

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
(НИУ «БелГУ»)

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 ВО ВНЕУРОЧНОЙ РАБОТЕ ПО ПРЕДМЕТУ  
«ОКРУЖАЮЩИЙ МИР»**

**Выпускная квалификационная работа**  
(магистерская диссертация)

обучающегося по направлению подготовки  
направления подготовки 44.04.01 Педагогическое образование  
Магистерская программа Внеурочная деятельность в начальной школе  
заочной формы обучения, группы 02021657  
Нудной Светланы Ивановны

Научный руководитель  
кандидат педагогических наук,  
доцент Головки Е.В.

Рецензент  
директор МБОУ «Наголенская СОШ»  
Ровеньского района  
Белгородской области,  
Титовская Т.Ю.

**БЕЛГОРОД - 2019**

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение.....</b>		<b>3</b>
<b>Глава 1. Теоретические основы использования игровых технологий в активизации познавательной деятельности младших школьников во внеурочной работе.....</b>		<b>9</b>
1.1. Игровые технологии в начальной школе: содержание, функции, виды, классификация.....		9
1.2. Сущность активизации познавательной деятельности младших школьников.....		17
1.3. Педагогические условия использования игровых технологий как средства активизации познавательной деятельности младших школьников во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир».....		27
<b>Глава 2. Экспериментальная работа по активизации познавательной деятельности младших школьников во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир».....</b>		<b>39</b>
2.1. Анализ педагогического опыта использования игровых технологий в активизации познавательной деятельности младших школьников .....		39
2.2. Диагностика уровня активности познавательной деятельности младших школьников.....		44
2.3. Содержание эксперимента по использованию игровых технологий как средства активизации познавательной деятельности во внеурочной работе .....		50
2.4. Динамика познавательной деятельности младших школьников на контрольном этапе эксперимента.....		53
<b>Заключение.....</b>		<b>58</b>
<b>Библиографический список.....</b>		<b>60</b>
<b>Приложение.....</b>		<b>67</b>

## ВВЕДЕНИЕ

В новом Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования особое внимание уделяется внеурочной деятельности школьников, так как внеурочная деятельность объединяет все виды деятельности учащихся, в которых возможно и целесообразно решение задач их воспитания и социализации. Важной проблемой организации внеурочной работы в современной школе является активизация познавательной деятельности учащихся. Ведь во второй половине дня активность и внимание младших школьников снижается. Одним из путей решения этой проблемы является применение игровых технологий, позволяющих не только активизировать познавательную деятельность, но и разнообразить формы и средства обучения, повысить творческую активность учащихся, развивать познавательные способности младших школьников. 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, полученной на уроке, а эмоциональные действия игры активизируют психические процессы младшего школьника.

Использование игровых технологий во внеурочное время позволяет выйти за рамки программы, расширить кругозор детей, рассмотреть обычное явление под новым углом зрения, активизировать познавательную деятельность младших школьников, используя непосредственный контакт с природой и социальным окружением.

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 – Э. Берн, Р. Винклер, Г.-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд.

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.

Особую актуальность проблема активизации познавательной деятельности 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.

Особенностью изучения предмета «Окружающий мир» является то, что он имеет интегрированное содержание, объединяет две образовательные области «Естествознание» и «Обществознание». Поэтому его изучение требует достаточно больших временных затрат и решить все задачи обучения, развития и воспитания в рамках уроков невозможно. Необходима внеурочная работа, которая способствует расширению знаний по предмету «Окружающий мир», полученных на уроке, формирует умения и навыки практического характера, вызывает интерес к изучаемому материалу. Это представляется возможным, если методы и формы внеурочной работы отличаются от урочных, применяются активные методы, основанные на деятельностных и диалоговых формах познания. Самые востребованные из них – это игровые методы. Игровому обучению присуща свободная, развивающаяся деятельность, осуществляемая учащимися по их желанию, с удовольствием от самого процесса деятельности. Игровое обучение выделяется среди других педагогических технологий тем, что игра одно из наиболее эффективных средств активизации познавательной деятельности младших школьников, так как она требует от участников инициативы, настойчивости, творческого

подхода, воображения и целеустремлённости. Изучение опыта работы учителей показывает, что современная школа испытывает насущную потребность в расширении методического потенциала, и активного внедрения игровых технологий во внеурочную деятельность младших школьников.

Анализ педагогической теории и практики по исследуемой проблеме позволил выявить объективные противоречия между:

- потребностью в активизации познавательной деятельности младших школьников по предмету «Окружающий мир» во внеурочной работе и недостаточностью использования возможностей игровых технологий в удовлетворении этой потребности;

- актуальностью использования игровых технологий во внеурочной деятельности младших школьников и недостаточной разработкой педагогических условий эффективности их применения для активизации процесса познания природы и общества.

С учётом данных противоречий сформулирована тема исследования: «Игровые технологии как средство активизации познавательной деятельности младших школьников во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир».

**Проблема исследования** каковы возможности активизации познавательной деятельности младших школьников во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир» 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 во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир».

**Гипотеза исследования:** игровые технологии являются

эффективным средством активизации познавательной деятельности младших школьников во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир», если:

- игровые ситуации являются структурными компонентами внеурочного занятия или всё занятие проводится в форме игры;

- игры соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся;

- в ходе игр используются приёмы активизации познавательной деятельности, обеспечивающие субъектную позицию младшего школьника.

В соответствии с предметом, целью и гипотезой исследования определены следующие **задачи**:

1. Изучить содержание, функции, виды и классификацию игровых технологий.
1. Рассмотреть сущность активизации познавательной деятельности младших школьников.
2. Выделить педагогические условия использования игровых технологий как средства активизации познавательной деятельности младших школьников.
3. Проанализировать педагогический опыт активизации познавательной деятельности младших школьников на внеурочных занятиях по предмету «Окружающий мир» посредством игровых технологий.
4. Провести диагностику уровня активности младших школьников.
5. Теоретически и экспериментально обосновать педагогические условия использования игровых технологий как средства активизации познавательной деятельности младших школьников на внеурочных занятиях по предмету «Окружающий мир».

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

эксперимент.

**Теоретико-методологической основой исследования являются:** ведущие положения теории игровой деятельности детей (А.Н. Леонтьев, Г. Спенсер, Ф. Шиллер, В. Штерн, Э.Б. Эльконин); психолого-педагогические труды в области обучения и воспитания детей младшего школьного возраста (Д.Н. Богоявленская, Л.С. Выготский, В.В. Давыдов, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Г.И. Щукина); ведущие положения деятельностного подхода (М.Я. Басов, Л.С. Выготский, В.В. Давыдов, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и т.д.), личностно-ориентированного подхода (Б.Г.Ананьев, А.Г. Асмолов, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, А. Маслоу, К. Роджерс и др.).

