

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(Н И У « Б е л Г У »)

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Факультет дошкольного, начального и специального образования

**Кафедра теории, педагогики и методики начального образования
и изобразительного искусства**

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ
ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ
НА УРОКАХ «ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА»**

**Выпускная квалификационная работа студентки
очной формы обучения
направления подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Профиль Начальное образование
4 курса группы 02021203
Нудной Светланы Ивановны**

Научный руководитель
к.п.н. доц. Головки Е.В

БЕЛГОРОД 2016

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
Глава 1. Теоретические основы использования игровых технологий в активизации познавательной деятельности младших школьников.....	7
1.1. Сущность игровых технологий.....	7
1.2. Особенности познавательной деятельности младших школьников.....	15
1.3. Педагогические условия использования игровых технологий для активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира».....	25
Глава 2. Опытно-экспериментальная работа по активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира» по средствам игровых технологий.....	33
2.1. Анализ педагогического опыта активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира»	33
2.2. Экспериментальная работа по использованию игровых технологий как средства активизации познавательной деятельности учащихся на уроках «Окружающего мира».....	37
Заключение	49
Библиографический список	51
Приложения	56

ВВЕДЕНИЕ

Важной проблемой организации обучения в современной школе является активизация познавательной деятельности учащихся. Одним из путей решения этой проблемы является применение в образовательном процессе современных педагогических технологий, позволяющих не только активизировать познавательную деятельность, но и разнообразить формы и средства обучения, повысить творческую активность учащихся, развивать познавательные способности младших школьников. К таким технологиям относятся игровые технологии. Для младшего школьника игра имеет исключительное значение: игра для них – и учёба, и труд, и серьёзная форма воспитания. Занимательность условного мира игры эмоционально окрашивает монотонную деятельность по усвоению или закреплению информации на уроке, а эмоциональные действия игры активизируют психические процессы младшего школьника. Положительным моментом использования игровых технологий также является то, что они способствуют применению знаний в новых условиях, таким образом, осваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, привносит интерес и разнообразие в учебный процесс.

Педагогические и психологические исследования показывают, что сущность и способы активизации познавательной деятельности всегда интересовали педагогов и психологов, среди которых Ю.К. Бабанский, Е.В. Бондаревская, Л.С. Выготский, Г.И. Щукина и др. Проблему использования игровой деятельности в обучении в отечественной педагогике и психологии разрабатывали П.П. Блонский, К.Д. Ушинский, С.Л. Рубинштейн, Г.К. Селевко, Д.Б. Эльконин, а в зарубежной – Ж. Пиаже, З. Фрейд, и др.

Особую актуальность проблема активизации познавательной деятельности на уроках «Окружающего мира» приобрела в условиях реализации ФГОС нового поколения. Перед учителями ставится задача

подготовить человека способного активно познавать природу и общество, имеющего потребность в самообразовании и саморазвитии. Для формирования нового человека необходимо «развитие личности обучающегося на основе освоения универсальных учебных действий познания и освоения мира» (Нечаева, 2011, 4). Это составляет цель и основной результат образования.

Однако изучение опыта работы учителей показывает, что в обучении «Окружающему миру» приёмы активизации познавательной деятельности используются эпизодически, бессистемно, с недостаточным учетом возрастных особенностей и дидактической ситуации на уроке, без надлежащего усложнения содержания и характера учебной деятельности. Современная школа испытывает насущную потребность в расширении методического потенциала, и активного внедрения игровых технологий в учебно-воспитательный процесс. К подобным активным формам обучения относятся игры

Актуальность данной проблемы определила выбор темы исследования «Игровые технологии как средство активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира».

Проблема исследования каковы возможности активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира» по средством игровых технологий?

Решение данной проблемы составляет **цель исследования.**

Объект исследования игровые технологии начального образования.

Предмет исследования педагогические условия использования игровых технологий как средства активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира».

Гипотеза исследования: игровые технологии являются эффективным средством активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира», если:

- игры отбираются или конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, целью и задачами урока;

- игры соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся;

- игровые ситуации создаются на отдельных этапах урока или весь урок проводится в игровой форме.

Для проверки гипотезы и реализации цели исследования были поставлены следующие **задачи**:

1. Рассмотреть сущность игровых технологий

2. Изучить особенности познавательной деятельности младших школьников

3. Проанализировать педагогический опыт активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира» посредством игровых технологий

4. Теоретически и экспериментально обосновать педагогические условия использования игровых технологий как средства активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира».

Для решения поставленных задач нами использовались следующие **методы исследования**: теоретический анализ психолого-педагогической литературы, наблюдение, тестирование, анализ опыта учителей, эксперимент.

База исследования: 2 «Б» класс МБОУ «СОШ №45» г. Белгорода.

Результаты исследования внедрены на научно-практической конференции «Инновационные педагогические технологии в образовательном пространстве» 17 марта 2016 г. (тема доклада «Практика использования игровых технологий для активизации познавательной деятельности учащихся на уроках «Окружающего мира»»), и на студенческой конференции по итогам НИРС в 2016г.

Во введении обоснована актуальность выбора темы, обозначены проблема, цель, объект, предмет, гипотеза, задачи и методы исследования.

В первой главе раскрываются сущность игровых технологий, особенности познавательной деятельности младших школьников, рассматриваются педагогические условия активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира».

Во второй главе представлены анализ педагогического опыта учителей, ход и результаты экспериментальной работы по активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира» посредством игровых технологий.

В заключении содержатся выводы по результатам исследования.

Библиографический список включает 55 источников.

В приложении помещены диагностические материалы, таблицы, отражающие ход и результаты исследования, фрагменты уроков по «Окружающему миру» с использованием игровых технологий.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

1.1. Сущность игровых технологий

Технология – это научно и/или практически обоснованная система деятельности, применяемая человеком в определённых целях (Селевко, 2005,10).

Педагогическую технологию Б.Т. Лихачев определяет, как совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; что она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Лихачев, 1992, 157).

По определению Г. К. Селевко, игровая технология – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением (Селевко, 1998, 45).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Характеризуя педагогические игры, Г.К. Селевко указывает на их отличие от игр «вообще» – наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата. Наряду с термином «игровые технологии», в педагогике используется термин «игровое обучение», смысл которого заключается в следующем: это игра по форме и учение по содержанию. Можно сказать, что «игровые технологии» и «игровое обучение» – близкие понятия, поскольку оба подразумевают осуществление воспитания и обучения в форме игры.

Игровые технологии и игровое обучение призваны поднять стратегию образования на качественно новую основу (Селевко, 1998, 50).

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в её игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане. Ребята действуют по игровым правилам (так, в случае ролевых игр – по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности).

Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего игрового действия.

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

В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

Современная дидактика рассматривает игру как основу, как источник развития ребенка. Следуя логике Й. Хейзинга, утверждавшего, что понятие «человек играющий» выражает такую же существенную функцию как «человек созидающий», С.А. Шмаков приходит к убеждению, что «в игре

ребенок самовыражается как личность, как индивид, получая разнообразную информацию о мире и о себе от взрослых и сверстников, прежде всего в предметной и вербальной деятельности, в общении...» (Цит. по Крюковой, 1999, 24).

Еще в 20-х годах прошлого столетия Л.С. Выготский обратил внимание на изменение содержания и динамики детской игры. Одна из глав этой книги Л.С. Выготского «Педагогическая психология» содержит исследование педагогического значения игры. «Давно обнаружено, – пишет Л.С. Выготский, – что игра не представляет из себя чего-либо случайного, она неизменно возникает на всех стадиях культурной жизни у самых разных народов и представляет неустранимую и естественную особенность человеческой природы. ... Они (игры) организуют высшие формы поведения, бывают связаны с разрешением довольно сложных задач поведения, требуют от играющего напряжения, сметливости и находчивости, совместного и комбинированного действия самых разных способностей и сил» (Выгодский, 1966, 50).

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

При рассмотрении классификаций учебных игр, предложенных различными исследователями, чаще всего их разделяют по месту и времени проведения. Это игры на воздухе и в помещениях, игры на воде и спортивной площадке, зимние и летние игры. Все это подводит к некоторому разделению игр:

- по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);

- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические);

– по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, драматизации);

– по предметной области (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные, прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические, досуговые и др.);

– по игровой среде (с предметами и без предметов, компьютерные, пространственно-временные) (Эльконин, 1978, 56).

По классификации Е.А. Крюковой учебные игры подразделяются на ситуационные, ролевые и деловые. Объединяет все эти игры то, что они лично ориентированы (Крюкова, 1999, 150).

Педагогические игры разнообразны по: дидактическим целям; организационной структуре; возрастным возможностям их использования; специфике содержания.

По мнению Т.М. Михайленко, игровые технологии передают учебному процессу естественную и гуманную для младшего школьника форму. Обучая посредством игры, мы учим детей не так как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Игра выполняет такие важнейшие функции, как:

1) развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

2) коммуникативную (освоение диалектики общения);

3) самореализации (в игре как на «полигоне человеческой практики»);

4) терапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);

5) диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);

6) коррекционную (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей);

7) межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социо-культурных ценностей);

8) социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития) (Михайленко, 2011, 98).

Игровые технологии могут реализовываться в учебном процессе различными способами:

- 1) ролевые игры на уроке (инсценирование);
- 2) игровая организация целого урока с использованием игровых заданий (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН);
- 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
- 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного).

Приведем примеры дидактических игр, которые учителя часто применяют на практике:

1. Игра – упражнение. Игровая деятельность может быть организована в коллективных и групповых формах, но, всё же, более индивидуализирована. Её используют при закреплении материала, проверке знаний учащихся, во внеклассной работе. Пример: «Пятый лишний». На уроке естествознания учащимся предлагается найти в данном наборе названий (растения одного семейства, животные отряда и др.) одно случайно попавшее в этот список.

2. Игра – поиск. Учащимся предлагается найти в рассказе, к примеру, растения семейства Розоцветных, названия которых попеременно с растениями других семейств, встречаются по ходу рассказа учителя. Для проведения таких игр не требуется специального оборудования, они занимают мало времени, но дают хорошие результаты.

3. Игра – соревнование. Сюда можно отнести конкурсы, викторины, имитации телевизионных конкурсов и т.д. Данные игры можно проводить как на уроке, так и во внеклассной работе.

4. Сюжетно-ролевая игра. Их особенность в том, что учащиеся исполняют роли, а сами игры наполнены глубоким и интересным содержанием, соответствующим определенным задачам, поставленным учителем. Это «Пресс-конференция», «Круглый стол» и др. Учащиеся могут исполнять роли специалистов сельского хозяйства, историка, филолога, археолога и др. Роли, которые ставят учеников в позицию исследователя, преследуют не только познавательные цели, но и профессиональную ориентацию. В процессе такой игры создаются благоприятные условия для удовлетворения широкого круга интересов, желаний, запросов, творческих устремлений учащихся.

5. Познавательные игры – путешествия. В предлагаемой игре учащиеся могут совершать «путешествия» на континенты, в различные географические пояса, климатические зоны и т.д. В игре могут сообщаться и новые для учащихся сведения и проверяться уже имеющиеся знания. Игра - путешествие обычно проводится после изучения темы или нескольких тем раздела с целью выявления уровня знаний учащихся. За каждую «станцию» выставляются отметки.

Актуальность использования игровых технологий в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на обучающихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Активизация познавательной деятельности посредством дидактической игры осуществляется через избирательную направленность личности ребёнка на предметы и явления окружающие действительность. Эта направленность характеризуется постоянным стремлением к познанию, к новым, более полным и глубоким знаниям, то есть возникает познавательный интерес. Систематически укрепляясь и развиваясь познавательный интерес становится основой положительного отношения к учению, повышения уровня успеваемости. Познавательный интерес положительно влияет не только на процесс и результат учебной деятельности, но и на протекание психических процессов – мышления, воображения, памяти, внимания, которые под влиянием познавательного интереса приобретают особую активность и направленность.

В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития. Г.К. Селевко отмечает: «В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- 1) в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- 2) как элемент более общей технологии;
- 3) в качестве урока или его части (введение, контроль);
- 4) как технология внеклассной работы» (Селевко, 1998, 121).

Таким образом, в отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках «Окружающего мира» при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Игровые технологии выполняют 3 основные функции:

- инструментальная: формирование определенных навыков и умений;
- гностическая: формирование знаний и развитие мышления учащихся;
- социально-психологическая: развитие коммуникативных навыков.

Игра ценна только в том случае, когда она содействует лучшему пониманию сущности вопроса, уточнению и формированию знаний обучающихся. Игровые технологии стимулируют общение между учениками и преподавателем, поскольку в процессе проведения игр взаимоотношения начинают носить более непринуждённый и эмоциональный характер.

Теоретический анализ методической литературы показал, что игровые технологии применяются на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля, а могут занимать и весь урок (урок – КВН, урок – игра).

Использование игровых технологий оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим дидактическим целям урока.

Результативность игровых технологий зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Можно сделать вывод, что игровая технология – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Она строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса, объединенное общим содержанием сюжетом, персонажем. В неё включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту

реакции на слово, фонематический слух смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого учителя начальной школы.

1.2. Особенности познавательной деятельности младших школьников

Деятельность – это активное отношение к окружающей действительности, выражающееся в воздействии на неё (Бабанский, 1989, 38).

Р.С. Немов определяет деятельность как «специфический вид активности человека, направленный на познание и творческое преобразование окружающего мира, включая самого себя и условия своего существования» (Немов, 2003, 147).

В рассмотренных определениях можно отметить общую мысль: деятельность – это форма активного отношения к действительности, через которую устанавливается реальная связь между человеком и миром, окружающим его.

В деятельности человек создает предметы материальной и духовной культуры, преобразует свои способности, сохраняет и совершенствует природу, строит общество, создаёт то, что без его активности не существовало бы в природе. Вследствие продуктивного, творческого характера своей деятельности человек создал знаковые системы, орудия воздействия на себя и природу. Пользуясь этими орудиями он построил современное общество, города, машины с их помощью произвел на свет новые продукты потребления, материальную и духовную культуру, и в конечном счёте преобразовал самого себя. «Исторический прогресс, имевший место за последние несколько десятков тысяч лет, обязан своим

происхождением именно деятельности, а не совершенствованию биологической природе людей» (Немов, 2002, 146).

Учебная деятельность включает в себя разнообразные действия: чтение книг, решение задач и т.д. Основные виды деятельности детей – игра, учение, труд. По направленности выделяются следующие виды деятельности: познавательная, общественная, спортивная, художественная, техническая, гедоническая (направленная на получение удовольствия).

