

Министерство образования и науки Российской Федерации  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»  
Балашовский институт (филиал)

Кафедра педагогики и методик начального образования

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ПО ИЗУЧЕНИЮ  
ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА  
БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

студентки 5 курса 51 группы  
направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»,  
профиля «Педагогика и методика начального образования»,  
факультета естественно-научного и  
педагогического образования  
Синельниковой Анастасии Сергеевны

Научный руководитель  
доцент кафедры педагогики и методик  
начального образования  
кандидат сельскохозяйственных наук,  
доцент \_\_\_\_\_

Е.В. Попова

(подпись, дата)

Зав. кафедрой педагогики и методик  
начального образования  
кандидат филологических наук,  
доцент \_\_\_\_\_

М.А. Мазалова

(подпись, дата)

**Балашов 2017**

**Введение.** В настоящее время, происходит реформирование российского образования, когда образовательные организации работают по ФГОС НОО, в основе которого лежит системно-деятельностный подход. Он предполагает «переход к стратегии социального проектирования и конструирования в системе образования на основе разработки содержания и технологии образования, определяющих пути и способы достижения социально желаемого уровня личностного и познавательного развития обучающихся, а также признание решающей роли способов организации образовательной деятельности и взаимодействия участников образовательного процесса» [14, с. 6]. Исходя из этого, вопрос способов активизации познавательной деятельности школьников относится к числу наиболее актуальных.

Педагоги, начиная с древности, искали разные способы повышения качества обучения детей. Задумывались о том, как можно воздействовать, какие задачи ставить, чтобы обучение протекало быстро, качественно с разумными затратами сил обеих сторон. Одним из путей решения этой проблемы является использование игр в учебно-воспитательном процессе.

Предмет «Окружающий мир» в начальной школе отражает широкий спектр научных вопросов, ценностных ориентаций, многие из которых воздействуют на эмоциональную сферу младшего школьника, а также способствуют духовно- нравственному воспитанию.

Общеизвестно, что дети сами не ставят в игре никаких целей других, нежели саму цель – играть. Игра является средством воспитания, когда она включается в целостный педагогический процесс. Согласно анализу материала в отечественной науке и литературе имеется много работ, в которых так или иначе рассматриваются вопросы активизации деятельности учеников.

Актуальность темы нашего исследования обусловлена противоречием между настоятельной необходимостью введения активных методов обучения и недостаточной разработанностью методики их использования в начальной

школе. Необходимо продолжить исследования в поиске наиболее способов активизации познавательной деятельности, при которой органично включен ученик как субъект деятельности. Все выше сказанное обусловило выбор темы исследования: «Дидактические игры на уроках по изучению окружающего мира».

В процессе исследования мы изучили мнения известных педагогов, которые в своих трудах отражали проблемы использования игр в учебно-воспитательном процессе — А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинский, И.Я. Яковлев, Я. А. Коменский, Дж. Локк, Ж.-Ж. Руссо, М. Монтессори, К.Д. Ушинский, Л.Н. Толстой, Д.Б. Эльконин.

Теоретические основы исследования также составляют основные положения теории обучения развитию учебного интереса (В.А. Сухомлинский, Г.И. Щукина), мотивации учения (А.Н. Леонтьев, Г.П. Якобсон), средств познавательной активности (М.В. Носков, П.И. Пидкасистый), методов обучения (Ю.К. Бабанский, И.Я. Лернер).

В методике преподавания естественных наук проблемой использования игр в учебном процессе занимались С.Н. Праслова, М.С. Смирнова.

Объект исследования: учебно-воспитательный процесс по предмету «Окружающий мир».

Предмет исследования: дидактическая игра в процесс изучения окружающего мира.

Цель исследования: теоретически обосновать и экспериментально проверить влияние дидактической игры на активизацию учебно-познавательной деятельности младших школьников на уроках по предмету «Окружающий мир».

Гипотеза исследования: дидактическая игра по предмету «Окружающий мир» выступает средством активизации учебно-познавательной деятельности, если:

- 1) учтена специфика предмета «Окружающий мир»,
- 2) учтены дидактические особенности проведения игр на уроках.

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

1. Выявить сущность дидактической игры и её место в обучении младших школьников окружающему миру;
2. Проанализировать программу и УМК А.А. Плешакова «Окружающий мир» с позиции проблемы исследования;
3. Разработать учебные дидактические игры, направленные на активизацию учебно-познавательной деятельности в курсе «Окружающий мир» и проверить их эффективность.

Методами исследования являются теоретические: анализ научной педагогической и методической литературы; анализ опыта работы ученых и учителей; эмпирические: педагогическое наблюдение, беседа с учителями и учениками начальных классов, анкетирование.

Практическая значимость работы. Полагаем, что опытный материал может быть использован в практической работе учителей начальных классов, а также в методической подготовке будущих учителей начальной школы.

База исследования: МОУ «Усть-Щербединская СОШ с. Усть-Щербедино Романовского района Саратовской области».

В экспериментальной работе приняли участие ученики 2 класса.

