8Министерство просвещения Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Московский педагогический государственный университет»

ИНСТИТУТ ДЕТСТВА
ФАКУЛЬТЕТ НАЧАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Чемерега Анна Александровна

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ ОБ ОКРУЖАЮЩЕМ МИРЕ У УЧАЩИХСЯ 1 КЛАССА

Код и направление подготовки: 44.03.01 – Педагогическое образование
Направленность (профиль) образовательной программы:

Начальное образование

Выпускная квалификационная работа
(бакалаврская работа)

Научный руководитель:
доцент кафедры
исследовательской и творческой
деятельности в начальной школе,
кандидат педагогических наук
Виктория Анатольевна Самкова

Заведующий кафедрой
исследовательской и творческой
деятельности в начальной школе,
кандидат педагогических наук, доцент
Эльмира Махмудовна Галямова

Допущена к защите
2.06.2023 г.

Проверка на объем заимствований:
82,36 % авторского текста

Москва – 2023 год

Содержание

Введение.....3
Глава 1. Теоретические основы применения игровых методов в процессе формирования представлений младших школьников об окружающем мире.....5
1.1. Представления младших школьников об окружающем мире как основа формирования и развития природоведческих понятий в начальной школе.....5
1.2. Игровые методы в образовательном процессе начальной школы.....8
1.3. Особенности применения игровых методов на уроках окружающего мира в 1 классе и во внеурочной деятельности.....18
Выводы по первой главе.....27
Глава 2. Педагогический эксперимент по применению игровых методов в процессе формирования представлений об окружающем мире у учащихся 1 класса.....29
2.1. Выявление уровня активности познавательной деятельности на уроках окружающего мира у учащихся 1 класса.....29
2.2. Разработка и проведение уроков окружающего мира в 1 классе с применением игровых методов.....36
2.3. Анализ результатов педагогического эксперимента.....42
Выводы по второй главе.....46
Заключение.....47
Список литературы.....49
Приложение.....55

Введение

Актуальность исследования обусловлена современными требованиями к повышению качества образования, в частности и на этапе начальной школы. Важным фактором, способствующим достижению высоких образовательных результатов, является соответствие содержания, методов и форм организации учебного процесса в начальной школе возрастным особенностям младших школьников.

Одна из важнейших задач, которые ставят школы перед учениками – это научиться учиться самостоятельно. Поэтому педагоги мотивируют учеников на всех занятиях, и окружающий мир – не -исключение. В процессе совершенствования мотивации, как важного аспекта успеха в учебе и развитии, на этом уроке учитель испытывает трудности. Это связано прежде всего с тем, что образовательный предмет интегрирован, то есть окружающий мир включает несколько дисциплин.

Таким образом, возникает потребность в выборе способа повышения мотивации учебного процесса, оптимальным из них являются игровые методы.

В настоящее время сложилось **противоречие** между актуальностью проблемы формирования представлений младших школьников об окружающем мире и недостаточной разработанностью методики применения игровых методов на уроке и во внеурочной деятельности в начальной школе.

Проблема исследования заключается в отборе игровых методов и методических приемов, позволяющих эффективно формировать представления младших школьников об окружающем мире.

Всё вышеизложенное определило **тему исследования**: «Игровые методы как средство формирования представлений об окружающем мире у учащихся 1 класса».

Цель исследования: обосновать и экспериментально проверить эффективность применения игровых методов в качестве средства

формирования представлений об окружающем мире у учащихся первого класса.

Объект: процесс формирования представлений об окружающем мире на уроках и во внеурочной деятельности младших школьников.

Предмет: методика применения игровых методов в качестве средства формирования представлений об окружающем мире у учащихся 1 класса

Гипотеза исследования: эффективность усвоения основных представлений об окружающем мире у учащихся 1 класса будет более высокой, если в процессе их формирования будут применяться игровые методики, что создаст основу для дальнейшего формирования и развития основных природоведческих понятий.

З**адачи исследования**:

1. Изучить теоретические аспекты применения игровых технологий в начальной школе.

2. Выявить игровые методы и приемы, наиболее эффективные для использования в начальной школе.

3. Разработать и апробировать на практике уроки и внеурочные занятия с использованием игровых методов в качестве средства формирования представлений об окружающем мире.

Методы: *теоретические:* анализ психолого-педагогической, нормативной, методической, учебной литературы по теме исследования;

практические: наблюдение за обучающимися в урочной и внеурочной деятельности, беседа, анкетирование младших школьников, анализ и обработка результатов анкетирования.

Экспериментальная база: Частная школа «Успех», 1«А» класс, г. Балашиха.

Глава 1. Теоретические основы применения игровых методов в процессе формирования представлений младших школьников об окружающем мире

1.1. Представления младших школьников об окружающем мире как основа формирования и развития природоведческих понятий в начальной школе

Формирование природоведческих понятий является важным аспектом естественно-научного и экологического образования. Концепции естественных наук, также экологические концепции имеют основополагающее значение для понимания принципов и процессов, которые управляют функционированием экосистем, взаимосвязями между живыми организмами и окружающей их средой и устойчивым использованием природных ресурсов.

Вводя природоведческие понятия в начальное образование, учащиеся могут создать прочную основу экологических знаний и понимания. Это может включать концепции, связанные с биоразнообразием, экосистемами, изменением климата, сохранением, загрязнением и устойчивостью [13]. Формирование глубокого понимания этих понятий на раннем этапе может помочь учащимся выработать пожизненное уважение к окружающей среде и способствовать ответственному отношению к миру природы.

Одним из эффективных подходов является вовлечение учащихся в целенаправленную деятельность, которая делает понятия более осязаемыми и соотносимыми с их текущим опытом. Это может включать практические занятия, эксперименты, наблюдения и дискуссии, которые позволяют учащимся исследовать мир природы и развивать более глубокое понимание концепций посредством непосредственного участия. Например, изучение роста растений может быть улучшено путем посадки семян и наблюдения за их ростом с течением времени, или изучению адаптации животных может

способствовать наблюдение за местной дикой природой в их естественной среде обитания [35].

Также важно связать понятия с предыдущими знаниями учеников и повседневным опытом. Это может помочь им установить значимые связи между новыми понятиями и их существующим пониманием мира. Например, соотнесение концепции загрязнения с наблюдениями за мусором по соседству или обсуждение влияния изменения климата на погодные условия, с которыми они сталкиваются, может помочь учащимся осознать актуальность и значимость этих концепций в их жизни.

Кроме того, использование соответствующего возрасту языка, наглядных пособий и примеров из реальной жизни может облегчить понимание и закрепление. Учителя также могут поощрять критическое мышление и навыки решения проблем, задавая открытые вопросы, которые требуют от учащихся применять концепции к реальным ситуациям и устанавливать связи между причиной и следствием. Используя ориентированный на учащихся подход, основанный на исследовании, который предполагает активное участие, актуальность для их жизни и связь с их предыдущими знаниями, учителя могут помочь ученикам развить прочную основу естественнонаучных концепций, которые не просто запоминаются, но по-настоящему понимаются [20]. Это может способствовать развитию интереса к миру природы и признательности к нему на протяжении всей жизни и способствовать значимому обучению, выходящему за рамки школы.

Существуют различные методы, которые могут быть использованы для эффективного формирования у школьников естественнонаучных представлений и понятий, и эти методы должны быть тщательно отобраны на основе принципов, целей и задач образования, а также содержания преподаваемой темы [31]. Важно учитывать возрастные и индивидуальные особенности учащихся, а также возможности преподавателя.

Вербальные методы, такие как: рассказ историй, беседы и работа с книгами или учебниками, могут быть эффективными при представлении и объяснении [6]. Рассказ историй, например, может задействовать воображение учащихся и помочь им установить связь с концепциями на личном уровне. Беседы и обсуждения могут побудить учащихся задавать вопросы, выражать свои идеи и развивать свои вербальные навыки, одновременно укрепляя их понимание. Работа с книгами или учебниками может предоставить структурированную информацию и контекст, помогая учащимся создавать свою базу знаний. Наблюдение – еще один ценный метод формирования естественнонаучных концепций. Непосредственное наблюдение за объектами, явлениями и процессами в мире природы может помочь учащимся развить свою наблюдательность, критическое мышление и умение делать выводы. Полевые поездки, экскурсии и мероприятия на свежем воздухе могут предоставить учащимся возможность наблюдать и исследовать природную среду, что может улучшить их понимание концепций [8].

Практические методы, такие как: эксперименты, практические занятия и обучение на основе запросов, также могут быть эффективными при формировании естественнонаучных концепций. Вовлечение учащихся в практические занятия может позволить им познавать мир природы, что может углубить их понимание концепций [6]. Эксперименты, в частности, могут помочь учащимся развить свои навыки научного исследования, такие как формулирование гипотез, проектирование экспериментов, сбор и анализ данных и составление выводов.

Для заинтересованности детей школьного возраста в изучении природных объектов часто применяют элементы соревнования или проблемные ситуации. Включение таких ситуаций в урок улучшает их экологическое содержание и способствует не только расширению знаний о природе, но и развитию у детей более гуманного отношения к окружающей среде [12].

Для формирования более точных представлений о природе и ее объектах можно использовать игры в вербальной форме, а также с использованием природного и иллюстративного материала. Эти игры могут быть особенно полезны для детей, у которых низкий уровень природоведческих знаний. В процессе таких игр дети могут приобрести более конкретные представления об объектах природы [15].

Контакт с природой и участие в играх могут способствовать развитию эмоциональной отзывчивости и мыслительной активности у ребенка. Благодаря этому он может проявлять больший интерес к окружающему миру, становиться более участливым и любознательным, а также усваивать новые знания более эффективно [32]. Это может привести к формированию эмоциональной и психологической готовности к приему информации о природе.

Инновационные технологии, также могут быть использованы для формирования естественнонаучных концепций [31]. Это могут быть интерактивные симуляции, виртуальные лаборатории, обучающие игры и другие цифровые инструменты, которые предоставляют учащимся возможность применять свои знания в контексте решения проблем и развивать навыки критического мышления.

В конечном счете, выбор подходящих методов должен учитывать конкретный образовательный контекст, цели урока, возрастные и индивидуальные особенности учащихся. Хорошо продуманная комбинация различных методов может обеспечить всестороннее и увлекательное обучение, которое эффективно способствует формированию у школьников младшего возраста естественнонаучных концепций.

1.2. Игровые методы в образовательном процессе начальной школы

Игра является естественным способом деятельности для детей младшего школьного возраста. Они интуитивно стремятся к ней, воспринимая игру как

форму развлечения и самовыражения. Поэтому использование игровых методов обучения в школе отвечает потребностям младших школьников и позволяет им быть более мотивированными и заинтересованными в учебном процессе.

