

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

Мирхайдарова Ангелина Димовна

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА

## РЕФЕРАТ

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:** 2, **группа:** 22  
**Руководитель:** Лебедева Е.Ю.,  
преподаватель МДК 01.09  
Обществознание с методикой  
преподавания  
высшей квалификационной категории

## 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.	9
1.3. Дидактическая игра, ее функции и виды.	12
1.4. Роль и значение дидактических игр в развитии познавательной активности у младших школьников на уроках окружающего мира.	15
Выводы по 1 главе	17
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	18
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	20

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность проблемы исследования.** В современных условиях в системе образования реализуется системно- деятельностный подход. В Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования указывается необходимость проектирования урока, построенного не на репродуктивной передаче знаний, умений и навыков от учителя к ученику, а на формировании и развитии способностей ученика самостоятельно ставить учебную проблему, формулировать алгоритм ее решения, контролировать процесс и оценивать полученный результат, т. е. научить учиться. В ФГОС НОО сказано о том, что основная задача, которая стоит теперь перед учителем заключается в формировании у младших школьников учебной мотивации, а также развитие у них универсальных учебных действий . 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.

**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) Сделать выводы по итогам проведенного исследования.

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].

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».

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.

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.

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 достигает своих целей.



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].

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].

Педагогическая суть игровых технологий заключается в активизации мышления, 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 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.

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 игровых ситуаций 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.;

б) по игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, телевизионные, компьютерные и т.д. [4].