**База исследования:** 2 класс МБОУ «Наголенской СОШ» Ровеньского района Белгородской области.

Исследование проводилось в течение двух лет (2016-2018 гг.) и включало в себя следующие **этапы**.

**Первый этап** (2016 г.) – изучение литературы по теме исследования; наблюдение за педагогическим процессом в начальной школе, отбор дидактического материала для экспериментального исследования.

**Второй этап** (2016-2017 гг.) – проведение констатирующего эксперимента и анализ его результатов, разработка программы формирующего эксперимента, разработка внеурочных занятий, подбор дидактического материала.

**Третий этап** (2018 г.) – анализ и обобщение результатов исследования, оформление диссертационного исследования.

**Практическая значимость исследования.** Разработана методика диагностики уровня активности познавательной деятельности младших школьников. Полученные результаты в ходе исследования могут быть использованы учителями начальной школы при организации внеурочной деятельности по предмету «Окружающий мир».

**Апробация результатов исследования** осуществлялась через

публикации работ по теме исследования в научных статьях в сборниках материалов конференции, участия в профессиональных конкурсах педагогического мастерства:

1. Интернет-конференции «Инновационные педагогические технологии в образовательном пространстве» 17 марта 2016 г. (тема доклада «Практика использования игровых технологий для активизации познавательной деятельности учащихся»).

2. Научной студенческой конференции по итогам НИРС (НИУ «БелГУ», апрель 2016г.).

3. Всероссийской научно-практической конференции «Современная начальная школа: инновации и традиции» в г. Перми (ноябрь 2017 г.).

4. Конкурсе профессионального мастерства «Педагог года-2019» (октябрь 2018).

**Структура магистерской диссертации:** введение, две главы, заключение, библиографический список, приложение.

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

**В первой главе** описывается содержание, функции, виды и классификация игровых технологий, раскрывается сущность активизации познавательной деятельности младших школьников, рассматриваются педагогические условия активизации познавательной деятельности младших школьников во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир».

**Во второй главе** представлен анализ педагогического опыта использования игровых технологий в активизации познавательной деятельности младших школьников, диагностика уровня активности познавательной деятельности, содержание экспериментальной работы по активизации познавательной деятельности младших школьников во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир».

**В заключении** содержатся выводы по результатам исследования.



**Библиографический список** включает 75 источника.

**В приложении** помещены диагностические материалы, таблицы, отражающие ход и результаты исследования, фрагменты внеурочных занятий.

# **Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ВО ВНЕУРОЧНОЙ РАБОТЕ**

## **1.1. Игровые технологии в начальной школе: содержание, функции, виды, классификация**

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 говорит о их отличии от игр «вообще» – наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата. Наряду с термином «игровые технологии», в педагогике так же 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 (инсценирование);

2) игровая организация целого занятия с использованием игровых заданий (соревнование, конкурс, путешествие, КВН);

3) использование игры на определённом этапе занятия (начало, середина, конец; закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного).

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

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 внеурочной работе. Пример: «Пятый лишний». На внеурочном занятии естествознания учащимся предлагается найти в данном наборе названий (растения одного семейства, животные отряда и др.) одно случайно попавшее в этот список.

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.

Игра – соревнование. Сюда можно отнести конкурсы, викторины, имитации телевизионных конкурсов и т.д. Данные игры часто проводят во

внеурочной работе.

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.

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.

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.

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 во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир» 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 ситуации могут являться структурными компонентами внеурочного занятия или всё занятие может проводиться в форме игры.

Использование игровых технологий во внеурочной деятельности по предмету «Окружающий мир» оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой предшествующего урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим дидактическим целям урока.

Можно сделать вывод, что *игровые технологии* – это виды деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Игровая технология строится как целостное образование, объединенное общим содержанием, сюжетом или персонажем, охватывающее определенную часть внеурочного занятия или всё занятие. Для активизации познавательной деятельности младших школьников в неё последовательно включаются игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать или сопоставлять их; игры на обобщение предметов по определенным признакам; игры, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; игры, воспитывающие умение владеть собой,

быстроту реакции на слово, фонематический слух смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию внеурочного занятия, стимулирует познавательную деятельность и создаёт благоприятную эмоциональную атмосферу.

## **1.2. Сущность активизации познавательной деятельности младших школьников**

Деятельность – это активное отношение к окружающей действительности, выражающееся в воздействии на неё. 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. Развитие которых, может служить критериями сформированности познавательной деятельности учащихся. 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 (эталоны), 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.

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 накоплению 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 к 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 практически 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).

Для нашего исследования важно разобраться в сущности понятия *«активизация познавательной деятельности»*.

*Активизация* – это постоянно текущий процесс побуждения обучающихся к энергичному, целенаправленному учению, преодолению пассивной и типичной деятельности, спада и застоя в умственной работе (Подласый, 2004, 365).

*Активизировать* – это значит целенаправленно усиливать познавательные процессы (восприятие, память, мышление, воображение), побуждать их затрачивать энергию, прилагать волевые усилия для усвоения знаний и умений, преодолевая трудности (Муртазина, 1389, 214).

При рассмотрении понятия *«активизация познавательной деятельности»* используются определения А.И. Гебос и Т.И. Шамовой. Под активизацией познавательной деятельности А.И. Гебос понимает *«...руководство процессом функционирования и развития познавательной*



активности учащихся в обучении» (Гебос, 1975, 65). Несколько уточняя, Т.И. Шамова указывает: «...активизацию учения школьника мы трактуем как мобилизацию учителем интеллектуальных, нравственно-волевых и физических сил ученика и их проявления для достижения конкретных целей обучения и воспитания, приводящих к удовлетворению потребностей школьника в конкретном виде деятельности» (Шамова, 1997, 153).

Таким образом, *под активизацией познавательной деятельности учащихся во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир» мы будем понимать руководство процессом функционирования и развития их познавательной активности.*

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;
- отбирать способы решения поставленной задачи;
- добиваться результата и анализировать его (Немов, 2003, 247).

Познавательная деятельность 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

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). Познавательную 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.

Шаталов В.Ф. описывает три уровня сформированности познавательной деятельности учащихся:

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

2. Средний уровень – поисковая активность, характеризуемая 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 (Шаталов, 1980, 12).

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 способным ребенка 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.

Теоретический анализ позволяет нам выделить *критерии оценки уровня активности познавательной деятельности младших школьников*:

- развитие у младших школьников познавательных процессов;
- познавательный интерес к изучаемому предмету;
- сформированность познавательных универсальных учебных действий.

Таким образом, *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 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.

Под *активизацией познавательной деятельности учащихся во внеурочной работе* по предмету «Окружающий мир» мы понимаем руководство процессом функционирования и развития их познавательной активности.