Итак, подводя итоги выше сказанному можем сделать вывод о том, что деятельность это внутренняя (психическая) и внешняя (физическая) активность человека, регулируемая сознательной целью.

Деятельность человека очень многообразна, мы будем рассматривать более подробно познавательную деятельность младших школьников.

Познавательная деятельность является одной из ведущих форм деятельности ребенка, которая стимулирует учебную деятельность на основе познавательного интереса (Веракса, 2003, 56). Поэтому активизация познавательной деятельности школьников – составная часть совершенствования методов обучения (преподавания и учения).

Невозможно переоценить значение познавательной деятельности для общего развития школьника и формирования его личности. Под влиянием познавательной деятельности развиваются все процессы сознания. Познание требует активной работы мысли, и не только мыслительных процессов, но и совокупности всех процессов сознательной деятельности (Герасимов, 1994, 13).

Общеизвестно, что личность развивается только в процессе собственной деятельности. «Научить человека плавать можно только в воде, а научить ребенка действовать можно только в процессе деятельности» (Глинская, 1980, 30).

По мнению Г.И. Щукиной, понятие «познавательная деятельность» в большей степени относится к деятельности обучаемого, это «форма сотрудничества взрослого и школьника, а главное – в ней совершенствуются

как познавательные процессы, так и социализация подрастающего поколения» (Шаталов, 1980, 63).

Познавательная деятельность – это сознательная деятельность, направленная на познание окружающей действительности с помощью таких психических процессов, как восприятие, мышление, память, внимание, речь (Фадина, 2004, 4). Исходя из этого определения, можем сказать, что познавательная деятельность включает в себя такие основные психические процессы как восприятие, мышление, память, внимание, воображение. Рассмотрим их подробнее.

Быстрое сенсорное развитие ребенка в дошкольном возрасте приводит к тому, что младший школьник обладает достаточным уровнем развития восприятия: у него высокий уровень остроты зрения, слуха, ориентировки на форму и цвет предмета. Процесс обучения предъявляет новые требования к его восприятию. В процессе восприятия учебной информации нужна произвольность и осмысленность деятельности учащихся, они воспринимают различные образцы (эталон), в соответствии с которыми должны действовать. Произвольность и осмысленность действий тесно взаимосвязаны и развиваются одновременно. Сначала ребенка привлекает сам предмет и в первую очередь его внешние яркие признаки. Сосредоточиться и тщательно рассмотреть все особенности предмета и выделить в нем главное, существенное дети еще не могут. Эта особенность проявляется и в процессе учебной деятельности. Работа учителя должна быть постоянно направлена на обучение учащегося анализу, сравнению свойств предметов, выделению существенного и выражению его в слове. Необходимо учить сосредоточивать свое внимание на предметах учебной деятельности независимо от их внешней привлекательности. Все это ведет к развитию произвольности, осмысленности, а вместе с этим и к иной избирательности восприятия: избирательности по содержанию, а не по внешней привлекательности. Уже к концу 1 класса ученик умеет воспринимать предметы в соответствии с потребностями и интересами, возникающими в

процессе обучения, и своим прошлым опытом. Учитель продолжает учить его технике восприятия, показывает приемы осмотра или прослушивания, порядок выявления свойств.

Все это стимулирует дальнейшее развитие восприятия, появляется наблюдение как специальная деятельность, развивается наблюдательность как черта характера.

Память младшего школьника – первостепенный психологический компонент познавательной деятельности. Кроме того, память может рассматриваться как самостоятельная мнемическая деятельность, направленная специально на запоминание. В школе ученики систематически запоминают большой по объему материал, а потом его воспроизводят. Не владея мнемической деятельностью, ребенок стремится к механическому запоминанию, что вообще не является характерной особенностью его памяти и вызывает огромные затруднения. Устраняется этот недостаток в том случае, если учитель обучает его рациональным приемам запоминания. Исследователи выделяют два направления в этой работе: одно – по формированию приемов осмысленного запоминания (расчленение на смысловые единицы, смысловая группировка, смысловое сопоставление и т.д.), другое – по формированию приемов воспроизведения, распределенного во времени, а также приемов самоконтроля за результатами запоминания.

Мнемическая деятельность младшего школьника, как и его учение в целом, становится все более произвольной и осмысленной. Показателем осмысленности запоминания и является овладение учеником приемами, способами запоминания.

В начальных классах применяются способы, облегчающие запоминание, сопоставление и соотнесение. Соотносится обычно то, что запоминается, с чем-либо уже хорошо известным, а сопоставляются отдельные части, вопросы внутри запоминаемого. Сначала эти способы используются учащимися в процессе непосредственного запоминания с учетом внешних вспомогательных средств (предметы, картины), а затем на

внутренние (нахождение сходства между новым и старым материалом, составление плана и т.п.). Следует также отметить, что без специального обучения младший школьник не может использовать рациональных приемов заучивания, так как все они требуют применения сложных мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения), которыми он постепенно овладевает в процессе обучения. Овладение младшими школьниками приемами воспроизведения характеризуется своими особенностями.

В процессе учебной деятельности ученик получает много описательных сведений, и это требует от него постоянного воссоздания образов, без которых невозможно понять учебный материал и усвоить его, т.е. воссоздающее воображение младшего школьника с самого начала обучения включено в целенаправленную деятельность, способствующую его психическому развитию.

Для развития воображения младших школьников большое значение имеют их представления. Поэтому важна большая работа учителя на уроках по накапливанию системы тематических представлений детей. В результате постоянных усилий педагога в этом направлении в развитии воображения младшего школьника происходят изменения: сначала образы воображения у детей расплывчаты, неясны, но затем они становятся более точными и определенными; вначале в образе отображаются только несколько признаков, причем среди них преобладают несущественные, а ко II–III классу число отображаемых признаков значительно возрастает, причем среди них преобладают существенные; переработка образов накопленных представлений вначале незначительна, а к III классу, когда ученик приобретает гораздо больше знаний, образы становятся обобщеннее и ярче; дети уже могут изменить сюжетную линию рассказа, вполне осмысленно вводят условность; в начале обучения для возникновения образа требуется конкретный предмет (при чтении и рассказе, напр., опора на картинку), а далее развивается опора на слово, так как именно оно позволяет ребенку

создать мысленно новый образ (написание сочинения по рассказу учителя или прочитанному в книге).

Особенности мыслительной деятельности младшего школьника в первые два года обучения во многом сходны с особенностями мышления дошкольника. У младшего школьника ярко выражен конкретно-образный характер мышления. Так, при решении мыслительных задач дети опираются на реальные предметы или их изображение. Выводы, обобщения делаются на основе определенных фактов. Все это проявляется и при усвоении учебного материала. Процесс обучения стимулирует быстрое развитие абстрактного мышления, особенно на уроках математики, где от действия с конкретными предметами ученик переходит к умственным операциям с числом, то же самое имеет место и на уроках русского языка при усвоении слова, которое сначала не отделяется им от обозначаемого предмета, но постепенно само становится предметом специального изучения.

В новых программах уделяется большое внимание формированию научных понятий. Предметные понятия развиваются от выделения функциональных признаков (раскрывающих назначение предмета) к перечислению ряда существенных и несущественных, но ярко выделяющихся свойств и, наконец, к выделению существенных свойств у группы предметов. В процессе овладения понятиями развиваются все мыслительные операции: анализ – от практически действенного, чувственного к умственному, от элементарного к углубленному; синтез – от практический действенного к чувственному, от элементарного к широкому и сложному.

Речь выполняет две основные функции: коммуникативную и сигнификативную, т.е. является средством общения и формой существования мысли. С помощью языка и речи формируется мышление ребенка, определяется структура его сознания. Сама формулировка мысли в словесной форме обеспечивает лучшее понимание объекта познания.

Обучение языку в школе – это управляемый процесс, и у учителя есть огромные возможности значительно ускорить речевое развитие учащихся за счет специальной организации учебной деятельности. Поскольку речь – это деятельность, то и учить речи нужно как деятельности. Одно из существенных отличий учебной речевой деятельности от речевой деятельности в естественных условиях состоит в том, что цели, мотивы, содержание учебной речи не вытекают непосредственно из желаний, мотивов и деятельности индивида в широком смысле слова, а задаются искусственно. Поэтому правильно задать тему, заинтересовать ею, вызвать желание принять участие в ее обсуждении, активизировать работу школьников – одна из главных проблем совершенствования системы развития речи.

Важно учитывать различия устной и письменной речи. Письменная – принципиально новый вид речи, которым ребенок овладевает в процессе обучения. Овладение письменной речью с ее свойствами (развернутость и связность, структурная сложность) формирует умение преднамеренного изложения своей мысли, т.е. способствует произвольному и осознанному осуществлению устной речи (Гомезо, 1999, 195).

Необходимо отметить, что в младшем школьном возрасте происходит интенсивное развитие активности познавательной деятельности: непосредственная впечатлительность ребёнка снижается, в то же время он становится наиболее активным в поиске новой информации. Ученик в школе на каждом уроке в любом классе изучает общественно-исторический опыт человечества, познает окружающий мир. У него формируются умения и навыки, связанные с учебной деятельностью. Его мозг отражает изучаемые объекты действительности.

Возвращаясь к особенностям познавательной деятельности, отметим, что она является одним из видов воспитывающей деятельности. Её цель – формирование отношения к познанию, науке, книге, учению. Можно без преувеличения сказать, что познавательная деятельность открывает ребёнку окно в мир знаний, мир книг, мир удивительных открытий.

Познавательная деятельность требует интеллектуальных усилий, анализа, размышления. В ней развиваются мыслительные способности детей, расширяется круг знаний. Поэтому задача учителя – увлечь всех детей познавательной деятельностью, наполнив её интересным содержанием.

Познавательная деятельность выполняет в воспитании важную роль. Она способствует развитию потребности в книге, в чтении, так как увлечённость детей данной деятельностью заставляет их искать дополнительную информацию в справочниках, энциклопедиях, научно-популярных изданиях. Немаловажно также и то, что в познавательной деятельности формируется понимание ценности знания, отношение к знанию как к ценности, значимое для общества и для отдельной личности (Бабанский, 1986, 60).

Поскольку содержанием познавательной деятельности являются научные знания, в ней закладываются основы мировоззрения ребёнка, его отношение к реальному миру. И, наконец, в процессе познавательной деятельности происходит формирование духовной культуры, так как в знаниях о мире сконцентрирован опыт человечества, который и становится объектом освоения для ребёнка

Познавательная деятельность – это активная деятельность по приобретению и использованию знаний. Она характеризуется познавательной активностью ребенка, его активной преобразующей позицией как субъекта этой деятельности, заключающейся:

- в способности видеть и самостоятельно ставить познавательные задачи;
- намечать план действий;
- отбирать способы решения поставленной задачи;
- добиваться результата и анализировать его (Немов, 2003, 247).

Основным условием, способствующим формированию познавательной деятельности, является гуманистический, творческий, позитивный, эмоционально комфортный характер образовательной среды в школе.

Предметом деятельности ученика в процессе обучения являются действия, выполняемые им для достижения предполагаемого результата деятельности, побуждаемой тем или иным мотивом. Важнейшими качествами этой деятельности является самостоятельность, познавательная активность, которая проявляется в интересах, стремлениях и потребностях, готовность к преодолению трудностей, связанных с усидчивостью и волей, оперативность, выбор нужного действия (Скрипниченко, 2001, 156). Деятельность невозможно осуществлять, если ребенок не владеет познавательными универсальными учебными действиями. В состав познавательных УУД входят: общеучебные УУД, логические УУД и постановка и решение проблем.

Щукина Г.И. указывает на три уровня познавательной деятельности учащихся, каждый из которых может быть сформирован своими путями:

1. Самый низкий уровень – активность репродуктивная, подражательная, все действия происходят по требованию преподавателя.

2. Второй уровень – поисковая активность, характеризующая активным познавательным откликом: «Она присуща учащемуся как личности, проявляющей инициативу в познании, стремлении знать, интерес к учению»

3. Более высоким уровнем является творческая активность учащихся, которая вплотную подводит его к познавательной самостоятельности (Цит. по Шаталову, 1980, 92).

Успех познавательной деятельности младшего школьника во многом определяется не только разнообразными средствами, используемыми учителем в процессе обучения, но и связан мотивационной сферой ученика, а также зависит от его эмоциональных переживаний и волевых усилий. Если для старшеклассников активность прежде всего заключается в интеллектуальной и волевой сторонах, то для младших школьников активность в учении - их подражательность и игровое отношение к познанию, детям этого возраста несвойственно задумываться о каких-либо

сложностях и трудностях. До ребенка младшего школьного возраста характерны такие качества как интерес ко всему новому, любознательность. Но в то же время, познавательный интерес отличается от любознательности избирательностью познания, его глубиной и широтой. В основе познавательного интереса лежит активная мыслительная деятельность. Познавательный интерес делает ребенка способным к длительной и устойчивой сосредоточенности внимания, к проявлению самостоятельности в решении задач. Познавательный интерес сопровождается положительными эмоциями - удивлением, радостью, что усиливает стремление к познанию (Кропачева, 2001, 120).

В младшем школьном возрасте у учащихся формируются такие элементы познавательной деятельности, как умение определять цель предстоящей деятельности, способы ее достижения: добиваться результата; самоконтроль, проявляющийся при сравнении полученного результата с образцом, эталоном, умение осуществлять произвольный контроль за ходом деятельности; умение планировать деятельность, ориентируясь на ее результат.

Мы можем выделить критерии оценки уровня активности познавательной деятельности младших школьников:

1. Развитие познавательных процессов.
2. Активность познавательного интереса младших школьников на уроке.
3. Активность познавательных УУД.

Таким образом, познавательная деятельность – это сознательная деятельность, направленная на познание окружающей действительности с помощью таких психических процессов, как восприятие, мышление, память, внимание, речь. В младшем школьном возрасте она имеет следующие особенности: «память в этом возрасте становится мыслящей, а восприятие – думающим» (Выготский, 1977, 80); развивается внимание, расширяется его объём, появляется способность преднамеренно направлять внимание на

определенную задачу, распределять внимание между разными видами действий. Память ребенка постепенно приобретает черты произвольности, становясь сознательно регулируемой и опосредованной.

1.3. Педагогические условия использования игровых технологий для активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира»

Перед школьным учителем стоит сегодня задача не просто дать школьникам сумму знаний, но и сформировать у них логическое мышление, умение устанавливать причинно-следственные связи с ранее изученным материалом, учить анализировать, сравнивать, обобщать, то есть активизировать познавательную деятельность младших школьников.

