

Министерство образования и науки Челябинской области
ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1»
Кафедра общественных и естественнонаучных дисциплин

Мирхайдарова Ангелина Димовна

РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА

КУРСОВАЯ РАБОТА

Реферат защищен
с оценкой «_____» (_____)
«_____» _____ 2021 года

Участие в Конкурсе рефератов:
Рекомендован _____
подпись руководителя

Не рекомендован _____
подпись руководителя

Специальность: 44.02.02
Преподавание в начальных классах
Курс: 3, **группа:** 32
Руководитель: Лебедева Е.Ю.,
преподаватель МДК 01.09
Обществознание с методикой
преподавания
высшей квалификационной категории

Челябинск, 2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА	
1.1. Сущность понятий «активность», «познавательная активность».	6
1.2. Игровые технологии: характеристика и виды.	8
1.3. Дидактическая игра , ее функции и виды.	16
1.4. Роль и значение дидактических игр в развитии познавательной активности у младших школьников на уроках окружающего мира.	20
Выводы по 1 главе.	22
ГЛАВА 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА.	
2.1. Роль учителя в организации дидактических игр.	24
2.2. Применение дидактических игр на уроках окружающего мира для развития познавательной активности.	27
Выводы по 2 главе.	
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность проблемы исследования. Актуальность темы исследования обусловлена несколькими обстоятельствами. Прежде всего, это требования государственной политики в области образования, отмеченные в федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации», федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования (ФГОС НОО). Согласно этим документам, определяющей целью национального образования является общекультурное, личностное и познавательное развитие учащихся, которое обеспечивает такую важную ключевую компетенцию, как способность учащегося к обучению (функциональную грамотность). В ФГОС НОО подробно изложены ведущие требования к образовательному процессу и отмечены отличительные особенности выпускника (так называемый «портрет выпускника начальной школы»), приоритетными среди которых являются: «владеющий базовыми навыками обучения», «умеющий организовать собственную учебную деятельность», «готовый самостоятельно действовать в нестандартных условиях».

Таким образом, выпускник начальной школы должен быть хорошо подготовлен и способен к саморазвитию, активному обучению и познанию, что достигается высоким уровнем развития познавательной активности.

К основным условиям развития познавательной активности относится учебный процесс. Очевидно, что ведущей деятельностью младшего школьного возраста является все же учебная, в ходе которой учителю необходимо работать над пробуждением интереса к знаниям, к самому учебному процессу и формированием потребности в самообразовании. В то же время педагоги и психологи доказали, что обучение будет гораздо более продуктивным, если учащиеся будут иметь относительно высокий уровень познавательной активности. Эта задача может быть успешно решена, например, во внеурочной деятельности.

Поэтому в том возрасте, когда закладываются интересы и склонности к определенному предмету, важно рассмотреть вопрос о формировании устойчивого познавательного интереса младшего школьника, который является первым шагом в развитии познавательной активности ребенка.

Благодаря сформированности учебной мотивации школьники быстрее усваивают учебный материал, у них формируется познавательная активность, интерес к процессу учения. Процесс обучения становится осознанным и эффективным. Интерес к познанию, потребность в освоении необходимых знаний возникают у ребенка в процессе деятельности, наиболее значимой для каждого возрастного периода его развития. К этому выводу приводят исследования Б.Г. Ананьева, В.В. Давыдова, А.Н. Леонтьева, А.М. Матюшкина, В.С. Мухиной, С.Л. Рубинштейна, Д.Б. Эльконина и других.

В данных работах особо подчеркивается, что ведущей для младшего школьника является учебная деятельность. В то же время важное место в учении занимает такой вид деятельности, как игра. Для того, чтобы у ребёнка сформировалась учебная деятельность, необходимо чтобы переход от игры к учебному познанию осуществлялся плавно, именно поэтому, особенно в первом классе начальной школы, учителем используется очень много различных игр, игровых приемов на уроках для того чтобы активизировать детей, поддерживать их интерес, стимулировать процесс самостоятельной познавательной активности. Педагогический феномен игры учащихся истолкован в трудах педагогов-новаторов А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинского, Д.Б. Эльконина и др.

На основании актуальности проблемы нами сформулирована **тема исследования:** «Использование игровых технологий как средства развития познавательной активности у младших школьников на уроках окружающего мира».

Цель исследования: на основе анализа современной научной психолого-педагогической литературы рассмотреть возможности использования игровых

технологий как средства развития познавательной активности у младших школьников на уроках окружающего мира.

Объект исследования: образовательный процесс в начальной школе

Предмет исследования: развитие познавательной активности у младших школьников посредством применения игровых технологий на уроках окружающего мира

Задачи исследования:

- 1) Дать характеристику понятия «познавательная активность», и «активность».
- 2) Рассмотреть понятие «игровая технология», ее характеристику и виды.
- 3) Изучить разные подходы к дидактической игре, ее функции и виды.
- 4) Обосновать роль и значение дидактических игр в развитии познавательной активности у младших школьников на уроках окружающего мира.
- 5) Обобщить материалы исследования и сделать выводы.

В работе использованы теоретические **методы исследования:** поиск и отбор источников информации, структурирование информации, анализ, синтез, сравнение, систематизация, классификация, обобщение.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА

1.1. Сущность понятий «активность», «познавательная активность»

Одна из главных задач современной школы состоит не только в том, чтобы сформировать у учащихся знания и умения, востребованные в различных областях деятельности, но и пробудить у них личностный мотив к познанию, привить интерес к обучению, сформировать и развить познавательную активность [1].

Многие ученые и исследователи, изучая познавательную активность младших школьников, говорили о важности ее в образовательном процессе. Поскольку развитие познавательной активности в данном возрастном периоде определяет эффективность обучения на последующих этапах. Вопросами развития познавательной активности занимались и продолжают заниматься многие ученые, психологи и педагоги Б.Г. Ананьев, М.Ф. Беляев, Л.И. Божович, Л.А. Гордон, С.Л. Рубинштейн, В.Н. Мясищев, Г.И. Щукина, Н.Г. Морозова и др.

Словарь русского языка даёт общеупотребительное определение «активного» как деятельного, энергичного, развивающегося. В литературе и бытовой речи понятие «активности» часто употребляется как синоним понятия «деятельности». По мнению А.Н. Леонтьева активность – понятие, указывающее на способность живых существ производить спонтанные движения и изменяться под воздействием внешних и внутренних стимулов – раздражителей. Изучив варианты определения «активность», целесообразно рассмотреть термин «познавательная активность» [2].

Г.И. Щукина определяет «познавательную активность» как качество личности, которое включает стремление личности к познанию, выражает интеллектуальный отклик на процесс познания. Качеством личности «познавательная активность» становится, по её мнению, при устойчивом проявлении стремления к познанию

По мнению Ушинского К.Д. Познавательная активность- это организация учителем последовательных умственных действий учащихся, направленных на формирование осознанной потребности в получении знаний и устойчивого мировоззрения, именно активная деятельность ребенка в процессе учения становится решающим фактором его эстетического, интеллектуального и этического воспитания и развития, процесс получения знаний должен стать потребностью ученика. [1].

Познавательная деятельность – это активное изучение человеком окружающей действительности, в процессе которого индивид приобретает знания, познает законы существования окружающего мира и учится не только взаимодействовать с ним, но и целенаправленно воздействовать на него. Познавательная деятельность необходима человеку, чтобы он смог раскрыть заложенные в себе способности, найти своё место в жизни [1].