*Активизировать познавательную деятельность учащихся*, значит создать такую атмосферу учения, при которой учащиеся совместно с учителем активно работают, сознательно размышляют над процессом обучения, отслеживают, подтверждают, опровергают или расширяют свои знания, высказывают идеи, мнения об окружающем мире.

### **1.3. Педагогические условия использования игровых технологий как средства активизации познавательной деятельности младших школьников во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир»**

Внеурочная деятельность в общей системе работы школы занимает весьма важное место, так как она тесно связана со всем учебным процессом и влияет на общественное, умственное, нравственное, эстетическое, физическое развитие школьников.

Педагогически правильно организованная внеурочная работа с учащимися способствует формированию у них мировоззрения, высоких моральных качеств (доброты, терпимости, ответственности и т. д.), трудолюбия, развитию инициативы, самостоятельности учащихся, их социальной активности. Все это положительно сказывается на подготовке детей к труду и общественной деятельности.

В учебнике «Педагогика» Подласого И.П., внеурочная работа характеризуется как, форма организации учащихся для выполнения после уроков обязательных, связанных с изучением курса практических работ по индивидуальным и групповым заданиям учителя (Подласый, 2004, 365).

Основной задачей внеурочной работы является развитие интересов учащихся в направлении, соответствующем содержанию обучения и возникающем в процессе классной работы (Бурченкова, 2016, 120).

По мнению Р. А. Петросовой, к внеурочным относят те формы организации учебной деятельности школьников, которые вынесены за рамки школьного расписания, но непосредственно связаны с целями урока и содержанием учебного материала. Связь с уроком обеспечивается и тем, что задания, выполняемые вне урока, определяются учителем. Эти задания можно выполнять под руководством учителя, но чаще – самостоятельно, а результаты следует обязательно, в той или иной форме, проверять на уроках.

Главная задача начального обучения: организация познавательной

деятельности во внеурочное и внеучебное время. В этой работе можно выделить несколько направлений:

- проведение факультативных курсов, содержанием которых является ознакомление с окружающим миром;
- экскурсионная работа по краеведению;
- организация кружков, углубляющих интерес детей к объектам окружающего мира;
- проведение вечеров досуга, встреч, конкурсов (Петросова, 2007, 79).

В соответствии с приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 373 от 06.10.2009 г. с 1 сентября 2010 года в общеобразовательных учреждениях страны введен в действие федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (далее – ФГОС НОО). В соответствии с ФГОС НОО, основная образовательная программа начального общего образования реализуется образовательным учреждением через учебный план и внеурочную деятельность. Для стандарта по предмету «Окружающий мир» характерна следующая особенность – усиление практической направленности образования: в стандарт включен только актуальный для младших школьников познавательный и практический материал и перечислены требования, которые предполагают, что полученные знания и умения будут использованы в учебной деятельности и в повседневной жизни. «Освоение содержания образования по предмету «Окружающий мир» невозможно без выполнения различных видов внеурочной практической деятельности: наблюдения, эксперимента, моделирования. Эти практические виды деятельности требуют от учителя организации экскурсий, практических работ, проведения дидактических игр, побуждают к созданию в образовательной среде уголков живой природы, уголков документальных обществоведческих материалов и т.п.» (Пр. Мин. обр., [fgos.isiorao.ru](http://fgos.isiorao.ru)).

Использование учителем разнообразных, в том числе игровых технологий, для активизации познавательной деятельности младших школьников будет эффективным, если соблюдаются определенные педагогические условия. 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).

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

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.

Важные педагогические условия использования игровых технологий во внеурочной работе с младшими школьниками выделяет Т.М. Михайленко:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям занятия;
  - 2) соответствие содержание игр возрастным особенностям учащихся
- (Михайленко, 2011, 140).

Одним из условий успешного использования игровых технологий во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир» Д.В. Григорьев также

называет соответствие игр поставленным целям и учёт интересов учащихся. Игры, по его мнению, будут наиболее привлекательны, 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 (Григорьев, 2010, 125).

Использование игровых технологий во внеурочной работе, по мнению С.М. Шелухиной, будет эффективным, если в процессе их применения обеспечивается творческо-преобразующая деятельность обучающихся (Шелухина, 2017, <http://festival.1september.ru>)

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.

Важным, на наш взгляд, условием использования игровых технологий, способствующих активизации познавательной деятельности младших школьников, является учет индивидуальных особенностей и уровня подготовки младших школьников. Данное условие предполагает учет способностей, желаний, мотивов, интересов и предпочтений обучаемых. По мнению основоположника 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 внеурочном 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.

Теоретический анализ педагогической литературы показал, что педагогические игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам учащихся. 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, то есть он будет находиться в позиции субъекта познавательной деятельности.

Его субъектная позиция в познании проявляется в самостимулировании, самоорганизации и самоуправлении процессом своего познания, что основывается на готовности и способности младшего школьника осуществлять рефлексию на уровне отдельных познавательных действий, целостной познавательной деятельности и на уровне отношения

к познанию.

Субъектный опыт учащихся рассматривается учёными как «опыт в обучении» (Л.И. Божович, Д.Б. Эльконин и др.); как опыт правил и организации собственных действий и собственного отношения (Ю. А. Артемьева, Е.В. Бондаревская, А.В. Брушлинский, И.С. Якиманская и др.). По их мнению, понятия «субъект», «позиция» и «деятельность» взаимосвязаны между собой и составляют основу для воспитания как основной формы направленного воздействия общества на растущего человека, социального управления процессом его формирования как личности.

Таким образом, под *субъектной позицией младшего школьника* мы будем понимать такую форму его учебной активности, в рамках которой он выступает как инициатор собственной познавательной деятельности, активно действующий участник образовательного процесса с устойчивой внутренней мотивацией, способный осознанно планировать и регулировать свои действия, осуществлять анализ своей учебной деятельности и давать адекватную оценку её результатов.

Обеспечить младшему школьнику позицию субъекта при изучении предмета «Окружающий мир» позволяют *методические приёмы активизации его познавательной деятельности*:

1. Приём использования дифференцированных заданий. Нельзя добиться успехов в обучении, если не использовать дифференцированный подход с учетом индивидуальных особенностей учащихся. Наибольшая возможность дифференциации учебной работы учащихся, возникает тогда, когда начинается запоминание, систематизация знаний, особенно при организации различных видов самостоятельной работы. Разноуровневые задания помогают ученикам усваивать природоведческие представления, понятия, необходимые для формирования экологических знаний и отношения учащихся к природе.