Структура работы данная ВКР состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложения. В тексте имеются таблицы и рисунки.

**Основное содержание работы.** Проблема использования игры в целях обучения на протяжении длительного времени привлекала ученых.

В психолого-педагогической литературе существует большое разнообразие определений понятия «игра».

В научной литературе игры детей дошкольного и младшего школьного возраста принято называть дидактическими или познавательными, а игры детей старшего возраста — интеллектуальными.

Мы полагаем, что понятие «познавательные» распространяется практически на все виды детских игр.

Термин «дидактические» правомерен по отношению к играм, целенаправленно включаемым в раздел дидактики. Многие учёные рассматривают игру, как средство воспитания и обучения.

Учитель в игровой модели выступает как:

- инструктор (ознакомление с правилами игры, консультации во время её проведения),
- судья-рефери (коррективы и советы относительно распределения ролей),
- тренер (подсказки учащимся для ускорения хода игры), председательствующий, ведущий (организатор обсуждения).

Таким образом, игра как явление культуры обеспечивает интенсивное развитие каждого участника игрового действия, его обогащение новыми знаниями, умениями, навыками, технологиями.

Чаще всего игры классифицируют по учебному содержанию (общеобразовательные (ролевые, ситуативно-ролевые, имитационные, социодрамы); профессиональные (деловые); наличию или отсутствию игрового материала, степени активности учащихся, а также по игровым правилам и действиям.

Анализ содержания периодических журналов показал, что рассматриваемая проблема актуальна. Отмечается, что учителя редко практикуют дидактические игры. На наш взгляд, это объясняется как объективными, так и субъективными причинами. В качестве объективных, можем назвать загруженность учителей начальной школы, недостаточным материально-техническим обеспечением образовательных организаций, недостаточным стажем педагогической деятельности и др.

Причины субъективного характера связаны, на наш взгляд, с нежеланием учителей совершенствовать свое мастерство в условиях информационно-образовательной среды, неготовностью системно

анализировать педагогическую проблему и перестраивать методическую систему обучения предмету, традиционностью взглядов и др. Подтверждением этому, в некоторой степени, послужили результаты констатирующего эксперимента.

Мы проанализировали УМК «Школа России» по окружающему миру, автором которого является А.А Плешаков. Отбор содержания осуществлен с учетом ведущих идей курса:

- многообразие мира;
- экологическая целостность мира;
- уважение к миру.

В МОУ «Усть-Щербединская СОШ с. Усть-Щербедино Романовского района Саратовской области», которая являлась базой практики, реализовала образовательный процесс в условиях программы «Школа России».

Основными методами нашего исследования были наблюдения уроков, беседы с учителями, анализ конспектов уроков учителей.

В ходе опытной работы было посещено 10 уроков окружающего мира. Цель посещения – выяснить, как и какие приемы активизации применяются учителями на уроках окружающего мира. Анализ посещенных уроков окружающего мира, показал, что учителя часто используют наглядные пособия – таблицы и плакаты, эффективность которых неоспорима.

Были использованы разные формы работы: групповая, индивидуальная, фронтально-коллективная. Одновременно с этим можно было заметить, что учителя используют не все возможности для развития личности каждого ученика, для повышения качества учебного процесса.

Наряду с этим в ходе констатирующего эксперимента было проведено анкетирование детей с целью выявления отношения к учебе школе, предпочтению школьных предметов, а так же уровня активизации учебно-познавательной деятельности на уроке окружающего мира.

Результаты констатирующего исследования показали, что у второклассников преобладает воспроизводящая активность. Это говорит о

низком уровне активизации познавательной активности на уроке окружающего мира. В ходе исследования было выявлено, что любимая форма деятельности на уроках окружающего мира –заполнение дневника наблюдений. В практике школы учитель дает выполнение сложных заданий по желанию.

К сожалению, подавляющее большинство ответов детей указывают на то, что они готовы выполнять лишь только простые задания, отказываясь от заданий повышенной сложности.

содержанием формирующего этапа эксперимента стала серия дидактических игр, посвященная экономическим, социально-этикетным и психологическим темам, которые мы разработали специально для учеников 2 класса, занимающихся по программе А.А. Плешакова в системе УМК «Школа России».

Пример разработанных нами дидактических игр для уроков окружающего мира.

Тема урока: проверим себя и оценим свои достижения по разделу «Здоровье и безопасность»

Содержание урока: проверка знаний и умений. Формирование адекватной оценки своих достижений. Выполнять тестовые задания учебника.

Вид игры: социально-ролевая игра.

Название: телепередача о здоровье.

Дидактическая задача: систематизировать знания по разделу «Здоровье и безопасность»

Игровая задача: участие в телепередаче, успешно использовать свои знания и опыт.

Средства наглядности: набор карточек для каждого участника (красный, зеленый, жёлтый), бланк для заполнения «Мои ответы», игрушечный микрофон, карточки с цифрами по числу вопросов, музыкальное сопровождение «новый вопрос», звуки «верно-неверно».

Роль учителя: ведущий программы о здоровье.