Игры могут быть эффективным инструментом в обучении, особенно когда дело касается привлечения внимания и интереса учащихся. Они предоставляют ученикам возможность взаимодействовать, работать в команде, решать проблемы, а также учиться на ошибках. Помогают учащимся лучше запоминать и понимать материал, визуализировать и ассоциировать его с конкретными ситуациями.

Однако не стоит забывать, что игры должны быть разработаны с учётом целей и содержанием учебной программы, чтобы они действительно способствовали достижению целей и задач урока. Игровые методы не могут заменить полноценного обучения и должны быть использованы как дополнение к основной учебной программе.

Применение игровых методов способствуют развитию логического и творческого мышления, памяти, внимания, усидчивости и других качеств, необходимых для успешного обучения. Игры на уроках могут быть использованы как дополнительный инструмент в объяснении нового материала или закреплении изученного. Они могут помочь детям лучше понять сложные темы, сделать учебный процесс более интересным и увлекательным, а также улучшить межличностные отношения между учениками и педагогом. В целом, игры на уроках способствуют созданию позитивной и дружеской атмосферы, которая повышает мотивацию учащихся и способствует их лучшим учебным результатам.

Современные условия реализации федерального государственного образовательного стандарта образования актуализируют необходимость позитивной социализации обучающихся, возможной только при высоком уровне сформированности основ социальной компетентности детей [52].

Игровые методы — это форма обучения, основанная на использовании игр, упражнений, задач и других форм игровой деятельности, которую можно классифицировать на основе:

- Области применения: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические.

- Характера педагогического процесса: обучающий, тренирующий, контролирующий, обобщающий, познавательный, творческий, развивающий.

- Игровых технологий: предмет, история, ролевые игры, бизнес, симуляция, драма.

- Предметных областей: математические, химические, биологические, физические, экологические, музыкальные, трудовые, спортивные, экономические.

- Игровой среды: без объектов, с объектами, столом, комнатой, улицей, компьютером, телевизором, циклическим, с транспортными средствами.

Согласно классификации Е.А. Крюковой, развивающие игры можно разделить на ситуационные, ролевые и деловые игры, общей характеристикой которых является личностная ориентированность. Игровые методы разнообразны с точки зрения их дидактических целей, организационной структуры, соответствия возрасту и специфичности контента [34].

Такое разнообразие в классификации отражает широкий спектр доступных игровых методов, каждый из которых обладает своими уникальными функциями и назначениями. Классификация игр может помочь преподавателям и разработчикам учебных программ выбрать подходящие для конкретных целей обучения, целевых аудиторий и контекстов, а также может послужить основой для разработки и внедрения эффективных игровых методов обучения.

По мнению Т.М. Михайленко, игровые технологии в образовании обеспечивают младшим школьникам естественную и гуманную форму обучения. Используя игру в качестве метода обучения, педагоги могут

преподносить учебные материалы таким образом, чтобы детям было удобно и естественно их понимать. Т.М. Михайленко выделяет несколько важных функций игры в процессе обучения:

- Развлекательная функция. Основная функция игры – развлекать и доставлять удовольствие детям, что помогает задействовать их интерес и мотивацию в процессе обучения.

- Коммуникативная функция. Игра позволяет детям развивать свои коммуникативные навыки, включая способность взаимодействовать с другими, выражать себя и понимать диалектику общения.

- Функция самореализации. Игра предоставляет детям возможность выразить себя и исследовать свои собственные интересы и способности, способствуя их самореализации и личностному развитию.

- Терапевтическая функция. Игра может помочь детям преодолеть трудности и вызовы, которые могут возникнуть в других сферах их жизни, предоставляя терапевтический выход для выражения эмоций и решения проблем.

- Диагностическая функция. Игра может использоваться как средство выявления отклонений от нормативного самопознания, позволяя педагогам получить представление о когнитивном, эмоциональном и социальном развитии детей.

- Коррекционная функция. Игра может способствовать позитивным изменениям в личностных показателях детей, помогая им развивать новые навыки, установки и модели поведения.

- Функция межэтнической коммуникации. Игра может способствовать усвоению общих социокультурных ценностей, разделяемых людьми из разных этнических групп, способствуя межэтническому общению и взаимопониманию.

- Функция социализации. Игра может помочь детям развить социальные навыки и нормы человеческого общества, облегчая их включение в систему социальных отношений [43].

Использование педагогической игры, как формы образования, может помогать достичь различных учебных целей. Стимулировать познавательную активность: в педагогических играх часто требуется активное мышление, решение задач и принятие решений, которые помогают учащимся развивать когнитивные способности и мышление. Игры помогают развивать критическое мышление, логические рассуждения и навыки творческих решений задач, когда у учащихся возникают проблемы в игровых условиях. Благодаря увлекательному интерактивному характеру игр, учащиеся скорее запоминают информацию, понятия спонтанно, без труда, потому что они используют их в значительной роли. Педагогическая игра часто включает создание связей между различными понятиями и идеями, способствующими укреплению связей и их понимания предмета, а также их понимания. Игры способны повысить эмоциональность и мотивацию учащихся, которые делают обучение приятной и интересной. Соревнования и наградные элементы игр способствуют созданию позитивной среды обучения, побуждающей учеников активно участвовать и стремиться к совершенству [44].

В игровой образовательной среде оценка может легко интегрироваться в процесс игры, уменьшая стрессовые и давления, которые связаны с традиционным тестированием. Педагогическая игра может быть разработана в соответствии с различными уровнями знаний, умений и стилями обучения, что позволяет обеспечить более индивидуальную и разнообразную подготовку. Игры способны создать безопасное и благополучное обучение, в котором учащиеся ощущают комфорт, совершают ошибки и рискуют, извлекают урок из своих ошибок [37]. Игровые методы могут эффективно решить различные учебные задачи, в том числе стимулировать познавательную активность, активизировать критическое мышление,

улучшить запоминание, усилить мотивацию, облегчить оценку, дифференцировать обучение и создать благоприятную учебную среду.

Урок, проводимый в форме игры, требует тщательной подготовки, включая обсуждение круга вопросов и формата урока. Роли должны быть распределены заранее, чтобы стимулировать познавательную активность. Игровая среда должна иметь соответствующие украшения и перестановку мебели, чтобы создать новизну и сюрприз [16]. У игры должна быть четкая цель, и результат должен быть указан. Учитель должен наблюдать за игрой и предоставлять обратную связь. Игра должна включать моменты творчества, решения проблем и принятия решений. Важно уважать индивидуальность участников и не подрывать их интерес. Следуя этим правилам, урок, основанный на игре, может стать эффективным и приятным способом облегчить процесс обучения.

Преимуществами использования игровых технологий в образовании являются:

1. Активизация и интенсификация учебного процесса;
2. Интеграция междисциплинарных связей;
3. Повышение мотивации учащихся через ускоренный успех в игре и быстрое накопление опыта [27].

З.В. Манулейко исследует психологический механизм игры и подчеркивает важность мотивации в этом процессе. Зинаида Васильевна утверждает, что выполнение роли, которая эмоционально привлекательна для ребенка, стимулирует его действия, связанные с этой ролью. Таким образом, мотивация деятельности играет важную роль в психологическом механизме игры [21].

Произвольное поведение характеризуется наличием образца и контроля за его выполнением. В игре, при выполнении роли, происходит своеобразное раздвоение, то есть «рефлексия», но это еще не сознательный контроль.

Функция контроля еще слаба и требует поддержки со стороны ситуации и участников игры. Однако, игра способствует развитию этой функции, поэтому. В игре, ребенок осваивает не только определенную роль и соответствующее ей поведение, но также развивает произвольное поведение и контроль за ним. В результате игровых действий, дети получают возможность открыть для себя новые способы взаимодействия с миром [9].

Огромный вклад вносят учителя в игровой процесс на уроках. Учитель должен обладать глубоким пониманием предмета и уметь эффективно донести его до учащихся таким образом, чтобы это было увлекательно и имело отношение к их жизни. Это включает в себя использование различных стратегий и методов обучения с учетом различных стилей обучения и способностей, а также постоянное обновление собственных знаний и навыков. Обстановка в классе должна способствовать активному обучению. Это включает в себя создание позитивной и инклюзивной культуры в классе, где учащиеся чувствуют себя в безопасности, задавая вопросы, выражая свое мнение и участвуя в дискуссиях и групповых мероприятиях [5]. Учитель должен предоставлять возможности для практического обучения, критического мышления и решения проблем, а также поощрять учащихся соединять новые знания со своим предыдущим опытом. Вовлекать учащихся в процесс обучения. Это включает в себя поощрение учащихся к тому, чтобы они сами брали на себя ответственность за свое обучение, ставили цели, отслеживали свой прогресс и размышляли о своих учебных достижениях и проблемах. Предоставлять своевременную и конструктивную обратную связь, чтобы помочь учащимся улучшить свое понимание и навыки, а также поощрять самооценку и саморефлексию. А также способствовать формированию у учащихся установки на рост, подчеркивая, что интеллект и способности можно развить с помощью усилий и настойчивости [20]. Это включает в себя поощрение позитивного отношения к вызовам, ошибкам и неудачам, как к возможностям для обучения и роста, а также поощрение

школьников к риску, критическому и творческому мышлению. При соблюдении этих условий педагогическая система может процветать, а учащиеся могут полностью реализовать свой потенциал.

По словам В.И. Андри, педагогические условия относятся к обстоятельствам и среде, в которых происходит процесс преподавания и усвоения. Эти условия намеренно разрабатываются и применяются с целью достижения конкретных образовательных целей. Педагогические условия охватывают элементы содержания, методы, организационные формы и средства обучения, которые способствуют эффективному достижению образовательных целей, поставленных учителем [16].

Педагогические условия создаются намеренно, чтобы обеспечить среду, облегчающую образовательный процесс. Эта среда включает в себя различные психологические и педагогические факторы, такие как: взаимоотношения, методы обучения и ресурсы, которые позволяют учителю эффективно выполнять свою образовательную работу. Эти условия тщательно разработаны для поддержки учащихся и оптимизации их учебного процесса.

Игровые методы играют решающую роль в образовательном процессе, поскольку они разработаны с учетом конкретных целей преподавания и воспитания, требований программы, а также знаний, навыков и привычек, изложенных в стандартах [9]. Они особенно полезны для младших школьников, которые часто могут играть пассивную роль в традиционных образовательных учреждениях и могут испытывать недостаток в психологическом комфорте, таком как чувство важности, уверенности и компетентности.

Включив игровые методы, соответствующие требованиям стандарта, младшие школьники могут играть активную роль в регулировании и анализе собственной деятельности, что приводит к повышению мотивации и интереса к процессу обучения [5]. Эти игры также должны быть разработаны так, чтобы

соответствовать изучаемому материалу, гарантируя, что они актуальны и усиливают преподаваемые концепции.