Активизация познавательной деятельности учащихся – это создание такой атмосферы учения, при которой учащиеся совместно с учителем активно работают, сознательно размышляют над процессом обучения, отслеживают, подтверждают, опровергают или расширяют наши знания, новые идеи, чувства или мнения об окружающем мире.

Педагогическая система может успешно функционировать и развиваться лишь при соблюдении определенных условий.

Специфической чертой понятия «педагогические условия» является то, что оно включает в себя элементы всех составляющих процесса обучения и воспитания: цели, содержание, методы, формы, средства.

По мнению В. И. Андреева педагогические условия – это «обстоятельства процесса обучения, которые являются результатом целенаправленного отбора, конструирования и применения элементов содержания, методов, а также организационных форм обучения для достижения определенных дидактических целей» (Андреев, 1996, 365).

Под педагогическими условиями мы понимаем обстоятельства процесса обучения и воспитания, которые являются результатом отбора,

конструирования и применения элементов содержания, форм, методов и средств обучения и воспитания, способствующих эффективному решению поставленных задач.

Педагогические условия – это целенаправленно созданная обстановка (седа), в которой в тесном взаимодействии представлены совокупность психологических и педагогических факторов (отношений, средств и т. д.), позволяющих педагогу эффективно осуществлять воспитательную или учебную работу.

Так, Т.М. Михайленко выделяет следующие педагогические условия использования игровых технологий на уроках:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках (Михайленко, 2011, 140).

Анализ педагогической литературы позволил нам выявить и обосновать педагогические условия использования игровых технологий в преподавании «Окружающего мира», которые обеспечивали бы активизацию познавательной деятельности.

В качестве первого педагогического условия использования игровых технологий мы выдвигаем, прежде всего, то, что игры должны разрабатываться с учетом поставленных целей и интересов учащихся. Игры будут наиболее привлекательны для младших школьников, если они соответствуют актуальным потребностям возраста и личности. Этим создается условие для проявления самостоятельности, настойчивости, мыслительной активности, для возможности появления у каждого чувства удовлетворенности, успеха, интереса. Кроме того, правила игры воспитывают у школьников умение управлять своим поведением, подчиняться требованиям коллектива.

Вторым педагогическим условием использования игровых технологий на уроках «Окружающего мира» выступает положение о том, что внедрение

игровых технологий должно обеспечивать творческо-преобразующую деятельность обучающихся.

В отечественной литературе творчество чаще определяется как «деятельность, порождающая нечто качественно новое и отличающаяся неповторимостью, оригинальностью и общественно-исторической уникальностью» (Советский энциклопедический словарь, 1989, 632). Таким образом, в «творчестве» главными чертами являются новизна результата и его социальная значимость.

Третьим педагогическим условием использования игровых технологий, способствующих активизации познавательной деятельности младших школьников, является учет индивидуальных особенностей и уровня подготовки младших школьников. Данное условие предполагает всесторонний учет способностей, желаний, мотивов, интересов и предпочтений обучаемых. По мнению основоположника отечественной теории понимания личности С. Л. Рубинштейна, гуманистическая парадигма «предполагает, что выбор технологий должен основываться не только на требованиях социума, но и на индивидуальных психических и личностных свойствах» обучаемого (Рубинштейн, 2006, 320). Следовательно, педагогическое воздействие на обучаемого принесет ожидаемые результаты только в том случае, если оно опирается на реальный уровень психофизиологических возможностей личности. По этой причине необходимо предварительно выявить интеллектуальный уровень, особенности психики и физиологии обучаемого, что возможно при проведении специального тестирования.

Учебная игра должна обладать релевантностью и иметь личный смысл и значимость для каждого из участников. Игровая деятельность на занятии должна быть мотивирована, а учащиеся должны использовать потребность в ней. Немаловажную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в игре. Обстановка должна способствовать созданию радостного настроения и располагать к общению в атмосфере дружелюбия,

взаимопонимания и сотрудничества. Большая роль в этом принадлежит учителю, который должен учитывать индивидуальные особенности учеников: характер, темперамент.

Так же отметим, что педагогические игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта. При традиционной организации учебного процесса младший школьник играет достаточно пассивную роль, и зачастую у него отсутствует психологический комфорт, который включает в себя чувство собственной значимости, уверенности и компетентности. Если же учитывать требования стандарта, то младший школьник будет сам регулировать и анализировать свою деятельность, его роль станет активной, будет формироваться положительная мотивация обучения. Это все поможет стать ученику более активным и заинтересованным в учебном процессе.

Педагогические игры так же должны соответствовать изучаемому материалу.

Необходимо создавать условия, обеспечивающие взаимодействие, общение и сотрудничество участников игры. Одним из таких условий является социально - психологическая готовность учащихся к такому роду деятельности. Данный вид готовности предполагает компетенции участников общения в области той или иной затрагиваемой проблемы и наличие коммуникативных умений, обуславливающих эффективность взаимодействия в процессе игры. Содержание учебной игры должно быть интересно и значительно для её участников, а любое игровое действие должно завершаться получением определённого результата.

Следующим важным педагогическим условием является то, что игровые ситуации на уроках «Окружающего мира» создаются на отдельных этапах или весь урок проводится в игровой форме. Особенно младшие школьники любят, когда весь урок проходит в игровой форме. Даже самые пассивные ученики включаются в игру с огромным желанием, прилагая все

усилия, чтобы не подвести товарищей в игре. В процессе игры у учащихся вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлечшись, учащиеся не замечают, что они учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают навыки, фантазию. Тем временем, результат собственного труда вызывает положительные эмоции, порождающие дополнительную мотивацию учения. В книге Селевко читаем, что «результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями», это подтверждает актуальность данного условия (Селевко, 1998, 96).

Применяя игру как форму обучения, учитель должен быть уверен в целесообразности её использования, должен определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса. Учебные игры должны составлять систему, предполагающую их определённую последовательность и постепенное её усложнение. При этом необходимо учитывать особенности группы и её членов. Всякая учебная игра должна решать учебную задачу, посильную для её участников. Учитель определяет цели и задачи игры, её содержание и ход. Так же участники игры также должны быть обеспечены методическими материалами: заданиями, инструкциями, реквизитом, документацией и т.д.

Дидактическая игра представляет собой познавательную деятельность и является своеобразным катализатором многих психических процессов, связанных с познанием различных предметов начальной школы. Игра создает благоприятные условия для активизации познавательной деятельности. Но игра может стать средством всестороннего развития только при взаимосвязи ее с обучением. В условиях школы дидактические игры и упражнения направлены на сенсорное развитие детей, совершенствование их мышления и речи, произвольного внимания, наблюдательности и памяти, разнообразных

движений, быстроты и ловкости. Она снимает напряженность, тревогу, страх перед окружающими, закомплексованность, повышает самооценку, позволяет проверить себя в различных ситуациях общения. Дидактическая игра – игра только для ребенка, для взрослого она – способ обучения, сообщения ребенку знаний, выработки у него умений и навыков (Азарова, 2009, 20).

Таким образом, игровые технологии обладают набором средств, активизирующих деятельность учащихся. Именно в игре педагог часто становится организатором самостоятельного познания учащихся, при котором и происходит передача информации от учителя к ученику в благоприятной для всех участников процесса психологической обстановке.

Так, педагогическая система может успешно функционировать и развиваться лишь при соблюдении определенных условий. В ходе анализа психолого-педагогической литературы мы выявили и обосновали следующие педагогические условия использования игровых технологий в преподавании «Окружающего мира», которые обеспечивали бы активизацию познавательной деятельности:

1. Игры должны разрабатываться с учетом поставленных целей и интересов учащихся.
2. Внедрение игровых технологий должно обеспечивать творческо-преобразующую деятельность обучающихся.
3. При подборе игр необходимо учитывать индивидуальных особенностей и уровня подготовки младших школьников.
4. Педагогические игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
5. Педагогические игры должны соответствовать изучаемому материалу.
6. Игровые ситуации на уроках «Окружающего мира» создаются на отдельных этапах или весь урок проводится в игровой форме.

Благодаря этим условиям игровые технологии будут активизировать познавательную деятельность младших школьников на уроках «Окружающего мира».

Выводы по первой главе

1. Игровая технология – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Педагогическая игра, в отличие от игр «вообще» имеет чётко поставленную цель обучения (воспитания) и соответствующий ей педагогический результат. Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса, объединенное общим содержанием сюжетом, персонажем.

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

- 1) в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- 2) как элемент более общей технологии;
- 3) в качестве урока или его части;
- 4) как технология внеклассной работы».

3. Познавательная деятельность – это сознательная деятельность, направленная на познание окружающей действительности с помощью таких психических процессов, как восприятие, мышление, память, внимание, речь (Фадина, 2004, 4). В познавательной деятельности формируется отношение к знанию как к ценности, значимое для общества и для отдельной личности.

Познавательная деятельность является одной из ведущих форм деятельности ребенка, которая стимулирует учебную деятельность на основе познавательного интереса. Познавательная деятельность – это активная деятельность по приобретению и использованию знаний. Она характеризуется познавательной активностью ребенка, его активной позицией субъекта этой деятельности, заключающейся: в способности видеть и самостоятельно ставить познавательные задачи; намечать план действий; - отбирать способы решения поставленной задачи; добиваться результата и анализировать его.

4.Активизация познавательной деятельности учащихся – это создание такой атмосферы учения, при которой учащиеся совместно с учителем активно работают, сознательно размышляют над процессом обучения, отслеживают, подтверждают, опровергают или расширяют наши знания, новые идеи, чувства или мнения об окружающем мире.

Активизация познавательной деятельности школьников – составная часть совершенствования методов обучения

5. Педагогические условия – это обстоятельства процесса обучения, которые являются результатом целенаправленного отбора, конструирования и применения элементов содержания, методов, а также организационных форм обучения для достижения определенных дидактических целей.

Использование игровых технологий будет способствовать повышению уровня активности познавательной деятельности младших школьников, если урок проводится в игровой форме или игровые ситуации планируются на отдельных его этапах; игры соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся; игры отбираются или конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, целью и задачами урока.

Глава 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКАХ «ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА» ПО СРЕДСТВАМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

2.1. Анализ педагогического опыта активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира»

В условиях перехода общеобразовательных школ на ФГОС перед учителями ставятся задачи формирования знаний в соответствии с новыми стандартами, формирование универсальных действий, обеспечивающих все учебные предметы, формирование компетенций, позволяющих ученикам действовать в новой обстановке на качественно высоком уровне. Ученик становится активным субъектом учебной деятельности.

Анализ педагогического опыта показал, что учителя для активизации познавательной деятельности младших школьников применяют на уроках игровые технологии, так как считают, что в условиях игровой деятельности становится возможным решение образовательных, воспитательных и развивающих задач – достижение дидактических целей, формирование характера, черт личности, усвоение норм жизни, отношение детей друг к другу.

Активизирует учебно-познавательную деятельность младших школьников на уроках «Окружающего мира» учитель начальной школы Н.А. Кудряшова, сочетая материалы дополнительной литературы и игровые приемы. Работу по теме «Жизнь животных» педагог провела в форме деловой игры.

- У нас в гостях бобр. Он отвечает на вопросы журналистов (детей). А в конце урока вы дадите устную заметку о нем и фотозарисовку.

Вопросы журналистов:

- Как тебя зовут?

- Где ты живешь?
- Чем ты питаешься?
- Где и как проводишь зиму?
- Какую пользу приносишь людям?
- Почему ты не мерзнешь зимой?
- Для чего тебе хвост?
- Зачем тебе зубы?
- Кого ты грызешь зубами?
- Как ты заботишься о бобрятах? (Кудряшова, 2001, 100).

При проверке домашнего задания и при объяснении нового материала учитель использует прием «По словесному портрету ты скажи нам, кто же это?» проводит соревнование-аукцион, например, по теме: «Разнообразие животных»: кто назовет больше животных, которых видел. Используя учебно-методический комплект, учитель научно и в увлекательной форме реализует работу по активизации познавательной деятельности (Кудряшова, 2001, 20)

Анализ педагогической практики показывает, что в последнее время получили большое распространение нестандартные формы обучения на основе игровых технологий. Обычный урок в школе, безусловно, самое главное, но нестандартные формы, не считая экскурсий в природу, предусмотренных программой и используемых учителем при изучении курса природоведения, способствуют более творческому усвоению знаний.

Учитель начальной школы г. Ульяновска Н.М. Кузьмина разработала и успешно применяла на практике уроки-конкурсы.

Такой урок-конкурс на лучшую композицию из природных материалов был проведен осенью в лесу. Традицией в опыте работы педагога стало проведение детской «краеведческой конференции». Ее программа включает литературную композицию, рассказы о растениях, животных, выставку детских рисунков, фильм об охране природы, экологическую игру.

Дети с удовольствием дети посещают уроки в краеведческом музее (Кузьмина, 2003, 52).

Обобщая педагогический опыт, Т.Б. Кропочева в статье «Нетрадиционные уроки естествознания в начальной школе» дает описание ряда нетрадиционных уроков. В данной работе рассмотрены следующие виды уроков: урок - КВН, урок - путешествие, урок – сказка, урок - викторина, урок - игра, урок - лекция, коллективный урок.

Мнения педагогов о нетрадиционных уроках расходятся: одни видят в них правильный шаг в направлении демократизации школы, другие считают такие уроки нарушением дидактических принципов, искажением структуры урока. Мы согласны с мнением Т.Б. Кропочевой, которая считает, что «нетрадиционный урок не только может, но и должен применяться для активизации познавательной деятельности младших школьников в начальной школе» Т.Б. Кропочева отмечает, что нетрадиционные уроки проводятся обычно последними по расписанию, не чаще одного - двух раз в четверть. К таким урокам требуется организовать подготовительную работу. Дети могут смастерить наглядные пособия, подготовить доклады и сообщения по дополнительной литературе, оформить кабинет и др. Учитывая специфические возрастные особенности младшего школьника, применение нетрадиционных форм обучения позволяет организовать активную мыслительную и творческую деятельность детей (Кропочева, 2002, 58).

В работе «Активизация учебной деятельности младших школьников на уроках естествознания» Т.Б. Кропочева разработала варианты дидактических игр. Разработанная ею система дидактических игр опирается на программу и учебный план, предусматривает введение дидактических игр в определенной последовательности с постепенным усложнением умственных задач и учебных действий младших школьников. Например, словесная игра «Что изменилось?»

Игра используется во втором классе при закреплении и систематизации знаний о сезонных изменениях в природе, и позволяет

обобщить представления учащихся о сезонных изменениях в природе; совершенствовать умения сопоставлять признаки предметов и явлений природы; развивать речь, память.

