целей обучения.

Игры на уроках математики и русского языка способствуют активизации мыслительной деятельности учащихся, развивают интерес к предмету. На уроках окружающего мира для того, чтобы интерес к предмету не угас, чтобы сделать урок занимательным, творческим. Потому что данный предмет достаточно сложен для младших школьников.

Примеры данных игр на уроках представлены ниже.

Накорми птиц!

Вывешиваются две кормушки. К доске выходят два ученика. Каждому игроку выдаются карточки с изображением птиц. На обратной стороне каждой карточки написан пример.

По команде учителя дети решают примеры. Если ребёнок правильно решил пример – значит накормил птичку (прикрепляет карточку с изображением птички к кормушке).

Пересадка.

Учитель читает числовое выражение (в различной форме), дети находят его значение. Кто первый отвечает, тот пересаживается на свободное место. Выигрывает тот, кто больше всех сделал пересадок.

Найди слово к каждой схеме.

На доске – два столбика схем и два столбика слов к ним. Слова расположены в иной последовательности, чем на схеме. Соревнуются две команды по пять человек в каждой. Школьники по очереди подбирают слова только к одной схеме, соединяя их линией. Выигрывает та команда, которая правильнее и быстрее выполнит задание.

В каком слове такое ударение?

Учитель выстукивает по коробочке или по крышке своего стола количество слогов в слове, выделяя ударный слог громким стуком. Дети должны подобрать слово с таким же количеством слогов в нём и с ударением на том же слоге. Выигрывает тот ряд, где больше было правильных ответов.

Для развития активного словарного запаса детей, умения быстро подбирать слова, как для выражения своих мыслей, так и для решения грамматических задач учитель подбирает различные игры-соревнования. Соревнование можно проводить как по рядам, так и с отдельными игроками. Например: дается задание записать на доске за определенный промежуток времени слова на данное правило.

Выигрывает тот, у кого больше примеров.

Угадай дерево по описанию:

1. Это самое любимое, родное для каждого человека дерево. Его можно назвать символом России. Красавица эта, белоствольная с зелёными кудрями (береза).

2. Это громадное дерево до 40м высотой. У него толстый ствол с извилистыми сучьями, образующими широкий шатёр листвы. Кажется, что стоит русский богатырь. Древние люди считали дерево магическим и приносили ему жертвы (дуб).

Игра "Четвертый лишний":

1. Послушай названия животных и растений.
2. Подумай, к какой природной зоне можно отнести большинство.

3. Найди лишнее.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что игра является достаточно интересным и эффективным способом получения и закрепления знаний и умений по учебным предметам. С помощью педагога «взгляд» учащихся во время игры можно направить именно на те явления

и моменты, благодаря которым идет развитие кругозора, межличностных взаимосвязей, самоорганизации и регуляции, умений поставить и преследовать цель, сделать выводы о проделанной работе. Игра очень важна для объединения коллектива и развития воспитания, потому что учителю легче повлиять на участников. Поэтому важно, чтобы педагог грамотно организовывал и контролировал такие игры, чтобы они имели важное значение в развитии и воспитании.

1.3 Использование игровых технологий на уроках окружающего мира для развития интеллектуальной сферы

Предмет «окружающий мир» занимает особенное место среди остальных предметов в начальной школе. Программа этого курса создана на базе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО). Данный предмет совместно с остальными предметами начальной школы создает условия многообразия психической деятельности, которые будут необходимы для общего развития учащегося. Окружающий мир достаточно интересный предмет, но в то же время, сложный.

В. А. Сухомлинский считал, что изучение природы благоприятно влияет на нравственное и духовное развитие детей. Он предполагал, что природа – основа детского мышления, чувств и творчества. Однако, также автор подчеркивал, что природа не является главным воспитателем ребенка, а лишь оказывает влияние на него. Чтобы научить ребенка чувствовать и видеть красоту повсюду, необходимо начинать это делать с раннего возраста. Чтобы развить чуткость к хрупкости природы – необходимо, чтобы сам взрослый в это верил.

Изучение курса «Окружающий мир» в начальной школе направлено на достижение следующих целей:

1) 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 и природой,

2) духовно-нравственное развитие и воспитание личности гражданина России в условиях культурного и конфессионального многообразия российского общества.

Познание природы помогает ребенку лучше освоить социальный мир вокруг себя, свое место в нем, ценность каждого компонента составляющего «окружающий мир», развивается мышление, любознательность, память через сенсорные сигналы. Конечно же, благодаря природе, у ребенка развиваются и умственные способности, которые составляют успешное освоение программы обучения.

Младший школьник приобретает не только опыт через чувства, но и развивает способности к анализу, рефлексии, благодаря наблюдению, которое тоже развивается и совершенствуется. Также, идет формирование умения логически рассуждать, воображать, правильность речи [24].

Прежде чем начинать долгую работу над освоением различных умений и навыков, первое, что должен помочь сделать учитель ученикам – это научить их выделять множество свойств.

После освоения одного, можно переходить к другому – умение выделять существенные признаки предметов и явлений.

Далее, идет развитие освоения умений находить необходимые и достаточные признаки предметов и явлений.

В данной работе важна последовательность и закрепление того, что изучили и чему научились.

Умение выделять существенные признаки предметов оказываются важными для более сложных логических приемов, таких как сравнение, классификация, синтез.

Прием сравнение известен в педагогике давно. Еще К.Д. Ушинский отмечал, что «сравнение есть основа познания и всякого мышления».

Познание любого предмета и явления начинается с того, что мы отличаем его от всех других предметов и устанавливаем сходство его с родственными предметами. Познание есть процесс, в котором различие и сходство находятся в неразрывном единстве.

Средством, которое поможет учить учащихся сравнивать, может быть составление таблицы.

Очень важным приемом логического мышления, используемым в процессе всего школьного обучения, является прием классификации. Сущность его заключается в том, что предметы и явления объединяются в группы по сходным признакам. Этот прием требует большой аналитико-синтетической деятельности ребенка.

В состав этого приема входят такие действия, как выбор критерия для классификации; деление по выбранному критерию всего множества объектов, входящих в объем данного понятия; построение иерархической классификационной системы. Вначале, когда этот прием только вводится, оптимальной будет такая классификация, которая производится по наиболее существенному признаку. В этом случае знание, что изучаемый предмет относится к какой-либо группе предметов, позволяет получить о нем наиболее всесторонние глубокие сведения. В дальнейшем можно усложнить задачу и сделать основание классификации «подвижным», т.е. существенных признаков может быть несколько [19].

Тесно связан с приемом классификации прием систематизации. Он требует расположение изучаемого содержания в определенной системе. Так при характеристике природных зон важно соблюдать такую систему изучения содержания: географическое положение, климатические особенности, почвы, особенности растительного мира, характерные виды растений, общие особенности животного мира, характерные виды животных, занятие населения, охрана природы в каждой зоне. Успешному

использования приема систематизации способствует составление плана (или алгоритма).

Важным логическим приемом является прием обобщения. Он позволяет выделить общее и главное в определенной системе знаний. Его внешним выражением являются задания типа: что в этом содержание общее, сделайте вывод; подумайте, чем похожи, например, все полезные ископаемые и др. Конечным результатом является формулировка понятий, правил, выводов. Этот прием позволяет избежать запоминания множества фактических сведений, формирует важнейший навык учебного труда, без которого дальнейшее изучение сильно затруднено.

Если рассмотреть станицы учебников по предмету «Окружающий мир», то можно обратить внимание на рубрику «Задание», которое представлено после каждого параграфа. Чаще всего это рекомендации по внесению новых терминов в словарики или составление рассказа об изученном материале, выполнение моделей из пластилина или бумаги, придумывание.

Данные задания используются для того, чтобы закрепить имеющиеся знания. Они развивают умение контролировать и оценивать самого себя.

Достаточно большое количество игровых заданий находятся в учебниках 1 и 2 классов (например, игры с фишками). Однако, в 3 и 4 классах, количество таких заданий сокращается. Например, раздел «Эта удивительная природа» (А. А. Плешаков, «Окружающий мир», 3 класс, 1 часть) включает в себя 19 параграфов и всего одну дидактическую игру (1 ученик называет группу животных, а 2 – представителей данной группы). Также самое касается и раздела «Мы и наше здоровье», которое находится также в 1 части учебника А. А. Плешакова «Окружающий мир» 3 класса. Данный раздел имеет 8 параграфов и тоже одну дидактическую игру (определение продукта по запаху и на вкус).

Также, для работы на уроках используются тетради на печатной основе, в которые входят задания с творческими моментами, различные

задания в виде кроссвордов, соотнесений понятий и характеристик с помощью стрелок, составление рассказов по иллюстрации, найти лишнее или поставить в верном порядке.