Дж. Хейзинга утверждал, что концепция «играющего человека» выражает фундаментальную функцию, которая является неотъемлемой частью человеческой природы. Игра – это не просто занятие для досуга или развлечения, но это способ, с помощью которого люди выражают себя как личности [21]. Посредством игры дети участвуют в различных видах деятельности, таких как игра с предметами и словесная игра, и общаются со взрослыми и сверстниками, тем самым приобретая информацию о мире и самих себе.

Аналогичным образом, С.А. Шмаков подчеркивал, что игра позволяет детям выражать себя как личности, и именно через игру они участвуют в предметно-ориентированной и вербальной деятельности, а также в общении с другими [27]. Игра предоставляет детям возможности учиться, исследовать и экспериментировать, тем самым способствуя их когнитивному, социальному, эмоциональному и физическому развитию.

Л.С. Выготский, известный психолог и педагог, признал значение игры в развитии человека и обучении еще в 1920-х годах. В своей влиятельной книге «Педагогическая психология» он подчеркивал, что игра – это не случайное или тривиальное действие, а существенный аспект человеческой природы, который последовательно проявляется на разных этапах культурного развития [52].

Л.С. Выготский утверждал, что игра – это не только форма досуга или развлечения, но она также служит высшей цели в развитии человека. Игра организует и облегчает развитие высших форм поведения, поскольку включает в себя сложные задачи, требующие когнитивных, социальных и эмоциональных навыков [52]. Играя, дети участвуют в мероприятиях, требующих напряжения, изобретательности, находчивости и совместных усилий, которые стимулируют развитие различных способностей.

Взгляд Л.С. Выготского на педагогическую ценность игры подчеркивает важность игры в содействии когнитивному, социальному и эмоциональному развитию детей. Это подчеркивает идею о том, что игра – это не просто легкомысленное занятие, а фундаментальный аспект человеческой природы, имеющий неотъемлемую образовательную ценность [12]. Эта точка зрения повлияла на современные теории и практики в образовании, включая использование игровых подходов к обучению, которые используют силу игры для эффективного и увлекательного образовательного процесса.

Познавательный интерес служит основой для позитивного подхода к обучению и оказывает значительное влияние на различные когнитивные процессы, такие как мышление, воображение, память и внимание. Когда учащиеся искренне интересуются предметом, их когнитивные процессы становятся более активными и целенаправленными. Они с большей вероятностью будут заниматься критическим мышлением, решением проблем и творческими рассуждениями, а также демонстрировать более высокий уровень воображения и креативности. Познавательный интерес также улучшает память и внимание [45]. Когда учащиеся внутренне мотивированы и заинтересованы в теме, они с большей вероятностью будут активно обрабатывать и кодировать информацию в памяти. Они также с большей вероятностью сохранят свое внимание и концентрации.

В современной дидактике игра признается жизненно важным и естественным способом, с помощью которого дети учатся и развиваются. Это рассматривается не просто как форма досуга или развлечения, но как значимая и целенаправленная деятельность, способствующая целостному развитию детей и самовыражению [51]. Понимание важности игры в развитии ребенка может послужить основой для разработки и внедрения эффективных образовательных стратегий, включая подходы к обучению, основанные на играх, которые используют присущую игре силу для достижения оптимальных результатов обучения.

1.3. Особенности применения игровых методов на уроках окружающего мира в 1 классе и во внеурочной деятельности

С помощью игр учащиеся развивают важные навыки, такие как концентрация, независимое мышление, внимание и стремление к знаниям. Они осваивают новые концепции, идеи и навыки, ориентируясь в незнакомых ситуациях, и часто делают это, даже не осознавая, что они учатся. Игры предоставляют учащимся возможность активно взаимодействовать с содержанием и активно участвовать в процессе обучения, что может привести к повышению мотивации и вовлеченности.

Как упоминалось в книге Г.К. Селевко, эффективность игр зависит от их систематического использования и целенаправленности в сочетании с традиционными упражнениями [42]. Это подчеркивает важность целенаправленной интеграции игровых методов в общую учебную программу и учебный план. Использование игр в качестве педагогического подхода может сделать обучение приятным, значимым и эффективным для учащихся и может повысить их мотивацию к обучению.

В игре обучение может происходить посредством монологов, когда один участник объясняет что-то другим, или посредством диалогов, когда участники задают вопросы, чтобы прояснить свое понимание, также учитель может задавать вопросы ученикам, чтобы оценить их прогресс. Однако в игре процесс обучения более плавный и динамичный, поскольку он происходит благодаря активному вовлечению и взаимодействию с окружающей средой и другими участниками. Одним из уникальных аспектов обучения, основанного на играх, является то, что оно часто является добровольным [12]. Более того, в игре источник знаний может быть не так просто определить, так как все участники вносят свой вклад в процесс обучения. Все, кто участвует в игре, учатся и обучаются через действия, эксперименты и решение задач. Язык действий и взаимодействия становится средством обучения, делая процесс динамичным и погружаемым.

Первым педагогическим условием использования игр в образовании является разработка игр с учетом целей и интересов учащихся. Важно убедиться, что игры соответствуют потребностям развития, возрасту и индивидуальности учащихся, особенно для младших школьников [52]. Игры, которые актуальны и значимы для жизни учащихся, будут для них более увлекательными и мотивирующими.

Принимая во внимание цели и интересы детей, игры могут предоставить им возможность продемонстрировать независимость, настойчивость и заняться интеллектуальной деятельностью. Когда игры разрабатываются с учетом реальных потребностей и интересов учащихся, это создает среду, в которой учащиеся чувствуют себя мотивированными, успешными и заинтересованными в процессе обучения [34]. Игры, соответствующие целям и интересам учащихся, могут способствовать персонализированному обучению. У разных учеников разные сильные стороны, предпочтения и стили обучения, и игры могут быть разработаны с учетом этих индивидуальных различий. Это позволяет школьникам взаимодействовать с контентом в их собственном темпе, в их собственном стиле и в соответствии с их собственными интересами, что может улучшить общие результаты обучения

Другим важным аспектом является то, что игры могут создавать позитивную эмоциональную и социальную среду для учащихся. Когда игры доставляют удовольствие, бросают вызов и включают в себя все, они могут способствовать развитию чувства товарищества и командной работы среди учеников [43]. Совместные игры могут стимулировать учащихся к совместной работе, общению и поддержке друг друга, что способствует развитию социальных навыков, эмпатии и сотрудничества. Более того, игры, которые создают безопасную и благоприятную среду для того, чтобы учащиеся совершали ошибки, рисковали и учились на неудачах, могут способствовать развитию мышления роста, устойчивости и позитивного отношения к трудностям.

Учет целей и интересов учащихся при разработке обучающих игр может повысить их мотивацию, вовлеченность и результаты обучения. Игры, способствующие независимости, настойчивости, интеллектуальной активности и социальным навыкам, а также обеспечивающие индивидуальный и приятный опыт обучения, могут создать благоприятную учебную среду, способствующую целостному развитию учащихся.

Концепция креативности в контексте использования игровых технологий на уроках «Окружающего мира» относится к способности учащихся создавать что-то качественно новое и самобытное, демонстрирующее уникальность, самобытность и социально-историческую значимость [16]. Это определение, часто встречающееся в отечественной литературе, подчеркивает, что результат творческой деятельности должен быть новым и иметь социальную значимость.

При внедрении игровых технологий на уроках это должно выходить за рамки простого использования игр как формы развлечения или отвлечения. Педагогическое условие гласит, что игровая технология должна способствовать творческой и преобразующей деятельности среди учащихся [47]. Более того, игровые технологии также могут предоставить возможности для совместного обучения, когда учащиеся совместно создают свои собственные игры, истории или интерактивные презентации. Это побуждает их творчески мыслить, принимать решения и выражать свою индивидуальность, работая над достижением общей цели.

Например, игровая технология может использоваться для создания виртуальных симуляций, которые позволяют учащимся исследовать и решать реальные проблемы, связанные с окружающей средой, социальными проблемами или научными явлениями. Учащихся можно поощрять к критическому мышлению, предлагать инновационные решения и выражать свои идеи уникальными и оригинальными способами с помощью игровых технологий. Игровые технологии также могут предоставить возможности для

совместного обучения, когда учащиеся совместно создают свои собственные игры, истории или интерактивные презентации. Это побуждает их творчески мыслить, принимать решения и выражать свою индивидуальность, работая над достижением общей цели.

Согласно гуманистической парадигме, которую отстаивал С.Л. Рубинштейн, выбор технологии должен основываться не только на требованиях общества, но и на индивидуальных ментальных и личностных характеристиках учащегося [44]. Следовательно, педагогические вмешательства могут быть эффективными только в том случае, если они адаптированы к реальному уровню психофизиологических возможностей каждого отдельного учащегося. Этого можно достичь с помощью специальных методов тестирования или оценки.

Понимание интеллектуального уровня, психологических особенностей и физиологических аспектов учащихся имеет решающее значение для разработки игровых мероприятий, которые являются подходящими и эффективными для них. Это помогает в выборе игровых технологий, которые соответствуют их когнитивным способностям, интересам и стадии развития. Например, младшим школьникам могут потребоваться игры с более простой механикой, меньшей продолжительностью и привлекательными визуальными эффектами для поддержания их внимания и мотивации [42]. Также важно учитывать их индивидуальные предпочтения и интересы, такие как их любимые темы, чтобы сделать игровую деятельность более актуальной и приятной для них.

Проведение специального тестирования или оценок может помочь учителям собрать информацию об индивидуальных характеристиках своих учащихся, включая их когнитивные способности, стили обучения и интересы. Затем эта информация может быть использована для разработки игровых мероприятий, которые соответствуют их потребностям и предпочтениям и обеспечивают оптимальный уровень сложности и вовлеченности. Учитывая

индивидуальные особенности и уровень подготовки учащихся младших классов, учителя могут гарантировать, что игровые технологии эффективно интегрируются в их уроки и способствуют когнитивному развитию значимым и персонализированным образом [42].

Создание благоприятной учебной среды важно для успеха занятий, основанных на играх. Обстановка в классе должна способствовать созданию радостного настроения и поощрять общение, дружелюбие, взаимопонимание и сотрудничество между учащимися. Роль учителя имеет решающее значение в создании такой среды [28]. Учитель должен принимать во внимание индивидуальные особенности учащихся, включая их характер и темперамент, чтобы гарантировать, что игровые занятия разработаны таким образом, чтобы они соответствовали их интересам, способностям и потребностям.