В ходе игры: учитель кратко описывает какое-либо явление или предмет природы в летний (осенний, зимний, весенний) период. Учащиеся должны сказать, какие изменения произошли с этим предметом или явлением природы в последующий сезон.

«Дисциплина в классе появляется сразу после начала игры, так как дети в тишине внимательно следят за показом, если появляется ошибка-хлопают в ладоши, вызванный учителем школьник показывает правильно географический объект» (Кропочева, 2001, 68).

Таким образом, в начальной школе дидактическая игра вводится ход урока для активизации учебной деятельности младших школьников, с целью расположения их к работе, поднятия внимания и работоспособности (Кропочева, 2001, 73).

Анализируя педагогический опыт, можно сделать вывод, что познавательная деятельность младших школьников на уроках «Окружающего мира» активизируется при использовании дидактических игр.

Активизация познавательной деятельности способствует совершенствованию всего учебного процесса. Под ее влиянием учитель постоянно ищет новые резервы эффективности своей деятельности, проверяя надежность своего опыта. В то же время в процессе активизации формируются ценнейшие свойства личности ученика.

2.2. Экспериментальная работа по использованию игровых технологий как средства активизации познавательной деятельности учащихся на уроках «Окружающего мира»

Экспериментальное исследование было проведено на базе МБОУ «СОШ № 45» г. Белгорода. В эксперименте приняли участие обучающиеся 2 «Б» класса в количестве 28 человек. Класс занимался по УМК «Начальная школа XXI века». Эксперимент состоял из трех этапов.

На констатирующем этапе эксперимента была проведена диагностика уровня активности познавательной деятельности младших школьников.

На формирующем этапе были апробированы педагогические условия использования игровых технологий для активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира» с целью установления их эффективности.

На контрольном этапе была осуществлена повторная диагностика уровня активности познавательной деятельности второклассников, проведен анализ эффективности педагогических условий использования игровых технологий в активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира».

Теоретический анализ психолого-педагогической литературы выявил *критерии оценки уровня активности познавательной деятельности младших школьников*, которые мы использовали в своей работе:

1. Уровень развития у младших школьников познавательных процессов.
2. Уровень познавательного интереса младших школьников.
3. Уровень сформированности познавательных УУД.

Успешность познавательной деятельности младших школьников зависит от уровня развития познавательных психических процессов (памяти, внимания, мышления, восприятия, речи). Показателями уровня развития познавательных процессов у младших школьников были: степень развития у

детей памяти, внимания и мышления. Для диагностики степени развития памяти учащихся мы воспользовались психологической методикой «Долговременная память». Методика применяется для изучения уровня развития долговременной памяти (Приложение 1).

По этой методике мы получили следующие результаты: 21% учащихся – высокий уровень развития памяти, 57% – средний, 17% – низкий.

Для выявления уровня развития мышления младших школьников мы применили методику «Простые аналогии». Цель данной методики: исследование логичности и гибкости мышления (Приложение 2).

По этой методике мы получили следующие результаты: 32% учащихся – низкий уровень развития мышления, 50% – средний, 17% – низкий.

Для выявления уровня развития внимания мы использовали методику «Прокалывание кружочков». Цель методики: изучение особенностей темпа, объёма, устойчивости и распределения внимания, особенностей работоспособности ученика (Приложение 3).

По этой методике мы получили следующие результаты: 25% учащихся – низкий уровень внимания, 53% – средний, 21% – низкий.

Мы обобщили полученные результаты по трём показателям развития познавательных процессов у младшего школьника и определили его уровни на констатирующем этапе эксперимента: 6 человек (21%) – высокий уровень развития познавательных процессов, 17 человек (61%) – средний; 5 человек (18%) – низкий (Приложение 4).

Для выявления уровня активности познавательной деятельности младших школьников по второму критерию (познавательному интересу), мы использовали метод наблюдения. Познавательный интерес учащихся выявлялся по следующим показателям: количество заданных вопросов и высказываний по теме урока; количество выполненных самостоятельно творческих заданий; отвлекаемость (количество любых действий, не связанных с учёбой). Результаты наблюдений заносились в бланк

наблюдений (Приложение 5). Оценка результатов проводилась по следующей схеме:

1. Если ученик задает большое количество вопросов, направленных на знание не только фактического, но и теоретического материала, все его действия имеют целенаправленный познавательный характер, выполняет самостоятельно все задания, желает выполнять задания повышенной сложности, выходящие за рамки программы, то мы можем говорить об активном отношении к учению и высоком уровне активности познавательного интереса.

2. Если ученик задает вопросы, направленные на знание только фактического материала, и если количество заданных вопросов, высказываний по теме урока, и количество выполненных самостоятельно творческих заданий примерно в равных количествах с отвлекаемостью, а, получая задания для самостоятельного выполнения, ученик нуждается в помощи, то мы можем говорить о среднем уровне познавательного интереса, положительном отношении к учению.

3. Если младший школьник большую часть урока отвлекается и в малой степени активен, и если его вопросы не имеют никакого целенаправленного познавательного характера или они вообще не связаны с данным учебным предметом, а самостоятельность в выполнении заданий отсутствует, то можно говорить о низком уровне активности познавательного интереса.

По критерию «познавательный интерес» были получены следующие результаты: 11% младших школьников имели высокий уровень сформированности познавательного интереса; 68% – средний; 21% – низкий.

Анализ результатов диагностики показал, что основная масса учащихся – дети со средним уровнем познавательного интереса, эти учащиеся заинтересованы в уроке, но «по заданию учителя», могут отвлекаться на посторонние дела во время урока.

Для выявления уровня активности познавательной деятельности младших школьников *по третьему критерию – сформированности познавательных УУД* – мы использовали метод наблюдения.

Познавательные универсальные учебные действия включают в себя: общеучебные действия, логические и действия постановки и решения проблем.

Для *общеучебных универсальных действий* существуют следующие показатели: ориентироваться в учебнике; отвечать на простые и сложные вопросы учителя; самим задавать вопросы; находить нужную информацию в учебнике; подробно пересказывать прочитанное или прослушанное; составлять простой план; находить необходимую информацию, как в учебнике, так и в словарях. Если наблюдалось, что у младшего школьника из перечисленных показателей сформированы 1-2, то это свидетельствовало о низком уровне сформированности общеучебных действий; 3-5 – средний уровень; 6-7 – высокий (Приложение 6). Мы получили следующие результаты: 14% младших школьников имели высокий уровень сформированности общеучебных УУД; 64% – средний; 21% – низкий.

Для диагностики *логических действий* выделены следующие показатели: сравнивать и группировать предметы, объекты по нескольким основаниям; находить закономерности; самостоятельно продолжать их по установленному правилу. Если у младшего школьника сформирован 1 показатель – это низкий уровень, 2 – средний; 3 – высокий (Приложение 7). В ходе наблюдения были получены следующие результаты: 18% – высокий уровень сформированности логической УУД, 57% – средний; 25% – низкий.

Для *УУД постановки и решения проблем* нормативным показателем являлись: умения определять круг своего незнания, определять, в каких источниках можно найти необходимую информацию для выполнения задания; наблюдать и делать самостоятельные простые выводы. Если у младшего школьника сформирован 1 показатель – это низкий уровень, 2 – средний; 3 – высокий (Приложение 8). Результаты: 11% - высокий уровень

сформированности универсальных действий постановки и решения проблем; 71% – средний; 18% – низкий.

Обобщив результаты диагностики по трём группам познавательных УУД, мы определили их уровень сформированности на констатирующем этапе эксперимента: 11% учащихся – высокий уровень; 67% – средний; 21% – низкий.

Таблица 2.1

Результаты активности познавательной деятельности младших школьников на констатирующем этапе эксперимента

Фамилия, имя	Критерии активности познавательной деятельности			Общий балл	Уровень активности познавательной деятельности
	Уровень развития познавательных психических процессов	Уровень познавательного интереса	Уровень сформированности познавательных УУД		
Арина Б.	3	3	2	8	высокий
Роман Б.	2	1	2	5	средний
Анна Б.	2	1	2	5	средний
Вита Б.	1	2	1	4	низкий
Яна Г.	2	2	1	5	средний
Михаил Е.	2	2	2	6	средний
Кира К.	3	3	3	9	высокий
Денис К.	2	2	1	5	средний
Алёна К.	2	2	2	6	средний
Никита К.	3	2	2	7	средний
Дарья К.	2	2	2	6	средний
Никита К.	3	2	2	7	средний
Дмитрий К.	1	2	1	4	низкий
Артём Л.	2	2	2	6	средний
Мария М.	2	2	2	6	средний
Никита М.	1	1	2	4	низкий
Артём М.	2	2	2	6	средний
Артемий О.	2	2	2	6	средний
Кирилл П.	1	1	2	4	низкий
Данила Р.	2	2	2	6	средний
Элеонора С.	2	1	1	4	низкий
Иван С.	2	2	1	5	средний
Юлия Ф.	3	2	3	8	высокий
Мария Ф.	2	2	2	6	средний
Никита Ф.	2	2	2	6	средний
Ксения Ф.	1	2	1	4	низкий
Роман Ш.	3	3	3	9	высокий
Андрей Я.	2	2	2	6	средний

Далее мы обобщили результаты по трём критериям активности познавательной деятельности младших школьников. Для этого высокий результат по одному из критериев был условно принят за 3 балла, средний за 2 и низкий за 1 балл.

Показатели уровня сформированности познавательной деятельности: 0-4 балла – низкий; 5-7 баллов – средний; 8-9 – высокий (Табл. 2.1).

На констатирующем этапе были получены следующие результаты: 14% учащихся имели высокий уровень активности познавательной деятельности, 64% – средний; 21% – низкий. Мы представили эти результаты в виде диаграммы (Рис.2.1.)

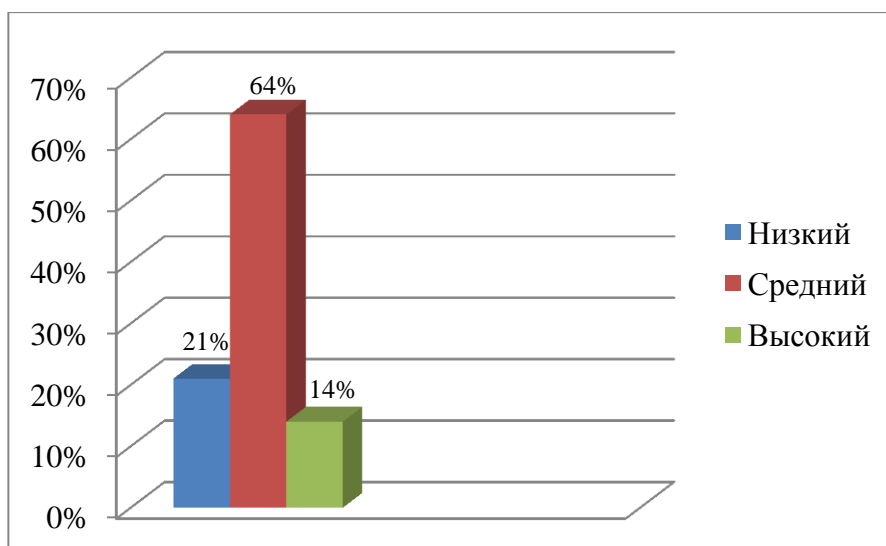


Рис.2.1. Уровень активности познавательной деятельности младших школьников на констатирующем этапе эксперимента

Диагностический эксперимент показал, что уровень познавательной деятельности младших школьников является недостаточным и требуется создание условий для его активизации. Эти педагогические условия мы апробировали в ходе *формирующего эксперимента*.

На формирующем этапе эксперимента было проведено 5 уроков с использованием игровых технологий. Эти технологии применялись как на отдельных этапах урока, так и на целом уроке, в последнем случае урок имел нетрадиционную форму (Табл. 2.2., Приложение 10).

Содержание формирующего эксперимента

№	Тема урока	Форма урока (традиционная, нетрадиционная)	Используемые игровые технологии
1	«Москва – столица России»	Нетрадиционная Урок-аукцион	Аукцион знаний, игра-соревнование
2	«Города России»	Нетрадиционная Урок-путешествие	Игра-соревнование, ролевая игра «Туристические агентства»
3	«Родной край – частица родины»	Традиционная	Игры «Отгадай задуманное», «Составь пословицу», «Сложи картинку»
4	«Все профессии нужны»	Традиционная	Дидактическая игра «Собери название профессии», игра «Узнай профессию»
5	«Россия – многонациональная страна»	Нетрадиционная Урок-путешествие	Национальная украинская игра «Цапля», игра-конкурс «Национальный костюм»,

Урок по теме «Москва – столица России» был организован в нетрадиционной форме, как «урок-аукцион». Известно, что «аукцион» – это публичная продажа имущества, при которой покупателем становится тот, кто предложит более высокую цену. Мы же организовали аукцион знаний. Для участия в аукционе дети заранее подготовились к уроку, зная, какие достопримечательности Москвы будут «выставляться на продажу». Вначале урока обсудили правила аукциона. Договорились, что выставленную картинку или фигурку можно «купить» не за деньги, а в обмен на знания о ней. Тот, кто наберёт установленное количество баллов, тот и станет ее обладателем. Баллы (звёзды) участники должны были заработать во время обмена знаниями о рассматриваемом объекте, выставленном на аукцион. Если у одного ученика не хватало нужной суммы знаний для «покупки», то можно было объединяться с товарищами по классу и «выкупать» объект вместе. Урок в игровой форме помог углубить полученные знания, расширяет кругозор учащихся, способствовал активизации самостоятельной познавательной деятельности младших школьников.

Урок по теме «Города России» был проведен в нетрадиционной форме, как урок-путешествие. Вместе с детьми мы виртуально побывали в пяти русских городах, узнали об их главных достопримечательностях. Дети готовились к уроку и заранее распределились по группам. Каждая группа готовила занимательный материал об одном из городов. Игровая деятельность заключалась в том, что каждая группа представляла «туристическое агентство». Его задача была заинтересовать «туристов-одноклассников», предложить им путешествие в их город, рассказать, чем он знаменит. Туристическому агентству необходимо было кратко, интересно и красочно представить свой город всему классу. Элемент состязательности, который присутствовал между «турагентствами» активизировал познавательную и творческую деятельность учащихся. В конце урока мы выбирали самый интересный город, смотрели о нём видеоролик. Эффективность этого урока, на наш взгляд, состоит в том, что учащиеся с самого начала были мотивированы к самостоятельному добыванию знаний по теме.