Но даже этих заданий не достаточно для того, чтобы уверенно говорить о большом количестве используемых игровых технологий на уроках окружающего мира. Стоит учесть, что данные технологии эффективно развивают интеллектуальную сферу младших школьников, потому что с помощью игры, ребенку легче понять сложную тему или запомнить термин.

На уроках окружающего мира можно использовать игры, продуманные самим педагогом в соответствии с пройденными темами для наилучшего их запоминания.

Игра: «Угадай по описанию»

Дидактическая задача: найти предметы по перечисленным признакам.

Игровое действие: поиск предмета по загадке-описанию.

Оборудование: Учитель вывешивает на доске иллюстрации отгадываемых растений и животных. По перечисленным признакам и описаниям учащиеся должны угадать объект.

Ход игры: Описание даётся в медленном темпе, так чтобы учащиеся смогли увидеть и рассмотреть всё то, о чём говорит учитель. Дети могут работать коллективно, или индивидуально, записывая предметы под номерами в тетрадь. Можно предложить работу и в группах. Каждой группе даётся описание одного или нескольких объектов и по картинкам на доске они должны догадаться о чём идёт речь.

Угадай дерево по описанию

1. Это самое любимое, родное для каждого человека дерево. Его можно назвать символом России. Красавица эта, белоствольная с зелёными кудрями (береза).

2. Это громадное дерево до 40м высотой. У него толстый ствол с извилистыми сучьями, образующими широкий шатёр листвы. Кажется, что стоит русский богатырь. Древние люди считали дерево магическим и приносили ему жертвы (дуб).

3. Это аккуратное, изящное дерево. Издали оно похоже на наконечник огромной, нацеленной в небо пики – так прям её ствол. Дерево не требовательно к свету и может хоть всю жизнь расти в тени более рослых деревьев. Оно не сбрасывает осенью свои хвоинки, а меняет их постепенно в течении нескольких лет (ель).

4. Любимое место этого дерева – берега рек и прудов. Оно так и тянется к воде, склоняя над ней в глубоком поклоне свои «плакучие» ветки. Эти ветки такие гибкие, что местные люди плетут из них корзины. Дерево укрепляет берега каналов и водохранилищ, откосы плотин (ива).

5. У этого дерева высокий, стройный ствол и длинная голубоватая хвоя. Оно одаривает сибиряков вкусными и очень питательными орешками (кедр).

6. Дерево очень неприхотливо, хорошо растёт в тени, и на скудных почвах. Осенью никто не может с ним сравниться по красоте. Листья у него красные, жёлтые, багряные, зелёные, оранжевые (клен).

7. Главные владения этого дерева – Сибирь. Как и других хвойных, у неё вместо листьев хвоинки. Правда, хвоинки не колючие, а мягкие, словно - шелковистые. На зиму они опадают (лиственница).

8. Листья этого дерева осенью не меняет свою окраску. Какими зелёными они были летом, такими и опадают осенью. Окраска древесины – светлая, почти белая. Но стоит дерево срезать, как срез на глазах начинает краснеть. На его корнях образуются клубеньки, способные усваивать азот из воздуха (ольха).

9. Настоящая красота дерева раскрывается в конце лета – начале осени, когда раскраснеется оно от обилия ягод. Огнём загорятся их грозди

на фоне изящных, как пёрышки, листьев. Стоит дерево нарядное, словно румяная невеста (рябина).

10. Это дерево садов и городских бульваров. В его изящной густой кроне красиво переливаются свет и тени. Листва на ветках расположена как бы слоями. Листья у этого дерева сердцевидной формы. Главное в нём – красота и её нежные клейкие листочки, её сладкие ароматные цветы летом, её золотое убранство осенью (липа).

Угадай по описанию животных степи:

1. Это единственное дикое копытное млекопитающее, живущее в степях. Эта небольшая антилопа /длина тела 100-145см /, масса от 20 до 50 кг. Она покрыта шерстью песочно-глинистого цвета. Их горбатая морда вздута и заканчивается нависающим над ртом коротким хоботом (сайгак).

2. Это близкий родич лисицы, но меньше её по размерам. У него крупные широкие в основании уши и чёрный кончик хвоста. Живёт в норах. Зимняя шерсть пушистая, шелковистая, красивая, имеет значительную ценность (корсаг).

3. Эта птица - самая маленькая среди куриных. Оперение у неё невзрачное, жёлто-бурое, в пестринках. У самцов на горле тёмно-рыжее пятно, у самок оно почти белое. Питаются эти птицы семенами сорных растений, вредными насекомыми, их личинками, падалицей на хлебных полях (перепел).

4. Эта одна из самых крупных птиц, размером с индюка. Окраска оперения сверху рыжая с чёрными пестринками, снизу – белая. Самцы крупнее самок и отличаются наличием бледно-серого цвета усов в виде пучка длинных нитевидных перьев по бокам горла. Эта птица хорошо бегаёт и неплохо летает (дрофа).

5. Внешне это животное похоже на хомячка. Живёт в степях, ведёт дневной образ жизни. Питается жуками, зреющими хлебами на пашнях, семенами, луковицами, насекомыми. Животные живут семьями

или по одиночке, роют глубокие норы, в которых проводят в спячке не только зиму, но и всю самую жаркую часть лета (суслик).

Игра: "Четвертый лишний"

1. Послушай названия животных и растений.
2. Подумай, к какой природной зоне можно отнести большинство.

3. Найди лишнее.

Арктика.

1. мох, лишайники, водоросли, рогоз
2. водоросли, ягель, мох, дриада
3. морж, кайра, крот, чайка
4. кит, тюлень, лось, белый медведь
5. овцебык, морж, белый гусь, гадюка
6. сайка, кайра, моллюски, варан

Тундра.

1. голубика, багульник, брусника, пихта
2. морошка, голубика, карликовая берёза, саксаул
3. полярная ива, камнеломка, ель, дриада
4. волк, песец, тушканчик, гусь
5. белая куропатка, сова, сокол-сапсан, ящерица
6. хомяк, песец, лебедь, полярный волк
7. травяная лягушка, бабочка, кабан, северный олень

Зона лесов.

1. сосна, ель, дуб, саксаул
2. пихта, липа, полярная ива, кедр
3. карликовая берёза, сосна, черемуха, дуб
4. кипарис, клён, рябина, вяз
5. ясень, яблоня, берёза, пальма
6. соболь, куница, барсук, полярный волк
7. медведь, лиса, ящерица, тушканчик

8. варан, ёж, барсук, сова
9. гадюка, тетерев, кабан, белый медведь
10. джейран, лось, сова, дрозд

Стень.

1. ковыль, типчак, мятлик, кедр
2. пихта, герань, колокольчик, ирис
3. тюльпан, мак, ветреница, полярная ива
4. гиацинт, полынь, ковыль, сосна
5. качим, мятлик, тюльпан, ягель
6. кузнечик, песец, кобылка, сурок
7. хорёк, хомяк, сайгак, дрофа
8. ящерица, суслик, белая куропатка, орёл
9. серая куропатка, журавль-красавка, жаба, варан
10. тля, клоп, гадюка, морж

Пустыня.

1. осока, лебеда, брусника, мятлик
2. саксаул, мох, верблюжья колючка, лебеда
3. мятлик, анабазис, кактус, ель
4. песчаный удавчик, рябок, норка, степная черепаха
5. пустынный воробей, кабан, ящурка, тушканчик
6. геккон, рябки, лось, варан
7. зелёная жаба, песчаный удавчик, крот, степная черепаха
8. песчаная эфа, джейран, тушканчик, тетерев

Побережье Черного моря.

1. бук, каштан, полярная ива, магнолия
2. кипарис, можжевельник высокий, пальма, саксаул
3. медуза, краб, морская игла, полярная акула
4. дельфин, медуза, морж, морской конёк
5. чайка, баклан, косуля, варан
6. крот, заяц, лиса, песец.

Таким образом, целесообразно использование различных видов игровых технологий на уроках окружающего мира в начальной школе.

Выводы по главе 1

В данной теоретической главе, мы поставили перед собой следующие задачи для освещения:

- 1) Изучить психолого-педагогической литературы по вопросам проблемы развития интеллектуальной сферы младших школьников.
- 2) Охарактеризовать игровые технологии как средство развития интеллектуальной сферы младших школьников.
- 3) Разобрать использование игровых технологий на уроках окружающего мира.