Когда учащиеся находят обучающие игры актуальными, значимыми и приятными, они с большей вероятностью будут мотивированы и вовлечены в процесс обучения. Это может привести к улучшению когнитивного развития, навыков критического мышления и сохранению знаний. Кроме того, благоприятная учебная среда, способствующая общению и сотрудничеству, может улучшить социальные навыки, эмоциональное благополучие и чувство принадлежности у учащихся.

Учителям важно тщательно учитывать индивидуальные особенности своих учеников при разработке и внедрении игровых занятий в классе. Это включает в себя учет их интересов, способностей, готовности и темперамента, а также создание позитивной и поддерживающей учебной среды [16]. Поступая таким образом, учителя могут эффективно использовать игровые технологии для улучшения учебного опыта своих учеников и продвижения значимых и приятных результатов обучения.

Основные принципы организации игры:

- отсутствие определенной формы привлечения учеников к игре;
- принцип динамики игрового процесса;

- принцип поддержания реальной атмосферы;
- принципы взаимосвязи «игры» и «не игры» (для учителей важен перенос главного значения игрового действия в реальную жизнь детей);
- принцип перехода из простых игр в сложные игровые формы.

Важно, чтобы у игры был четкий и определенный исход или результативность. Это означает, что в игре должны быть определенные задачи, правила и задачи, над достижением которых участники могут работать. Наличие четкой конечной точки или результата придает игре ощущение цели и направления, а также помогает участникам оставаться вовлеченными и мотивированными на протяжении всей игры.

Кроме того, игры могут обеспечить немедленную обратную связь, позволяя учащимся задуматься о своей успеваемости и внести коррективы, чтобы улучшить свое понимание и навыки [20]. Этот цикл обратной связи в играх может ускорить процесс обучения и способствовать развитию саморефлексии, метапознания и навыков критического мышления.

В целом, обучение на основе игр может служить для учителя мощным инструментом активизации деятельности учащихся, способствовать независимому познанию и создавать благоприятную психологическую среду для эффективного обучения. Используя привлекательный и интерактивный характер игр, учителя могут облегчить передачу информации, развить навыки критического мышления и способствовать автономному обучению среди учащихся [23].

Эти педагогические условия имеют решающее значение для успешного внедрения игровых технологий в преподавании «Окружающего мира» или любого другого предмета. Подробнее остановимся на каждом условии.

1. Игры должны разрабатываться с учетом целей и интересов учащихся: Игры должны соответствовать образовательным целям и задачам учебной программы и быть разработаны таким образом, чтобы они были привлекательными для учащихся. Игры также должны учитывать интересы,

предпочтения и уровень развития учащихся, чтобы обеспечить их активное участие и мотивацию.

2. Внедрение игровых технологий должно обеспечивать творческую и преобразующую активность учащихся: Игры должны побуждать учащихся к активному участию в процессе обучения, развивая их творческий потенциал, критическое мышление, навыки решения проблем и принятия решений [18]. Игры должны предоставлять учащимся возможность применять свои знания новыми и значимыми способами, способствуя преобразованию учебного опыта.

3. При выборе игр необходимо учитывать индивидуальные особенности и уровень подготовки учащихся начальной школы: игры должны соответствовать возрасту, зрелости и когнитивному уровню учащихся начальной школы. Сложность игр должна соответствовать готовности и способностям учащихся, гарантируя, что они смогут активно участвовать и извлекать пользу из учебного опыта.

4. Педагогические игры должны соответствовать определенным образовательным задачам, требованиям программы к знаниям, навыкам и стандартным требованиям: Игры должны быть разработаны таким образом, чтобы соответствовать учебной программе, целям обучения и стандартам преподаваемого предмета [52]. Игры должны предоставлять учащимся возможности развивать и применять требуемые знания, навыки и компетенции в значимом и аутентичном контексте.

5. Педагогические игры должны соответствовать изучаемому материалу: Игры должны быть тесно связаны с преподаваемым контентом и должны укреплять ключевые концепции, принципы и навыки, охватываемые учебной программой. Игры должны предоставлять учащимся возможность применить полученные знания и закрепить их в веселой и увлекательной форме.

6. Игровые ситуации на уроках «Окружающий мир» создаются на отдельных этапах или весь урок проводится в игровой форме: Обучение на основе игр может быть реализовано различными способами, включая использование игр в качестве отдельных действий в рамках урока или структурирование всего урока в игровой форме. Учитель должен тщательно планировать и конструировать игровые ситуации, гарантируя, что они эффективно интегрированы в план урока и поддерживают цели обучения.

Игровая деятельность может быть использована различными способами в образовательном процессе. Независимая технология: игры могут использоваться как самостоятельные методы для освоения концепции, темы или даже раздела школьного предмета. С помощью хорошо разработанных обучающих игр учащиеся могут активно взаимодействовать с содержанием, применять свои знания и развивать более глубокое понимание материала. Элемент более общей технологии: игры также могут быть включены в качестве элемента более широкого подхода к обучению. Например, геймификация, которая предполагает использование элементов игрового дизайна в неигровых контекстах, может использоваться для повышения мотивации, вовлеченности и результатов обучения по различным предметам и дисциплинам. Урок или часть урока: игры могут использоваться как часть урока, например, в качестве введения или формы оценки. Например, использование развивающих игр в качестве разминки или формы формирующей оценки может помочь создать более интерактивный и динамичный учебный процесс для студентов. Внеклассная работа: игры также могут использоваться как технология для внеклассных мероприятий, таких как образовательные клубы, программы после школы или образовательные мероприятия. Обучающие игры могут обеспечить учащимся увлекательный и приятный способ продолжить обучение вне обычной классной комнаты.

Используя игры в качестве метода преподавания и усвоения знаний, преподаватели могут создать более интерактивную, привлекательную и

эффективную среду обучения для учащихся [27]. Игры могут способствовать активному участию, критическому мышлению, решению проблем и практическому применению знаний, что приводит к улучшению результатов обучения и более глубокому пониманию предмета.

Игровые технологии выполняют три основные функции в образовании:

1. Инструментальная функция: Игровая технология может быть использована для развития и улучшения определенных навыков и умений у учащихся. Например, обучающие игры могут помочь учащимся улучшить свои навыки решения проблем, критического мышления, принятия решений и моторики, среди прочего.

2. Гностическая функция: Игровая технология может облегчить приобретение знаний и способствовать развитию навыков мышления студентов. Развивающие игры могут быть разработаны в соответствии с содержанием и целями учебной программы, помогая учащимся усваивать и сохранять информацию в веселой и увлекательной форме. Игры также могут стимулировать навыки мышления более высокого порядка, такие как анализ, оценка и синтез, поскольку учащиеся ориентируются в сложных ситуациях и принимают стратегические решения.

3. Социально-психологическая функция: Игровая технология может способствовать развитию коммуникативных навыков и способствовать социальному взаимодействию между учащимися. Обучающие игры могут способствовать сотрудничеству, командной работе и навыкам общения, поскольку учащиеся работают вместе для достижения общих целей. Игры также могут создавать непринужденную и эмоциональную обстановку, поощряя студентов свободно выражать свои идеи и мнения.

Эффективность игровых техник в обучении зависит от двух ключевых факторов. Систематическое использование: игровые технологии следует использовать последовательно и регулярно, а не как отдельные мероприятия. Включение игр в качестве повторяющегося элемента в урок или учебную

программу может помочь учащимся развить чувство знакомства и комфорта с этим подходом и укрепить результаты обучения с течением времени. Целенаправленность: игры должны быть специально разработаны для достижения образовательных целей урока или учебной программы. Их следует использовать не просто для развлечения или как отвлекающий фактор, а скорее, как инструменты для поддержки конкретных целей обучения. Игры должны соответствовать содержанию, навыкам и компетенциям, которых должны достичь учащиеся, и должны быть тщательно интегрированы в учебный план.

Соблюдая эти педагогические условия, учителя могут создать благоприятную среду обучения, используя игровые методы, которые могут способствовать активному вовлечению, мотивации и познавательной активности учащихся. Правильно разработанные и внедренные игры могут улучшить процесс обучения, сделав его приятным, значимым и эффективным для учащихся начальной школы по предмету «Окружающий мир».

Выводы по первой главе

Игровые методы в образовательном процессе младших школьников могут быть эффективным инструментом для стимулирования интереса и мотивации к обучению. Игры могут помочь учащимся лучше усваивать учебный материал и развивать навыки и компетенции, такие как критическое мышление, коммуникативные навыки, творческий потенциал и социально-эмоциональная зрелость.

Игры могут использоваться как основной метод обучения или как дополнительный элемент в учебном процессе, чтобы разнообразить его и сделать его более интересным для учащихся. Игры могут также быть использованы для углубления знаний учащихся, проверки их понимания учебного материала, повторения и закрепления изученного материала.

Важно отметить, что игровые методы должны быть грамотно вписаны в учебный процесс и соответствовать содержанию изучаемой темы и целям урока. Также необходимо учитывать индивидуальные особенности каждого учащегося и создавать игровые ситуации, которые будут подходить для всех учащихся.

Глава 2. Педагогический эксперимент по применению игровых методов в процессе формирования представлений об окружающем мире у учащихся 1 класса

2.1. Выявление уровня активности познавательной деятельности на уроках окружающего мира у учащихся 1 класса

Экспериментальное исследование было проведено на базе частной школы «Успех» г. Балашиха. В эксперименте приняли участие обучающиеся 1 «А» класса в количестве 20 человек.

Эксперимент состоял из трех этапов. На начальной стадии эксперименты была проведена оценка активности познавательной деятельности на уроках окружающего мира у учащихся 1 «А» класса. Во время формирующего этапа эксперимента было проверено, как игровые методы могут стимулировать познавательный процесс. На заключительной стадии эксперименты была проведена повторная диагностика уровня активности познавательной деятельности учеников первого класса.

В ходе теоретического анализа психолого-педагогической литературы были выявлены критерии, по которым можно оценивать уровень активности:

1. Уровень развития познавательных процессов у младших школьников.

2. Уровень познавательного интереса младших школьников.

3. Уровень сформированности познавательных УУД.

Успешность познавательной деятельности младших школьников зависит от того, насколько хорошо развиты у них познавательные психические процессы (памяти, внимания, мышления, восприятия, речи). Для оценки уровня развития познавательных процессов у учащихся были использованы такие показатели, как степень развития памяти, внимания и мышления. Для оценки уровня развития памяти учащихся была использована психологическая методика под названием «Долговременная память». Данная

методика применяется с целью оценки уровня развития долговременной памяти у учащихся (Приложение 1).

По методике «Долговременная память» мы получили следующие результаты: высокий уровень развития памяти имеют 25% учащихся, 55% – средний, 20% – низкий уровень.