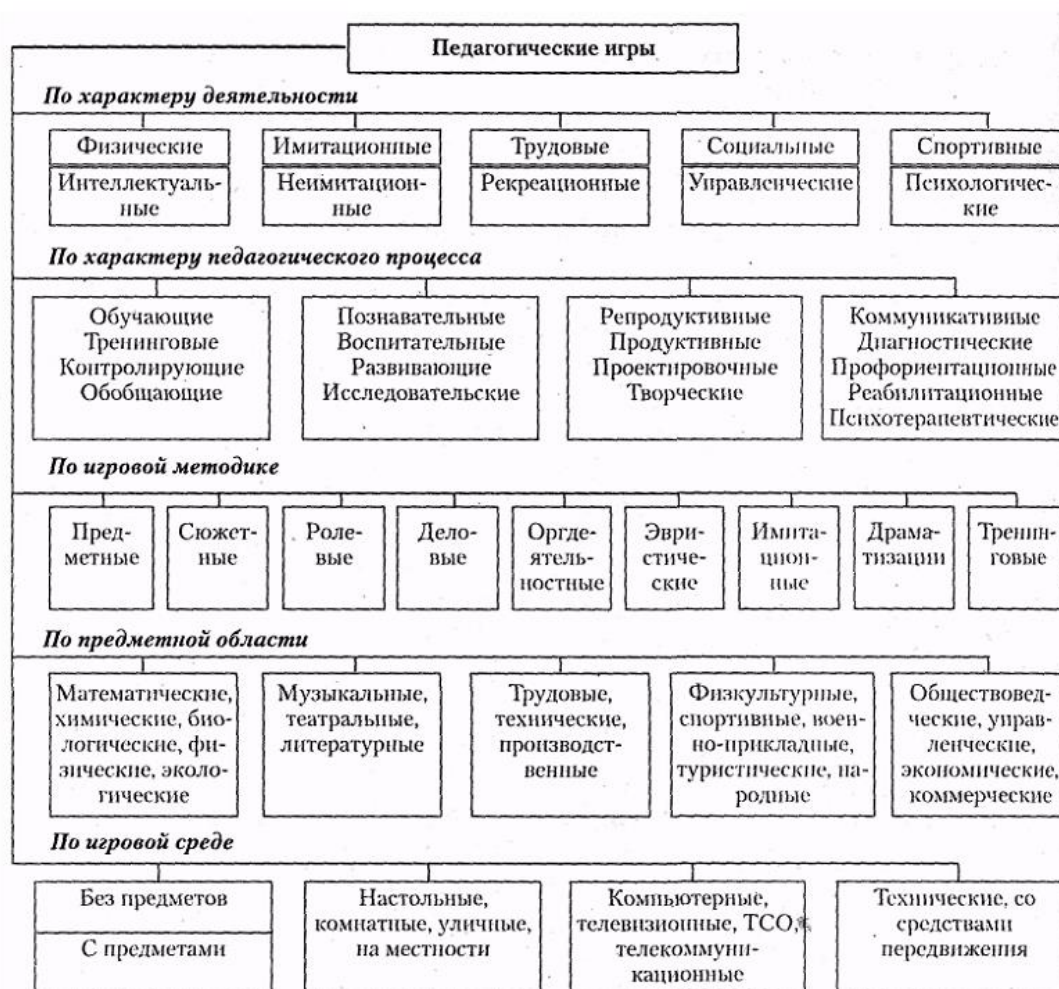


Рисунок 1 – Таблица «Педагогические игры»

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 уроках в начальной школе. 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.П. Усовой, Е.И. Радиной, Ф.Н. Блехер, Б.И. Хачапуридзе, З.М. Богуславской, Е.Ф. Иваницкой, А.И. Сорокиной, Е.И. Удальцовой, В.Н. Аванесовой, А.К. Бондаренко, Л.А. Венгером.

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.

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]

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. Дидактическая игра как игровой метод обучения рассматривается в двух видах: игры-занятия и дидактические игры. В первом случае ведущая роль принадлежит воспитателю, который для повышения у детей интереса к занятию использует разнообразные игровые приемы, создает игровую ситуацию, вносит элементы соревнований и др. Использование

разнообразных компонентов игровой деятельности сочетается с вопросами, указаниями, объяснениями, показом.

2. Дидактическая игра как форма обучения детей содержит два начала: учебное (познавательное) и игровое (занимательное). Воспитатель одновременно является и учителем, и участником игры. Он учит и играет, а дети, играя, учатся.
3. Дидактическая игра как самостоятельная игровая деятельность основана на осознанности этого процесса. Самостоятельная игровая деятельность осуществляется лишь в том случае, если дети проявляют интерес к игре, ее правилам и действиям, если эти правила ими усвоены. Задача воспитателя заключается в том, чтобы ребята самостоятельно играли, чтобы у них игры были всегда в запасе, чтобы они сами могли организовать их.
4. Дидактическая игра выступает и как средство всестороннего воспитания личности ребенка. [10]

Содержание дидактических игр формирует у детей правильное отношение к явлениям общественной жизни, природе, предметам окружающего мира, систематизирует и углубляет знания детей. С помощью дидактических игр воспитатель 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

По содержанию, особенностям организации, развивающему и воспитательному влиянию игры чрезвычайно разнообразны. Среди них выделяются дидактические игры. Они направлены на решение конкретных задач обучения школьников, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности. Близки по педагогическому значению к дидактическим играм различные занимательные задания, иначе их называют игровыми.

Игры в своем развитии эволюционируют от предметных к ролевым и от ролевых к дидактическим. Интерес детей в дидактической игре перемещается от игрового действия к умственной задаче

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.

#### **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 познавательных и нравственных сил. 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».

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 1 главе**

В первом параграфе были рассмотрены 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, и стадии познавательного интереса по Т.И. Шамовой.

Во втором параграфе мы рассматривали понятие «игровые технологии», характеристику, функции и виды. Так же понятие «педагогическая технология» с разных точек зрения, и ее классификацию, затем понятие «игра».

В третьем параграфе – разные подходы к дидактической игре, ее функции и виды. А именно 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 учебной деятельности на уроках.

## **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 квалификационной работе мы рассмотрели лишь некоторые аспекты дидактической игры при правильной их организации являются эффективным средством всестороннего развития. 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 самосостязательности или соревнования с соперниками.

В работы 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.

## 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 ВОООБРАЖЕНИЯ 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\\_](https://studwood.ru/1753546/pedagogika/znachenie_funktsii_struktura_vidy_metody_organizatsii_didakticheskikh)  
[vidy\\_metody\\_organizatsii\\_didakticheskikh](https://studwood.ru/1753546/pedagogika/znachenie_funktsii_struktura_vidy_metody_organizatsii_didakticheskikh)