Решая первую задачу исследования, выявили, что младший школьный возраст является сенситивным периодом для интеллектуального развития. В этом возрасте закладываются мотивы обучения, начинают формироваться познавательные интересы, навыки и умения интеллектуальной деятельности, выявляются индивидуальные особенности и способности детей, начинается процесс усвоения нравственных и социальных норм, закладываются навыки общения со сверстниками. Происходит интеллектуализация всех аспектов психического развития (память, восприятие, внимание, мышление, воображение), их осознанность и произвольность.

Решая вторую задачу, выяснили, что игры для детей обладают эффективным началом развития эмоциональной, интеллектуальной, физической, коммуникативной и нравственной сфер ребенка. В игре дети, с одной стороны, приучаются к взаимному общению, учатся оказывать друг другу услуги, отстаивать интересы своей команды, а с другой стороны – в условиях соревнования получают опыт критических

высказываний. Взаимное проживание детьми игровых ситуаций нередко приводит к возникновению прочных приятельских или дружеских союзов.

Решая третью задачу исследования, узнали, что окружающий мир занимает особое место среди учебных предметов начальной школы. Природа – основа детского мышления, чувств и творчества. Поэтому, в процессе познания природы, социального мира происходит совершенствование сенсорных процессов, мышления, речи, развивается любознательность

Изучение окружающего мира оказывает благотворное влияние на развитие разных сторон личности ребенка и, прежде всего, на его умственное развитие.

Таким образом, опираясь на психолого-педагогические особенности развития младших школьников, уже с первого класса можно и нужно начинать работу над развитием интеллектуальных способностей на уроках окружающего мира.

ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПО РАЗВИТИЮ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СФЕРЕ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА С ПОМОЩЬЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

2.1 Диагностика развития интеллектуальной сферы младших школьников на уроках окружающего мира

Целью экспериментального исследования стало изучение уровня сформированности интеллектуальной сферы младшего школьника. В исследовании участвовали учащиеся 3 класса МОУ СОШ г. Копейска в составе 20 человек.

Задачами исследования являются:

- 1) Выбор соответствующих теме исследования диагностических методик,
- 2) Проведение и анализ среди младших школьников выбранных методик с целью определения уровня сформированности интеллектуальной сферы,
- 3) Подбор игровых технологий для развития интеллектуальной сферы младших школьников на уроках окружающего мира.

Этапы исследования:

- 1) на первом этапе была изучена психолого-педагогическая литература по проблеме исследования, подбирались диагностические методики,
- 2) на втором этапе было выбрано место проведения, класс и изучение информации по выбранной экспериментальной группы,
- 3) на третьем этапе проводилась обработка и анализ полученных данных и формулировались выводы,

4) на четвертом этапе подбирались игровые технологии для развития интеллектуальной сферы младших школьников на уроках окружающего мира.

В качестве диагностических методик были выбраны следующие (Приложение 1):

- 1) Оценка устойчивости внимания,
- 2) Методика «Определение типа памяти»,
- 3) Методика «Простые аналогии»,
- 4) Методика исключения лишнего,
- 5) Методика «Дорисовывание фигур».

Первой диагностической методикой, стала оценка устойчивости внимания методом корректурной пробы. Здесь также выделялись 3 уровня развития устойчивости внимания, которые представлены на рисунке 1, а также ниже.

Высокий уровень развития устойчивости внимания у 3 учеников (15%).

Средний уровень развития устойчивости внимания у 16 человек (80%).

Низкий уровень развития устойчивости внимания у 1 человека (5%).

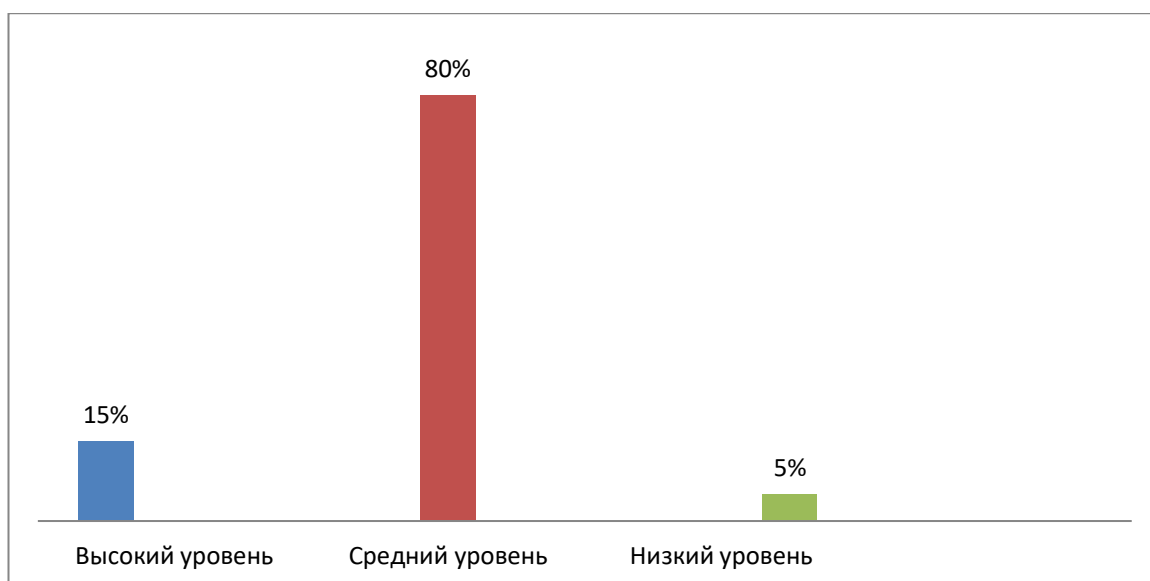


Рисунок 1 – Результаты методики «Оценка устойчивости внимания»

Второй проводимой диагностикой стала методика «Определение типа памяти», в которой выделяются следующие категории:

Запоминание на слух (2 человека из класса (10%)).

Запоминание при помощи зрительного восприятия (5 человек (25%)).

Запоминание при помощи моторно-слухового восприятия (6 человек (30%)).

Запоминание при помощи комбинированного восприятия (7 человек (35%)).

Данные результаты представлены на рисунке 2.

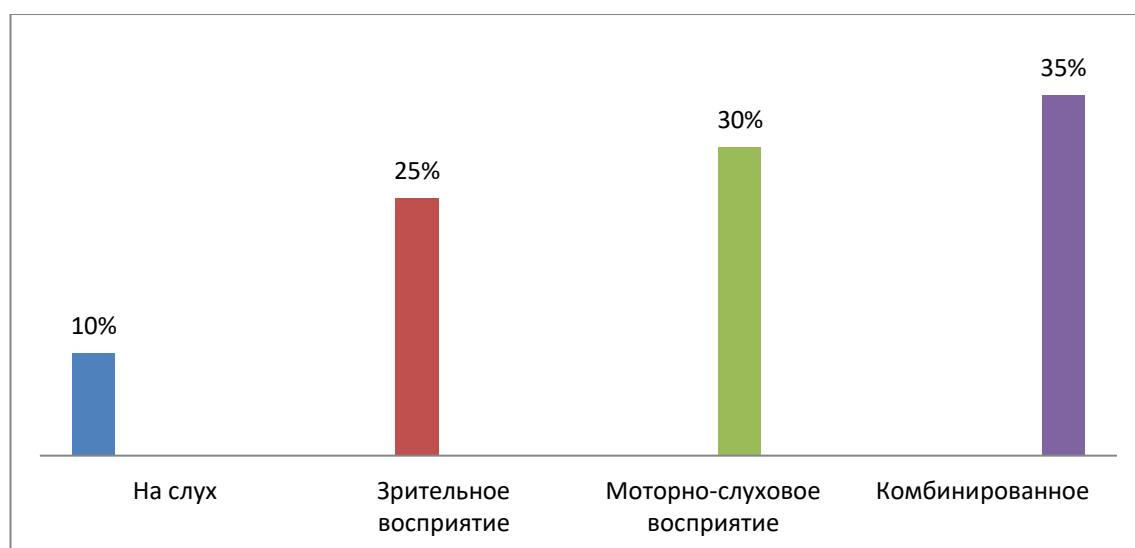


Рисунок 2 – Результаты методики «Определение типа памяти»

Третья диагностика – это методика «Простые аналогии», для выявления логики мышления. Здесь результаты также приводятся в виде 3 уровней и представлены на рисунке 3.

Высокий уровень логики мышления у 6 человек (30%).

Средний уровень логики мышления у 12 человек (60%).

Низкий уровень логики мышления у 2 человек (10%).