Для оценки уровня развития мышления младших школьников использовалась методика «Простые аналоги», которая позволяет исследовать логичность и гибкость мышления. (Приложение 1)

По методике «Простые аналоги» были выявлены следующие результаты: 35% учащихся имеют низкий уровень развития мышления, 55% – средний и 10% – низкий.

Мы применили методику «Прокалывание кружочков» для оценки уровня развития внимания у младших школьников. Цель данной методики заключается в изучении особенностей темпа, объёма, устойчивости и распределения внимания, а также особенностей работоспособности ученика. (Приложение 2)

По методике «Прокалывание кружочков» мы получили следующие результаты: 25% учащихся – низкий уровень внимания, 55% – средний, 20% – низкий.

Проанализировав полученные результаты трёх показателей развития познавательных процессов у учащихся 1 «А» класса и определив их уровни на этапе констатации в эксперименте, сделали вывод: 4 человека (20%) – высокий уровень развития познавательных процессов, 11 человек (55%) – средний; 5 человек (25%) – низкий (Приложение 4).

Мы применили метод наблюдения для оценки уровня познавательного интереса младших школьников, как второго критерия для выявления уровня их активности познавательной деятельности. Для оценки уровня познавательного интереса учащихся использовались следующие показатели: количество вопросов и утверждений, заданных по теме урока; количество

действий, не связанных с учебным процессом (отвлекаемость); количество выполненных творческих заданий самостоятельно.

Данные о наблюдениях записывались в специальный бланк наблюдений (Приложение 5). Для оценки результатов использовалась следующая схема:

1. Если ученик задает много вопросов и проявляет интерес не только к фактическому материалу, но и к теоретическим аспектам изучаемых предметов, и при этом активно выполняет все задания и желает преодолевать учебные вызовы, это свидетельствует о его высоком уровне активности и познавательного интереса. Такое активное отношение к учению может помочь ученику лучше усваивать материал, а также способствовать развитию его интеллектуальных способностей и навыков.

2. Если ученик задает вопросы только по фактическому материалу, а количество заданных вопросов, высказываний и выполненных заданий примерно одинаковое, и если ученик нуждается в помощи при выполнении самостоятельных заданий, то мы можем говорить о среднем уровне познавательного интереса и положительном отношении к учению.

3. Если младший школьник не проявляет интереса к учебному материалу, отвлекается и не выполняет задания самостоятельно, это может свидетельствовать о низком уровне активности познавательного интереса. Возможно, ему не хватает мотивации или подходящего подхода к обучению.

По результатам оценки познавательного интереса, полученной по критерию, можно сделать вывод: 15% учащихся 1«А» класса имели высокий уровень сформированности познавательного интереса на уроках окружающего мира; 60% – средний уровень и 25% – низкий.

Проанализировав результаты диагностики, мы сделали вывод, что большинство учащихся имеют средний уровень познавательного интереса. Это может говорить о том, что они не слишком заинтересованы в учебном материале, но и не полностью отрицательно настроены на обучение.

Для определения степени активности познавательной деятельности у младших школьников в отношении третьего критерия – формирования познавательных УУД – был использован метод наблюдения.

Познавательные универсальные учебные действия – это умения и навыки, необходимые для успешного усвоения знаний и решения различных задач в учебной деятельности, которые включают в себя: общеучебные, логические действия и действия постановки и решения проблем.

Для общеучебных универсальных действий, которые направлены на организацию учебной деятельности, можно выделить следующие показатели: ученик должен уметь быстро находить информацию в учебнике, ориентируясь по заголовкам, подзаголовкам, ключевым словам; понимать вопросы учителя, давать на них полные и точные ответы, используя свои знания и умения; уметь формулировать вопросы по теме урока или проблеме, которую он изучает; ученик должен уметь кратко и точно пересказывать содержание прочитанного или прослушанного текста, обращая внимание на главные идеи и детали; должен уметь составлять простой план по теме урока или проблеме, которую он изучает, выделяя главные идеи и устанавливая логические связи между ними; находить необходимую информацию не только в учебнике, но и в различных источниках, таких как словари, энциклопедии, интернет.

Если у ученика из перечисленных показателей сформированы 1-2, то это свидетельствовало о низком уровне сформированности общеучебных действий; 3-5 – средний уровень; 6-7 – высокий (Приложение 6). Нами были получены следующие результаты: 15% учащихся 1 «А» класса имели высокий уровень сформированности; 65% – средний; 25% – низкий.

Оценка уровня сформированности логических действий учеников также проводится по трем уровням: низкий, средний и высокий, в зависимости от того, сколько из перечисленных показателей ученик может выполнить и насколько качественно: ученик должен уметь сравнивать и классифицировать предметы, объекты по разным признакам и определять их сходства и различия;

уметь обнаруживать закономерности и законы в явлениях окружающего мира, а также в учебном материале; ученик должен уметь продолжать ряды, последовательности и другие закономерности по установленному правилу. Если у ребенка сформирован 1 показатель – это низкий уровень, 2 – средний; 3 – высокий (Приложение 7). В ходе наблюдения были получены следующие результаты: 20% – высокий уровень сформированности логический УУД, 55% – средний; 25% – низкий.

УУД (универсальные учебные действия) – это комплексные умения, которые необходимы для эффективного обучения и успешной жизни в обществе. Для постановки и решения проблем нормативным показателем в УУД являются следующие умения:

- Умение определять круг своего незнания – это умение осознавать свои знания и умения, а также их ограничения. Это помогает ученику понимать, когда ему необходимо обратиться за помощью или дополнительной информацией, чтобы выполнить задание.

- Умение определять, в каких источниках можно найти необходимую информацию для выполнения задания – это умение искать информацию, используя различные источники, такие как книги, интернет, энциклопедии, журналы и другие материалы. Это также помогает ученику развивать критическое мышление и умение оценивать достоверность информации.

- Умение наблюдать и делать самостоятельные простые выводы – это умение анализировать информацию, наблюдать за явлениями и делать выводы на основе полученных данных. Это помогает ученику развивать логическое мышление, умение принимать решения и решать проблемы.

Нормативный показатель – это определенный стандарт или критерий, который используется для оценки уровня достижения учебных целей. В случае постановки и решения проблем нормативным показателем, ученик должен демонстрировать высокий уровень умений по определению круга своего

незнания, поиску информации и анализу данных, чтобы успешно решать проблемы.

Если у ученика сформирован 1 показатель – это низкий уровень, 2 – средний; 3 – высокий (Приложение 8). В результате диагностики было выявлено: 15% – высокий уровень сформированности универсальных действий постановки и решения проблем; 70% – средний; 15% – низкий. Подводя итог диагностики по трём группам познавательных УУД, мы определили их уровень сформированности на начальном этапе эксперимента: 15% учащихся – высокий уровень; 60% – средний; 25% – низкий (Приложение 9).

Таблица 1

Результаты активности познавательной деятельности младших школьников на констатирующем этапе эксперимента

Номер ученика	**Критерии активности познавательной деятельности**			**Общий балл**	**Уровень активности познавательной деятельности**
	Уровень развития познавательных психических процессов	**Уровень познавательного интереса**	**Уровень сформированности познавательных УУД**		
Ученик №1	1	2	1	4	низкий
Ученик №2	3	3	2	8	высокий
Ученик №3	2	1	2	5	средний
Ученик №4	2	2	2	6	средний
Ученик №5	1	2	2	5	средний
Ученик №6	1	1	2	4	низкий
Ученик №7	3	2	3	8	высокий
Ученик №8	3	3	3	9	высокий
Ученик №9	2	2	2	6	средний
Ученик №10	1	2	1	4	низкий
Ученик №11	2	1	2	5	средний
Ученик №12	2	2	2	6	средний
Ученик №13	2	2	2	6	средний
Ученик №14	1	2	2	5	средний
Ученик №15	2	1	2	5	средний

Номер ученика	**Критерии активности познавательной деятельности**			**Общий балл**	**Уровень активности познавательной деятельности**
	Уровень развития познавательных психических процессов	**Уровень познавательного интереса**	**Уровень сформированности познавательных УУД**		
Ученик №1	1	2	1	4	низкий
Ученик №16	2	1	1	4	низкий
Ученик №17	2	3	3	8	высокий
Ученик №18	2	2	2	6	средний
Ученик №19	2	2	2	6	средний
Ученик №20	2	2	1	5	средний

Для обобщения результатов по трём критериям активности познавательной деятельности младших школьников была использована условная шкала оценки. Если у школьника результат по критерию был высоким, то ему присваивалось 3 балла, если средним – 2 балла, а если низким – 1 балл. Таким образом, была создана шкала оценки, которая позволяла сравнивать результаты между собой и делать выводы о том, какие критерии были наиболее успешными для младших школьников, а какие – менее успешными.

Для определения уровня сформированности познавательной деятельности учащихся была использована шкала оценки, где 0-4 балла соответствовали низкому уровню, 5-7 баллов – среднему уровню, а 8-9 баллов – высокому уровню. По результатам констатирующего этапа эксперимента было выявлено, что 20% учащихся имели высокий уровень активности познавательной деятельности, 55% – средний уровень, а 25% – низкий уровень. Таким образом, большинство учащихся имели средний уровень сформированности познавательной деятельности, а уровень учащихся с высокой сформированностью был невысоким. Данные мы представили в виде диаграммы (рис. 1).

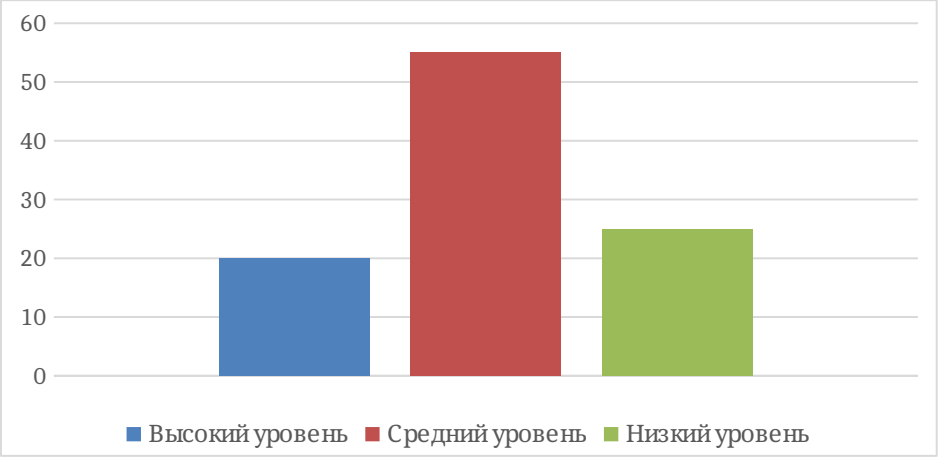


Рис. 1. Уровень активности познавательной деятельности младших школьников на констатирующем этапе эксперимента

Из проведенного диагностического эксперимента следует, что уровень познавательной деятельности младших школьников является недостаточным, поэтому необходимо создание условий для активизации этой деятельности. Мы протестировали эти педагогические условия в формирующем этапе эксперимента.