В целом, педагоги-ученые определяют процесс познавательной активности младших школьников как целенаправленную деятельность, направленную на личностное развитие младшего школьника и ориентированную на становление субъективных характеристик в учебно-познавательной работе.

Познавательная активность является социально значимым качеством личности и формируется у школьников в учебной деятельности. Проблема развития познавательной активности младших школьников, как показывают исследования, находилась в центре внимания педагогов с давних времен. Педагогическая действительность ежедневно доказывает, что процесс обучения проходит эффективнее, если школьник проявляет познавательную активность. Данное явление зафиксировано в педагогической теории как принцип «активности и самостоятельности учащихся в обучении» [2].

Проблема развития познавательной активности младших школьников – одна из актуальных проблем, поскольку данное качество играет большую роль в развитии личности ребёнка. Развитие познавательной активности, в силу своей практической значимости, постоянно обращала на себя внимания

великих исследователей. В трудах Н.П. Аникеевой присутствуют предпосылки к развитию познавательной активности у детей на уроках в начальной школе: «воспитание игрой», Л.И. Бажовича: «проблема развития мотивационной сферы ребенка», В.И. Сластенина: «формирование интереса к учению у школьников», Т.И. Шамова: «активизация учения школьников», Г.И. Щукиной: «педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся».

Проблема формирования познавательной активности возникла давно и до сегодняшних дней является одной из самых актуальных. Уровень познавательной активности школьника определяет эффективность решения обучающей, развивающей и воспитывающей задач обучения, поскольку она стимулирует развитие самостоятельности, поисково-творческий подход к овладению содержанием образования, побуждает к самообразованию.

Выделяют следующие уровни познавательной активности:

Первый уровень – воспроизводящая активность. Характеризуется стремлением учащегося понять, запомнить и воспроизвести знания, овладеть способом его применения по образцу. Этот уровень отличается неустойчивостью волевых усилий школьника, отсутствием у учащихся интереса к углублению знаний, отсутствие вопросов типа: «Почему?»

Второй уровень – интерпретирующая активность. Характеризуется стремлением учащегося к выявлению смысла изучаемого содержания, стремлением познать связи между явлениями и процессами, овладеть способами применения знаний в измененных условиях. Характерный показатель: большая устойчивость волевых усилий, которая проявляется в том, что учащийся стремится довести начатое дело до конца, при затруднении не отказывается от выполнения задания, а ищет пути решения.

Третий уровень – творческий. Характеризуется интересом и стремлением не только проникнуть глубоко в сущность явлений и их взаимосвязей, но и найти для этой цели новый способ. Характерной особенностью этого уровня является проявление высоких волевых качеств учащегося, упорство и

настойчивость в достижении цели, широкие и стойкие познавательные интересы. Данный уровень активности обеспечивается возбуждением высокой степени рассогласования между тем, что учащийся знал, что уже встречалось в его опыте и новой информацией, новым явлением [3].

Классификации уровней познавательной активности:

Подход по Г.И. Щукиной:

1. Репродуктивно-подражательная активность - собственная активность ученика в учебной деятельности недостаточна;
2. Поисково-исполнительская деятельность - ученик уже самостоятельно пытается найти пути решения учебной задачи
3. Творческая активность - и учебная задача, и способы ее решения предлагаются самим учеником

Стадии познавательного процесса (по Т.И. Шамовой):

1. Воспроизводящая активность - Находясь на первом уровне познавательной активности, учащийся должен научиться воспроизводить при необходимости полученные знания или умения.
2. Интерпретирующая активность - Название интерпретирующего уровня говорит само за себя; уже имея некоторые знания, необходимо научиться трактовать их в новых учебных условиях, отталкиваясь от привычных образцов.
3. Творческая активность - Творческий уровень познавательной активности характерен для учащихся, которые не только усваивают связи между предметами и явлениями, но и пытаются найти для этой цели новый способ.

Признаки познавательной активности:

1. Вопросы поискового и познавательного характера.
2. Речевая активность.
3. Готовность преодолевать учебные трудности.
4. Любознательность.

5. Самостоятельность при решении учебных задач.
6. Стремление заниматься умственной деятельностью.
7. Стремление к экспериментированию.
8. Развитая речь.
9. Стремление и умение доказывать свою точку зрения.
10. Просьба о помощи в выборе способа.
11. Оригинальность суждений, выводов.
12. Самостоятельность поисковой деятельности.
13. Интерес к новому.
14. Стремление поделиться новыми фактами с друзьями.
15. Активное участие в поисковой деятельности.
16. Эмоциональный подъём.
17. «Горящие» глаза ребенка.
18. Готовность к самостоятельному добыванию информации.
19. Повышенный интерес к какой-либо теме, проблеме.
20. Наблюдательность.

Анализ литературы показал, что наиболее аргументировано выделение авторами следующих компонентов структуры познавательной активности: эмоциональный, волевой, мотивационный, содержательно-процессуальный и компонент социальной ориентации.

Познавательную активность Д.А. Маловичко определяет единством четырех её составляющих: мотивационной, содержательно-операционной, эмоционально-волевой, личностной

И.С. Морозова и И.С. Штепина выделяют наиболее специфические компоненты, отражающие непосредственно процесс развития познавательной активности младших школьников: когнитивный, эмоциональный, деятельностный [2].

Таким образом, можно сделать вывод, что познавательная активность младших школьников является важным фактором улучшения и одновременно показателем эффективности и результативности процесса обучения, поскольку

она стимулирует развитие самостоятельности, поисково-творческий подход к овладению содержанием образования, побуждает к самообразованию.

1.2. Игровые технологии: характеристика и виды

Каждый день учитель находится в поиске современных педагогических технологий, с помощью которых он организует учебный процесс.

Педагогическая технология – явление многомерное: в теории и практике работы образовательных учреждений сегодня существует множество вариантов учебно-воспитательного процесса. Каждый автор и исполнитель привносит в педагогический процесс что-то свое, индивидуальное, в связи с чем говорят, что у каждого автора имеется своя конкретная технология.

Педагогическая технология – это содержательная техника реализации учебного процесса. (В.П. Беспалько) [11].

Педагогическая технология – совокупность психолого- педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса. (Б.Т.Лихачев.) [13].

Педагогическая технология – это описание процесса достижения планируемых результатов обучения (И.П.Волков) [11].

Существует большое количество классификаций педагогических технологий, мы рассмотрим педагогические технологии основанные на активизации и интенсификации деятельности учащихся:

- Игровые технологии
- Проблемное обучение
- Технология обучения на основе конспектов опорных сигналов В. Ф. Шаталова
- Технология коммуникативного обучения иноязычной культуре Е. И. Пассова, и др. [11].

В нашей работе мы рассмотрим один из видов педагогических технологий – игровые технологии.

Игровые технологии – это заданная ситуация, в основе которой лежит социальный опыт. Поместив человека в определенные обстоятельства, получается развивать в нем новые не свойственные ему качества, и прививать контроль над своим поведением.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их [14].