2. Организация групповых дискуссий, использование приёма

«мозговой штурм». Групповая работа – это уникальная форма организации познавательной деятельности, которая способствует реализации воспитательных целей, приучая к ответственности, взаимопомощи; повышает производительность труда учащихся, развивает познавательную активность, самостоятельность; расширяет межличностные отношения детей. «Мозговой штурм» – это способ продуцирования новых идей для решения научных и практических проблем. Цель метода мозгового штурма – поиск нетрадиционных путей решения проблем. Использование метода мозгового штурма в учебном процессе и во внеурочной деятельности позволяет решить следующие задачи: творческое усвоение школьниками учебного материала, связь теоретических знаний с практикой, активизация учебно-познавательной деятельности.

3. Приёмы создания проблемных ситуаций, разыгрывания ролей. Цель и назначение проблемного обучения – преодолеть элементы механического усвоения знаний в обучении, активизировать мыслительную деятельность учащихся и ознакомить их с методами научного исследования. Отбирая или составляя проблемные вопросы, задания, задачи, необходимо учитывать следующие требования:

- сочетание элементов увлекательности и познавательной ценности, которая заключается в их природоведческом содержании;
- соответствие возрастным возможностям учащихся класса.

Использование проблематизации приводит не только к повышению эффективности овладения материалом, но и каждое решение проблемы сопровождается положительными эмоциями. Это означает, что у детей формируется положительная мотивация к овладению знаниями.

Разыгрывание ролей представляет собой образное обучение, так как, по мнению С.А. Мухиной и А.А. Соловьёвой, «каждый участник является носителем определенного образа-роли, который он демонстрирует перед другими участниками». Суть приёма в том, что ситуацию необходимо не просто решить, а ещё и разыграть в ролях. Здесь моделируется сама

ситуация, люди, участвующие в ней, а также отношения между участниками ситуации. Основная задача данной технологии – отработка действий (умений и навыков) в заданных условиях. Разыгрывание ролей приближается к деловой игре (но это не деловая игра), занимая промежуточное положение между конкретной ситуацией и деловой игрой (Мухина, 2004, 65).

4. Один из способов активизации познавательной деятельности младших школьников в процессе игры – это использование приёмов занимательности. Занимательность оживляет познавательный процесс, а также способствует развитию познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей. Стимулирование познавательной деятельности занимательностью – это введение в учебно-воспитательный процесс занимательных примеров, опытов, парадоксальных фактов. Разговор о занимательных фактах вызывает неизменный отклик у учеников. Они с удовольствием самостоятельно подбирают примеры.

При использовании игровых технологий необходимо создавать условия, обеспечивающие взаимодействие, общение и сотрудничество участников игр. Одним из таких условий является социально-психологическая готовность учащихся к такому роду деятельности. Данный вид готовности предполагает компетентность 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.

Игровые ситуации могут, на наш взгляд, быть структурными компонентами внеурочного занятия или всё занятие можно проводить в форме игры. Последнее особенно нравится младшим школьникам. Даже самые пассивные ученики работают на таком занятии с 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.

По мнению Г.К. Селевко, «результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями» (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, создает благоприятные условия для активизации познавательной деятельности, но при условии её взаимосвязи с обучением (Азарова, 2009, 20).

Таким образом, во внеурочной работе игровые технологии могут быть эффективным средством активизации познавательной деятельности

младших школьников по предмету «Окружающий мир», если: игровые ситуации являются структурными компонентами внеурочного занятия или всё занятие проводится в форме игры; игры соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся; в ходе игр используются приёмы активизации познавательной деятельности, обеспечивающие субъектную позицию младшего школьника; обеспечивается творческо-преобразующая деятельность обучающихся. Педагогические игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам внеурочного занятия, учитывать программные требования к знаниям, умениям и навыкам младших школьников по предмету «Окружающий мир».

### **Выводы по первой главе**

1. Под «*игровыми технологиями*» в педагогике понимается достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще «*педагогическая игра*» обладает существенным признаком – чётко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или косвенном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью (Г.К.Селевко).

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 занятия 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. Под активизацией познавательной деятельности учащихся во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир» понимаем руководство процессом функционирования и развития их познавательной активности.

5. Приёмами активизации познавательной деятельности в процессе реализации игровых технологий на внеурочных занятиях по предмету «Окружающий мир» могут служить: использование дифференцированных заданий, организация групповых дискуссий, «мозговой штурм», создание проблемных ситуаций, приём разыгрывания ролей.

6. 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.

Игровые технологии являются эффективным средством

активизации познавательной деятельности младших школьников во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир», если: игровые ситуации являются структурными компонентами внеурочного занятия или всё занятие проводится в форме игры; игры соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся; в ходе игр используются приёмы активизации познавательной деятельности, обеспечивающие субъектную позицию младшего школьника.



## **Глава 2. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ВО ВНЕУРОЧНОЙ РАБОТЕ ПО ПРЕДМЕТУ «ОКРУЖАЮЩИЙ МИР»**

### **2.1. Анализ педагогического опыта использования игровых технологий в активизации познавательной деятельности младших школьников**

Трудно переоценить роль внеурочных занятий по предмету «Окружающий мир» в начальной школе. Мало того, что они существенно укрепляют и углубляют знания, полученные учащимися на уроках, помогают запоминать изученный материал, но и стимулируют развитие творческих способностей и желание самостоятельно изучать предмет.

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. Анализ педагогического опыта показал, что учителя для *активизации познавательной деятельности* младших школьников применяют во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир» 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.

Учитель начальной школы Н.А. Кудряшова активизирует учебно-познавательную деятельность младших школьников во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир», сочетая материалы дополнительной

литературы и игровые приёмы. Дополнительную 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 занятия 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?

Учитель использует игровой приём «По словесному портрету ты скажи нам, кто же это?»; организует соревнование-аукцион, например, по теме: «Разнообразие животных»: кто назовет больше животных, которых видел (Кудряшова, 2001, 100).

Анализ педагогической практики показывает, что в последнее время получили большое распространение нестандартные формы обучения на основе игровых технологий. Обычное занятие 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 применяет на практике во внеурочной работе конкурсы.

Так, например, 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).

В свою очередь М.В. Вилеева часто использует на внеурочных занятиях по предмету «Окружающий мир» деловую игру: игру-путешествие. Она советует, «при изучении и знакомстве с крупными реками России на внеурочных занятиях учащимся можно предложить такие ситуации: один из вас капитан, другой – штурман. Надо выбрать маршрут плавания по Волге, поставить цель экспедиции, рассказать о природе тех мест, где вы побывали. А после изучения темы «Природные зоны» можно предложить следующую ситуацию, для повторения изученного ранее: Вы едете в оленьей упряжке по тундре. Опишите ваши наблюдения. После изучения темы «Ориентирование на местности» можно на внеурочном занятии разыграть следующую ситуацию: представьте, что вы во время сбора грибов в лесной полосе заблудились. Однако помните, что надо идти на север. Компаса у вас нет, небо покрыто облаками. На пути вы встретили муравейник. Не подскажет ли он, как найти направление на север».