2.2. Разработка и проведение уроков окружающего мира в 1 классе с применением игровых методов

На этапе формирования было проведено 5 уроков с использованием игровых методов. Данные методы были использованы как на отдельных этапах урока, так и на протяжении всего урока. Такой подход помогает сохранять внимание учащихся и предоставить им различные способы усвоения материала (табл. 2, с. 37; Приложение 10).

На уроке по теме «Москва – столица России» была использована нетрадиционная форма обучения – «урок-аукцион». В начале урока были обсуждены правила аукциона, в котором учащиеся могли «купить» картинки или фигурки, представляющие достопримечательности Москвы, в обмен на знания об этих объектах. Учащиеся зарабатывали баллы, обмениваясь

знаниями между собой о каждом объекте на аукционе. Если ученику не хватало баллов, то он мог объединиться с одноклассником.

Эта нетрадиционная форма урока позволяет ученикам приобретать знания об истории и культуре Москвы в игровой форме. Такой подход к обучению помогает детям лучше усваивать информацию, поскольку он ориентирован на их интересы и включает в себя взаимодействие со сверстниками.

Урок по теме «Города России» был организован в нетрадиционной форме, как урок-путешествие. Совместно с учениками мы совершили виртуальное путешествие по пяти городам России, где изучили главные достопримечательности. Для того, чтобы провести такой урок-путешествие, дети заранее подготовились и разделились на группы, каждая из которых изучала и подготавливала интересный материал про один из городов. В рамках игры каждая группа выступала в роли туристического агентства, задача которого была заинтересовать в путешествии в один из городов. Агентству нужно было кратко и интересно представить свой город.

Таблица 2

Содержание эксперимента на формирующем этапе

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

Использование элемента состязательности привело к активизации познавательной и творческой деятельности учащихся. Этот метод может быть очень эффективным при проведении уроков, так как он позволяет стимулировать интерес учащихся к теме и мотивировать их к самостоятельному изучению материала. Кроме того, выбор самого интересного города и просмотр видеоролика позволяет учащимся узнать больше о разных культурах и местах нашей планеты. Это может способствовать развитию культурного и географического кругозора.

Использование игровых технологий на уроках «Окружающего мира» позитивно влияет на познавательную деятельность младших школьников.

Игровые методы являются эффективным инструментом в обучении, особенно у младших школьников, так как они помогают создать атмосферу увлеченности и радости, что способствует более глубокому и продуктивному усвоению материала. Чувство равенства также является важным аспектом использования игровых технологий на уроках, так как это позволяет всем участникам игры чувствовать себя равными и вовлеченными в процесс обучения. Тема урока 3: «Профессии и их значение для человека и общества» Тип урока: изучения новых знаний.

Форма урока: традиционная.

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

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

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

способствовать формированию метапредметных УУД:

Регулятивных – действовать по инструкции; принимать и удерживать учебную задачу; производить оценку действий своей деятельности и других учащихся; выделять из темы урока известные и неизвестные знания и умения.

Познавательных – находить и выделять при помощи взрослых информацию, необходимую для выполнения заданий, из разных источников;

Коммуникативных – включаться в коллективное обсуждение вопросов с

учителем и сверстниками; формулировать ответы на вопросы; слушать партнёра по общению и деятельности, не перебивать, не обрывать на полуслове, вникать в смысл того, о чём говорит собеседник; договариваться и приходить к общему решению при выполнении заданий.

Фрагмент 1. Игра «Узнай профессию».

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

Дети работают самостоятельно.

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

- А теперь проверим правильность написания профессий. (На доске: летчик, парикмахер, учитель)

- Скажите, какая на ваш взгляд, профессия здесь лишняя. Ответ обоснуйте. На доске: парикмахер, летчик, учитель

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

- Летчик – он водит самолеты.

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

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

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

- Так что же можно еще рассказать о профессии?

Д. Какой труд используется в профессии.

У. Это и будет второй пункт плана.

Учитель вывешивает на доску карточку.

На доске: 2. Какой труд используется в профессии?

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

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

Учитель читает стихотворение, как считалку.

1-й ряд. У каждого дела.

Запах особый.

В булочной пахнет Тестом и сдобой.

2-й ряд. Пахнет кондитер.

Орехом мускатным,

Доктор в халате

– Лекарством приятным.

3-й ряд. Рыбой и морем.

Пахнет рыбак.

Только безделье.

Не пахнет никак.

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

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

Дети выбирают предметы.

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

Дети отвечают.

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

Дети приводят по 2–3 доказательства.

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

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

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

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

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

Д. Нужны знания.

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

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

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

- Электрик – физику, математику.

У. Прочитайте следующий пункт плана.

Учитель вывешивает карточку на доску.

На доске: 5. Знания, используемые в профессии.

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

На доске:

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

Дети отвечают.

- Что вы не выбрали, почему?

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

Фрагменты уроков № 4, 5 представлены в Приложении 13.

2.3. Анализ результатов педагогического эксперимента

Проведение повторной диагностики активности познавательной деятельности младших школьников на контрольном этапе эксперимента с использованием тех же диагностических материалов, что и на констатирующем этапе, позволяет оценить эффективность проведенного обучения и сравнить результаты до и после использования игровых технологий на уроках «Окружающего мира». Это поможет определить, насколько успешно дети усвоили материал и какие изменения произошли в их познавательной деятельности.

Повторная диагностика позволяет провести сравнение результатов до и после использования игровых технологий на уроках, что позволяет оценить их эффективность и определить, насколько они способствовали улучшению познавательной деятельности учеников. Кроме того, повторное использование тех же диагностических материалов обеспечивает сопоставимость результатов и позволяет убедиться в достоверности полученных данных.

Мы изучили уровень развития познавательный процессов у младших школьников, который является первым критерием активностью познавательной деятельности.

По методике «Долговременная память» мы получили следующие результаты: 55% учащихся – высокий уровень развития памяти, 40% – средний, 5% – низкий уровень.

По методике «Простые аналогии», выявляющей уровень развития мышления: 45% учащихся – имели высокий уровень мышления, 45% – средний, 10% – низкий уровень.

Для выявления уровня развития внимания мы использовали методику «Прокалывание кружочков». Были получены результаты: 40% учащихся имеет высокий уровень развития внимания, 55% – средний и 5% – низкий.

Проанализировав полученные результаты трёх показателей развития познавательных процессов у учащихся 1 «А» класса и определив их уровни на контрольном этапе в эксперименте, сделали вывод: 11 человек (55%) – высокий уровень развития познавательных процессов, 8 человек (40%) – средний; 1 человек (25%) – низкий (Приложение 10). Можем заметить, что уровень развития познавательных процессов стал выше.

Вторым критерием является – «познавательный интерес» – результаты контрольного этапа эксперимента были следующими: 50% учащихся – высокий уровень познавательного интереса; 40% – средний; низкий – 10% (Приложение 11). На контрольном этапе эксперимента не было замечено учеников, которые отвлекались во время урока. Кроме того, количество вопросов и высказываний, связанных с темой урока, увеличилось. Это свидетельствует о том, что дети стали заинтересованы в учебном процессе.

Анализируя уровень активности познавательной деятельности учащихся по третьему критерию – «сформированности познавательных УУД», получились следующие результаты: 55% – высокий уровень сформированности познавательных УУД; 40% – средний; 5% – низкий (Приложение 12).

Обобщив результаты диагностики активности познавательной деятельности учащихся 1 «А» класса по трём критериям на контрольном этапе

эксперимента, мы получили следующие результаты: 50% – высокий уровень, 40% – средний; 10% – низкий. Мы представили эти результаты в виде диаграммы (табл. 3, рис. 2).

Таблица 3

Результаты активности познавательной деятельности младших школьников на контрольном этапе эксперимента

Номер ученика	**Критерии активности познавательной деятельности**			**Общий балл**	**Уровень активности познавательной деятельности**
	Уровень развития познавательных психических процессов	**Уровень познавательного интереса**	**Уровень сформированности познавательных УУД**		
Ученик №1	1	2	1	4	низкий
Ученик №2	3	3	2	8	высокий
Ученик №3	3	2	3	8	высокий
Ученик №4	2	2	2	6	средний
Ученик №5	1	2	2	5	средний
Ученик №6	2	2	2	6	средний
Ученик №7	3	2	3	8	высокий
Ученик №8	3	3	3	9	высокий
Ученик №9	3	3	3	9	высокий
Ученик №10	2	2	1	5	средний
Ученик №11	3	3	2	8	высокий
Ученик №12	2	2	2	6	средний
Ученик №13	3	3	3	9	высокий
Ученик №14	2	2	2	6	средний
Ученик №15	2	3	3	8	высокий
Ученик №16	2	1	1	4	низкий
Ученик №17	2	3	3	8	высокий
Ученик №18	2	2	2	6	средний
Ученик №19	3	3	3	9	высокий
Ученик №20	2	2	2	6	средний

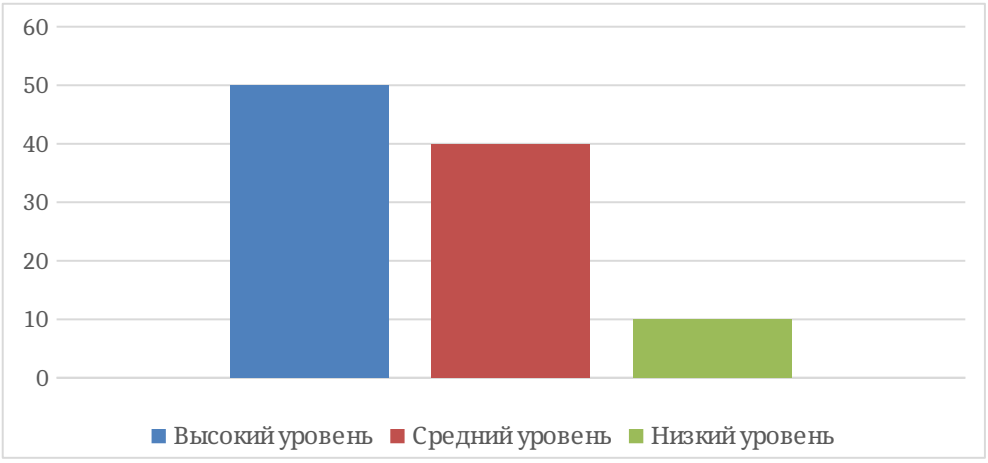


Рис. 2. Уровень активности познавательной деятельности младших школьников на контрольном этапе эксперимента

В результате проведения контрольного эксперимента была доказана эффективность созданных педагогических условий для активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках "Окружающего мира». Можно сделать вывод: произошло увеличение количества учащихся с высоким уровнем активности познавательной деятельности с 20% до 50%; уменьшилось количество младших школьников с низким уровнем активности познавательной деятельности с 25% до 10% (рис. 3).