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин и др. На Западе наибольший вклад в научное понимание и толкование феномена внесли игры внесли Э.Берн, Р.Винклер, Г.-Х. Гадамер, Ж.Дилез, Ж.-П. Сартр, В.Франкл, Э.Финк, З.Фрейд, М.Эйген. Значительный интерес представляют подходы К.О. Апеля, Э.Гуссерля, Г.Зиммеля, Р.Кайюа, Х. Ортеги-и-Гассета, М.Хайдеггера, К.Ясперса. В анализе феномена игры современная наука опирается на исторически сложившиеся подходы в теории игры предшествующих эпох, каждая из которых характеризуется собственными взглядами на ее сущность. К анализу этого аспекта игры обращены работы М. Борна., Н.Н. Воробьева, Г.Е. Журавлева, Г. Клауса, М. Люшера, М.К. Мамардашвили, Ф. Фребеля, А. Эйнштейна. Современная теоретическая разработка различных аспектов феномена игры осуществляется в нескольких направлениях: изучение психолого-педагогической сущности игры; изучение культурологических оснований игры; изучение социологических свойств и качеств игры; изучение организационно-деятельностных игр; изучение возможностей игры в производственно-экономической сфере.

Педагогическая суть игровых технологий заключается в активизации познавательной активности, повышении самостоятельности обучающихся и обеспечении творческого подхода в обучении.

В отличие от игр, вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Цель – это сформировать навыки и умения обучающегося в активном творческом поиске. В процессе игровой деятельности активизируются не только знания, но и коммуникативные навыки, что обуславливает социальную значимость игровой технологии.

Игра – это естественная для ребёнка форма обучения. Она – часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы школьника, но удовлетворяет сегодняшние. Учитель, использующий игру, организует учебную деятельность (побуждает его к учению) исходя из естественных потребностей ребёнка, а не исключительно из своих (взрослых) соображений удобства, порядка и целесообразности. Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребёнка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребёнка. В игре дети учатся наблюдать, сравнивать, классифицировать предметы по тем или иным признакам; проявлять сообразительность, находчивость, а главное – обретают интерес к учебной деятельности.

Игра является отличным способом организовать деятельность человека. Это инновационный метод, помогающий сделать процесс обучения насыщенным и интересным.

В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке – игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста и поэтому делает упор на игру (игровую деятельность, игровые формы, приемы). Игра – это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальное условие жизнедеятельности.

Немецкий психолог К. Гросс, в начале XIX в. первым предпринявший попытку систематизировать изучение игры, называет её начальной школой поведения. По его мнению, какими бы внешними или внутренними факторами не мотивировались игры, их смысл именно в том, чтобы стать для ребёнка школой жизни.

Следует отметить, что в последнее время заметно возрос интерес психологов, педагогов, в частности дидактов, к игре как средству развития познавательной активности. Современная психология определяет, что игра охватывает все периоды жизни человека, что это вовсе не возрастной признак, а важная форма его жизнедеятельности. С игрой связана вся жизнь человека, изменяются лишь мотивы игры, формы проведения, степень проявления чувств и эмоций [5].

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии; в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела).

Рассмотрим функции игровой технологии:

- воспитательная функция – в нравственном характере игровой деятельности, в подражании нравственному образцу поведения. Воспитание осуществляется самим процессом игры, при постановке нравственных целей, требующих поиска нравственных средств, установления нравственных отношений;

- информационно-обучающая функция – в стимулировании развития творческого мышления игроков, посредством их участия в квазипрактической, в квазипрофессиональной деятельности, с возможностью параллельного оценивания и рефлексии успеха применения теоретических знаний на практике;

- мотивационно-побудительная функция – в высоком эмоциональном воздействии игры на участников, развитии у них интереса, азарта, стремления к успеху;

- рефлексивно-оценочная функция – в постоянной рефлексии каждым участником игры своего места в ней, своих действий, своего способа мышления; соотнесения себя и своей деятельности с деятельностью и способами действия других игроков; в оценке участников игры руководителем и экспертной группой в ходе подведения итогов;

- функция организации и управления познавательной деятельностью - реализуется в соответствии с планируемой тематикой занятий, их направленностью и решаемыми задачами. "Возможно не фрагментарное применение игрситуаций и не одна, отдельно взятая игра, а динамическая система сценарных, постепенно усложняющихся профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр, по всем основным разделам учебной программы, что будет способствовать совершенствованию продуктивных методов обучения, разработке научно обоснованных методик и методических приемов, а вместе с тем - созданию благоприятной атмосферы учения;

- диагностическая функция – реализуется посредством проявления в игровой позиции, реального "я", каждого участника и возможности построения на этом, посредством наблюдения, определенных выводов;

- психокоррекционная функция – проявляется в социальной ценности межличностного общения, в осмыслении посредством затруднений и находок, ценности себя и другого, в приобретении способности ставить себя на место другого с целью самооценки и последующей коррекции собственной деятельности.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Г.К. Селевко классифицирует игры по параметрам игровых технологий:

- 1) по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- 2) по характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые,
- 3) контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;
- 4) по игровой методике: предметно-сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;)
- 5) по предметной области: математические, музыкальные, театральные, трудовые, технические, народные, управленческие, коммерческие и т.д.;
- 6) по игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, телевизионные, компьютерные и т.д. [4].

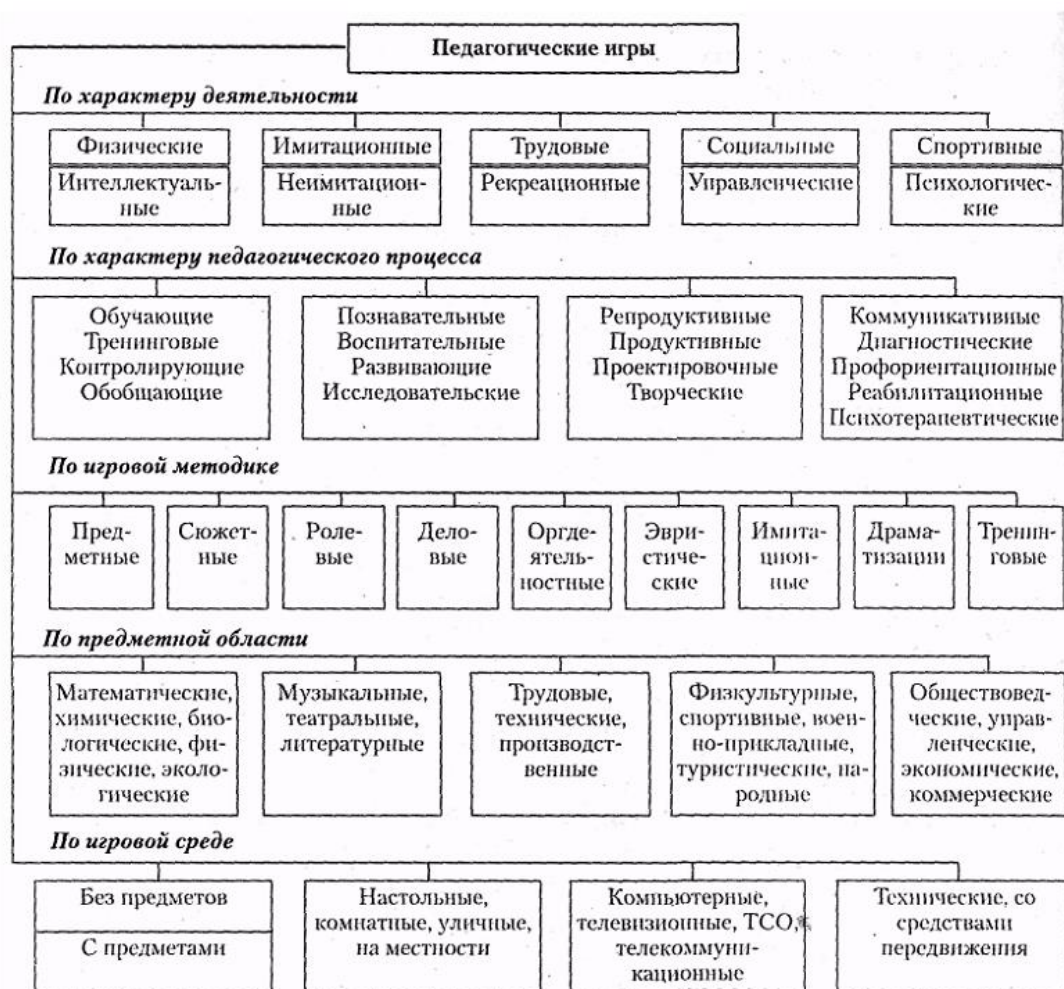


Рисунок 1 – Таблица «Педагогические игры»

Классификация педагогических игр по спектру целевых ориентаций :

- Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.
- Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности .

- Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

- Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия. Концептуальные основы игровых технологий

- Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Игровые технологии способствуют развитию познавательной активности на уроках. Игровые технологии можно использовать на всех этапах урока окружающего мира. Урок «Окружающий мир» – это основы естественных и социальных наук. Цель курса окружающего мира в начальной школе – осмысление личного опыта и приучение детей к рациональному постижению мира. Это связано с тем, что начальная школа - новый этап в жизни детей: из детского сада - в школу, в мир учителей, новых предметов, учебников. Задача учителя в это время - сделать так, чтобы встреча с незнакомым не испугала, не разочаровала, а, наоборот, способствовала возникновению интереса к учению. Учителю начальных классов приходится решать такую задачу почти каждый день. Важно сделать почти ежедневные встречи с новым материалом не скучными и обыденными, а радостными и интересными. Вот здесь на помощь приходят уроки - игры, уроки - путешествия. Разумно и уместно используя подобного рода уроки наряду с традиционными формами, учитель увлекает детей и тем самым создаёт почву для лучшего восприятия большого и сложного материала.

На таких уроках ученики работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь

хорошие знания (ученики это понимают и стараются лучше подготовиться к уроку). Игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся. Использовать игровые технологии можно на любой ступени обучения.

1.3. Разные подходы к дидактической игре, её функции и виды.

Одним из видов игровых технологий является - дидактическая игра, которая является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. В ней дети охотно преодолевают трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников глубокое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний [6].

В последние годы вопросы теории и практики дидактической игры разрабатывались и разрабатываются многими исследователями: А. И. Сорокина, В. Н. Аванесова, В. А. Дрызгунова, А. К. Бондаренко, З. М. Богуславская, Е. О. Смирнова, Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова и др.

Дидактические игры — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения (В. Н. Кругликов, 1988) [14].

Дидактическая игра — явление сложное, в различных исследованиях игра понимается как метод обучения, средство или форма организации образовательного процесса. Отличительной особенностью ДИ является наличие игрового действия и дидактической задачи, которую решает игрок в процессе игры [8].

Выделяют следующие виды дидактических игр:

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины, загадки,

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды. [9]

4. Игры с предметами. В качестве дидактических материалов используются игрушки, реальные предметы, произведения декоративно-прикладного искусства, объекты природы. Сюжетно-дидактические игры и игры инсценировки.

5. Настольно-печатные игры. Уточняют и расширяют представления об окружающей действительности, систематизируют знания, развивают мыслительные процессы. В основе игр – парность картинок. Лото, домино, лабиринт, разрезные картинки, пазлы.

6. Словесные игры. Процесс решения обучающей задачи осуществляется в мыслительном плане, на основе представлений и без опоры на наглядность.

В начальной школе позиции игры еще достаточно прочны; с одной стороны — это база для овладения учебной деятельностью и социальной ролью ученика, а с другой — она доставляет ребенку радость, создает психологический комфорт. [8]

Основные функции дидактической игры:

1. Формирует познавательный интерес и активность учащихся.
2. Активизирует умственную деятельность, внимание, творческие силы детей.
3. Развивает наблюдательность, смекалку, мышление, интеллект каждого ребёнка.

4. Снижает напряжение и усталость.
5. Формирует навыки самоконтроля и самооценки.
6. Формирует адекватные взаимоотношения и освоение социальных ролей.

Содержание дидактических игр формирует у детей правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе, предметам окружающего мира, систематизирует и углубляет знания детей, развивает познавательную активность, позволяет ребенку познавать, моделировать процессы и явления окружающего мира. С помощью дидактических игр учитель приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в различных условиях в соответствии с поставленной задачей.

Многие дидактические игры ставят перед детьми задачу рационально использовать имеющиеся знания в мыслительных операциях: находить характерные признаки в предметах и явлениях окружающего мира; сравнивать, группировать, классифицировать предметы по определенным признакам, делать правильные выводы, обобщения. Активность детского мышления является главной предпосылкой сознательного отношения к приобретению твердых, глубоких знаний, установления разумных отношений в коллективе.

Дидактические игры развивают сенсорные способности детей. Процессы ощущения и восприятия лежат в основе познания ребенком окружающей среды

Чтобы детям в школе было интересно, чтобы они уходили из школы не усталыми и понурыми, а бодрыми и веселыми, чтобы каждый день в школе дарил детям праздник, нужно помнить об игре на уроке.

Структурные составляющие дидактической игры:

– Дидактическая задача определяется целью учебного и воспитательного влияния. Сформулированная педагогом, она отражает его учебную деятельность. Дидактическую задачу игры определяют в соответствии с требованиями, предусмотренными программой, и с учётом возрастных особенностей детей.

– Игровая задача воспроизводится игроками. Дидактическая задача в дидактической игре реализуется посредством игровой задачи. Она определяет игровые действия. Главное то, что дидактическая задача в игре замаскирована и появляется перед игроками в виде игровой задачи.

– Игровые действия — основа игры. В разных играх игровые действия различаются по направлениям и отношению к игрокам. Игровые действия являются средством реализации игрового замысла, но содержат также действия, направленные на решение дидактической задачи. Правила игры, их содержание и направление обусловлены общими задачами формирования личности, игровыми задачами и игровыми действиями. В дидактической игре правила всегда заданы. С помощью правил педагог руководит игрой, процессами познавательной деятельности и поведением игроков.

– Подведение итогов (результат) проводится сразу по завершении игры. Это может быть подсчёт баллов; определение игроков, успешнее других выполнивших игровую задачу; определение команд-победителей и т. п.

Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны между собой. Сочетание всех элементов игры и их взаимодействие приводит к повышению организованности игры, к желаемому результату.

1.4. Роль и значение дидактических игр в развитии познавательной активности у младших школьников на уроках окружающего мира.

Изучая предмет «Окружающий мир», учащиеся знакомятся с наблюдением экспериментом, измерением, моделированием, классификацией и другими методами познания окружающего мира; усваивают новые компетенции, предметные знания и умения, а также комплекс личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных учебных действий для дальнейшего успешного освоения программного материала на новой ступени образования. В изучении окружающего мира раскрывается потенциал

учащихся, который во многом зависит от познавательной активности и познавательных интересов младших школьников.