Использование игровых технологий на уроках «Окружающего мира» положительно влияло на познавательную деятельность младших школьников. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это позволяло детям учиться с удовольствием.

Фрагменты остальных уроков представлены в приложении 13.

На контрольном этапе эксперимента была проведена повторная диагностика активности познавательной деятельности младших школьников. Использовались те же диагностические материалы, что и на констатирующем этапе эксперимента.

Мы исследовали активность познавательной деятельности младших школьников по первому критерию: *уровню развития познавательных процессов.*

По методике «Долговременная память мы получили следующие результаты: 50% учащихся – высокий уровень развития памяти, 43% – средний, 3% – низкий.

По методике «Простые аналогии», выявляющей уровень развития мышления: 46% учащихся – имели низкий уровень, 43% – средний, 11% – низкий.

Для выявления уровня развития внимания мы использовали методику «Прокалывание кружочков». Были получены результаты: 43% учащихся имеет низкий уровень развития внимания, 53% – средний и 3% – низкий.

Мы обобщили полученные данные *по трём показателям развития познавательных процессов* и определили его уровни на контрольном этапе эксперимента: 50% младших школьников имели высокий уровень, 46% – средний; 3% – низкий (Приложение 10). Заметили, что уровень развития познавательных процессов стал выше.

По второму критерию – «познавательный интерес» – результаты контрольного этапа эксперимента были следующими: 50% учащихся – высокий уровень познавательного интереса; 39% – средний; низкий – 11% (Приложение 11). На контрольном этапе не выявлено учеников, которые бы отвлекались на уроке. Количество заданных вопросов и высказываний по теме урока возросло. Дети стали более заинтересованы.

Выявляя уровень активности познавательной деятельности младших школьников *по третьему критерию – «сформированности познавательных УУД»*, получились следующие результаты: 53% – высокий уровень сформированности познавательных УУД; 39% – средний; 7% – низкий (Приложение 12).

Мы обобщили результаты диагностики активности познавательной деятельности младших школьников по трём критериям на контрольном этапе эксперимента и получили следующие результаты: 50% - высокий уровень, 39% - средний; 11% - низкий. Мы представили эти результаты в виде диаграммы (Табл.2.2, Рис.2.2.)

Таблица 2.2

Результаты активности познавательной деятельности младших школьников
на констатирующем этапе эксперимента

Фамилия, имя	Критерии сформированности познавательной деятельности			Общий балл	Уровень познавательной деятельности
	Уровень развития познавательных психических процессов	Уровень активности познавательного интереса	Уровень сформированности познавательных УУД		
Арина Б.	3	3	2	8	высокий
Роман Б.	3	2	2	7	средний
Анна Б.	2	3	3	8	высокий
Вита Б.	1	1	1	3	низкий
Яна Г.	3	2	2	7	средний
Михаил Е.	2	3	3	8	высокий
Кира К.	3	3	3	9	высокий
Денис К.	2	1	1	4	низкий
Алёна К.	2	3	3	8	высокий
Никита К.	3	3	3	9	средний
Дарья К.	2	3	3	8	высокий
Никита К.	3	3	3	9	высокий
Дмитрий К.	2	2	2	6	средний
Артём Л.	2	3	2	7	средний
Мария М.	3	3	3	9	высокий
Никита М.	2	2	2	6	средний
Артём М.	2	3	2	7	средний
Артемий О.	2	2	3	7	средний
Кирилл П.	2	1	2	5	низкий
Данила Р.	3	2	2	7	средний
Элеонора С.	3	2	3	8	высокий
Иван С.	2	2	2	6	средний
Юлия Ф.	3	3	3	9	высокий
Мария Ф.	3	2	3	8	высокий
Никита Ф.	3	2	3	7	высокий
Ксения Ф.	2	3	3	8	высокий
Роман Ш.	3	3	3	9	высокий
Андрей Я.	3	2	2	7	средний

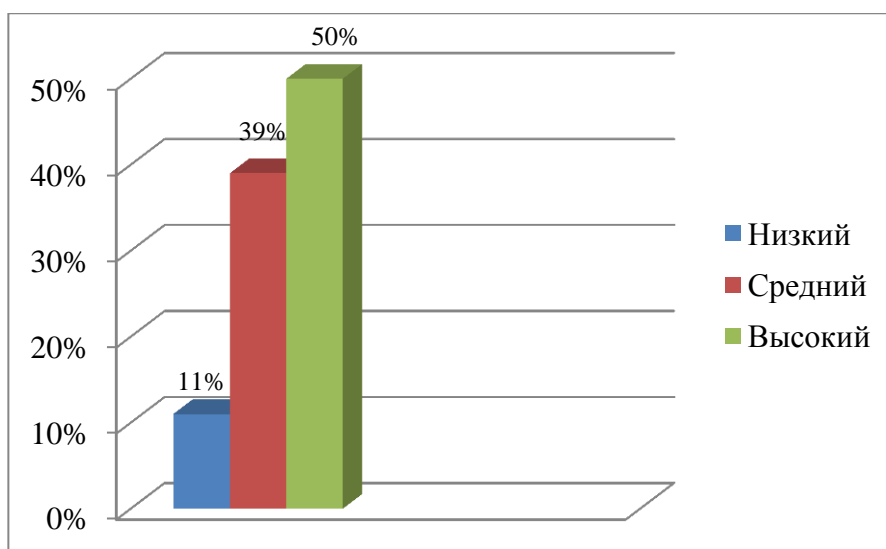


Рис.2.2. Уровень активности познавательной деятельности младших школьников на контрольном этапе эксперимента

В целом контрольный эксперимент доказал эффективность созданных нами педагогических условий активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира». Количество учащихся, с высоким уровнем активности познавательной деятельности увеличилось с 14 до 50 %, а количество младших школьников, имеющих низкий уровень, уменьшилось с 21 до 11% (Рис. 2.3).

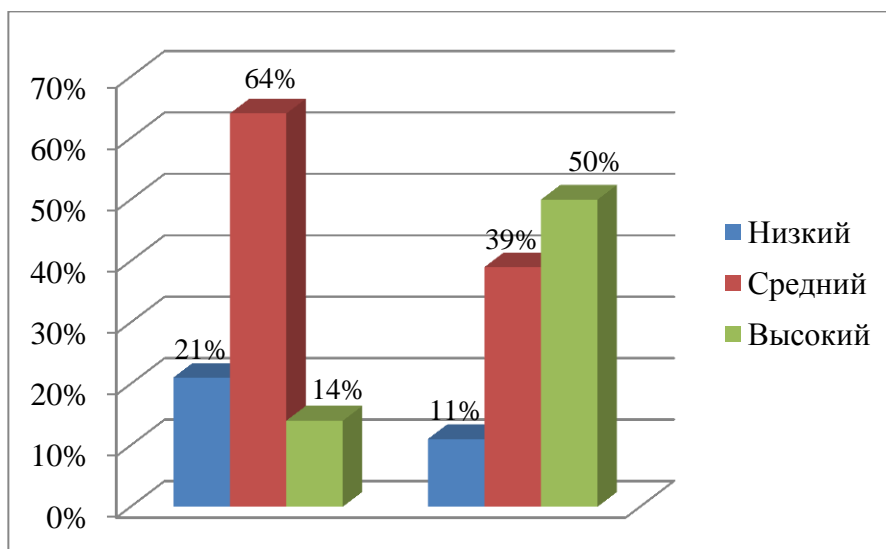


Рис.2.3 Сравнительная диаграмма уровня активности познавательной деятельности младших школьников в начале и конце эксперимента

Сравнивая результаты констатирующего и контрольного этапов эксперимента, можно сделать выводы, что использование игровых

технологий способствует повышению уровня активности познавательной деятельности младших школьников, если урок проводится в игровой форме или игровые ситуации планируются на отдельных его этапах, игры соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся; отбираются или конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, целью и задачами урока.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведенное исследование показало, что рассматриваемая проблема является актуальной для современной школы. Игровые технологии являются ценным средством активизации познавательной деятельности младших школьников, они активизируют психические процессы, вызывают у учащихся живой интерес к процессу познания. С помощью них учащиеся охотно преодолевают значительные трудности, тренируют свои силы, развивают способности и умения. Игровые технологии помогают сделать любой учебный материал увлекательным, вызывают у учеников глубокое удовлетворение, создают на уроке радостное рабочее настроение, облегчают процесс усвоения знаний.

В ходе анализа психолого-педагогической литературы нами выявлена сущность понятия «игровая технология». Игровая технология – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса, объединенное общим содержанием сюжетом, персонажем.

Исследование показало, что познавательная деятельность – это сознательная деятельность, направленная на познание окружающей действительности с помощью таких психических процессов, как восприятие, мышление, память, внимание, речь. В познавательной деятельности формируется отношение к знанию как к ценности, значимое для общества и для отдельной личности. Активизация познавательной деятельности учащихся – это создание такой атмосферы учения, при которой учащиеся совместно с учителем активно работают, сознательно размышляют над

процессом обучения, отслеживают, подтверждают, опровергают или расширяют наши знания, новые идеи, чувства или мнения об окружающем мире.

В ходе теоретического анализа и экспериментальной работы были выявлены и практически обоснованы педагогические условия эффективного использования игровых технологий как средства активизации познавательной деятельности на уроках «Окружающего мира». Мы убедились, что использование игровых технологий будет эффективным, если урок проводится в игровой форме или игровые ситуации планируются на отдельных его этапах; игры соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся; игры отбираются или конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, целью и задачами урока.

Мы провели 5 уроков во втором классе МБОУ «СОШ №45» г. Белгорода с использованием игровых технологий. На контрольном этапе эксперимента количество учащихся с высоким уровнем активности познавательной деятельности увеличилось с 14 до 50 %, а количество младших школьников, имеющих низкий уровень, уменьшилось с 21 до 11%. Полученные в конце эксперимента данные свидетельствуют о положительном влиянии апробированных педагогических условий активизации познавательной деятельности младших школьников.

В ходе проведенного исследования была достигнута его цель и решены все поставленные задачи, гипотеза подтвердилась.

Проведённое исследование не исчерпало всех аспектов исследуемой проблемы использования игровых технологий как средства активизации познавательной деятельности младших школьников. Перспективы дальнейшей разработки проблемы мы видим в изучении возможностей использования игровых технологий в организации проектной деятельности младших школьников.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Андреев В. И. Педагогика творческого саморазвития / В.И. Андреев. – Казань, 1996. – 568 с.
2. Бабанский Ю.К. Педагогика / Ю.К. Бабанский, Г. Нойнер. – М.: Педагогика, 1984. – 368 с.
3. Бабанский Ю.К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе / Ю.К. Бабанский. – М.: Просвещение, 1985. – 208 с.
4. Бондаревская, Е.В. Воспитание как возрождение человека культуры и нравственности. Основные положения концепции воспитания в изменившихся социальных условиях / Е.В. Бондаревская. – Ростов н/Д: РГПИ, 1991. – 30 с.
5. Бондаревский В.Б. Воспитание интереса к знаниям и потребности к самообразованию / В.Б. Бондаревский. – М.: Просвещение, 1985. – 144с.
6. Буряк В.К. Активность и самостоятельность учащихся в познавательной деятельности / В.К.Буряк // Педагогика. – 2007. – № 8. – С. 71–78.
7. Веракса Н.Е. Индивидуальные особенности познавательного развития детей дошкольного возраста / Н.Е. Веракса. – М.: ПЕРСЭ, 2003. – 144 с.
8. Виноградова Н.Ф. «Окружающий мир» / Н.Ф. Виноградова // Учебник «Окружающий мир». – М.: Вентана-Граф, 2012. – 176 с.
9. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка / Л.С. Выгодский // Вопросы психологии, 1966. – № 6. – С. 65-80.
10. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии / Л.С. Выготский. – Санкт-Петербург: Изд-во «Союз», 1997. – 224 с.
11. Газман О.С. В школу с игрой / О.С. Газман, Н.Е. Харитонова. – М.: Просвещение, 1991. – 92 с.

12. Гамезо М. В. Возрастная и педагогическая психология: Учебник для студентов всех специальностей педагогических вузов // М.В. Гамезо, Л.М. Орлова. – М.: Изд-во МГОПУ АНОО НОУ, 1999. – 234 с.
13. Герасимов С.В. Познавательная активность и понимание /С.В. Герасимов // Вопросы психологии. – 1994. – № 3. – С. 14-15.
14. Гин А.А. Приемы педагогической техники / А.А. Гин. – М.: Вита-Пресс, 1999. – 88 с.
15. Глинская Е.А. Межпредметные связи в обучении /Е.А. Глинская, А.В. Титова. – Тула, 1980. – 44 с.
16. Горшкова Т.Н. Развитие интереса и самостоятельное добывание знаний / Т.Н. Горшкова // Начальная школа. – 1999. – №12. – С. 65-67.
17. Губанова О.В. Использование игровых приемов на уроках. Начальная школа /О. В. Губанова, И.С. Левкина. – 1997. – № 6. – С. 36-37.
18. Давыдов В.В. Младший школьник как субъект учебной деятельности / В.В. Давыдов, В.И. Слободчикова // Вопросы психологии. – 1992. – №4 – С. 14-19.
19. Давыдов В.В. Развивающее образование: теоретические основания преемственности дошкольной и начальной школьной ступени / В.В. Давыдов, В.Т. Кудрявцев // Вопросы психологии. – 1997. – № 1. – С. 3-18.
20. Егорова Т.Г. Логическое и образное в познавательной деятельности младших школьников /Т.Г. Егорова // Начальная школа. – 2000, №4 – С. 66-68.
21. Занков Л.В. Дидактика и жизнь. / Л.В. Занков. – М., 1968.
22. Зеленкова Т.В. Активизация творческого воображения у младших школьников / Т.В. Зеленкова // Начальная школа. – 1985. – №10. – С. 4-7.
23. Кропачева Т.Б., Канторович Н.Я. Занимательное природоведение: Методические рекомендации для учителя / Т.Б. Кропачева, Н.Я. Канторович. – Новокузнецк: НГПИ. 1994. – 18 с.