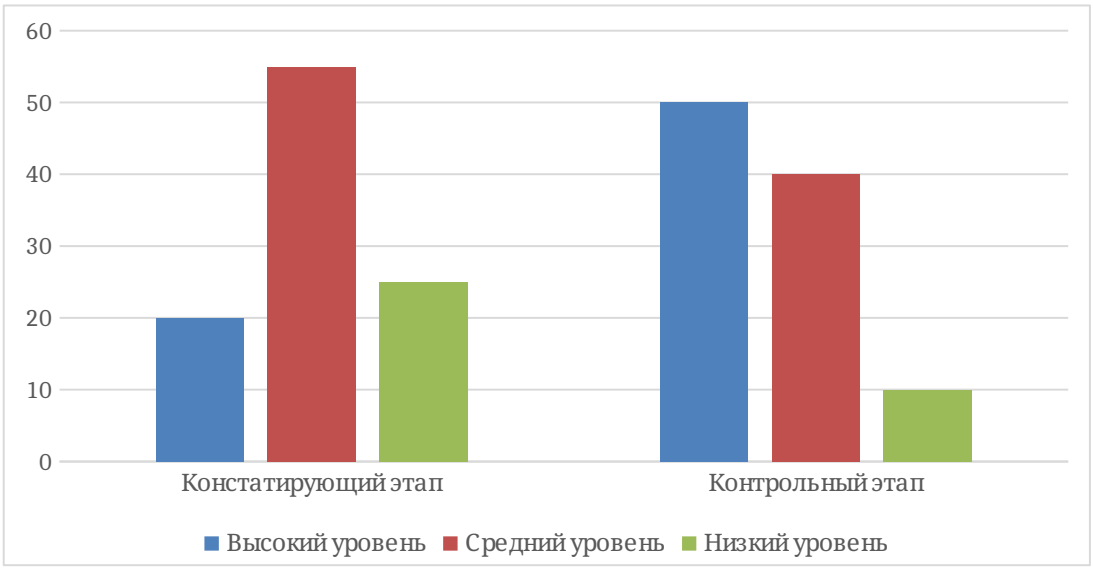


Рис. 3. Сравнительная диаграмма уровня активности познавательной деятельности младших школьников на констатирующем и контрольном этапе эксперимента

Анализируя результаты констатирующего и контрольного этапов эксперимента, можно заключить, что применение игровых технологий способствует увеличению активности познавательной деятельности учащихся младшей школы.

Выводы по второй главе

Использование игровых технологий в обучении оказывает положительный эффект на активность познавательной деятельности. Однако, чтобы достичь этого эффекта, необходимо учитывать несколько факторов: игры должны быть соответствующими возрасту и уровню развития учащихся; игровые методы должны использоваться не только как форма развлечения, но и как средство обучения, которое помогает учащимся лучше усваивать учебный материал; для достижения максимального эффекта от использования игровых технологий необходимо сбалансировать их использование с другими методами обучения.

Заключение

Исследование, которое было проведено, подтверждает, что игровые технологии имеют большое значение для активизации познавательной деятельности младших школьников. Они способны активизировать психические процессы, вызвать у учеников интерес к процессу познания, помочь им преодолеть трудности, тренировать свои силы, развивать способности и умения. Игровые технологии могут сделать любой учебный материал увлекательным, вызвать у учеников глубокое удовлетворение, создать на уроке радостное рабочее настроение и облегчить процесс усвоения знаний.

Изучая материалы по психологии и педагогике, мы определили, что игровые методы — это форма обучения, основанная на использовании игр, упражнений, задач и других форм игровой деятельности. Они ориентированы на развитие учащихся как личностей, их интеллектуальных, эмоциональных, социальных и физических возможностей.

Исследование показало, что познавательная деятельность является важным аспектом развития личности, позволяющим формировать не только знания, но и способы их получения, обработки и анализа. Активизация познавательной деятельности учащихся помогает им развивать критическое мышление, самостоятельность, ответственность, творческий потенциал и интерес к учению.

Для активизации познавательной деятельности учащихся важно создавать условия, которые позволяют им быть активными участниками учебного процесса. Это может включать в себя использование интерактивных методов обучения, проведение дискуссий и дебатов, выполнение практических заданий, привлечение внимания учащихся к важности и ценности знания.

Кроме того, важно учитывать индивидуальные потребности и способности учащихся, чтобы каждый из них мог развиваться в соответствии со своими особенностями. Это может включать в себя дифференцированный подход к обучению, использование различных методик и форм работы, ориентацию на индивидуальный прогресс каждого ученика.

Были исследованы и обоснованы условия, при которых использование игровых технологий на уроках «Окружающего мира» будет наиболее эффективным. Они включают следующее:

- Урок должен проводиться в игровой форме, или включать игровые ситуации на отдельных этапах.

- Игры должны соответствовать интересам и познавательным возможностям учащихся.

- Игры должны быть отобраны или созданы с учетом содержания изучаемой темы, цели и задач урока.

Мы провели 5 уроков в 1 «А» классе в частной школе «Успех» г. Балашиха с использованием игровых методов. На контрольном этапе эксперимента количество учащихся с высоким уровнем активности познавательной деятельности увеличилось с 20% до 50 %, а количество учащихся, имеющих низкий уровень, уменьшилось с 25% до 10%. Эти результаты указывают на то, что использование игровых методов в обучении положительно влияет на активность познавательной деятельности младших школьников.

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

Список литературы

1. ФГОС НОО (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009 г. N 373) – Электронный ресурс. – URL: https://base.garant.ru/197127/53f89421bbdaf741eb2d1ecc4ddb4c33/ (Дата обращения: 15.05.2023).
2. ФГОС НОО (приказы Министерства образования и науки РФ от 31.05.2021 №286, №287). – Электронный ресурс. – URL: https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/400807193/ (Дата обращения: 15.05.2023).
3. Примерная рабочая программа начального общего образования. Окружающий мир (для 1–4 классов образовательных организаций). Одобрена решением Федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол 3/21 от 27.09.2021 г. – URL: https://instrao.ru/images/p_r_p-po-uchebnym-predmetam-proekty/ (Дата обращения: 15.05.2023).
4. Бойко Л.А. Воспитание экологической культуры детей [Текст] / Л.А. Бойко // Начальная школа. – 2015. – № 6. – С. 79-82.
5. Бородовский Г.А. Современные проблемы методики преподавания (методика как теория конкретно-предметной педагогики) [Текст] / Г.А. Бордовский. – СПб.: Питер, 2011. – 231 с.
6. Васина А. К. Практические работы как условие формирования эколого-биологических знаний у детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста [Текст] / А. К. Васина // Дополнительное образование. – 2015. –№ 12. – С. 13-15.
7. Галямова Э.М., Ловягин С.Н. Формирование исследовательских навыков / С. Н. Ловягин // Биология – Первое сентября. – 2016. – № 7/8. – С. 54-58.

8. Грехова Л.И. В союзе с природой. Эколого-природоведческие игры и развлечения с детьми [Текст] / Л. И. Грехова. – М.: Илекса, 2011. – 288 с.
9. Гриценко В.Н., Паньшин, Б.Н. Информационная технология: вопросы развития и применения [Текст] / В. Н. Гриценко, Б. Н. Паньшин. – Киев: Наукова думка, 2014. – 124 с.
10. Гришенко В. И., Довеяло А. М., Савельева А. Я. Коммуникационные и информационные технологии в обучении [Текст] / В.И. Грищенко, А.М. Довеяло, А. Я. Савельева. – Киев: Педагогика, 2015. – 244 с.
11. Гункевич П.Л. Преимущества использования информационно-коммуникативных технологий в обучении // Аграрное образование и наука. – 2016. – С.28-34
12. Дерябо С.Д., Ясвин В.А. Экологическая педагогика и психология. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2016. – 480 с.
13. Детская онлайн-энциклопедия «Хочу все знать» – Электронный ресурс – URL: http://ya-uznayu.ru/ (Дата обращения: 17.05.2023).
14. Детская энциклопедия «What This»: природа, наука, человек, ученые, цивилизации – Электронный ресурс – URL http://www.what-this.ru/ (Дата обращения: 17.05.2023).
15. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов – Электронный ресурс. – URL: http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/3388597b-7cc5-4f6c-bbd8-cb875701124b/ResFile.PDF (Дата обращения: 17.05.2023).
16. Захлебный А.Н., Дзятковская Е.Н., Ермаков Д.С. История и перспективы развития системы непрерывного экологического образования. - [Электронный ресурс]. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-i-perspektivy-razvitiya-sistemy-nepreryvnogo-ekologicheskogo-obrazovaniya-k-50-letiyu-nauchnogo-soveta-po-ekologicheskomu (Дата обращения 14.11.2022).
17. Землянская Е.Н. Учебные проекты в развивающем образовании: Методическое пособие. – М., МПГУ, 2017. – 74 с.

18. Иргалиева Л.А. Использование ИКТ на уроках в начальной школе [Текст] // Наука и образование сегодня. – 2017. – №2. – С. 91-94.
19. Исаева Н.Н. Организация и содержание педагогического процесса по экологическому воспитанию [Текст] / Н. Н. Исаева // Методист. – 2015. – № 2. – С. 64-66.
20. Кадырова Р.О. Непрерывное экологическое образование и воспитание [Текст] / Р. О. Кадырова // Воспитание школьников. – 2011. – №5. – С. 58-62.
21. Кокина И.Г. Использование игровых форм обучения как условие формирования основ безопасности жизнедеятельности у младших школьников на уроках окружающего мира // Вестник науки и образования. 2020. – №10-1 (88). – С. 85-87.
22. Кирилова Г. И. Информационные технологии и компьютерные средства в образовании [Текст] / Г. И. Кирилова // Educational Technology and Society. – 2010. – № 4. – С. 23-29.
23. Кларин М. В. Интерактивное обучение - инструмент освоения нового опыта [Текст] / М. В. Кларин // Педагогика. – 2010. – №7. – С. 32-35.
24. Ковинько Л. В. Секреты природы – это так интересно! [Текст] / Л.В. Ковинько. – М.: Линка-Пресс, 2014. – 72 с.
25. Коджаспирова Г. М., Коджаспиров А. Ю. Педагогический словарь: Для студентов высших и средних педагогических учебных заведений. — М.: Издательский центр «Академия», 2011. — 176 с.
26. Колбаса М.А. Педагогические аспекты информационных технологий обучения // Инновации в науке. – 2011. – С.34-37.
27. Лаврова Е.А. Игра как средство повышения мотивации обучения современного младшего школьника // Проблемы и перспективы развития образования в России. – 2013. – №20. – URL: ttps://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-sredstvo-povysheniya-motivatsii-obucheniya-sovremennogo-mladshego-shkolnika (дата обращения:12.06.2023).
28. Лихачев Б.Т. Философия воспитания. – М.: Прометей, 1995. – 282 с. .