Деловая игра развивает у детей фантазию, но фантазию реальную, основанную на приобретенных знаниях, учит рассуждать, сравнивать, доказывать, рассказывать и активизирует психические процессы (Вилеева, 2018, <https://infourok.ru>).

Варианты дидактических игр разработала Т.Б. Кропачева. 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?». Она используется во втором классе при

закреплении и систематизации знаний о сезонных изменениях в природе, и позволяет обобщить представления учащихся об этих явлениях; 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» (Кропачева, 2001, 68).

По мнению педагога дополнительного образования А.К. Копыловой, сегодня, для того чтобы воспитать успешную личность, уже недостаточно просто передавать конкретные предметные знания и навыки. Время требует от современных учащихся умение быстро находить полезную информацию, анализировать её и использовать в своей деятельности, повышая эффективность интеллектуального или физического труда, стремиться к самостоятельному принятию решений, обладать творческим отношением к учебной деятельности. Однако всему этому сложно научить в процессе традиционного субъект-объектного обучения. Именно поэтому сегодня такую популярность получили игровые технологии, которые создают условия для интерактивности. Интерактивность – это способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо (человеком) или чем-либо (например, компьютером). По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Учащийся становится полноправным участником образовательного процесса, его опыт служит основным источником учебного познания.

Педагог не даёт готовых знаний, но побуждает участников к самостоятельному поиску и выполняет функцию помощника в работе.

Меняется время, меняются дети, современная педагогика богата целым арсеналом интерактивных подходов, среди которых можно выделить следующие: творческие задания; работа в малых группах; обучающие игры (ролевые игры, имитации, деловые игры); разрешение проблем («дерево решений», «мозговой штурм», «анализ казусов»); «лестницы и змейки»; тренинги.

Капылова А.К. выделяет метод «квест». Сегодня квест, как образовательный инструмент, отвечает всем потребностям современных школьников. Образовательный квест – это поисковая деятельность (или деятельность, ориентированная на поиск). Причем основной задачей разработки образовательного квеста является именно организация эффективного использования времени школьника и направления его усилий на работу с информацией, а не на ее поиск.

Не следует путать «квест» с «кругосветкой» или «игрой по станциям». Отличием «квеста» от подобного рода игр является помимо наличия сюжета, как в ролевой игре, также отсутствие «бегунка» или «путевого листа». В ходе прохождения квеста нет чёткого пути. Каждая команда может абсолютно по-разному пройти один и тот же квест, с абсолютно разным результатом. В этом и заключается образовательный потенциал «квеста» как эффективной игровой формы обучения.

В образовательном процессе квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры. Это осознанное приключение, направленное на развитие таких психологических навыков, как уверенность в себе, умение общаться, сотрудничать, работать в команде, умение конструктивно отстаивать свою точку зрения, ставить и достигать цели, творчески подходить к решению разнообразных задач и гибкость поведения. В интеллектуальной сфере квесты потенциально способствуют развитию мышления, памяти и внимания школьников (Копылова, 2018,

<http://io.nios.ru>)

Таким образом, в начальной школе учителя-практики активно применяют игровые технологии на внеурочных занятиях для активизации познавательной деятельности младших школьников.

## **2.2. Диагностика уровня активности познавательной деятельности младших школьников**

Экспериментальное исследование было проведено на базе МБОУ «Наголенская СОШ» Белгородской области Ровеньского района. В эксперименте приняли участие обучающиеся 2 класса в количестве 25 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 внеурочной работе по предмету «Окружающий мир» 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 внеурочной работе по предмету «Окружающий мир».

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

констатирующем этапе эксперимента:

1. Развитие у младших школьников познавательных процессов.
2. Познавательный интерес младших школьников к предмету «Окружающий мир».
3. Сформированность познавательных УУД.

Активность протекания познавательной деятельности младших школьников зависит от уровня развития познавательных психических процессов. 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 уровень 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 занятии, но «по заданию учителя», могут отвлекаться на посторонние дела во время внеурочного занятия.

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.

Сформированность у младших школьников *общеучебных универсальных действий* определяется по следующим показателям: умение 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.

Уровень сформированности у младших школьников *логических учебных действий* определялся по умению школьников проводить сравнение и группировку объектов 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 логический УУД, 57% – средний; 25% – низкий.

Для оценки УУД, связанных с постановкой и решением проблем обращалось внимание на умение младших школьников 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.

Получив результаты диагностики по трём видам познавательных УУД, мы определили уровень познавательной активности младших школьников по критерию «сформированность познавательных УУД» на констатирующем этапе эксперимента: 11% учащихся – высокий уровень; 67% – средний; 21% – низкий (Приложение 9).

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).

Таблица 2.1

Результаты активности познавательной деятельности младших школьников на

## констатирующем этапе эксперимента

Имя Ф.	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

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.).

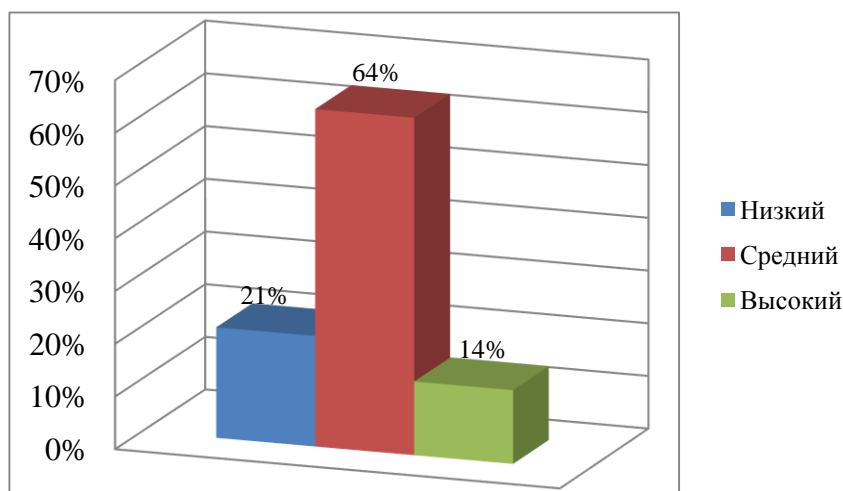


Рис.2.1. Уровень активности познавательной деятельности младших школьников на констатирующем этапе эксперимента

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

### **2.3 Содержание эксперимента по использованию игровых технологий как средства активизации познавательной деятельности во внеурочной работе**

*На формирующем этапе эксперимента* было проведено 5 внеурочных занятий по предмету «Окружающий мир» с использованием игровых технологий. Эти технологии применялись как на отдельных этапах занятия, так и всё занятие проходило в игровой форме. (Табл. 2.2., Приложение 10).