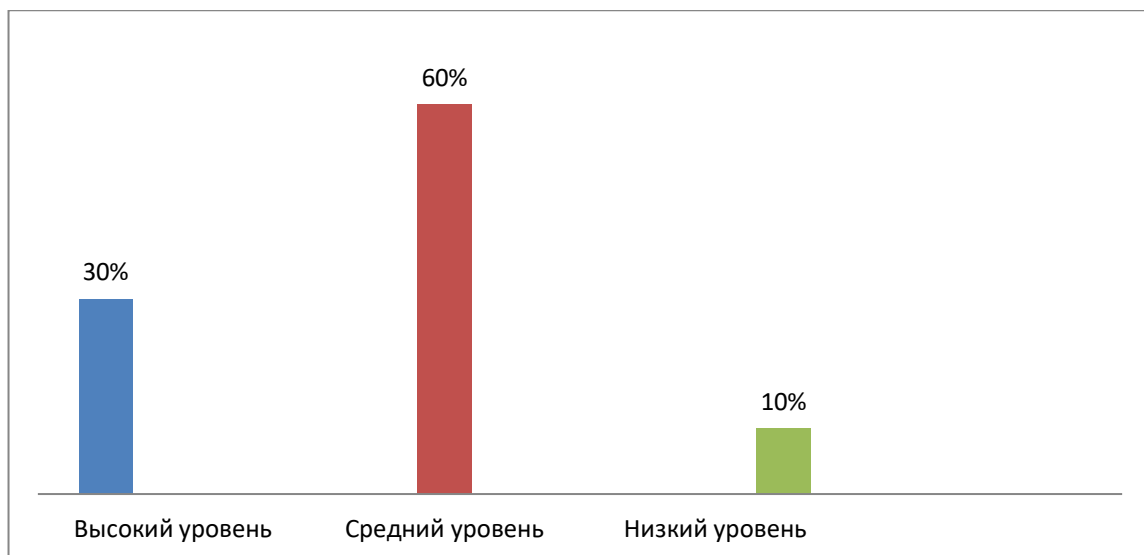


Рисунок 3 – Результаты методики «Простые аналогии»

Четвертой диагностикой является методика исключения лишнего, результаты которой выделены в виде 3 уровней способностей к обобщению и представлены на рисунке 4.

Высокий уровень способности к обобщению у 16 человек (80%).

Средний уровень способности к обобщению у 3 человек (15%).

Низкий уровень способности к обобщению у 1 человека (5%).

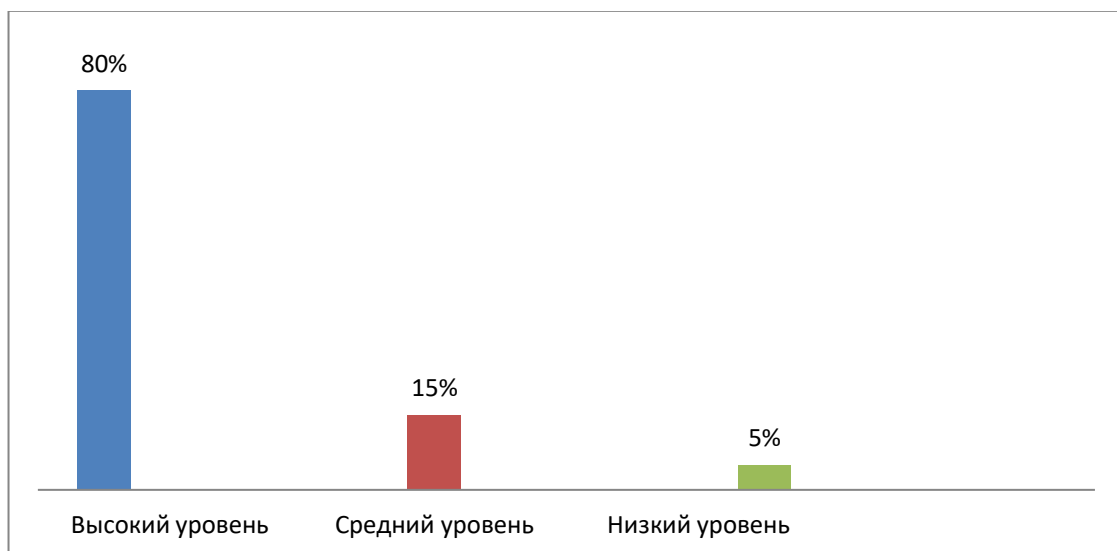


Рисунок 4 – Результаты методики исключения лишнего

И последней, пятой, диагностикой стала методика «Дорисовывание фигур». Она включает в себя 6 различных типов, которые характеризуют у испытуемого оригинальность решения задач на воображение. Данный результаты представлены на рисунке 5.

- 0 тип включает в себя 1 человека (5%).
- 1 тип включает в себя 1 человека (5%).
- 2 тип включает в себя 3 человек (15%).
- 3 тип включает в себя 6 человек (30%).
- 4 тип включает в себя 8 человек (40%).
- 5 тип включает в себя 1 человека (5%).

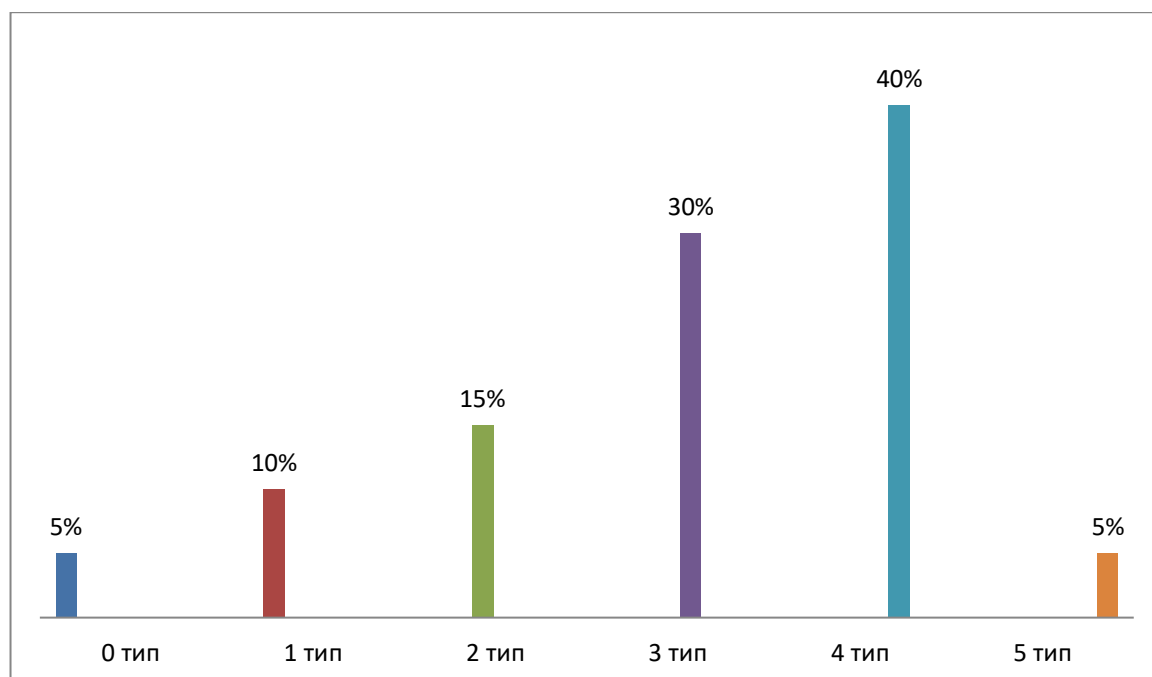


Рисунок 5 – Результаты методики «Дорисовывание фигур»

Таким образом, подводя итог всем проведенным диагностическим методикам, можно говорить о том, что у учащихся 3 класса интеллектуальная сфера недостаточно развита и находится на среднем уровне сформированности.

2.2 Примеры применения игровых технологий для развития интеллектуальной сферы младших школьников на уроках окружающего мира

Многие ученые современности считают, что игра – это прогрессивный метод познания. С помощью игры формируются различные способности, например, умение логически мыслить, находчивость и пр.

На данный момент существуют различные виды классификаций игр, но больше всего влияния имеют дидактические игры. Их можно тоже разделить на разные виды:

- 1) Игры-путешествия,
- 2) Игры-минутки (мозговой штурм),
- 3) Игры-поручения,
- 4) Игры-предположения,
- 5) Игры-сказки (фантастические, ситуативные),
- 6) Игры-загадки,
- 7) Игры-беседы (игры-диалоги).

Игры-путешествия чем-то похожи на сказки, однако отражают много реальных фактов, которые необходимо запомнить, чтобы сказка засуществовала. Идет раскрытие реального через нереальное. Все это происходит через игру, благодаря которой ребенку проще воспринимать факты и явления в более простом виде и формате. Примером таких игр могут быть «Путешествия по Красной книге», «Путешествие по природным зонам». Для нашего исследования, можно взять пример данной дидактической игры с учебника А. А. Плешакова «Окружающий мир», 3 класс, часть 2, новый изучаемый раздел «Путешествие по городам и странам».