24. Кропачева Т.П. «Нетрадиционные уроки, естествознание в начальной школе/ Т.П. Кропачева // Начальная школа. – 2002. – №1 – С. 57-63.
25. Кропачева Т.П. Активизация учебной деятельности младших школьников на уроках естествознания: монография / Т.П. Кропачева. – Новокузнецк: Изд-во НГПИ, 2001. – 165с.
26. Крюкова Е.А. Личностно-развивающие образовательные технологии: природа, проектирование, реализация /Е.А. Крюкова. – Волгоград, Изд-во «Перемена», 1999. – 195с.
27. Кувалдина Л.Н. Игра как нестандартная форма учёта знаний младших школьников / Л.Н. Кувалдина // Начальная школа. – 1994. – №12. – С. 47-48.
28. Кудряшова Н.А. Из опыта работы по программе А.А. Плешакова / Н.А. Кудряшова // Начальная школа. – 2001. – №4. – С. 100-102.
29. Кузьмина Н.М. Нестандартные формы обучения в курсе природоведения / Н.М. Кузьмина // Начальная школа. – 2003. – №9. – С. 68-72.
30. Лихачев Б.Т. Педагогика / Б.Т. Лихачев // Учебное пособие. – М.: Изд-во «Прометей», 1992. – 528 с.
31. Маркова А.К. Мотивация учения и ее воспитание у школьников / А.К. Маркова, А.Б. Орлова. – М.: Изд-во «Просвещение», 1983. – 45 с.
32. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т.М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. – Челябинск: Изд-во «Два комсомольца», 2011. – С. 140-146.
33. Немов. Р.С. Психология / Р. С. Немов. – М.: Владос, 2002. – 608 с.
34. Обухова Л.Ф. Детская возрастная психология / Л.Ф. Обухова. – М.: Просвещение, 1996. – 374 с.
35. Оконь В. Введение в общую дидактику / В. Оконь. – М.: Изд-во «Высшая школа», 1990. – 382 с.

36. Охитина Л.Т. Психологические основы урока / Л.Т. Охитина. – М.: Просвещение, 1977. – 96 с.
37. Паламарчук В.Ф. Школа учит мыслить / В.Ф. Паламарчук. – М.: Просвещение, 1987. – 208 с.
38. Петровский А.В. Общая психология: Учебник для студентов пединститутов / А. В. Петровский. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1986. – 464 с.
39. Пидкасистый П.И. Организация деятельности ученика на уроке / П.И. Пидкасистый, Б.И. Коротяев. – М.: Педагогика, 1985. – 80 с.
40. Подласый И.П. Педагогика начальной школы: Учебное пособие / И.П. Подласый. – М.: ВЛАДОС, 2001. – 71 с.
41. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. СПб., 2006. С. 320.
42. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
43. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005. – 556 с.
44. Сергеева С.Б. Активизация познавательной деятельности на уроках природоведения / С.Б. Сергеева // Начальная школа. – 1997. – №4. – С. 55-57.
45. Скаткин М.Н. Совершенствование процесса обучения / М.Н. Скаткин. – М.: Педагогика, 1971. – 208 с.
46. Слостенин В.А. Учебное пособие для студентов педагогических учебных заведений / В.А. Слостенин, И.Ф. Исаев, А.И. Мищенко, Е.Н. Шиянов. – М.: Школа-Пресс, 1997. – 512 с.
47. Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры / А.А. Смоленцева. – М.: Просвещение, 1999. – 97с.
48. Советский энциклопедический словарь. М., 1989. – 1632 с.
49. Талызина Н.Ф. Формирование познавательной деятельности младших школьников / Н.Ф. Талызина. – М.: Просвещение, 1988. – 175 с.

50. Фаина Г.В. Диагностика и коррекция задержки психического развития детей старшего дошкольного возраста: Учебно-методическое пособие / Г.В. Фаина. – Балашов: «Николаев», 2004. – 68 с.

51. Харитонов Л.А. Проблемные ситуации на уроках природоведения / Л.А. Харитонов // Начальная школа. – 1998. – №4. – С. 57-60.

52. Шаталов В.Ф. Куда и как исчезли тройки / В.Ф. Шаталов. – М.: Педагогика, 1980. – 16 с.

53. Шепель В.М. Особенности педагогической технологии / В.М. Шепель. – М.: ЮНИТИ, 1994. – 194 с.

54. Щукина Г.И. Роль деятельности в учебном процессе / Г.И. Щукина. – М.: Просвещение, 1986. – 144 с.

55. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 269 с.

«Приложения»

Методика «Долговременная память»

Экспериментальный материал состоит из следующего задания.

Экспериментатор сообщает: «Сейчас прочитаю вам ряд слов, а вы постараетесь их запомнить. Приготовились, слушайте внимательно:

стол, мыло, человек, вилка, книга, пальто, топор, стул, тетрадь, молоко».

Ряд слов зачитывается несколько раз, чтобы дети запомнили. Коэффициент долговременной памяти высчитывается по следующей формуле:

$$C = (B/A) * 100\%$$

где А - общее количество слов,

В - количество запомнившихся слов,

С - коэффициент долговременной памяти.

Результаты интерпретируются следующим образом:

75-100% - высокий уровень;

50-75% - средний уровень;

30-50% - низкий уровень;

ниже 30% - очень низкий уровень.

Методика «Определение понятий, выяснение причин, выявление сходства и различий в объектах»

Определение понятий, объяснение причин, выявление сходства и различий в объектах — это операции мышления, оценивая которые мы можем судить о степени развитости у ребенка интеллектуальных процессов. Данные особенности мышления устанавливаются по правильности ответов ребенка на следующую серию вопросов:

1. Какое из животных больше: лошадь или собака?
2. Утром люди завтракают. А что они делают, принимая пищу днем и вечером?
(Правильный ответ – обедают и ужинают).
3. Днем на улице светло, а ночью? (Правильный ответ – темно).
4. Небо голубое, а трава? (Правильный ответ – зеленая).
5. Черешня, груша, слива и яблоко – это ... (Правильное продолжение – ягоды и фрукты).
6. Почему, когда идет поезд, опускают шлагбаум?
7. Что такое Москва, Киев, Хабаровск? (Правильный ответ – города).
8. Который сейчас час? (Ребенку показывают часы и просят назвать время).
(Правильный ответ – такой, в котором указаны часы и минуты).
9. Молодую корову называют телка. А как называют молодую собаку и молодую овцу? (Правильный ответ — щенок и ягненок).
10. На кого больше похожа собака: на кошку или на курицу? Ответь и объясни, почему ты так считаешь.
11. Для чего нужны автомобилю тормоза? (Правильным считается любой разумный ответ, указывающий на необходимость гасить скорость автомобиля).
12. Чем похожи друг на друга молоток и топор? (Правильный ответ указывает на то, что это – инструменты, выполняющие в чем-то похожие функции).
13. Что есть общего между белкой и кошкой? (В правильном ответе должны быть указаны как минимум два объясняющих их признака, например то, что это – животное, умеющее лазать по деревьям, имеющее мягкий шерстяной покров, хвост, четыре ноги.)
14. Чем отличаются гвоздь, винт и шуруп друг от друга? (Правильный ответ: гвоздь, как правило, гладкий по поверхности, а винт и шуруп – нарезные; гвоздь забивают молотком, а винт и шуруп вкручивают; шуруп – конический, а винт и гвоздь – круглые).
15. Что такое футбол, прыжки в длину и в высоту, теннис, плавание?
(Правильный ответ – это виды спорта, виды физических упражнений).

16. Какие ты знаешь виды транспорта? (В правильном по существу ответе должно быть перечислено, как минимум, два разных вида транспорта).

17. Чем отличается старый человек от молодого? (Правильный ответ должен содержать в себе хотя бы два существенных признака, отличающих старых людей от молодых).

18. Для чего люди занимаются физкультурой и спортом? (Правильные возможные ответы – для поддержания своего здоровья; для того, чтобы быть сильными, стройными и красивыми; для того, чтобы добиваться спортивных успехов, выигрывать соревнования).

19. Почему считается плохо, если кто-нибудь не хочет работать? (Возможные правильные ответы – потому, что все люди должны работать, иначе нельзя будет жить нормально; потому, что за данного человека вынуждены будут работать другие люди; потому, что в противном случае нельзя будет иметь нужные вещи, продукты питания, жилище и т.п.)

20. Для чего на письмо необходимо наклеивать марку? (Правильный ответ: марка – это знак уплаты отправителем стоимости пересылки почтового отправления).

Обработка результатов

За каждый правильный ответ на каждый из вопросов ребенок получает по 0,5 балла, так что максимальное количество баллов, которое он может получить в этой методике, равно 10. Замечание. Правильными могут считаться не только те ответы, которые соответствуют приведенным примерам, но и другие, достаточно разумные и отвечающие смыслу поставленного перед ребенком вопроса.

Описанная методика годится в основном для психодиагностики словесно-логического мышления детей.

Если у проводящего исследование нет полной уверенности в том, что ответ ребенка абсолютно правильный, и в то же самое время нельзя определенно сказать, что он неверный, то допускается ставить ребенку промежуточную оценку — 0,25 балла.

Прежде чем оценивать правильность того или иного ответа, надо убедиться в том, что ребенок правильно понял сам вопрос. Например, не все дети могут знать, что такое шлагбаум, не сразу понять смысл 19-го вопроса.

Выводы об уровне развития:

8-10 баллов – высокий;

4-7 баллов – средний;

1-3 балла – низкий.

Приложение 3

Методика «Прокалывание кружочков»

Цель: изучение особенностей темпа, объёма, устойчивости и распределения внимания, особенностей работоспособности.

Материал:

1. стандартный белый лист, на обратной стороне которого указываются имя, фамилия, дата, класс, время, затраченное на работу, количество допущенных ошибок и уровень выполнения задания. На лицевой стороне листа нарисованы кружочки (15 x 20). При этом некоторые из них помечены крестиками (2 раза крестиком помечаем каждый 2-й кружок; 2 раза – каждый 3-й; 2 раза – каждый 4-й; затем снова каждый 2-й):

О О О О О О О О О О О О О О О О

О О О О О О О О О О О О О О О О

О О О О О О О О О О О О О О О О

и т.д.

2. Набор простых вопросов (как тебя зовут, как зовут твою маму, твоего папу; на какую букву начинается твоё имя, фамилия; какое сегодня число; месяц; день недели; год; как называется наш город; сколько тебе лет; как зовут учительницу; скажи свой адрес; номер школы; есть ли у тебя братья, сёстры; как их зовут; любишь ли ты животных и т.д.).

3. Часы с секундной стрелкой.

4. Ручка или карандаш.

Выполнение: учащемуся предлагают ручкой или карандашом прокалывать все кружочки, кроме помеченных крестиками, и при этом отвечать на вопросы. Время выполнения задания не ограничено, но учащемуся нужно сказать, что он должен работать как можно быстрее. Ответы на вопросы записываются.

Обработка результатов: подсчитывается количество правильно сделанных строк.

0-7 – низкий уровень устойчивости внимания, работоспособности.

8-14 – средний уровень устойчивости внимания, работоспособности.

15-20 – высокий уровень устойчивости внимания, работоспособности.

Темп внимания покажет время выполнения задания (имеет значение и то, насколько быстро учащийся отвечает на вопросы).

С помощью учащегося уточняется правильность ответов на вопросы. Соотносится уровень выполнения учеником основного задания (прокалывания кружочков) и ответов на вопросы и делается вывод об особенностях объёма и распределения внимания, при этом учитывается общее количество ошибок.

Приложение 4

Результаты диагностики уровня активности познавательной деятельности по критерию «Развитие познавательных процессов» на констатирующем этапе

№	Фамилия, имя	Память			Мышление			Внимание			Уровень
		Выс.	Ср.	Низ.	Выс.	Ср.	Низ.	Выс.	Ср.	Низ.	
1	Арина Б.	90%			90%			170%			Высокий
2	Роман Б.		60%			60%			90%		Средний
3	Анна Б.		55%						90%		Средний
4	Вита Б.			40%			10%			30%	Низкий
5	Яна Г.		70%		80%				140%		Средний
6	Михаил Е.		55%			40%				60%	Средний
7	Кира К.	80%			80%			160%			Высокий
8	Денис К.		60%			50%			100%		Средний
9	Алёна К.		60%			60%			90%		Средний
10	Никита К.	90%						180%			Высокий
11	Дарья К.		65%			60%			130%		Средний
12	Никита К.	80%			80%			170%			Высокий
13	Дмитрий К.			50%			30%			50%	Низкий
14	Артём Л.		60%			70%			110%		Средний
15	Мария М.		70%		80%				100%		Средний
16	Никита М.			40%			30%		80%		Низкий
17	Артём М.		65%			50%				70%	Средний
18	Артёмий О.		60%			60%			90%		Средний
19	Кирилл П.			40%			20%			70%	Низкий
20	Данила Р.		70%		80%				100%		Средний
21	Элеонора С.		70%		90%			150%			Средний
22	Иван С.		60%			70%			110%		Средний
23	Юлия Ф.	70%				70%		160%			Высокий
24	Мария Ф.		70%			70%			100%		Средний
25	Никита Ф.		60%			60%			90%		Средний
26	Ксения Ф.			50%			30%			60%	Низкий
27	Роман Ш.	80%			90%			180%			Высокий
28	Андрей Я.	80%				70%			140%		Средний
Общий %		25%	57%	17%	32%	50%	17%	25%	53%	21%	

Бланк наблюдения

№	ФИО	Количество заданных вопросов и высказываний по теме урока	Количество выполненных самостоятельно творческих заданий	Отвлекаемость	Уровень
1	Арина Б.	8	2	0	Высокий
2	Роман Б.	4	0	4	Низкий
3	Анна Б.	5	1	0	Низкий
4	Вита Б.	0	0	0	Средний
5	Яна Г.	4	1	0	Средний
6	Михаил Е.	3	2	0	Средний
7	Кира К.	6	1	0	Высокий
8	Денис К.	4	1	0	Средний
9	Алёна К.	3	1	0	Средний
10	Никита К.	6	2	2	Средний
11	Дарья К.	3	1	0	Средний
12	Никита К.	6	1	2	Средний
13	Дмитрий К.	1	2	0	Средний
14	Артём Л.	2	3	0	Средний
15	Мария М.	4	1	0	Средний
16	Никита М.	1	0	2	Низкий
17	Артём М.	3	1	0	Средний
18	Артемий О.	3	1	0	Средний
19	Кирилл П.	0	1	1	Низкий
20	Данила Р.	2	3	0	Средний
21	Элеонора С.	0	1	0	Низкий
22	Иван С.	3	1	0	Средний
23	Юлия Ф.	5	2	0	Средний
24	Мария Ф.	3	1	0	Средний
25	Никита Ф.	2	1	2	Средний
26	Ксения Ф.	1	2	0	Средний
27	Роман Ш.	9	3	0	Высокий
28	Андрей Я.	2	3	0	Средний