В школе у детей формируются психологические предпосылки теоретического сознания, меняются мотивы поведения, открываются новые источники развития познавательной активности. Развитие этих процессов обуславливает учебная деятельность. Место игры в жизни младшего школьника О.С. Газман определяет таким образом: «Предшествующий данному возрасту вид деятельности у школьников не исчезает, а остается. Однако в ней успешно может усваиваться и содержание новой деятельности (учение). Наличие в жизни младших школьников усвоенного ранее вида деятельности (игры) облегчает адаптацию, в ней ребенок черпает образцы для решения новых жизненных задач. Она обеспечивает условия для нормального развития умственных, нравственных и физических сил. Элементы творческого самовыражения, проявление самостоятельности и активности младшего школьника формируются на основе усвоенных видов деятельности». [24]

Дидактические игры способствуют активизации всей психической деятельности младшего школьника. Развиваются познавательные процессы, мышление, память, воображение. Усовершенствуются умственная деятельность, включающая в себя поведение различных операций в их единстве. Внимание становится более целенаправленным, устойчивым, и у учащегося появляется умение правильно его распределять. Стимулируется развитие познавательных способностей, наблюдательности и любознательности. У младших школьников начинает проявляться волевое сдерживающее начало.

Соблюдение правил, являющееся результатом возникшего у детей интереса к игре, помогает воспитанию важных нравственно-волевых качеств, таких, как организовать, сдержанность, доброжелательность, честность.

В процессе проведения дидактической игры у детей формируется умение работать самостоятельно, осуществлять контроль и самоконтроль, согласовывать свои действия.

Дети, приходящие в школу, еще не имеют целенаправленного внимания. Они обращают внимание в основном на то, что им непосредственно интересно, что выделяется яркостью и необычностью (непроизвольное внимание). Постепенно ребенок учится направлять и устойчиво сохранять внимание на нужных предметах.

Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребёнка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребёнка. В игре дети учатся наблюдать, сравнивать, классифицировать предметы по тем или иным признакам; проявлять сообразительность, находчивость, а главное – обретают интерес к учебной деятельности

На уроках окружающего мира в игре школьники учатся осваивать новые темы, учатся исследовать новое, выявлять закономерности, ставить учебные задачи, также игра способствует постановке и решению проблем. А.А. Смоленцева подчеркивает, что во многом ценность использования дидактических игр в учебном процессе определяется тем, насколько игра способствует активизации мыслительной деятельности учащихся, вызывает интерес к изучаемому учебному материалу и обеспечивает прочное и сознательное его усвоение [13].

Таким образом, использование дидактических игр на уроках окружающего мира способствует развитию познавательной активности, а также позволяет сделать занятие увлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов

Выводы по первой главе

В содержании первой главы мы рассмотрели такие понятия, как «активность», и «познавательная активность» с разных точек зрения. Рассмотрели, кто занимался развитием познавательной активности у детей на уроках в начальной школе. Также были выделены три уровня познавательной активности, классификации уровней познавательной активности по Г.И. Щукиной, стадии познавательного интереса по Т.И. Шамовой и признаки познавательной активности. Определили познавательную активность единством четырёх ее составляющих: мотивационной, содержательно-операционной, эмоционально-волевой и личностной, рассмотрели как И.С. Морозова и И.С. Штепина выделяют наиболее специфические компоненты, отражающие непосредственно процесс развития познавательной активности младших школьников: когнитивный, эмоциональный, деятельностный.

Во втором параграфе мы рассматривали понятие «игровые технологии», характеристику, функции и виды. Так же понятие «педагогическая технология» с разных точек зрения авторов, и ее классификацию. Так же выявили педагогическую суть игровых технологий, отличие игры от педагогической игры, затем понятие «игра», классификацию игры по параметрам игровых технологий Г.К. Селевко. Выявили в качестве чего используется игровая деятельность со время учебного процесса.

В третьем параграфе мы изучили разные подходы к дидактической игре, ее функции и виды. Так же несколько точек зрения понятия «дидактическая игра», и структурные составляющие дидактической игры.

В четвертом параграфе рассмотрели роль и значение дидактических игр в развитии познавательной активности у младших школьников на уроках окружающего мира. Изучая предмет «Окружающий мир», учащиеся знакомятся с наблюдением экспериментом, измерением, моделированием, классификацией и другими методами познания окружающего мира;

На основании вышесказанного сделали вывод, что использование игровых технологий и дидактических игр являются одной из уникальных форм воспитания, которые позволяют сделать занимательным усвоение основных

базовых знаний на уроках «Окружающего мира». Игровые технологии в исследовании рассматриваем как эффективное средство по активизации познавательной активности на уроках окружающего мира.

ГЛАВА 2. МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРИМЕНЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА

2.1. Роль учителя в организации дидактических игр

Большая роль в организации игровой деятельности лежит на педагоге. Именно его грамотность и умения способствуют целесообразному применению дидактических игр на уроках.

Организация дидактических игр педагогом, по мнению А. К. Бондаренко осуществляется в трёх основных направлениях: подготовка к проведению дидактической игры, её проведение и анализ. [6]

Подготовка к проведению дидактической игры включает:

- отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения: углубление и обобщение знаний, развитие сенсорных способностей, активизация психических процессов (память, внимание, мышление, речь) и др;
- установления соответствия отобранной игры программным требованиям воспитания и обучения детей определённой возрастной группы;
- определение наиболее удобного времени дидактической игры в процессе урока;
- подготовка к игре детей: обогащение их знаниями, представлениями о предметах и явлениях окружающей жизни, необходимыми для решения игровой задачи.

Проведение дидактической игры включает:

1. Ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом, который будет использован в игре (показ предметов, картинок, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей о них); объяснение хода и правил игры. При этом учитель обращает внимание на: поведение детей в соответствии с правилами игры, на чёткое выполнение правил (что они запрещают, разрешают, предписывают);

2. Показ игровых действий, в процессе которого учитель учит детей правильно выполнять действие, доказывая, что в противном случае игра не приведёт к нужному результату;

3. Определение роли педагога в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра. Мера непосредственного участия учителя в игре определяется возрастом детей, уровнем их подготовки, сложностью дидактической задачи, игровых правил. Участвуя в игре, педагог направляет действия играющих (советом, вопросом, напоминанием);

4. Подведение итогов игры - это ответственный момент в руководстве ею, так как по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об её эффективности, о том, будет ли она с интересом использоваться в самостоятельной игровой деятельности ребят. При подведении итогов педагог подчёркивает, что путь к победе возможен только через преодоления трудностей, внимание и дисциплинированность.

В конце игры педагог спрашивает у детей, понравилась ли им игра, и обещает, что в следующий раз можно играть в новую игру, она будет также интересной. Дети обычно с нетерпением ждут этого дня. После игры учитель проводит самоанализ эффективности применения дидактических игр.

Анализ проведённой игры направлен на выявление приёмов её подготовки и проведения: какие приёмы оказались эффективными в достижении поставленной цели, что не сработало и почему. Это поможет совершенствовать как подготовку, так и сам процесс проведения игры, избежать в последствии ошибок. Кроме того, анализ позволит выявить индивидуальные особенности в поведении и характере детей и, значит, правильно организовать индивидуальную работу с ними. Самокритичный анализ использования игры в соответствии с поставленной целью помогает варьировать игру, обогащать её новым материалом в последующей работе.

Руководство дидактической игрой требует большого педагогического мастерства, такта. Решая через игру и в игре дидактические задачи, учитель должен сохранить игру — деятельность интересную, близкую детям,

радующую их, содействующую общению детей, возникновению и укреплению дружбы, симпатии, формированию коллектива, живущего по законам «детского общества».