Игры-поручения схожи с играми-путешествиями, однако, здесь необходимо выполнять действия с каким-то предметом. Например, предложить ученикам 3 класса, после прохождения темы «Огонь, вода и газ» (А. А. Плешаков, «Окружающий мир», 3 класс, 2 часть) составить общий плакат безопасности из предложенных карточек с информацией по поведению в доме и с предметами в нем.

Игры-предположения «Что было бы...?», «Что бы я сделал...?», «Если бы я стал...?» и пр. Необходимо, создать учителю такую ситуацию, в которой детям необходимо было бы обдумывать каждый свой

последующий шаг. Например, учитель предлагает детям представить себя в роли охранника природной зоны, в которую пришли на экскурсию непослушные школьники. Необходимо рассказать, в чем заключается важность и необходимость правильного поведения в таком месте и почему оно именно такое (тема «Охрана растений», А. А. А. Плешаков, «Окружающий мир», 3 класс 1 часть).

Игры-загадки необходимы для того, чтобы развивать логическое мышление школьников. Школьникам нравится отгадывать загадки, поэтому это достаточно хороший метод использования на уроках для приобретения знаний по какой-либо теме. Например, по теме «Организм человека», провести игру-загадку, в которой будут представлены загадки на отгадывание какого-либо органа + характеристика его особенностей (дается детьми самостоятельно), по учебнику А. А. Плешакова «Окружающий мир», 3 класс 1 часть.

Игра-беседа включает в себя проведение бесед с кем угодно в качестве участников (учитель и ученик, ученик и ученик, ученик и учитель). Чаще всего, в таких играх, педагог ведет диалог не от своего лица, а от того, кто детям достаточно близок, какой-то интересующий персонаж или явление. Очень важна данная игра тем, что она активизирует умение разговаривать, строить сою речи и диалог так, чтобы было понятно о чем ребенок хотел донести до собеседника. Например, на тему «Воздух и его охрана» (учебник А. А. Плешакова «Окружающий мир», 3 класс 1 часть), педагог может быть детям в качестве главного персонажа данной темы – воздуха. И провести игру-беседу о том, почему нужно беречь воздух, что сделать для его защиты. Также, можно использовать картинки или слайды, для наглядного представления, а также, заранее подготовленную музыку и шум самого ветра. Присутствие накидки или костюма – еще больше заинтересует детей.

Игры-конкурсы – это командная игра, в которой участники выполняют задания, где входят игры со словами, шарады, загадки, ребусы.

Например, на уроке-закрепления по теме «Бюджет» (учебник А. А. Плешакова «Окружающий мир», 3 класс, 2 часть), можно разделить ребят на две команды, каждая из которых придумает себе название. Будут отвечать и выполнять задания на листочках, которые заранее подготовил учитель, чтобы закрепить изученный материал до этого на темы бюджета, семейного и государственного.

Игра-драматизация – использование костюмов, песен, стихов и прочего на данном празднике, является главным. Тем самым, дети знакомятся не только с фольклором, но и заранее подготавливаясь, развивают память и воображение, умение выражать свои мысли через речь. Например, после изучения раздела «Путешествия по городам и странам» (учебника А. А. Плешакова «Окружающий мир», 3 класс, 2 часть), детей разделить на группы, каждая из которых будет представлять страну или город. Здесь в ход идет фантазия детей и этап подготовки для творческого представления. После чего, проводится праздник народов.

Викторины – специально подобранные вопросы на эрудицию. На уроках окружающего мира, можно использовать сокращенный вид, в начале или конце урока, для того чтобы проверить домашнее задание или, наоборот, закрепить материал, который изучали ранее. Здесь быстро задаются вопросы ребятам, а те отвечают по руке. Особенность в том, что вопросы могут быть различного характера и отвечать нужно односложно и быстро. Например, по разделу, изученному в 3 классе в 1 части учебника А. А. Плешакова «Эта удивительная природа».

Развивающие игры – развивают у детей речевую активность, мыслительные процессы. В них используются различные виды логических задач и упражнений: игра-задание «Соседи», «Ералаш», «Самое важное», «Заверши фразу» и т.д., которые способствуют развитию речевых навыков и умений.

Предмет «Окружающий мир» в начальной школе – сложный, но очень интересный и познавательный. Учащимся важно научиться

ориентироваться в бурном потоке информации, выделять главное, обобщать, делать выводы.

Усвоение информации на уроках окружающего мира вызывает у детей наибольшие трудности. И для того, чтобы интерес к предмету не угас, необходимо сделать урок занимательным, творческим. Достичь этого можно, используя игровые технологии.

Игры, применяемые на уроках окружающего мира, многогранны и разнообразны. Это требует их классификации. Можно выделить пять основных групп:

- 1) настольные игры,
- 2) дидактические игры,
- 3) подвижные игры,
- 4) деловые игры,
- 5) интеллектуальные игры.

Настольные игры: ребусы, кроссворды, чайнворды и т. д.

Особенность настольной игры – наличие игрового правила, в котором внутренне заключена игровая задача. Решение игровой задачи делает игру стремящейся к определенному результату. Важнейшей чертой настольной игры является занимательность, поэтому дети с удовольствием принимают в них участие. Настольная игра развивает воображение, сообразительность и наблюдательность. В нем присутствует элемент соревнования (кто быстрее, кто больше назовет, кто правильнее и т. д.). В результате дети учатся быстро и логично рассуждать. В процессе игры школьники получают знания, испытывая при этом удовольствие. Настольная игра – одно из средств развития способностей учащихся, расширения их кругозора. Настольные игры проводят как индивидуально, так и в ходе групповой, коллективной работы. Они дают возможность дифференцированно подойти к оценке знаний и способностей учащихся.

Например, чтобы дети больше узнали и запомнили правила поведения в лесу, можно предложить сделать настольную игру с карточками.

Представив такую ситуацию, что один из детей заблудился и оказался один в лесу с минимальным запасом еды и питья. Главная цель найти свою группу преодолев все трудности и опасности на своем пути.

Подумав какие опасности и трудности могут возникнуть можно выделить ключевые моменты. Опираясь на них, создается игра указывающая на главные моменты:

1. В первые минуты главное правило – не паниковать. Привлечь внимание к себе криками о помощи. Прислушаться к всякого рода звукам, например: шуму машин, поезда, что бы определиться в какую сторону вам нужно идти

2. Без еды человек может обойтись существенно дольше. Поэтому на первое время надо обеспечить хотя бы питьевой водой. В игре указали несколько способов добычи воды.

3. Если вынуждены остаться в лесу на ночь, найти максимально сухое место и устройте себе лежанку.

4. Чтобы согреться или приготовить пищу показали несколько способов добычи огня.

5. Где и как добыть пищу. В ситуации острого голода и отсутствия привычной пищи человек готов совершать неожиданные для себя «подвиги»

6. Опасаться нападения животных

В результате чего стоит показать основные трудности и опасности на игровом поле, сделать карточки с наводящими вопросами и заданиями и придумали следующие правила игры.

Дидактические игры.

Важным средством активизации познавательной деятельности младших школьников, развития их самостоятельности и мышления

являются дидактические игры. Эти игры проводятся во время прогулок, экскурсий и на уроке для обобщения знаний о конкретных объектах и явлениях природы, формирования конкретных элементарных понятий о природе.

Проведение дидактической игры 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 мяча от учителя к ребенку, очень нравится детям. Учитель, бросая мяч, задает вопрос, у ребенка должен быть готов ответ на поставленный вопрос. 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 8-10 минут, но и в это время необходимы паузы, которые снимают у детей умственное напряжение.

Определение природных зон по иллюстрациям. По заданию учителя учащиеся подбирают иллюстрации, открытки по природным зонам, кратко характеризуют растительный и животный мир.

Описание читают на уроке и определяют, какая это природная зона.

Подвижные игры.

Перед разучиванием игры педагог прочитывает детям стихотворение, объясняет значение некоторых слов. Игры не требуют сложного оформления. Можно использовать лишь детали костюмов.

Сюжетная игра. Учащиеся выполняют определенные роли, проигрывают определенный сценарий, диалог. Например, диалог от имени животных и растений. Такие диалоги можно легко найти в книгах В. Бианки, Е. Чарушина. Сюжетная игра не занимает много времени, дети с интересом и вниманием следят и участвуют в ней. Форма игры может быть массовой. Например, при изучении темы «Полезные ископаемые»,

учащиеся выступают в роли геологов, которые путешествуют по родному краю и открывают различные полезные ископаемые. Нужно назвать их свойства, применение, условный знак, показать на карте месторождение данного полезного ископаемого.