Вид УУД: Общеучебные универсальные действия

№	Фамилия, имя	Уровни		
		Высокий (выполняет самостоятельно)	Средний (действует по образцу; способен выполнять при направляющей помощи педагога пересказывать и работать с информацией)	Низкий (большинство умений не сформированы)
1	Арина Б.		+	
2	Роман Б.			+
3	Анна Б.		+	
4	Вита Б.			+
5	Яна Г.		+	
6	Михаил Е.		+	
7	Кира К.	+		
8	Денис К.			+
9	Алёна К.		+	
10	Никита К.		+	
11	Дарья К.		+	
12	Никита К.	+		
13	Дмитрий К.			+
14	Артём Л.		+	
15	Мария М.		+	
16	Никита М.		+	
17	Артём М.		+	
18	Артемий О.		+	
19	Кирилл П.		+	
20	Данила Р.		+	
21	Элеонора С.			+
22	Иван С.			+
23	Юлия Ф.	+		
24	Мария Ф.		+	
25	Никита Ф.		+	
26	Ксения Ф.		+	
27	Роман Ш.	+		
28	Андрей Я.		+	

Вид УУД: логические универсальные действия

№	Фамилия, имя	Уровни		
		Высокий	Средний	Низкий
1	Арина Б.		+	
2	Роман Б.		+	
3	Анна Б.		+	
4	Вита Б.			+
5	Яна Г.			+
6	Михаил Е.		+	
7	Кира К.	+		
8	Денис К.			+
9	Алёна К.		+	
10	Никита К.	+		
11	Дарья К.	+		
12	Никита К.		+	
13	Дмитрий К.			+
14	Артём Л.		+	
15	Мария М.	+		
16	Никита М.		+	
17	Артём М.			+
18	Артемий О.		+	
19	Кирилл П.			+
20	Данила Р.		+	
21	Элеонора С.		+	
22	Иван С.			+
23	Юлия Ф.		+	
24	Мария Ф.		+	
25	Никита Ф.	+		
26	Ксения Ф.		+	
27	Роман Ш.		+	
28	Андрей Я.		+	

Вид УУД: универсальное действие постановки и решения проблем

№	Фамилия, имя	Уровни		
		Высокий	Средний	Низкий
1	Арина Б.		+	
2	Роман Б.			+
3	Анна Б.		+	
4	Вита Б.			+
5	Яна Г.			+
6	Михаил Е.		+	
7	Кира К.	+		
8	Денис К.		+	
9	Алёна К.		+	
10	Никита К.		+	
11	Дарья К.		+	
12	Никита К.		+	
13	Дмитрий К.		+	
14	Артём Л.		+	
15	Мария М.		+	
16	Никита М.			+
17	Артём М.		+	
18	Артемий О.		+	
19	Кирилл П.		+	
20	Данила Р.		+	
21	Элеонора С.			+
22	Иван С.		+	
23	Юлия Ф.	+		
24	Мария Ф.		+	
25	Никита Ф.		+	
26	Ксения Ф.		+	
27	Роман Ш.	+		
28	Андрей Я.		+	

Приложение 9

Общие результаты диагностики уровня сформированности познавательных УУД на констатирующем этапе

№	Фамилия, имя	Группы познавательных УУД			Общий уровень
		Общеучебные универсальные действия	Логические действия	Действия постановки и решения проблем	
1	Арина Б.	средний	средний	средний	средний
2	Роман Б.	средний	средний	низкий	средний
3	Анна Б.	средний	средний	высокий	средний
4	Вита Б.	низкий	низкий	низкий	низкий
5	Яна Г.	средний	низкий	низкий	низкий
6	Михаил Е.	средний	средний	средний	средний
7	Кира К.	средний	высокий	высокий	высокий
8	Денис К.	низкий	низкий	средний	низкий
9	Алёна К.	средний	средний	средний	средний
10	Никита К.	средний	высокий	средний	средний
11	Дарья К.	средний	высокий	средний	средний
12	Никита К.	высокий	средний	средний	средний
13	Дмитрий К.	низкий	средний	низкий	низкий
14	Артём Л.	средний	средний	средний	средний
15	Мария М.	средний	высокий	средний	средний
16	Никита М.	средний	средний	низкий	средний
17	Артём М.	средний	низкий	средний	средний
18	Артемиий О.	средний	средний	средний	средний
19	Кирилл П.	средний	низкий	средний	средний
20	Данила Р.	средний	средний	средний	средний
21	Элеонора С.	низкий	средний	низкий	низкий
22	Иван С.	низкий	низкий	средний	низкий
23	Юлия Ф.	высокий	средний	высокий	высокий
24	Мария Ф.	средний	средний	средний	средний
25	Никита Ф.	средний	высокий	средний	средний
26	Ксения Ф.	средний	средний	средний	средний
27	Роман Ш.	высокий	средний	высокий	высокий
28	Андрей Я.	средний	средний	средний	средний

Приложение 10

Результаты диагностики уровня активности познавательной деятельности
по критерию «развитие познавательных процессов» на контрольном этапе

№	Фамилия, имя	Память			Мышление			Внимание			Уровень
		Выс.	Ср.	Низ.	Выс	Ср.	Низ.	Выс	Ср.	Низ.	
1	Арина Б.	92%			80%			180%			Высокий
2	Роман Б.	72%			90%				90%		Высокий
3	Анна Б.		63%			50%			90%		Средний
4	Вита Б.			50%			10%			50%	Низкий
5	Яна Г.	75%			80%				140%		Высокий
6	Михаил Е.		54%			40%			90%		Средний
7	Кира К.	88%			85%			160%			Высокий
8	Денис К.		60%		95%				100%		Средний
9	Алёна К.		60%			60%			90%		Средний
10	Никита К.	94%			80%			180%			Высокий
11	Дарья К.		65%			60%			130%		Средний
12	Никита К.	80%			80%			170%			Высокий
13	Дмитрий К.		56%			45%			90%		Средний
14	Артём Л.		62%			70%			110%		Средний
15	Мария М.	75%			80%			190%			Высокий
16	Никита М.		55%			40%			80%		Средний
17	Артём М.		65%			50%			90%		Средний
18	Артемий О.		60%			60%		198%			Средний
19	Кирилл П.		52%				20%		90%		Средний
20	Данила Р.	80%			80%			156%			Высокий
21	Элеонора С.	85%			90%			150%			Высокий
22	Иван С.		60%			70%			110%		Средний
23	Юлия Ф.	75%			95%			160%			Высокий
24	Мария Ф.	80%				70%		190%			Высокий
25	Никита Ф.	76%			85%				90%		Высокий
26	Ксения Ф.		57%				30%		90%		Средний
27	Роман Ш.	95%			90%			180%			Высокий
28	Андрей Я.	80%				70%		160%			Высокий
Общий %		50%	43%	3%	46%	43%	11%	43%	53%	3%	

Приложение 11

Бланк наблюдения для уровня познавательного интереса младших школьников на контрольном этапе

№	Фамилия, имя	Количество заданных вопросов и высказываний по теме урока	Количество выполненных самостоятельно творческих заданий	Отвлекаемость	Уровень
1	Арина Б.	9	3	0	Высокий
2	Роман Б.	4	1	0	Средний
3	Анна Б.	7	2	0	Высокий
4	Вита Б.	1	2	0	Низкий
5	Яна Г.	5	2	0	Средний
6	Михаил Е.	7	2	0	Высокий
7	Кира К.	8	2	0	Высокий
8	Денис К.	1	2	0	Низкий
9	Алёна К.	6	2	0	Высокий
10	Никита К.	6	3	0	Высокий
11	Дарья К.	7	2	0	Высокий
12	Никита К.	6	3	0	Высокий
13	Дмитрий К.	4	3	0	Средний
14	Артём Л.	2	3	0	Высокий
15	Мария М.	7	2	0	Высокий
16	Никита М.	5	2	2	Средний
17	Артём М.	7	2	0	Высокий
18	Артеми́й О.	6	2	0	Средний
19	Кирилл П.	1	2	0	Низкий
20	Данила Р.	5	3	0	Средний
21	Элеонора С.	4	3	0	Средний
22	Иван С.	3	2	0	Средний
23	Юлия Ф.	6	3	0	Высокий
24	Мария Ф.	4	3	0	Средний
25	Никита Ф.	4	2	0	Средний
26	Ксения Ф.	4	2	0	Высокий
27	Роман Ш.	9	3	0	Высокий
28	Андрей Я.	5	3	0	Средний

Приложение 12

Результаты диагностики уровня сформированности познавательных УУД на контрольном этапе

№	Фамилия, имя	Общеучебные универсальные действия	Логические действия	Действия постановки и решения проблем	Общий уровень
1	Арина Б.	средний	средний	средний	средний
2	Роман Б.	средний	средний	низкий	средний
3	Анна Б.	средний	высокий	высокий	высокий
4	Вита Б.	низкий	низкий	низкий	низкий
5	Яна Г.	средний	низкий	средний	средний
6	Михаил Е.	высокий	высокий	средний	высокий
7	Кира К.	средний	высокий	высокий	высокий
8	Денис К.	низкий	низкий	средний	низкий
9	Алёна К.	высокий	средний	высокий	высокий
10	Никита К.	высокий	высокий	средний	высокий
11	Дарья К.	высокий	высокий	средний	высокий
12	Никита К.	высокий	средний	высокий	высокий
13	Дмитрий К.	средний	средний	низкий	средний
14	Артём Л.	средний	средний	средний	средний
15	Мария М.	высокий	высокий	средний	высокий
16	Никита М.	средний	средний	низкий	средний
17	Артём М.	средний	низкий	средний	средний
18	Артемий О.	высокий	высокий	средний	высокий
19	Кирилл П.	средний	низкий	средний	средний
20	Данила Р.	средний	средний	средний	средний
21	Элеонора С.	высокий	высокий	средний	высокий
22	Иван С.	низкий	средний	средний	средний
23	Юлия Ф.	высокий	высокий	высокий	высокий
24	Мария Ф.	высокий	высокий	средний	высокий
25	Никита Ф.	высокий	высокий	средний	высокий
26	Ксения Ф.	средний	высокий	высокий	высокий
27	Роман Ш.	высокий	средний	высокий	высокий
28	Андрей Я.	средний	средний	средний	средний

Приложение 13

Фрагменты уроков «Окружающего мира» с применением игровых технологий

Тема урока 1: «Москва – столица России»

Тип урока: урок систематизации и обобщения знаний.

Форма урока: урок-аукцион.

Цель: создание условий на уроке для организации деятельности учащихся по знакомству с достопримечательностями Москвы.

Задачи предметные – содействовать систематизации и обобщению знаний младших школьников о достопримечательностях Москвы.

Планируемые результаты: личностные УУД – формировать внутреннюю позицию обучающегося на уровне понимания необходимости учения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтении социального способа оценки знаний; научить проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве.

способствовать формированию **метапредметных УУД:**

1. регулятивных – принимать и сохранять поставленную задачу; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
2. познавательных – анализировать изучаемые объекты с выделением существенных признаков, проводить сравнение, строить логическое рассуждение.
3. коммуникативных – владеть диалогической коммуникацией, формулировать собственное мнение и позицию.

У.Тема нашего урока «Москва – столица России». Сегодня мы должны повторить материал, изученный вами самостоятельно. Мы проведем необычный урок – урок-аукцион.

- Что такое аукцион?

Давайте обратимся к словарю иностранных слов и найдём более точное объяснение этого слова. (Аукцион – публичная продажа товаров в заранее установленное время и в назначенном месте, при котором покупателем товара считается лицо, предложившее за него наивысшую цену).

- Что продают на аукционе?

- Кто знает, как называется продаваемый товар? (Лот)

У нас нет антиквариата, дорогих произведений искусства, личных вещей звёзд.

- Что же мы можем продавать? (Наши знания)

Мы разыгрываем лот – картинку с изображением достопримечательности Москвы. Ваша задача рассказать как можно подробнее об этом объекте. «Покупает» лот тот, кто расскажет больше информации. «Купивший» лот получает жетон, который в конце урока он может обменять на «5».

Лот 1.

(Учитель показывает картинку, с изображением Красной площади)

- Что изображено на картинке? (Красная площадь)

- Что вы можете рассказать о ней?

Ученик рассказывает все, что знает об этом лоте. Если есть ученики, которые знают больше, то отвечают.

Сравнивается количество информации.

Рассказавшему больше, дается жетон.

По аналогичному принципу разыгрываются остальные лоты.

Лот 2. Кремль

Лот 3. Памятник Минину и Пожарскому.

Лот 4. Храм Василия Блаженного.

Лот 5. Мавзолей Ленина.

Лот 6. Исторический музей.

Лот 7. Казанский собор.

Тема урока 2: «Города России»

Тип урока: урок систематизации и обобщения знаний.

Форма урока: урок-путешествие.

Цель: создание условий на уроке для организации деятельности учащихся по знакомству с достопримечательностями Москвы.

Задачи предметные – содействовать систематизации и обобщению знаний младших школьников о достопримечательностях городов России.

Планируемые результаты: **личностные УУД** – сформировать нравственные качества учащихся: формировать внутреннюю позицию обучающегося на уровне понимания необходимости учения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтении социального способа оценки знаний; научить проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве.

способствовать формированию **метапредметных УУД:**

1. регулятивных – принимать и сохранять поставленную задачу; планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
2. познавательных – анализировать изучаемые объекты с выделением существенных признаков, проводить сравнение, строить логическое рассуждение, в ходе моделирования устанавливать аналогии, и причинно-следственные связи.
3. коммуникативных – владеть диалогической коммуникацией, формулировать собственное мнение и позицию.

Фрагмент 1.

– Сегодня мы отправимся в интересное путешествие по городам России.

Формулирование темы, целей урока (формулируют дети).

– Какую тему на прошлом уроке мы начали изучать? (Россия – наша Родина)

– Какое домашнее задание вы получили? (Составить проект «Путешествие по городам России»)

– Что нас ждёт интересного на уроке? (Будем смотреть проекты учеников.)

Актуализация знаний.

– А для начала вспомним.

- Назовите государство, в котором мы живем? (Российская Федерация).

- Какой город является столицей Российской Федерации? (*Москва*)

Усвоение новых знаний.

Городов в России много: маленьких и больших. Сегодня на уроке мы познакомимся с российскими городами. У каждого города есть свои места, которые делают этот город известным и знаменитым. К этому уроку вы распределились на группы и готовили сообщения. Каждая группа - о своем городе. Вы поделитесь своими знаниями, и в конце урока каждый из вас будет хорошо знаком с 5 российскими городами. Слушайте внимательно своих товарищей. После выступления группы записывайте в свой маршрутный лист название города и его главную достопримечательность.