При проведении дидактических игр учитель основывается на общих дидактических принципах. Одним из них является принцип системности. Игры-одиночки могут быть очень интересными, но, используя их вне системы, нельзя достигнуть обучающего и развивающего результата. Системность предполагает последовательно развивающуюся и усложняющуюся систему игр по их содержанию, дидактическим задачам, игровым действиям и правилам.

При планировании педагогического процесса учитель четко определяет взаимодействие двух форм обучения. Обучение детей и усвоение ими программных требований требует повторности. Это дидактическое требование относится и к обучению на занятиях и к дидактическим играм. То, что взрослому и даже детям школьного возраста легко и просто, у младшего школьника вызывает значительные затруднения. Эти затруднения обусловлены тем, что для ребенка все ново: у него нет опыта, нет накопленных представлений и способов усвоения знаний.

Затруднения обусловлены самим процессом и характером умственной деятельности детей. Ребенок - школьник в самом начале усвоения науки приобретает знания об единичных предметах, их внешних признаках. Конкретные знания медленно «укореняются» и преобразуются в представления. Единичные знания лишь постепенно обобщаются на основе коротких (локальных) связей и частно - системных. Весь этот процесс протекает во времени и требует подкреплений, которые и обеспечиваются повторениями. Постепенно, в результате получения новых знаний малыми дозами и повторений дети учатся видеть не только целое, но и часть, выделять признаки, свойства, материалы, из. которых сделаны окружающие их предметы; учатся целесообразно пользоваться этими предметами.

Необходимость повторности игр определяется и тем, что не все дети одинаково успешно усваивают то, что составляет обучающее содержание игры,

игровые действия и правила. А ведь только при условии овладения всеми элементами дидактических игр они переходят в фонд самостоятельных игр.

Дидактическая игра представляет сочетание наглядности, слова педагога и действий самих детей с игровыми пособиями, предметами, картинками и т. д. Наглядность в игре, прежде всего и представлена в предметах, которыми играют дети, которые составляют материальный центр игры; в картинках, изображающих предметы, действия с ними, назначение предметов, их основные признаки, свойства материалов (игры с парными картинками, игры типа картинного лото, домино, игры с тематическими сериями картинок и др.)

Огромное значение в руководстве играми имеет слово учителя. Обращение к детям, объяснение, короткие сюжетные рассказы, которые раскрывают содержание игры и поведение персонажей, образные пояснения игровых действий, вопросы к детям всё это раскрывает содержание игры и участие детей в ней, содействует пониманию детьми включенных в игру задач, обеспечивает контакт детей между детьми и взрослыми.

Так же учитель должен владеть технологией проведения игры:

1. Подготовка игры:

- тема;
- учебные цели;
- предложение основы для составления модели;
- определение состава участников игры, распределение ролей;
- проработка сценария, подбор наглядного материала, размещения участков в аудитории, определение временных границ проведения игры.

2. Проведение игры:

- разыгрывание учебной ситуации.

3. Подведение итогов игры:

- время;
- общая оценка учителем работы учащихся в целом и некоторых в отдельности;

- рефлексия (сами участники игры формулируют предложения по совершенствованию игровой деятельности).

Следовательно, дидактическая игра может быть эффективным средством активизации познавательной активности учащихся при условии знания педагогом методики подготовки и проведения дидактической игры.

2.2. Применение дидактических игр на уроках окружающего мира для развития познавательной активности.

Рассмотрим подробнее применение дидактических игр на уроках окружающего мира из учебников школьной программы «Школа России» А.А. Плешакова.

В 1 классе дети изучают раздел «Как, откуда и куда?», тема «Как живут растения?», во время изучения можно провести следующую игру:

«Деревья, кустарники, травы»

Цель: научить детей определять к каким группам относятся разные виды растений, их признаки.

Игру можно проводить тогда, когда дети знают признаки деревьев, кустарников, трав.

Дидактическая задача: знать морфологические признаки растений, уметь группировать их по этим признакам.

Ход игры: игру можно проводить на участке школы, в парке, лесу. Учитель называет растение, а дети определяют, к какой группе оно относится. Конечно, как и во всех играх, надо начинать с самых знакомых детям растений. Например, береза, ель, дуб, сирень, жасмин, подорожник, одуванчик и др. Постепенно следует включать названия большего числа растений, добавляя культуры, выращиваемые в данной местности, наиболее распространенные в ближайшем окружении.

После игры желательно провести экскурсию и еще раз дать возможность детям встретиться с теми растениями, которые растут вокруг школы.

В результате игры у детей появляются такие признаки познавательной активности : вопросы поискового и познавательного характера, любознательность, стремление и умение доказывать свою точку зрения, стремление поделиться новыми фактами с друзьями, наблюдательность.

1 класс, Раздел «Как, откуда и куда?», тема «Кто живут животные?»

«Летает — не летает»

Цель: научить детей различать летающих и нелетающих животных.

Дидактическая задача: знать летающих представителей животного мира.

Ход игры: учитель объясняет детям, что будут играть в игру, в которой надо знать, кто летает, а кто — нет. В этой игре он будет называть разных зверей, птиц, а дети — отвечать, летает это животное или нет. Называет учитель сначала хорошо знакомых диких и домашних животных.

В результате игры у детей появляются такие признаки познавательной активности : вопросы поискового и познавательного характера, любознательность, стремление и умение доказывать свою точку зрения, интерес к новому, наблюдательность.

2 класс, Раздел «Природа», тема: «Живая и неживая природа»

«Сбережем природу»

Цель дидактической игры – сформировать у дошкольников понимание, почему важно любить и оберегать природу.

Для урока необходимо подготовить карточки с изображением объектов неживой и живой природы. Разложив карточки на столе, нужно убрать одну. А воспитанники должны рассказать, что произойдет с остальными природными объектами, если исчезнет убранный объект. Что произойдет на планете, если исчезнут «деревья», «солнце», «насекомые» и прочее (убирать карточки одну за другой). В завершение игры воспитатель должен объяснить детям, что объекты природы взаимосвязаны, не могут существовать друг без друга. Поэтому их всех нужно беречь.

В результате игры у детей появляются такие признаки познавательной активности : вопросы поискового и познавательного характера,

любопытность, стремление и умение доказывать свою точку зрения, интерес к новому, наблюдательность.

2 класс, раздел «Здоровье и безопасность», тема «Если хочешь быть здоров»

1. «Правила гигиены»

Цель : научить детей правилам личной гигиены.

Дидактическая задача: закрепить знание правил личной гигиены.

Содержание: все дети становятся в круг; ведущий по очереди называет каждого, определяя ему задание:

Что мы делаем утром, когда просыпаемся?

Делаем зарядку, умываемся, чистим зубы (игрок выполняет в движении, и все повторяют его движения) следующий игрок выполняет следующее задание ведущего:

Что мы делаем перед едой?

Моём руки ... и т.д.

2. Загадки :

Мойдодыру я родня,

Отверни-ка ты меня,

И холодной водою

Живо я тебя умою (Кран)

Говорит дорожка

- Два вышитых конца:

Помылся хоть немножко,

Чернила смой с лица!

- Иначе ты в полдня

Испачкаешь меня! (Полотенце)

Костяная спинка,

Жесткая щетинка,

С мятной пастой дружит,
Нам усердно служит.(Зубная щётка)

Ускользает, как живое,
Но не выпущу его я.
Белой пеной пенится,
Руки мыть не ленится! (Мыло)

В результате этой игры и загадок у детей появляются такие признаки познавательной активности : любознательность, стремление и умение доказывать свою точку зрения, наблюдательность.