Можно использовать игры экологического характера, когда дети выступают в роли экологов, директоров предприятий, решающих экологические проблемы.

Деловые игры.

Часто в урок вводят деловую игру. Примером таких являются игры-путешествия.

Например, при изучении и знакомстве с крупными реками России учащимся можно предложить такие ситуации:

1) Один из вас капитан, другой - штурман. Надо выбрать маршрут плавания по Волге, поставить цель экспедиции, рассказать о природе тех мест, где вы побывали.

2) После изучения темы «Природные зоны» можно предложить следующую ситуацию, для повторения изученного ранее – вы едете в оленьей упряжке по тундре. Опишите ваши наблюдения.

3) Представьте, что вы во время сбора грибов в лесной полосе заблудились. Однако помните, что надо идти на север. Компаса у вас нет, небо покрыто облаками. На пути вы встретили муравейник. Не подскажет ли он, как найти направление на север.

Деловая игра развивает у детей фантазию, но фантазию реальную, основанную на приобретенных знаниях, учит рассуждать, сравнивать, доказывать, рассказывать.

Интеллектуальные игры.

Еще большую активность у учащихся можно наблюдать при использовании специальных интеллектуальных игр, которые по своему механизму требуют от учащихся активной познавательной деятельности. Классические примеры таких игр широко известны: шашки, шахматы и т.

д. К этой категории относятся и так называемые задачи «на сообразительность» – шарады, головоломки, вызывающие большой интерес. Интерес определяется исключительно потребностью человеческого ума в упражнении. Интерес игры обычно включает в себе проблему, этим и объясняется их привлекательность для учащихся. К ним можно отнести широко известные задачи-загадки.

Отгадывание загадок, шарад младшими школьниками можно рассматривать как процесс творческий, а саму загадку – как творческую задачу. Целенаправленное развитие интеллектуальных способностей детей к творчеству предлагает знание педагогом механизмов построения загадок, поскольку характер умственных операций, которые предстоит совершить отгадывающему, определяется типом построения логической задачи, способом шифровки загадочного предмета, явления в ней.

Выводы по главе 2

В данной практической главе, перед нами стояли две задачи:

1) Выбрать и проанализировать подходящие теме диагностики, на выявление уровня развития интеллектуальной сферы младших школьников.

2) Подобрать игровые технологии для развития интеллектуальной сферы младших школьников на уроках окружающего мира.

Решая первую задачу, мы столкнулись с тем, что в интеллектуальную сферу входят достаточно много аспектов, таких как воображение, память, различные виды мышления и пр. поэтому, в данном параграфе используются 10 диагностических методик, для более полного понимания сформированности интеллектуальной сферы учащихся 3 класса МОУ СОШ г. Копейска. Все полученные данные были переведены в проценты и вынесены в гистограммы, для более наглядного

представления. Так, по результатам всех проведенных методик, мы сделали вывод о том, что учащиеся находятся на среднем уровне сформированности интеллектуальной сферы. Что подтверждает актуальность и точность выбранной темы исследования.

Решая вторую задачу, был произведен подбор игровых технологий для развития интеллектуальной сферы младших школьников на уроках окружающего мира.

Мы выяснили, что урок окружающего мира достаточно сложен на восприятие для школьников. Поэтому, чтобы облегчить процесс обучения, на уроках используются игровые технологии. Игра – совсем недавно была ведущей деятельностью младших школьников, поэтому именно через работу с ней, детям проще осваивать материал и интересней.

Таким образом, поставленные цели для этой главы достигнуты.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Работа, которая преследует определенные цели, а именно, по обучению младшего школьника приемам мыслительных операций через использование на уроках игровых технологий способствует развитию способностей познания.

Диагностика и своевременная коррекция мышления младших школьников способствует более успешному развитию приемов логического мышления (сравнение, обобщение, классификация, анализ).

При выполнении развивающих заданий, упражнений у воспитанников происходит развитие речевого мышления, активной речи, что позволяет им более уверенно ориентироваться в простейших закономерностях окружающей их действительности и активнее использовать знания в повседневной жизни.

Мастерство педагога возбуждать, укреплять и развивать познавательные интересы учащихся в процессе обучения и воспитания состоит в умении сделать содержание своей работы богатым, глубоким, привлекательным, а способы познавательной деятельности младших школьников разнообразными, творческими, продуктивными.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения и воспитания, которая позволяет сделать интересными и увлекательными проводимые мероприятия, беседы в условиях интерната. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной деятельность по усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый воспитанниками материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в воспитательный процесс.

Таким образом, можно сделать вывод, что использование игровых технологий на уроках окружающего мира является наиболее эффективным способом повышения качества знаний учащихся по данному предмету и остальных, в том числе.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абрамова Г. С. Возрастная психология: учеб. пособие / Г. С. Абрамова. – Москва: Изд. центр "Академия", 2007. – 342 с.
2. Бараз Э. А. Формирование познавательных интересов младших школьников ив процессе личносно ориентированного взаимоотношения участников обучения: автореферат / Э. А. Бараз. – Челябинск, 2008. – 20 с.
3. Башлий Е. В. Игровые методы как одна из форм активных методов обучения // Дополнительное образование / Е. В. Башлий. – 2004. – №4. – С. 42-47.
4. Бесова М. А. Познавательные игры от А до Я / М. А. Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2004. – 272 с.
5. Блонский П. П. Психология младших школьников / П. П. Блонский. – Воронеж: НПО «МОДЭК», 2007. – 300 с.
6. Большой толковый психологический словарь / Ребер Артур. – Т.1 (А - О). – Москва: АСТ, 2009. – 592 с.
7. Возрастная и педагогическая психология: хрестоматия / сост. И. В. Дубровина и др. – Москва: АСАДЕМА, 2009. – 317 с.
8. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский. – Москва: Педагогика, 201. – 495 с.
9. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л. С. Выгосткий. – Москва, 1991.
10. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии / Л. С. Выготский. – 1966. – № 6.
11. Выготский Л. С. Мышление и речь / Л. С. Выготский. – Т. 2. – Москва, 1982.
12. Выготский Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский. – Москва, 1991.
13. Выготский Л. С. Психология искусства / Л. С. Выготский. – Москва, 1996.

14. Кулагина И. Ю. Возрастная психология: развитие ребенка от рождения до 17 лет / И. Ю. Кулагина. – Москва: УРАО, 2009. – 426 с.
15. Николаев В. А. Интеллектуальное развитие младших школьников / В. А. Николаев. – Москва: ОГУ, 2005. – 111 с.
16. Нянковский М. А. Неизвестное об известном: интеллектуальные игры для школьников / М. А. Нянковский. – Ярославль: Академия развития, 2007. – 192 с.
17. Обухова Л. Ф. Возрастная психология (Детская психология): учебник / Л. Ф. Обухова. – Москва: Роспедагенство, 2006. – 161 с.
18. Пиаже Ж. Психология интеллекта / Ж. Пиаже. – Москва, 1969.
19. Плешакова А. Б. Игровые технологии в учебном процессе // Современные проблемы философского знания / А. Б. Плешакова. – Пенза, 2012. – Вып.3. – 145 с.
20. Психологическая диагностика развития школьников в норме и патологии / под. ред. Ю. М. Забродина. – Москва, 1990.
21. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – Москва, 2011. – Т. 1. – 521 с.
22. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. – Москва: Народное образование, 2008. – 194 с.
23. Симонова Л. П. Дидактические игры как элемент воспитания // Дополнительное образование / Л. П. Симонова. – 2004. – №1. – 97 с.
24. Тихомирова Л. Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника: популярное пособие для родителей и педагогов / Л. Ф. Тихомирова. – Ярославль: Академия развития, 2006. – 84 с.
25. Тихомирова Л. Ф. Развитие познавательных способностей детей: популярное пособие для родителей и педагогов / Л. Ф. Тихомирова. – Ярославль: Академия развития, 2007. – 227 с.
26. Финогенов А. В. Игровые технологии в школе: учеб.-метод. пособие / А. В. Финогенов, В. Э. Филиппов. – Красноярск: Красноярский государственный университет, 2011. – 89 с.