Таблица 2.2

## Тематический план формирующего эксперимента

№	Тема внеурочного занятия	Форма проведения занятия	Используемые игровые технологии
1	«Москва – столица России»	Игровой аукцион	Аукцион знаний, игра-соревнование
2	«Города России»	Путешествие	Игра-соревнование, ролевая игра «Туристические агентства»
3	«Родной край – частица родины»	Деловая игра «Заседание клуба»	Игры «Отгадай задуманное», «Составь пословицу», «Сложи картинку»
4	«Охрана растений»	Ролевая игра	Сюжетно-ролевая игра «Телеканал «Наголенская СОШ»
5	«Россия – многонациональная страна»	Путешествие	Национальная украинская игра «Цапля», игра-конкурс «Национальный костюм»,
6	«Ориентирование на местности прошло»	Интеллектуальная игра	Аналог телеигры «Звёздный час»

Внеурочное занятие на тему «Москва – столица России» было организовано в нетрадиционной форме, как аукцион знаний. 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 занятию, зная, какие достопримечательности Москвы будут «выставляться на продажу». Вначале занятия 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. Внеурочное занятие в игровой форме помогло углубить полученные знания, расширило кругозор учащихся, способствовало активизации самостоятельной познавательной деятельности младших школьников.

Внеурочное занятие по теме «Города России» было проведено в нетрадиционной форме, форме путешествия. Вместе с детьми мы виртуально побывали в пяти русских городах, узнали об их главных достопримечательностях. Дети готовились к занятию 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. Для этого мы использовали приём «мозговой штурм». В ходе групповой дискуссии дети предлагали, обсуждали, отстаивали свои идеи по созданию рекламы своего города. 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 занятия, на наш взгляд, состоит в том, что учащиеся с самого начала были мотивированы к самостоятельному добыванию знаний по теме.

Внеурочное занятие по теме «Охрана растений» прошло в форме сюжетно-ролевой игры. Дети были заранее разделены на группы-«телеканалы». В каждом телеканале были распределены роли и обязанности (оператор, режиссер, директор, ведущий и т. д.). Был использован приём «разыгрывания ролей» в условиях проблемной ситуации. Каждый телеканал снимал репортаж о растениях Красной книги. Тема репортажа для каждой группы была засекречена. Узнавали её самостоятельно с помощью считывания QR-кода. Информацию для репортажа искали в интернете, энциклопедиях. В конце занятия каждый ведущий озвучивал репортаж, а главный оператор снимал на камеру. После чего каждому телеканалу задавали вопросы по информации

репортажа и заполняли кластер. Данное занятие имело большое значение для углубления знаний учащихся по теме «Охрана растений». Дети были заинтересованы и мотивированы.

Внеурочное занятие по теме «Ориентирование на местности» прошло в форме интеллектуальной игры «Звездный час». В ходе игры дети делились на пары. У каждого игрока в руке были таблички с цифрами от 0 до 8, которые игроки должны были поднимать при выборе правильного варианта ответа. При отгадывании загадок, дети выбирали правильный ответ и поднимали карточку с соответствующей цифрой. Вторым участником (игрок из пары) стоял сзади и так же поднимал правильный ответ, при совпадении правильного ответа, паре вручалась звезда, которая играла решающую роль в финале. В случае правильного ответа игроки переходили на один шаг вперед. В следующий тур выходили пары, которые оказались впереди всех, а пара, отставшая от игроков, покидала игру. Так продолжалось до тех пор, пока две пары не вышли в финал. В конце игры определилась пара победителей.

Использование игровых технологий на внеурочных занятиях по предмету «Окружающий мир» помогает активизировать деятельность ребенка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому материалу во внеурочной работе, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребенка. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это позволяло детям учиться с удовольствием.

Фрагменты остальных внеурочных занятий представлены в приложении 13.

*Формирующий эксперимент* показал, что младшим школьникам нравятся игровые виды деятельности. Участвуя во внеурочной работе по предмету «Окружающий мир», дети проявляли активность, инициативу, с

интересом выполняли предложенные задания, просили продолжить работу после окончания занятия.

#### **2.4. Динамика познавательной деятельности младших школьников на контрольном этапе эксперимента**

*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 2.3

Результаты активности познавательной деятельности младших школьников на контрольном этапе эксперимента

Имя, Ф.	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

## Продолжение таблицы 2.3

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

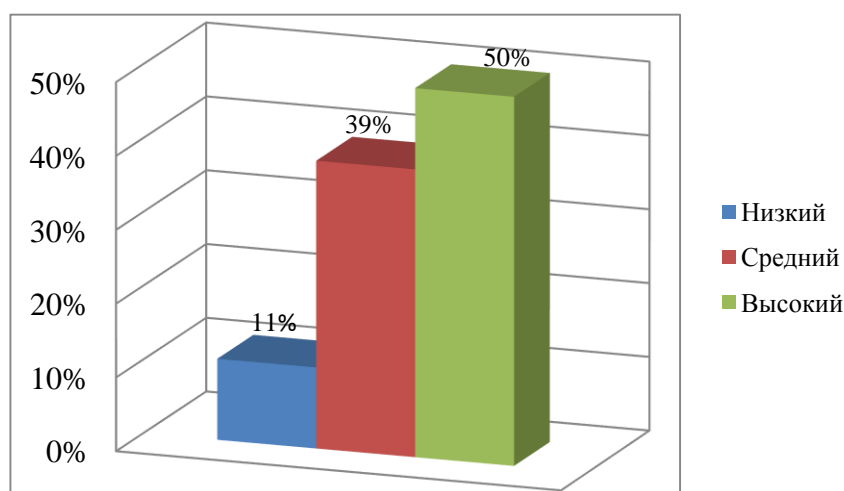


Рис.2.2. Уровень активности познавательной деятельности младших школьников на контрольном этапе эксперимента

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).