2 класс, раздел «Здоровье и безопасность», тема «Строение тела человека», рассмотрим какие игры можно провести во время изучения этой темы:

«Чудесный мешочек»

Для дидактической игры «Чудесный мешочек» потребуются: разнообразные мелкие предметы с различной фактурой

Цель: определить уровень развития моторной сферы и уровень развития мыслительной деятельности ребенка. Совершенствовать тактильные ощущения и восприятие ребенка.

Задачи: закрепить умение узнавать на ощупь различные предметы, называть их; Развивать мелкую моторику рук; Воспитывать бережное отношение к игровому материалу.

Ход игры:

До начала игры ребенок не должен видеть именно эти предметы. Хотя все они ему знакомы «по жизни». Поочередно то правой, то левой рукой достает из мешка один предмет за другим, предварительно ощупав его вслепую и определив три его признака: форма, степень жесткости-мягкости, степень гладкости-шершавости. Ему не надо угадывать предмет. А назвать его можно только тогда, когда предмет уже вынут из мешка. Если все предметы правильно описаны и названы, можно говорить о нормальной чувствительности пальцев и

хороших номинативных способностях ребенка. Если все предметы стали шершавыми или, наоборот, гладкими, ребенок не владеет терминами «округлый», «вытянутый», «продолговатый», мы имеем дело со слабо развитой тактильностью и не сформированной номинативной функцией.

В результате игры у детей появляются такие признаки познавательной активности : вопросы поискового и познавательного характера, любознательность, стремление и умение доказывать свою точку зрения, интерес к новому, наблюдательность.

«Органы чувств»

Задачи игры:

- закрепить знания об основных органах чувств;
- расширить словарный запас;
- развивать связную речь;
- развивать внимание.

Игра состоит из пяти больших карточек, соответствующих пяти органам чувств:

«Глаз» - зрение

«Рот» - вкусовые ощущения

«Нос» - обоняние

«Ухо» - способность слышать

«Руки» - тактильные ощущения

Нужно подобрать каждому органу чувств четыре по карточки и объяснить, почему та или иная карточка подходит к данному органу.

В результате игры у детей появляются такие признаки познавательной активности : любознательность, стремление и умение доказывать свою точку зрения, интерес к новому, наблюдательность, самостоятельность при решении учебных задач, оригинальность суждений, выводов, активное участие в поисковой деятельности.

2 класс, раздел «Общение», тема «Наша дружная семья».

1. «Кто главный?»

Цель: учить детей называть членов своей семьи; подводить к пониманию, что в мире главные - и дети, и взрослые; воспитывать любовь и уважение к своей семье.

Материал: «Семейное дерево»; иллюстрации с изображением того, что делает мама, папа, бабушка, дедушка, ребенок.

Ход игры:

Учитель предлагает детям по очереди назвать членов своей семьи и назвать: кто чем занимается, кто что делает в семье. Если ребенку трудно назвать, кто что делает в семье, то ему в этом помогут иллюстрации. Дети называют, кто главный в семье и почему они так считают. В конце игры следует определить, что главные в мире все - и дети, и взрослые.

В результате игры у детей появляются такие признаки познавательной активности : речевая активность, оригинальность суждений, выводов, стремление поделиться новыми фактами с друзьями, наблюдательность.

«Все профессии важны».

Цель: закреплять знания детей о профессиях взрослых; подводить к пониманию, что все профессии нужны и важны; развивать память, внимание, мышление.

Материал: картинки с профессиями взрослых.

Ход игры:

Воспитатель предлагает рассмотреть картинки с профессиями взрослых, назвать профессию и рассказать о ее важности, полезности.

В конце игры воспитатель подводит итог, что все профессии нужны и важны.

В результате игры у детей появляются такие признаки познавательной активности : стремление и умение доказывать свою точку зрения, интерес к новому, наблюдательность, речевая активность, оригинальность суждений, выводов.

Приведенные выше дидактические игры, а также многие другие способствуют активизации интереса и внимания младших школьников на уроках окружающего мира, развивают познавательные способности, воображение, формируют учебные умения, навыки самоконтроля и самооценки, самостоятельность в учебной работе, способствуют закреплению знаний, умений и формированию навыков.[25]

Так же среди платформ для разработки игр наш интерес вызвало приложение LearningApps.org. На сайте «LearningApps.org» представлена большая коллекция готовых упражнений, сортированных по категориям (учебные предметы, области знаний), по темам, по ступеням обучения (начальная, средняя школа, старшие классы, профессиональное образование и повышение квалификации). Интерактивные упражнения как широкий комплекс методических приёмов сочетают в себе наглядность, практическое развитие навыков работы за компьютером, диалог учителя и учащегося в процессе обучения. В соответствии с целями уроков окружающего мира, мы выбираем наиболее интересные упражнения, и учащиеся тренируются и проверяют свои знания в игровой форме. Правильность выполнения заданий проверяется мгновенно, в онлайн - режиме. Поскольку интерактивные упражнения воздействуют на органы чувств и обеспечивают более полное представление образа или понятия, это позволяет встроить их в любой этап учебного занятия. Наряду с этим интерактивные упражнения позволяют рационально использовать время на уроках окружающего мира, что очень важно при небольшом количестве часов учебного плана.

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

Выводы по 2 главе

В первом параграфе мы рассмотрели, что нужно для подготовки к проведению дидактической игры, и что включает в себя само проведение. Так же узнали, что анализ после урока поможет совершенствовать как подготовку, так и сам процесс проведения игры, избежать в последствии ошибок. Кроме того, анализ позволит выявить индивидуальные особенности в поведении и характере детей и, значит, правильно организовать индивидуальную работу с ними. Самокритичный анализ использования игры в соответствии с поставленной целью помогает варьировать игру, обогащать её новым материалом в последующей работе. Рассмотрели технологию проведения игры. При проведении дидактических игры учитель основывается на общих дидактических принципах.

Во втором параграфе мы подробнее рассмотрели применение дидактических игры на уроках окружающего мира. «Викторина», конкретные примеры их проведения, а так же приложение LearningApps.org в котором представлена большая коллекция готовых упражнений, сортированных по категориям (учебные предметы, области знаний), по темам, по ступеням обучения (начальная, средняя школа, старшие классы, профессиональное образование и повышение квалификации).

На основании вышесказанного сделали вывод, что такое педагогическое средство, как дидактическая игра активизирует мыслительные операции учащихся, формирует у них познавательный интерес к получению новых знаний, интерес к соревновательной деятельности и стремление к победе, что способствует формированию устойчивой учебной мотивации учения у младших школьников на уроках «Окружающий мир».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка, развитием его лучших качеств, формированием односторонней и полноценной личности. Обучение должно быть развивающим, обогащать младшего школьника знаниями и способами умственной деятельности, формировать познавательные интересы и способности. Соответственно, должны претерпеть изменения способы, средства и методы обучения и воспитания. В связи с этим особое значение приобретают игровые формы обучения и воспитания младших школьников (особенно в начальный период), в частности дидактические игры. В нашей работе мы рассмотрели лишь некоторые аспекты дидактической игры при правильной их организации являются эффективным средством развития познавательной активности. Они содействуют физическому умственному развитию младших школьников, совершенствованию у них процессов восприятия, внимания, памяти, мышления, творческого воображения.