27. Харламов И. Ф. Педагогика: учеб. пособие / И. Ф. Харламов. – Москва: Юристъ, 2007. – 512 с.
28. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – Москва, 2009. – 243 с.
29. Эльконин Д. Б. Детская психология / Д. Б. Эльконин. – Москва, 1960.
30. Эльконин Д. Б. Творческие ролевые игры детей дошкольного возраста / Д. Б. Эльконин. – Москва, 1957.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

МЕТОДИКИ ИЗУЧЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ (ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ) СФЕРЫ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА

Внимание

1. Методика “Изучение переключения внимания”

Цель: изучение и оценка способности к переключению внимания.
Оборудование: таблица с числами черного и красного цветов от 1 до 12, написанными не по порядку; секундомер.

Порядок исследования. По сигналу исследователя испытуемый должен назвать и показать числа : а) черного цвета от 1 до 12; б) красного цвета от 12 до 1; в) черного цвета в возрастающем порядке, а красного - в убывающем (например, 1 - черная, 12 - красная, 2 - черная, 11 - красная и т.д.). Время опыта фиксируется с помощью секундомера.

Обработка и анализ результатов. Разность между временем, необходимым для завершения последнего задания, и суммой времени, затраченного на работу над первым и вторым, будет тем временем, которое испытуемый расходует на переключение внимания при переходе от одной деятельности к другой.

2. Оценка устойчивости внимания методом корректурной пробы

Цель: исследование устойчивости внимания учащихся.
Оборудование: стандартный бланк теста “Корректурная проба”, секундомер. Порядок исследования. Исследование необходимо проводить

индивидуально. Начинать нужно убедившись, что у испытуемого есть желание выполнять задание. При этом у него не должно создаваться впечатление, что его экзаменуют. Испытуемый должен сидеть за столом в удобной для выполнения данного задания позе.

Экзаменатор выдает ему бланк “Корректирующей пробы” и разъясняет суть по следующей инструкции: “На бланке напечатаны буквы русского алфавита. Последовательно рассматривая каждую строчку, отыскивай буквы “к” и “р” и зачеркивай их. Задание нужно выполнить быстро и точно”. Испытуемый начинает работать по команде экспериментатора. Через десять минут отмечается последняя рассмотренная буква.

Обработка и анализ результатов. Сверяются результаты в корректирующем бланке испытуемого с программой - ключом к тесту. Подсчитываются общее количество просмотренных за десять минут букв, количество правильно вычеркнутых за время работы букв, количество букв, которые необходимо было вычеркнуть.

Рассчитывается продуктивность внимания, равная количеству просмотренных за десять минут букв и точность, вычисленная по формуле $K = m/n \cdot 100\%$, где K - точность, n - количество букв, которые необходимо было вычеркнуть, m - количество правильно вычеркнутых во время работы букв.

3. Исследование особенностей распределения внимания (методика Т.Е. Рыбакова)

Оборудование: бланк, состоящий из чередующихся кружков и крестов (на каждой строчке семь кружков и пять крестов, всего 42 кружка и 30 крестов), секундомер.

Порядок исследования. Испытуемому предъявляют бланк и просят считать вслух, не останавливаясь (без помощи пальца), по горизонтали число кружков и крестов в отдельности.

Обработка и анализ результатов. Экспериментатор замечает время, которое требуется испытуемому на весь подсчет элементов, фиксирует все остановки испытуемого и те моменты, когда он начинает сбиваться со счета.

Сопоставление количества остановок, количества ошибок и порядкового номера элемента, с которого испытуемый начинает сбиваться со счета, позволит сделать вывод об уровне распределения внимания у испытуемого.

Память

1. Методика “Определение типа памяти”

Цель: определение преобладающего типа памяти.

Оборудование: четыре ряда слов, записанных на отдельных карточках; секундомер.

Для запоминания на слух: машина, яблоко, карандаш, весна, лампа, лес, дождь, цветок, кастрюля, попугай.

Для запоминания при зрительном восприятии: самолет, груша, ручка, зима, свеча, поле, молния, орех, сковородка, утка.

Для запоминания при моторно-слуховом восприятии: пароход, слива, линейка, лето, абажур, река, гром, ягода, тарелка, гусь.

Для запоминания при комбинированном восприятии: поезд, вишня, тетрадь, осень, торшер, поляна, гроза, гриб, чашка, курица.

Порядок исследования. Ученику сообщают, что ему будет прочитан ряд слов, которые он должен постараться запомнить и по команде экспериментатора записать. Читается первый ряд слов. Интервал между словами при чтении - 3 секунды; записывать их ученик должен после 10-секундного перерыва после окончания чтения всего ряда; затем отдых 10 минут.

Предложите ученику про себя прочитать слова второго ряда, которые экспонируются в течение одной минуты, и записать те, которые он сумел запомнить. Отдых 10 минут.

Экспериментатор читает ученику слова третьего ряда, а испытуемый шепотом повторяет каждое из них и “записывает” в воздухе. Затем записывает на листке запомнившиеся слова. Отдых 10 минут.

Экспериментатор показывает ученику слова четвертого ряда, читает их ему. Испытуемый повторяет каждое слово шепотом, “записывает” в воздухе. Затем записывает на листке запомнившиеся слова. Отдых 10 минут.

Обработка и анализ результатов. О преобладающем типе памяти испытуемого можно сделать вывод, подсчитав коэффициент типа памяти (С). $C = a/10$, где а - количество правильно воспроизведенных слов в ряду.

Тип памяти определяется по тому, в каком из рядов было большее воспроизведение слов. Чем ближе коэффициент типа памяти к единице, тем лучше развит у испытуемого данный тип памяти.

2. Методика “Изучение логической и механической памяти”

Цель: исследование логической и механической памяти методом запоминания двух рядов слов.

Оборудование: два ряда слов (в первом ряду между словами существует смысловая связь, во втором ряду отсутствует), секундомер.

| Первый ряд: | Второй ряд: |
|------------------|----------------------|
| кукла - играть | жук - кресло |
| курица - яйцо | компас - клей |
| ножницы - резать | колокольчик - стрела |
| лошадь - сани | синица - сестра |
| книга - учитель | лейка - трамвай |
| бабочка - муха | ботинки - самовар |
| щетка - зубы | спичка - графин |
| снег - зима | шляпа - пчела |
| корова - молоко | рыба - пожар |
| лампа - вечер | пила - яичница |

Порядок исследования. Ученику сообщают, что будут прочитаны пары слов, которые он должен запомнить. Экспериментатор читает испытуемому десять пар слов первого ряда (интервал между парой - пять секунд).

После десятисекундного перерыва читаются левые слова ряда (с интервалом десять секунд), а испытуемый записывает запомнившиеся слова правой половины ряда.

Аналогичная работа проводится со словами второго ряда.

Обработка и анализ результатов. Результаты исследования заносятся в следующую таблицу.

| Таблица | | | | |
|---------------------------------------|--------------|-------------|---------------------------|-------|
| Объем смысловой и механической памяти | | | | |
| Объем смысловой памяти | | | Объем механической памяти | |
| Количество | Количество | Коэффициент | Количество | |
| Количество | Коэффициент | | | |
| слов первого | запомнив- | смысловой | слов второго | |
| запомнив- | механической | | | |
| ряда | шихся слов | памяти | ряда | шихся |
| слов | памяти | | | |
| (А) | (В) | $C = B / A$ | (А) | (В) |
| $C = B / A$ | | | | |

Мышление

1. Методика “Простые аналогии”

Цель: исследование логичности и гибкости мышления.

Оборудование: бланк, в котором напечатаны два ряда слов по образцу.

1. Бежать
стоять
КОНЮШНЯ
Кричать
а) молчать, б) ползать, в) шуметь, г) звать, д)
2. Паровоз
вагоны
КОНЮШНЯ
Конь
а) конюх, б) лошадь, в) овес, г) телега, д)
3. Нога
сапог
Глаза
а) голова, б) очки, в) слезы, г) зрение, д) нос
4. Коровы
стадо
Деревья
а) лес, б) овцы, в) охотник, г) стая, д) хищник
5. Малина
ягода
Математика
а) книга, б) стол, в) парта, г) тетради, д) мел
6. Рожь
поле
Яблоня
а) садовник, б) забор, в) яблоки, г) сад, д) листья
7. Театр
зритель
д) сторож
Библиотека
а) полки, б) книги, в) читатель, г) библиотекарь,
8. Пароход
пристань
шпалы
Поезд
а) рельсы, б) вокзал, в) земля, г) пассажир, д)
9. Смородина
ягода
Кастрюля
а) плита, б) суп, в) ложка, г) посуда, д) повар

10. Болезнь Телевизор
лечить а) включить, б) ставить, в) отремонтировать, г)
квартира, д) мастер

11. Дом Лестница
этажи а) жители, б) ступеньки, в) каменный,

Порядок исследования. Ученик изучает пару слов, размещенных слева, уста- навливая между ними логическую связь, а затем по аналогии строит пару справа, выбирая из предложенных нужное понятие. Если ученик не может понять, как это делается, одну пару слов можно разобрать вместе с ним.