Правила игры

1) Терапевт демонстрирует карточку с номером вопроса и читает вопрос. Гости программы показывают карточку: зеленая – да, красная – нет, желтая – не знаю, хочу узнать.

2) После ответов аудитории два гостя приглашаются к микрофону, чтобы аргументировать свою точку зрения.

3) После этого терапевт даёт свой комментарий, обозначая верный ответ.

4) В своём бланке, напротив номера вопроса, гости программы ставят галочку, если их ответ был правильным.

Итог: гости программы составляют синквейн для телезрителей. В нем они выражают ценность здоровья, впечатление об участии в телепередаче, совет по сохранению здоровья. Желающие выступают с микрофоном. Учитель отмечает тех гостей программы, которые продемонстрировали наилучшие знания.

Из результатов итоговой диагностики видно, что у учащихся 2 класса уровень активизации учебно-познавательной активности стал выше. Заметнее всего возросло количество детей, у которых стал средний уровень учебно-познавательной активности. Их число увеличилось на 2 человека, то есть на 14 %. Также теперь 3 человека стали проявлять творческий уровень активности, по сравнению с 1 на констатирующем этапе.

Во время участия в игре дети учились договариваться, находить общее решение, выступать, применять и добывать знания. В конце проведения эксперимента мы диагностировали высокий уровень учебно-познавательной активности в экспериментальном классе.

**Выводы.** Активизация учебно-познавательной деятельности – это совершенствование методов, обеспечивающих активную и самостоятельную теоретическую и практическую деятельность школьников во всех звеньях учебного процесса. Поэтому наша задача – интегрировать правильно

организованные дидактические игры в учебный процесс, предоставив ученикам возможность не к репродуктивному восприятию материала, а к получению их посредством собственной учебно-познавательной деятельности и применение этих знаний в изменённых условиях, в нашем случае в условиях дидактической игры.

Изучение теоретических основ применения игр показало, что игра является многогранным явлением, существуют разнообразные трактовки понятия «игра».

Игра как метод обучения реализуется в форме дидактических (учебных) игр, под которыми понимается вариант учебно-познавательной деятельности в общеобразовательной и профессиональной школе, в ходе которой происходит непосредственное освоение обучающимися того или иного дидактического материала, поданного в нетрадиционной (игровой) форме.

Многие ученые считают именно игру эффективным средством активизации процесса обучения. Игра для младших школьников – это частица их жизни. В игре ребёнок действует не по принуждению, а по внутреннему побуждению.

Цель игры – сделать напряжённый, серьёзный труд занимательным и интересным для учащихся. Несмотря на различия в трактовках, все авторы отмечают положительное влияние интеграции игр в учебный процесс. В играх формируется активность и нравственные качества личности.

Кроме того, нами было установлено, что нет единого взгляда на классификацию игр. Применение игр в учебно-воспитательном процессе по предмету «Окружающий мир» соответствует возрастным особенностям младшего школьника, хотя игре «все возрасты покорны».

В младшем школьном возрасте игра всё ещё является основным видом деятельности, поскольку именно «через» неё ребёнок быстрее знакомится с окружающим миром, правилами и нормами общения с людьми, быстрее усваивает навыки и привычки культурного поведения. В игре дети

проверяют свою силу знаний, у них возникает желание фантазировать, открывать тайны и стремиться к чему-то прекрасному.

В игре проявляются и развиваются творческие способности, психические процессы, происходит усвоение универсальных учебных действий, повышается интерес к учебной деятельности.

Анализ состояния проблемы в практике общеобразовательной школы показал, что учителей привлекает использование игр и игровых приемов в обучении, однако по ряду причин они редко применяют дидактические игры в полном смысле этого слова. Мы установили, что ощущается недостаток игр обществоведческого содержания. Не хватает игр драматизаций, социально ролевых игр и настольно-печатных игр, которые и были продемонстрированы в этой работе.

Наш эксперимент показывает, что применение дидактической игры активизирует познавательную деятельность младших школьников. Таким образом, в результате успешного применения игр мы можем утверждать, что у учащихся активизируется учебно-познавательная деятельность на уроке окружающего мира; постепенно увеличивается объем работы на уроке как следствие повышения внимания и хорошей работоспособности; усиливается стремление к творчеству, дети ждут новых заданий, сами проявляют инициативу в их поиске. Улучшается и общий психологический климат в классе: дети не боятся делать ошибки, помогают друг другу.

Включение игры в урок показало, что она способствует активизации учебно-познавательной деятельности учащихся, быстрому включению детей в работу, частичному снятию напряжения. Дети становились активными, любознательными, увлечёнными процессом познания. Анализ данных контрольного эксперимента показал, что познавательный интерес возрос в экспериментальной группе по сравнению с результатами констатирующего эксперимента. Это стало возможным при использовании игры на уроках «Окружающего мира». Таким образом, проведенные нами исследования свидетельствуют о том, что, систематическое использование игры

активизирует учебно-познавательную деятельность при систематическом использовании игры. Следовательно, гипотеза доказана.