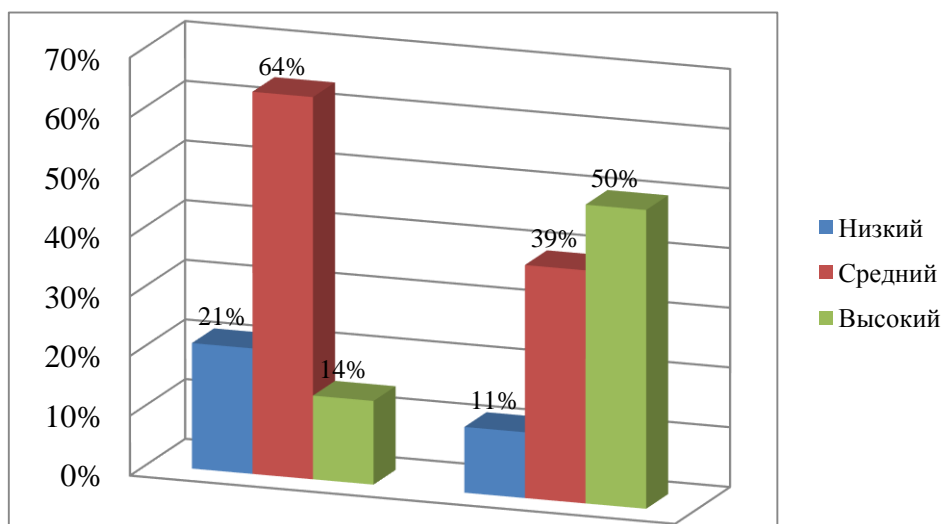


Рис.2.3 Динамика уровня активности познавательной деятельности младших школьников в начале и конце эксперимента

Сравнивая результаты констатирующего и контрольного этапов эксперимента, можно сделать выводы, что использование игровых технологий способствует повышению уровня активности познавательной деятельности младших школьников, если внеурочное занятие 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 внеурочного занятия.

### Выводы по второй главе

1. Констатирующий этап эксперимента показал, что у большинства учащихся средний уровень активности познавательной деятельности. Была выявлена равномерность сформированности компонентов активности познавательной деятельности у младших школьников. У большинства учащихся был средний уровень по каждому из критериев. Сравнение полученных данных показало, что чуть более высокие показатели были по критерию «уровень развития познавательных

процессов». Можно предположить, что более низкий показатели по критерию «познавательный интерес» связаны с неэффективным использованием методов и приёмов организации познавательной деятельности младших школьников.

2. На формирующем этапе были апробированы педагогические условия использования игровых технологий для активизации познавательной деятельности младших школьников на внеурочной работе по предмету «Окружающий мир» с целью установления их эффективности. Мы использовали разнообразные формы игровой деятельности (Аукционы, деловые игры, игры-путешествия, сюжетно-ролевые игры) и приёмы активизации познавательной деятельности (мозговой штурм, групповая дискуссия, разыгрывание ролей и др.).

В целом контрольный эксперимент доказал эффективность созданных нами педагогических условий активизации познавательной деятельности младших школьников в процессе внеурочной работы по предмету «Окружающий мир». 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%.

## 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.

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 внеурочных занятиях по предмету «Окружающий мир». Мы убедились, что использование игровых технологий будет эффективным, если игровые ситуации являются структурными компонентами внеурочного занятия или всё занятие проводится в форме игры; игры соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся; в ходе игр используются приёмы активизации познавательной деятельности, обеспечивающие субъектную позицию младшего школьника.

Мы провели 6 внеурочных занятий во втором классе МБОУ «Наголенская СОШ» Белгородской области Ровеньского района 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.
1. Бабанский Ю.К. Педагогика / Ю.К. Бабанский, Г. Нойнер. – М.: Педагогика, 1984. – 368 с.
2. Бабанский Ю.К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе / Ю.К. Бабанский. – М.: Просвещение, 1985. – 208 с.
3. Блонский, П. П. Психология младшего школьника: избр. психол. труды / П. П. Блонский; Под ред. А. И. Липкиной, Т. Д. Марцинковской. – М.: МПСИ; Воронеж: НПО "МОДЭК", 2006. – 631 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. Бурченкова А.А. Внеурочная деятельность школьников как условие гуманитарного влияния на учащихся сельской малокомплектной школы: 1-9 классы /А.А. Бурченкова. – Смоленск: Педагогика-Пресс, 2016. – 225 с.
7. Буряк В.К. Активность и самостоятельность учащихся в познавательной деятельности / В.К.Буряк // Педагогика. – 2007. – № 8. – С. 71–78.
8. Веракса Н.Е. Индивидуальные особенности познавательного развития детей дошкольного возраста / Н.Е. Веракса. – М.: ПЕРСЭ, 2003. – 144 с.
9. Вилеева М.В. Игровые технологии на уроках окружающего

мира в начальной школе // Сайт учителя М.В. Вилеевой [Персональный сайт]/ <https://infourok.ru/user/vileeva-marina-vasilevna> (дата обращения: 10.09.2018 г.).

10. Виноградова Н.Ф. «Окружающий мир» / Н.Ф. Виноградова // Учебник «Окружающий мир». – М.: Вентана-Граф, 2012. – 176 с.

11. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии, 1966. – № 6. – С. 65-80.

12. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии / Л.С. Выготский. – Санкт-Петербург: Изд-во «Союз», 1997. – 224 с.

13. Газман О.С. В школу с игрой / О.С. Газман, Н.Е. Харитонова. – М.: Просвещение, 1991. – 92 с.

14. 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.

15. Гебос А.И. Психология познавательной активности в обучении / А.И. Гебос. – Кишинев, 1975. – 103 с.

16. Герасимов С.В. Познавательная активность и понимание /С.В. Герасимов // Вопросы психологии. – 1994. – № 3. – С. 14-15.

17. Гин А.А. Приемы педагогической техники / А.А. Гин. – М.: Вита-Пресс, 1999. – 88 с.

18. Глинская Е.А. Межпредметные связи в обучении /Е.А. Глинская, А.В. Титова. – Тула, 1980. – 44 с.

19. Горшкова Т.Н. Развитие интереса и самостоятельное добывание знаний / Т.Н. Горшкова // Начальная школа. – 1999. – №12. – С. 65-67.

20. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя /Д. В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2010. – 223 с.

21. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников: метод. конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.:



Просвещение, 2010. – 356 с.

22. Губанова О.В. Использование игровых приемов на уроках. Начальная школа / О. В. Губанова, И.С. Левкина. – 1997. – № 6. – С. 36-37.

23. Давыдов В.В. Младший школьник как субъект учебной деятельности / В.В. Давыдов, В.И. Слободчикова // Вопросы психологии. – 1992. – №4 – С. 14-19.

24. 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.

25. Егорова Т.Г. Логическое и образное в познавательной деятельности младших школьников / Т.Г. Егорова // Начальная школа. – 2000, №4 – С. 66-68.

26. Занков Л.В. Дидактика и жизнь. / Л.В. Занков. – М., 1968.

27. Зеленкова Т.В. Активизация творческого воображения у младших школьников / Т.В. Зеленкова // Начальная школа. – 1985. – №10. – С. 4-7.

28. Копылова А.К. Квест-игра, или как идти в ногу со временем // Сайт учителя А.К. Капыловой [Персональный сайт] / <http://io.nios.ru/articles2/87/9/kvest-igra-ili-kak-idti-v-nogu-so-vremenem> (дата обращения: 20.05.2018 г.).

29. Кропачева Т.Б., Канторович Н.Я. Занимательное природоведение: Методические рекомендации для учителя / Т.Б. Кропачева, Н.Я. Канторович. – Новокузнецк: НГПИ. 1994. – 18 с.