Обработка и анализ результатов. О высоком уровне логики мышления свидетельствуют восемь-десять правильных ответов, о хорошем 6-7 ответов, о достаточном - 4-5, о низком - менее чем 5.

2. Методика “Исключение лишнего”

Цель: изучение способности к обобщению. Оборудование: листок с двенадцатью рядами слов типа:

1. Лампа, фонарь, солнце, свеча.
2. Сапоги, ботинки, шнурки, валенки.
3. Собака, лошадь, корова, лось.
4. Стол, стул, пол, кровать.

5. Сладкий, горький, кислый, горячий.
6. Очки, глаза, нос, уши.
7. Трактор, комбайн, машина, сани.
8. Москва, Киев, Волга, Минск.
9. Шум, свист, гром, град.
10. Суп, кисель, кастрюля, картошка.
11. Береза, сосна, дуб, роза.
12. Абрикос, персик, помидор, апельсин.

Порядок исследования. Ученику необходимо в каждом ряду слов найти такое, которое не подходит, лишнее, и объяснить почему.

Обработка и анализ результатов.

1. Определить количество правильных ответов (выделение лишнего слова).
2. Установить, сколько рядов обобщено с помощью двух родовых понятий (лишняя “кастрюля” - это посуда, а остальное - еда).
3. Выявить, сколько рядов обобщено с помощью одного родового понятия.

4. Определить, какие допущены ошибки, особенно в плане использования для обобщения несущественных свойств (цвета, величины и т.д.).

Ключ к оценке результатов. Высокий уровень - 7-12 рядов обобщены с родовыми понятиями; хороший - 5-6 рядов с двумя, а остальные с одним; средний - 7-12 рядов с одним родовым понятием; низкий - 1-6 рядов с одним родовым понятием.

3. Методика “Изучение скорости мышления”

Цель: определение скорости мышления.

Оборудование: набор слов с пропущенными буквами, секундомер.

Слова:

| | | | |
|------|--------|---------|---------|
| п-ра | д-р-во | п-и-а | п-сь-о |
| г-ра | з-м-к | р-ба | о-н- |
| п-ле | к-м-нь | ф-н-ш | з-о-ок |
| к-са | п-с-к | х-кк-й | к-ш-а |
| т-ло | с-ни | у-и-ель | ш-ш-а |
| р-ба | с-ол | к-р-ца | п-р-г |
| р-ка | ш-о-а | б-р-за | ш-п-а |
| п-ля | к-и-а | п-е-д | б-р-б-н |
| с-ло | с-л-це | с-ег | к-нь-и |
| м-ре | д-с-а | в-с-а | д-р-в- |

Порядок исследования. В приведенных словах пропущены буквы. Каждая черточка соответствует одной букве. За три минуты необходимо образовать как можно больше существительных единственного числа.

Обработка и анализ результатов: 25-30 слов - высокая скорость мышления; 20-24 слова - хорошая скорость мышления; 15-19 слов - средняя скорость мышления; 10-14 слов - ниже средней; до 10 слов - инертное мышление.

Этими критериями следует пользоваться при оценке учащихся 2-4-х классов, первоклассников можно исследовать со второго полугодия и начинать отсчет с третьего уровня: 19-16 слов - высокий уровень мышления; 10-15 слов - хороший; 5-9 слов - средний; до 5 слов - низкий.

4. Методика “Изучение саморегуляции”

Цель: определение уровня сформированности саморегуляции в интеллектуальной деятельности. Оборудование: образец с изображением палочек и черточек (/ -// -/// -/) на тетрадном листе в линейку, простой карандаш.

Порядок исследования. Испытуемому предлагают в течении 15 минут на тетрадном листе в линейку писать палочки и черточки так, как показано в образце, соблюдая при этом правила: писать палочки и черточки в определенной последовательности, не писать на полях, правильно переносить знаки с одной строки на другую, писать не на каждой строке, а через одну.

В протоколе экспериментатор фиксирует, как принимается и выполняется задание - полностью, частично или не принимается, не

выполняется совсем. Фиксируется также качество самоконтроля по ходу выполнения задания (характер допущенных ошибок, реакция на ошибки, т.е. замечает или не замечает, исправляет или не исправляет их), качество самоконтроля при оценке результатов деятельности (старается основательно проверить и проверяет, ограничивается беглым просмотром, вообще не просматривает работу, а отдает ее экспериментатору сразу по окончании). Исследование проводится индивидуально.

Обработка и анализ результатов. Определяют уровень сформированности саморегуляции в интеллектуальной деятельности. Это один из компонентов общей способности к учению.

1 уровень. Ребенок принимает задание полностью, во всех компонентах, сохраняет цель до конца занятия; работает сосредоточенно, не отвлекаясь, примерно в одинаковом темпе; работает в основном точно, если и допускает отдельные ошибки, то при проверке замечает и самостоятельно устраняет их; не спешит сдавать работу сразу же, а еще раз проверяет написанное, в случае необходимости вносит поправки, делает все возможное, чтобы работа была выполнена не только правильно, но и выглядела аккуратной, красивой.

2 уровень. Ребенок принимает задание полностью, сохраняет цель до конца занятия; по ходу работы допускает немногочисленные ошибки, но не замечает и самостоятельно не устраняет их; не устраняет ошибок и в специально отведенное для проверки время в конце занятия, ограничивается беглым просмотром написанного, качество оформления работы его не заботит, хотя общее стремление получить хороший результат у него имеется.

3 уровень. Ребенок принимает цель задания частично и не может ее сохранить во всем объеме до конца занятия; поэтому пишет знаки беспорядочно; в процессе работы допускает ошибки не только из-за невнимательности, но и потому, что не запомнил какие-то правила или забыл их; свои ошибки не замечает, не исправляет их ни по ходу работы, ни в конце занятия; по окончании работы не проявляет желания улучшить ее качество; к полученному результату вообще равнодушен.

4 уровень. Ребенок принимает очень небольшую часть цели, но почти сразу же теряет ее; пишет знаки в случайном порядке; ошибок не замечает и не исправляет, не использует и время, отведенное для проверки выполнения задания в конце занятия; по окончании сразу же оставляет работу без внимания; к качеству выполненной работы равнодушен.

5 уровень. Ребенок совсем не принимает задание по содержанию, более того, чаще вообще не понимает, что перед ним поставлена какая-то задача; в лучшем случае он улавливает из инструкции только то, что ему надо действовать карандашом и бумагой, пытается это делать, исписывая или разрисовывая лист как получится, не признавая при этом ни полей, ни строчек; о саморегуляции на заключительном этапе занятия говорить даже не приходится.

Воображение

Методика “Дорисовывание фигур”

Цель: изучение оригинальности решения задач на воображение.

Оборудование: набор из двадцати карточек с нарисованными на них фигурами: контурное изображение частей предметов, например, ствол с

одной веткой, кружок-голова с двумя ушами и т.д., простые геометрические фигуры (круг, квадрат, треугольник и т.д.), цветные карандаши, бумага.

Порядок исследования. Ученику необходимо дорисовать каждую их фигур так, чтобы получилась красивая картинка.

Обработка и анализ результатов. Количественная оценка степени оригинальности производится подсчетом количества изображений, которые не повторялись у ребенка и не повторялись ни у кого из детей группы. Одинаковыми считаются те рисунки, в которых разные эталонные фигуры превращались в один и тот же элемент рисунка.

Подсчитанный коэффициент оригинальности соотносят с одним из шести типов решения задачи на воображение.

Нулевой тип. Характеризуется тем, что ребенок еще не принимает задачу на построение образа воображения с использованием заданного элемента. Он не дорисовывает его, а рисует рядом что-то свое (свободное фантазирование).

1 тип - ребенок дорисовывает фигуру на карточке так, что получается изображение отдельного объекта (дерево), но изображение контурное, схематичное, лишённое деталей.

2 тип - также изображается отдельный объект, но с разнообразными деталями.

3 тип - изображая отдельный объект, ребенок уже включает его в какой-нибудь воображаемый сюжет (не просто девочка, а девочка, делающая зарядку).

4 тип - ребенок изображает несколько объектов по воображаемому сюжету (девочка гуляет с собакой). 5 тип - заданная фигура используется качественно по-новому.

Если в 1-4 типах она выступает как основная часть картинка, которую рисовал ребенок (кружок-голова), то теперь фигура включается как один из второстепенных элементов для создания образа воображения (треугольник уже не крыша, а грифель карандаша, которым мальчик рисует картину).