– Итак, вы работаете в туристическом агентстве. Ваша задача – заинтересовать посетителей, предложить им интересное путешествие по городам России. Что могут они увидеть интересного в каждом городе?

1. Город Санкт – Петербург
2. Город Ростов
3. Город Казань.
4. Город Ярославль.

– По каким городам России мы совершили путешествие?

– В каком городе вы бы хотели побывать? Что посмотреть?

– Чей проект вас больше заинтересовал? В чём агентстве вы купили бы путёвку?

- Давайте посмотрим небольшой видеоролик об этом городе.

Выполнение теста по теме «Путешествуем по родной стране».

- Если вы выбрали правильные ответы, то у вас получилось слово. (Россия).

Тема урока 3: «Профессии и их значение для человека и общества»

Тип урока: изучения новых знаний.

Форма урока: традиционная.

Цель: создание условий на уроке для организации деятельности учащихся по знакомству с различными профессиями.

Задачи предметные – способствовать формированию учащихся определять профессии людей по фотографиям и описаниям, находить взаимосвязи между трудом людей различных профессий; находить нужную информацию в учебнике и дополнительной литературе

Планируемые результаты: личностные УУД – сформировать нравственные качества учащихся: формировать внутреннюю позицию обучающегося на уровне понимания необходимости учения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтении социального способа оценки знаний; научить проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве.

способствовать формированию **метапредметных УУД:**

1. Регулятивных – действовать по инструкции; принимать и удерживать учебную задачу; производить оценку действий своей деятельности и других учащихся; выделять из темы урока известные и неизвестные знания и умения.
2. Познавательных - находить и выделять при помощи взрослых информацию, необходимую для выполнения заданий, из разных источников;
3. Коммуникативных - включаться в коллективное обсуждение вопросов с учителем и сверстниками; формулировать ответы на вопросы; слушать партнёра по общению и деятельности, не перебивать, не обрывать на полуслове, вникать в смысл того, о чём говорит собеседник; договариваться и приходить к общему решению при выполнении заданий.

Фрагмент 1. Игра «Узнай профессию».

У каждого из вас на столе лежит карточка-схема определенного цвета, где зашифровано название профессии. А теперь переверните карточки. По опорным словам отгадайте профессию, впишите ее в центр и поднимайте карточку.

Дети работают самостоятельно.

– Проверяем: вы называете сначала опорные слова, а затем профессию. Если все согласны с ответом, хлопните в ладоши.

А теперь проверим правильность написания профессий. (На доске: летчик, парикмахер, учитель)
- Скажите, какая на ваш взгляд, профессия здесь лишняя. Ответ обоснуйте.

На доске: **парикмахер, летчик, учитель**

Д.– Учительница, так как только она учит детей.

-Летчик - он водит самолеты.

У. Есть еще один вариант ответа: *парикмахер* – лишнее слово. Догадайтесь – почему?

Д. Парикмахер - он подстригает людей, у него работают руки. А летчик, учительница думают, рассуждают, то есть работают головой.

У. Говоря о профессии, можно сказать какой труд – физический или умственный – является основным в этой профессии. В первых двух профессиях основным является умственный труд, а в профессии парикмахер основной труд – физический.

- Так что же можно еще рассказать о профессии?

Д. Какой труд используется в профессии.

У. Это и будет второй пункт плана.

Учитель вывешивает на доску карточку.

На доске: 2. Какой труд используется в профессии?

Фрагмент 2. Игра «Моя профессия – самая важная».

– А сейчас предлагаю выбрать необходимые предметы труда для представителей разных профессий. Сейчас я буду читать стихотворение Дж. Родарри «Чем пахнут ремесла» и выберу трех человек, по одному с каждого ряда.

Учитель читает стихотворение, как считалку.

1-й ряд. У каждого дела

Запах особый.

В булочной пахнет

Тестом и сдобой.

2-й ряд. Пахнет кондитер

Орехом мускатным,

Доктор в халате –

Лекарством приятным.

3-й ряд. Рыбой и морем

Пахнет рыбак.

Только безделье

Не пахнет никак.

Выбранные дети выходят к столу и выступают в роли повара, электрика, врача.

– Перед вами на столе лежат предметы, относящиеся к разным профессиям. Выберите вещи, необходимые для вас: повар, врач, электрик. А мы проследим, правильно ли ребята выбирают себе предметы.

Дети выбирают предметы.

– Назовите сначала профессию, а потом предметы труда, которые вы выбрали.

Дети отвечают.

У. А теперь докажите одноклассникам, что именно ваша профессия самая важная. А вы, ребята, слушайте внимательно и дополняйте ответ.

Дети приводят по 2–3 доказательства.

Ученик-врач. Профессия врача – самая важная, так как эти люди лечат нас, делают прививки от болезней, следят за нашим здоровьем.

Ученик-полицейский. Профессия электрика – самая важная, так как эти люди делают нашу жизнь светлее, сейчас без электричества невозможно прожить.

Ученик-повар. Профессия повара – самая важная, так как эти люди готовят нам еду, пекут пироги.

У. Спасибо, ваши ответы очень убедительны. Ребята, встречали ли вы представителей этих профессий в нашем городе? Где?

– Что нужно для того, чтобы стать мастером своей профессии?

Д. Нужны знания.

У. Знания каких наук нужны во всех профессиях? Уточните.

– Врач должен знать строение организма человека, химический состав лекарств, математику, чтобы рассчитать дозировку лекарств.

– Повар должен знать математику, чтобы рассчитать норму расхода продуктов.

– Электрик – физику, математику.

У. Прочитайте следующий пункт плана.

Учитель вывешивает карточку на доску.

На доске: 5. Знания, используемые в профессии.

– Можно быть прекрасным, знающим врачом, водителем, грузчиком. Но человек в любой профессии должен обладать необходимыми качествами, чтобы своим трудом приносить радость. Выберите из списка черты характера, которыми, как вы считаете, должен обладать человек.

На доске:

добрый, добросовестный, эгоистичный, ответственный, злой, внимательный, терпеливый, сознательный

Дети отвечают.

– Что вы не выбрали, почему?

Д. Не выбрали слова *эгоистичный, злой* – они обозначают отрицательные качества человека.

Тема урока 4: «Родной край – частица родины»

Тип урока: изучения новых знаний.

Форма урока: традиционная.

Цель: создать условия для знакомства с историческими местами и памятниками родного города; формировать интерес к тем местам, где проходит детство обучающихся.

Задачи предметные – способствовать формированию учащихся различать понятия: «родной край», «Родина», «достопримечательность»; осознавать, какие исторические и памятные места есть в городе Белгороде; осуществлять рефлекссию способов и условий действий;

Планируемые результаты: личностные УУД – сформировать нравственные качества учащихся: формировать внутреннюю позицию обучающегося на уровне понимания необходимости учения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтении социального способа оценки знаний; научить проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;

способствовать формированию **метапредметных УУД:**

1. Регулятивных – формулировать и удерживать цель и задачи учебной деятельности, поиска средств осуществления; развивать мотивы учебной деятельности и формировать личностный смысл учения; оценивать правильность выбора языковых и неязыковых средств устного общения на уроке; контролировать собственную деятельность по результатам выполнения задания.
2. Познавательных – самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели; овладение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения; выполнение задания с использованием материальных объектов, рисунков, схем, таблиц;
3. Коммуникативных – определять общую цель и пути её достижения; взаимодействовать (сотрудничать) с соседом по парте, в группе; обращаться за помощью, формулировать свои затруднения; строить понятное для слушателей высказывание, задавать уточняющие вопросы, формулировать простые выводы; соблюдать грамматические нормы речи.

Фрагмент 1. Игра «Отгадай задуманное».

У.: Давайте немного поиграем. Я вам буду описывать определенное слово, а вы отгадывать. Далее вы решите – символизирует определенное слово нашу страну, нашу Родину или нет. Если это символ страны – вы хлопаете; если нет – топаете. И так, начинаем!

Родина (Лапти, гжель, хохлома, гармонь, березка, храм). Не Родина (Футбольный мяч, Эйфелева башня, цветок сакуры, слон, хоккей, статуя Свободы).

Фрагмент 2. Игра «Составь пословицу».

У.: У вас на столе разрезные карточки с пословицами. Ваша задача – собрать пословицу и объяснить ее значение.

Дети обсуждают в парах и составляют пословицы.

Где кто родится, чужбина – мачеха.

Жить – Родине служить.

Родина – мать, там и пригодится.

Фрагмент 3. Игра «Сложи картинку».

У.: Разделимся на группы. Я вам раздаю конверты, в которых разрезанная картинка. Вам необходимо внимательно рассмотреть и собрать картинку из отдельных частей. Далее мы с вами обсудим, у кого что получилось.

Тема урока 5: «Россия – многонациональная страна»

Тип урока: изучения новых знаний.

Форма урока: урок-путешествие.

Цель: создать условия для формирования представлений о России как многонациональной стране

Задачи предметные – способствовать формированию учащихся различать понятия: «родной край», «Родина», «достопримечательность»; осознавать, какие исторические и памятные места есть в городе Белгороде; осуществлять рефлексии способов и условий действий;

Планируемые результаты: **личностные УУД** – сформировать нравственные качества учащихся: формировать внутреннюю позицию обучающегося на уровне понимания необходимости учения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтении социального способа оценки знаний; научить проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;

способствовать формированию **метапредметных УУД:**

4. Регулятивных – формулировать и удерживать цель и задачи учебной деятельности, поиска средств осуществления; развивать мотивы учебной деятельности и формировать личностный смысл учения; оценивать правильность выбора языковых и неязыковых средств устного общения на уроке; контролировать собственную деятельность по результатам выполнения задания.
5. Познавательных – самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели; овладение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения; выполнение задания с использованием материальных объектов, рисунков, схем, таблиц;
6. Коммуникативных – определять общую цель и пути её достижения; взаимодействовать (сотрудничать) с соседом по парте, в группе; обращаться за помощью, формулировать свои затруднения; строить понятное для слушателей высказывание, задавать уточняющие вопросы, формулировать простые выводы; соблюдать грамматические нормы речи.

Фрагмент.

У.: И так, сегодня мы вновь отправимся в путешествие на «Машине времени».

- Но сначала давайте вспомним наше прошлое путешествие и разгадаем кроссворд.

- Та команда, которая даёт правильный ответ, получает пропуск на борт «Машины времени».

У.: Молодцы, давайте внимательно посмотрим на наш кроссворд.

- Скажите, какое слово мы с вами разгадали еще? (Россия)

- Что означает слово Россия? (ответы детей).

- Молодцы!

У.: Все справились с заданием и получают пропуск на борт «Машины времени».

А я приглашаю Вас, любознаек – путешественников, в путешествие по нашей необъятной стране – по России, и по страницам Основного Закона России – Конституции.

- И так, закройте глаза, мы отправляемся...

Попутного Вам ветра и безоблачного неба!

Летит наша «машина времени», мелькают города и села за стеклами иллюминатора..., реки и озёра, леса и поля...

- А вот и первая остановка!
- Ой, ребята, посмотрите, что это за люди в национальных костюмах встречают нас у трапа «машины времени»?

Играет музыка, девочка танцует танец живота (На слайде)

- Давайте попробуем повторить эти движения вместе.

(Дети хлопают и повторяют.)

Мальчик танцует танец «Калинка- малинка» (На слайде).

Дети повторяют и хлопают.

- Скажите, ребята, как вы думаете, почему такие разные одежды у этих детей и такие разные танцы?

(Ответы детей).

Д.: Потому что у них разные национальности.

У.: А вы представьте себе, что в России живут более 100 национальностей!

Посмотрите на доску и назовите некоторые из них.

- А теперь откройте, пожалуйста, первую после оглавления страницу Конституции.

У.: Прочитайте, что там написано.

- Мы многонациональный народ России....

- Что это значит?

(Ответы детей)

- А теперь откройте Конституцию и найдите статью 19

«Все равны перед законом и судом».

- Что это значит?

(Ответы детей)

- Верно. (Читаем дальше ст.19)

Государство гарантирует равенство прав и свобод человека и гражданина независимо от пола, расы, национальности, языка, происхождения, имущественного и должностного положения, места жительства, отношения к религии, убеждений, принадлежности к общественным объединениям, а также других обстоятельств. Запрещаются любые формы ограничения прав граждан по признакам социальной, расовой, национальной, языковой или религиозной принадлежности.

У.: Да все национальности могут вместе учиться, работать, обращаться за медицинской помощью и в суд за защитой своих прав! Однако каждая национальность имеет свою национальную одежду, свои обычаи, свою культуру, язык, свои блюда, свои игры. Этим и замечательна наша страна!!!

Давайте поиграем сейчас в **национальную украинскую игру «Цапля»** (по - украински она называется «Чапля»)

Правила.

«Цапля» преследует «лягушек» большими шагами, но обязательно на прямых ногах (не сгибая коленей) и держась (хотя бы одной рукой) за голени ног.

«Лягушки» стараются спастись от «цапли», прыгая на корточках. Кто встанет во весь рост, тот становится «цаплей».

«Лягушка», выпрыгнувшая за пределы площадки, меняется ролью с «цаплей».

Выбирают водящего - «цаплю». Остальные - «лягушки». Пока «цапля» «спит» (стоит наклонившись вперед и опираясь руками на прямые ноги), остальные игроки прыгают на корточках, стараясь подражать движениям лягушки. Вдруг «цапля» «просыпается», издает крик и начинает ловить (салить) «лягушек». Осаленный сменяет «цаплю». Играют обычно 5-6 раз.

- Молодцы!

- Ребята, а теперь давайте поделимся на группы и устроим **игру-конкурс «Самая красивую девушку в национальном костюме»**. К сожалению, у нас нет готовых костюмов, но есть их изображения. Каждая группа будет наряжать свою красавицу в национальный костюм из бумаги.

(Дети делятся на 3 группы).

- Клей уже лежит на ваших столах. А вот девушку, какой национальности вы будете наряжать, решит жребий.

Но вся сложность в том, что злющая баба Яга не хотела, чтобы мы любовались красивыми национальными костюмами и порезала их на мелкие части. Для Вас это, конечно же, не помеха. Правда? Сумеете сложить костюм из мелких деталей?

Подходите представители команд и выбирайте конверт с костюмом.

Пока дети собирают из кусочков национальный костюм играет песня «Я- ТЫ- Он - Она».

Когда заканчивается песня на доску вывешиваются готовые работы. Обсуждаются самые красивые и необычные детали этих национальных костюмов. Детей подводим к мысли, что выбрать самую красивую девушку в национальном костюме невозможно. Каждая хороша по-своему.