30. Кропачева Т.П. «Нетрадиционные уроки, естествознание в начальной школе/ Т.П. Кропачева // Начальная школа. – 2002. – №1 – С. 57-63.

31. Кропачева Т.П. Активизация учебной деятельности младших школьников на уроках естествознания: монография / Т.П. Кропачева. – Новокузнецк: Изд-во НГПИ, 2001. – 165с.

32. Крюкова Е.А. Личностно-развивающие образовательные технологии: природа, проектирование, реализация /Е.А. Крюкова. – Волгоград, Изд-во «Перемена», 1999. – 195с.
33. Кувалдина Л.Н. Игра как нестандартная форма учёта знаний младших школьников / Л.Н. Кувалдина // Начальная школа. – 1994. – №12. – С. 47-48.
34. Кудряшова Н.А. Из опыта работы по программе А.А. Плешакова / Н.А. Кудряшова // Начальная школа. – 2001. – №4. – С. 100-102.
35. Кузьмина Н.М. Нестандартные формы обучения в курсе природоведения / Н.М. Кузьмина // Начальная школа. – 2003. – №9. – С. 68-72.
36. Лихачев Б.Т. Педагогика / Б.Т. Лихачев // Учебное пособие. – М.: Изд-во «Прометей», 1992. – 528 с.
37. Маркова А.К. Мотивация учения и ее воспитание у школьников / А.К. Маркова, А.Б. Орлова. – М.: Изд-во «Просвещение», 1983. – 45 с.
38. 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.1. – Челябинск: Изд-во «Два комсомольца», 2011. – С. 140-146.
39. Муртазин Г.М. Активные формы и методы обучения биологии. Человек и его здоровье /Г.М. Мартазин. – М.: Просвещение, 1989. – 359 с.
40. Мухина С.А. Нетрадиционные технологии в обучении / С.А. Мухина, А.А. Соловьёва. – Ростов н/Д.: Изд-во «Феникс», 2004. – 280 с.
41. Немов. Р.С. Психология / Р. С. Немов. – М.: Владос, 2002. – 608 с.
42. Обухова Л.Ф. Детская возрастная психология / Л.Ф. Обухова. – М.: Просвещение, 1996. – 374 с.
43. Оконь В. Введение в общую дидактику / В. Оконь. – М.: Изд-

во «Высшая школа», 1990. – 382 с.

44. Охитина Л.Т. Психологические основы урока / Л.Т. Охитина. – М.: Просвещение, 1977. – 96 с.

45. Паламарчук В.Ф. Школа учит мыслить / В.Ф. Паламарчук. – М.: Просвещение, 1987. – 208 с.

46. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии. / А.П. Панфилова. – М.: Академия, 2012. – 260 с.

47. Петровский А.В. Общая психология: Учебник для студентов пединститутов / А. В. Петровский. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Просвещение, 1986. – 464 с.

48. Петросова Р.А. Естествознание и основы экологии / Р.А. Петросова. - Дрофа, 2007. – 303 с.

49. Пидкасистый П.И. Организация деятельности ученика на уроке / П.И. Пидкасистый, Б.И. Коротяев. – М.: Педагогика, 1985. – 80 с.

50. Подласый И.П. Педагогика начальной школы: Учебное пособие / И.П. Подласый. – М.: ВЛАДОС, 2001. – 71 с.

51. Подласый И.П. Педагогика: 100 вопросов - 100 ответов: Учебное пособие для вузов / И. П. Подласый. – М.: ВЛАДОС-пресс, 2004. – 365 с.

52. Приказ Министерства образования № 373 от 06.10.2009 «Об утверждении Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» [Электронный ресурс]. URL: [fgos.isiorao.ru](http://fgos.isiorao.ru)

53. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. СПб., 2006. С. 320.

54. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.

55. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005. – 556 с.

56. Сергеева С.Б. Активизация познавательной деятельности на уроках природоведения / С.Б. Сергеева // Начальная школа. – 1997. – №4. – С. 55-57.
57. Скаткин М.Н. Совершенствование процесса обучения / М.Н. Скаткин. – М.: Педагогика, 1971. – 208 с.
58. Сластенин В.А. Учебное пособие для студентов педагогических учебных заведений / В.А. Сластенин, И.Ф. Исаев, А.И. Мищенко, Е.Н. Шиянов. – М.: Школа-Пресс, 1997. – 512 с.
59. Смирнов С.Д. Еще раз о технологиях обучения / С.Д. Смирнов // Высшее образование в России. – 2000. – №6. – С.115 - 120.
60. Смирнова О.М. Дифференцированный подход в обучении природоведению / О.М. Смирнова – М., 1999. – 108 с.
61. Смоленцева А.А. Сюжетно-дидактические игры / А.А. Смоленцева. – М.: Просвещение, 1999. – 97с.
62. Советский энциклопедический словарь. М., 1989. – 1632 с.
63. Спиваковский А.С. Игра – это серьезно / А.С. Спиваковский. – М.: Педагогика, 1992. – 336 с.
64. Талызина Н.Ф. Формирование познавательной деятельности младших школьников / Н.Ф. Талызина. – М.: Просвещение, 1988. – 175 с.
65. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания: Опыт педагогической антропологии. Том II. / К.Д. Ушинский – М.: Книга по Требованию, 2014 – 628 с.
66. Фадина Г.В. Диагностика и коррекция задержки психического развития детей старшего дошкольного возраста: Учебно-методическое пособие / Г.В. Фадина. – Балашов: «Николаев», 2004. – 68 с.
67. Харитонова Л.А. Проблемные ситуации на уроках природоведения / Л.А. Харитонова // Начальная школа. – 1998. – №4. – С. 57-60.
68. Хёйзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий / И. Хёйзинги. – СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

69. Шамова Т.И. Активизация учения школьников / Т.И. Шамова. – М.: Педагогика, 1982. – 208 с.
70. Шаталов В.Ф. Куда и как исчезли тройки / В.Ф. Шаталов. – М.: Педагогика, 1980. – 16 с.
71. Шелухина С.М. Программа воспитания школьников «Игровые технологии в процессе воспитания» // Сайт учителя С.М. Шелухиной [Персональный сайт] / <http://festival.1september.ru> (дата обращения: 15.05.2017 г.).
72. Шепель В.М. Особенности педагогической технологии / В.М. Шепель. – М.: ЮНИТИ, 1994. – 194 с.
73. Щукина Г.И. Роль деятельности в учебном процессе / Г.И. Щукина. – М.: Просвещение, 1986. – 144 с.
74. Щуркова Н.Е. Классное руководство: игровые методики / Н.Е. Щуркова. – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 321 с.
75. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 269 с.