Игры помогают младшим школьникам глубже осознавать свои мысли и чувства, яснее мыслить, глубже чувствовать. Игры действуют всестороннему развитию детей тем, что они побуждают их к проявлению инициативы и самостоятельности.

Таким образом, дидактическая игра есть творческое повторение конкретной человеческой деятельности на глубоко личном уровне с элементами оригинальной новизны, полезности и значимости в условиях самостоятельности или соревнования с соперниками.

В работе было выявлено одно из педагогических условий успешного развития внимания, памяти, воображения у младших школьников – это дидактическая игра, способствующая воспитанию умственной активности, активизирующая психические процессы, развивающая умения и навыки.

Дидактические игры - это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой в целях обучения и воспитания детей.

Кроме того, в работе было теоретически обоснованно положение о том, что применение дидактических игр в процессе обучения младших школьников эффективно влияет на развитие и познавательной активности, что в свою очередь, способствует более качественному усвоению программного материала на уроках окружающего мира.

Руководя игрой, учитель осуществляет дидактические задачи через привлекательные для детей игровые задачи, игровые действия, игровые правила. Одновременно он является участником игры, причем процесс обучения для самих детей незаметен, так как они учатся играя.

Активизация познавательной деятельности ученика без развития его познавательного интереса не только трудна, но практически невозможна. Вот почему в процессе обучения, необходимо систематически возбуждать, развивать и укреплять познавательный интерес учащегося, как важный мотив учения, и как стойкую черту личности, и как мощное средство воспитывающего обучения, повышение его качества.

Формирование познавательной активности учащегося в обучении может происходить по двум основным направлениям.

С одной стороны, способствует этому само содержание предмета. С другой развитие происходит путем определенной организации познавательной деятельности учащихся, составляющее ее многообразие.

Остановлюсь на втором направлении и расскажу об использовании дидактических игр, как одном из способов развития познавательной активности.

Игра - это мощный стимул в обучении, это разнообразная и сильная мотивация.

Структурными компонентами дидактической игры является: дидактическая задача, игровая задача, игровые действия и правила, результат.

Дидактическая игра определяется содержанием программного учебного материала и воспитательными целями. Игровые действия составляют сюжет игры, причем не всегда практические внешние действия, когда нужно что - то

тщательно рассмотреть, сравнить, разработать и другое. Это чаще всего сложные умственные действия, выраженные в процессах целенаправленного восприятия, наблюдения, сравнения, припоминания ранее усвоенного.

Разработанные правила игры направляют деятельность детей, обеспечивают выполнение ими поставленной задачи, имеют общий, организационный и дисциплинирующий характер.

Выполнение правил требует усвоение способов и культуры общения, ответственности, точности. Игры, в которых дети объединяются в команды, позволяют решать задачи более высокого уровня: формируют коллективизм, дружбу, переживания за успехи товарищей.

Таким образом, на сегодняшний день развить познавательную активность детей на уроках окружающего мира является сложной задачей, потому что сам урок является достаточно трудным, но с помощью применения игровых технологий, таких как дидактические игры, можно добиться желаемого результата, так как игра для детей это их часть жизни, они растут играя, поэтому и процесс познавательной деятельности им дается легче если урок сопровождается различными играми.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Воробьева, В.В. Познавательная активность детей младшего школьного возраста / В.В. Воробьева. – Курск : , 2019. – с.
 2. Балабаева, Н.В. Понятие и сущность познавательной активности младших школьников / Н.В. Балабаева. – Шадринск : , 2015. – с.
 3. Активизация учащегося на уроке как фактор повышения его эффективности. Гимаева Р. Н. Казань, 2010-2011
 4. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании// Учебно-методическое пособие - Челябинск 2019. с.24
 5. Чен, Н.В. ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА — ОСНОВА РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ И ФАНТАЗИИ / Н.В. Чен, . . – Северск : , . – с.
 6. Тарабурина, Т.Ю. Система дидактических игр на уроках математики в начальной школе. / Т.Ю. Тарабурина. – Санкт-Петербург : НОУ «Санкт-Петербургская гимназия Альма Матер», 2009. – с.
 7. Селевко, Г.К ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ / Г.К Селевко, . . – Москва : Народное образование, 2005. – с.
 8. Сорока, О.Г Дидактические игры для младших школьников в Интернете: учимся и играем / О.Г Сорока, И.Н. Васильева. – : , . – с.
 9. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – С. 14-15
 10. Ксензова, М.Р. Дидактические игры на уроках окружающего мира как средство развития познавательных универсальных учебных действий младших школьников / М.Р. Ксензова. – Северск : , . – с.
 11. Выготский, Л.С. Игровые технологии / Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, С.А. Шмаков, Б.П. Никитина – : , . – с.
- Интернет – ресурсы
12. Классификация педагогических технологий / URL: <http://vtitbid.ru/edu/downloads/metod/klassif.pdf>

13. Википедия / [Электронный ресурс] . - URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Дидактические_игры#:~:text=Дидактические%20игры%20—%20это%20вид,обучения%20\(В.%20Н.%20Кругликов%2C%201988\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Дидактические_игры#:~:text=Дидактические%20игры%20—%20это%20вид,обучения%20(В.%20Н.%20Кругликов%2C%201988))
14. Значение, функции, структура, виды и методы организации дидактических игр / [URL:https://studwood.ru/1753546/pedagogika/znachenie_funktsii_struktura_vidy_metody_organizatsii_didakticheskikh](https://studwood.ru/1753546/pedagogika/znachenie_funktsii_struktura_vidy_metody_organizatsii_didakticheskikh)
15. Зимняя, И. А. Педагогическая психология [Текст] / И. А. Зимняя. – Ростов н/Д. : Феникс, 1997. – 480 с.
16. Карпенко, Л. А. Краткий психологический словарь [Текст] / Л. А. Карпенко, А. В. Петровский, М. Г. Ярошевский. – Ростов н/Д. : Феникс, 1998. – 512 с.
17. Коротаева, Е. В. Активизация познавательной деятельности учащихся [Текст] : вопросы теории и практики / Е. В. Коротаева; под. ред. А. С. Белкина. – Екатеринбург : [б. и.], 1995. – 83 с.
18. Минский, Е. М. От игры к знаниям [Текст] / Е. М. Минский. – М. : Просвещение, 1982. – 192 с.
19. Мухина, В. С. Детская психология [Текст] : учебное пособие / В. С. Мухина. – М. : Просвещение, 1985. – 272 с.
20. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии [Текст] / С. Л. Рубинштейн. – СПб. : Питер, 2000. – 712 с.
21. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии [Текст] / Г. К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
22. Урунтаева, Г. А. Знакомим малышей с окружающим миром [Текст] : советы психолога родителям / Г. А. Урунтаева. – М. : Просвещение, 1997. – 176с.
23. Фарбер, Д. А. Младший школьник: развитие мозга и познавательная деятельность [Текст] / Д. А. Фарбер. – М. : Вентана-Граф, 2003. – 32с.
24. Лешер О.В. Педагогика воспитания и развития личности учащихся. - Магнитогорск: МГПИ, 1996. - 315с.

25. Павловская, Н. К. Дидактические игры на уроках «Окружающий мир», или Как развить мотивацию в начальной школе [Текст] / Н. К. Павловская. — г.Чита : Издательство Молодой ученый, 2017. — С. 101-104. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/213/12169/>