29. Лихачев Б.Т. Воспитание и этика. – Ярославль : Аверс-Плюс, 2009. – 204 с.

30. Мамедов Н.М., Винокурова Н.Ф., Демидова Н.Н. Феномен культуры устойчивого развития в образовании XXI века // Вестник Мининского университета – [Электронный ресурс]. – 2015. – № 2 (10). – URL: http://vestnik.mininuniver.ru/ reader/search/fenomen-kultury-ustoychivogo-raz-vitiya-v-obrazovan/ (дата обращения: 11.11.2022)

31. Николаева С.Н. Теория и методика экологического образования детей: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. [Текст] / С. Н. Николаева. – М.: Издательский центр «Академия», 2012. – 336 с.

32. Новосельцева О.Н. Возможности применения современных средств мультимедиа в образовательном процессе [Текст] / О.Н. Новосельцева // Педагогическая наука и образование в России и за рубежом. – Таганрог: ГОУ НПО ПУ, 2016. – №2. – С. 34-38.

33. Образцов П.И., Уман А.И. Игровые методы проведения учебных занятий // Гаудеамус. – 2005. – №8. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-metody-provedeniya-uchebnyh-zanyatiy (Дата обращения: 12.06.2023).

34. Печко Л.П. Выразительность эстетики природы и культура личности: монография. - Ульяновск ; Москва : Федеральное агентство по образованию, Ульяновский гос. технический ун-т, 2008. – 363 с.

35. Познавательные факты и истории, которые нужно знать – Электронный ресурс. – URL: http://poznavatelno.ru (Дата обращения: 15.05.2023)

36. Прохорова Т.С., Шейхова М.С. Особенности игровых методов обучения // Экономика и социум. 2018. №6 (49). – С. 974-977. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-igrovyh-metodov-obucheniya (Дата обращения: 2.06.2023).

37. Природа России. Национальный портал. – Электронный ресурс. – URL: http://www.priroda.ru/ (Дата обращения: 24.04.2023).

38. Самкова В.А. Отрываем мир природы: настольная книга учителя начальных классов. – М. : Русское слово – учебник, 2016. – 160 с.
39. Самкова В.А., Пичугин С.С., Громова Л.А. Формирование функциональной грамотности в начальной школе // Инновационные проекты и программы в образовании, 2021. – №3 (75). – С. 49-56.
40. Саплина Е.В., Сивоглазов В.И., Саплин А.И. Окружающий мир : 1-4 классы : программа. – М. : Дрофа, 2017. — 42 с.
41. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии [Текст]. – М.: Педагогика, 2012. – 237 с.
42. Сеногноева Н.А. Игра в жизни, воспитании, обучении и развитии детей младшего школьного возраста // Социальная педагогика. – 2019. – №2. – С. 61-63. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/igra-v-zhizni-vospitanii-obuchenii-i-razvitii-detey-mladshego-shkolnogo-vozrasta (дата обращения: 23.05.2023).
43. Серебрякова Т.А. Теория и методика экологического образования детей дошкольного возраста: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / Т.А.Серебрякова. — 5-е изд., испр. и доп. — М.: Издательский центр «Академия», 2013. — 224 с.
44. Смирнова О. М. Дифференцированный подход в обучении природоведению : метод. рекомендации в помощь учителю нач. шк.– М.: Новая школа, 1997. – 108 с.
45. Современные проблемы модернизации образования и Образовательная система «Школа 2100» [Текст] // Начальная школа плюс До и После. – 2013. – №8. – С. 46-49.
46. Спарджен Р. Экология: Энциклопедия окружающего мира [Текст]. – М.: «РОСМЭН», 2007. – 48 с.
47. Степанова Г. А. Современные информационные технологии обучения – залог успешной реализации ФГОС НОО // Пермский педагогический журнал. – 2013. – №4. – С. 59-65. – URL : https://elibrary.ru/item.asp?id=21945759 (Дата обращения: 14.02.2023).

48. Суравегина И.Т., Мамедов Н.М. Общеобразовательные цели изучения экологии в контексте концепции устойчивого развития // Вестник АсЭКО, 1995. – Вып. 1. – С. 25-27.
49. Тарасова Т.И. Экологическое образование младших школьников на межпредметной основе // Начальная школа. – 2014. – №10. – С. 24-28,
50. Туманов Р. В. Использование компьютерных технологий и телекоммуникационных систем в учебном процессе: проблемы и перспективы [Текст] / Р.В. Туманов. – Петрозаводск: ПГУ, 2015. – 164 с.
51. Хэтти Джон А.С. Видимое обучение: синтез результатов более 50 000 исследований с охватом более 86 миллионов школьников / Джон А.С. Хэтти; под ред. В.К. Загвоздкина, Е.А. Хамраевой. – М.: Изд-во «Национальное образование», 2017. – 496 с.
52. Чилингарова Д.Н., Оганнисян Л.А. Интегрированный урок как средство повышения эффективности обучения в современной школе // Проблемы современного педагогического образования. – 2018. – №58-3. – С. 281-284.
53. Экологическое и эстетическое воспитание школьников / И.Д. Зверев, Л.П. Печко, А.П. Сидельковский и др. Под ред. Л.П. Печко. – М. : Педагогика, 1984. – 135 с.

Приложения

Приложение 1

Методика «Долговременная память»

Экспериментальный материал состоит из следующего задания. Экспериментатор сообщает: «Сейчас прочитаю вам ряд слов, а вы постараетесь их запомнить. Приготовились, слушайте внимательно: стол, мыло, человек, вилка, книга, пальто, топор, стул, тетрадь, молоко».

Ряд слов зачитывается несколько раз, чтобы дети запомнили. Коэффициент долговременной памяти высчитывается по следующей формуле: C = (B/A)*100%, где A - общее количество слов, B - количество запомнившихся слов, C - коэффициент долговременной памяти. Результаты интерпретируются следующим образом: 75-100% - высокий уровень; 50-75% - средний уровень; 30-50% - низкий уровень; ниже 30% - очень низкий уровень.

Приложение 2

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

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

1. Какое из животных больше: лошадь или собака?

2. Утром люди завтракают. А что они делают, принимая пищу днем и вечером? (Правильный ответ – обедают и ужинают).

3. Днем на улице светло, а ночью? (Правильный ответ – темно). 4. Небо голубое, а трава? (Правильный ответ – зеленая).

5. Черешня, груша, слива и яблоко – это ... (Правильное продолжение – ягоды и фрукты).

6. Почему, когда идет поезд, опускают шлагбаум?

7. Что такое Москва, Киев, Хабаровск? (Правильный ответ – города).

8. Который сейчас час? (Ребенку показывают часы и просят назвать время). (Правильный ответ – такой, в котором указаны часы и минуты).

9. Молодую корову называют телка. А как называют молодую собаку и молодую овцу? (Правильный ответ — щенок и ягненок).

10. На кого больше похожа собака: на кошку или на курицу? Ответь и объясни, почему ты так считаешь.

Обработка результатов. За каждый правильный ответ на каждый из вопросов ребенок получает по 0,5 балла, так что максимальное количество баллов, которое он может получить в этой методике, равно 10.

Замечание. Правильными могут считаться не только те ответы, которые соответствуют приведенным примерам, но и другие, достаточно разумные и отвечающие смыслу поставленного перед ребенком вопроса.

Описанная методика годится в основном для психодиагностики словеснологического мышления детей. Если у проводящего исследование нет полной уверенности в том, что ответ ребенка абсолютно правильный, и в то же самое время нельзя определенно сказать, что он неверный, то допускается ставить ребенку промежуточную оценку — 0,25 балла. Прежде чем оценивать правильность того или иного ответа, надо убедиться в том, что ребенок правильно понял сам вопрос.

Выводы об уровне развития: 8-10 баллов – высокий; 4-7 баллов – средний; 1-3 балла – низкий.

Приложение 3

Методика «Прокалывание кружочков»

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

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

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

Приложение 4

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

Номер ученика	Память			Мышление			Внимание			Уровень
	Выс.	Ср.	Низ.	Выс.	Ср.	Низ.	Выс.	Ср.	Низ.	
Ученик №1			40%			10%			30%	низкий
Ученик №2	90%			80%			160%			высокий
Ученик №3			50%		50%			110%		средний
Ученик №4			40%		60%				30%	низкий
Ученик №5		60%			40%			140%		средний
Ученик №6			50%			30%		90%		низкий
Ученик №7	70%				70%		180%			высокий
Ученик №8		55%				20%			50%	низкий
Ученик №9	80%			90%			170%			высокий
Ученик №10		70%				30%			60%	низкий
Ученик №11		60%			50%				70%	средний
Ученик №12	80%				60%		150%			высокий
Ученик №13	70%				50%			110%		средний
Ученик №14		60%				10%		90%		средний
Ученик №15		55%				20%		90%		средний
Ученик №16		70%			60%			130%		средний
Ученик №17		55%			60%			110%		средний
Ученик №18		60%				30%		90%		средний
Ученик №19		70%				10%		140%		средний
Ученик		60%			50%			90%		средний

№20										

Приложение 5

Номер ученика	Кол-во заданных вопросов по теме урока	Кол-во выполненных творческих заданий самостоятельно	Отвлекаемость	Уровень
Ученик №1	0	1	1	низкий
Ученик №2	6	1	0	высокий
Ученик №3	3	2	0	средний
Ученик №4	3	1	0	средний
Ученик №5	5	2	0	средний
Ученик №6	1	2	0	средний
Ученик №7	8	2	0	высокий
Ученик №8	6	1	0	высокий
Ученик №9	6	1	2	средний
Ученик №10	0	1	2	низкий
Ученик №11	5	2	0	средний
Ученик №12	2	1	2	средний
Ученик №13	8	2	0	высокий
Ученик №14	1	2	0	средний
Ученик №15	5	1	2	средний
Ученик №16	1	0	1	низкий
Ученик №17	6	1	2	средний
Ученик №18	6	2	0	высокий
Ученик	5	2	0	средний

№19				
Ученик №20	2	1	2	средний

Приложение 6

Номер ученика	Уровни		
	Высокий	Средний	Низкий
Ученик №1			+
Ученик №2	+		
Ученик №3		+	
Ученик №4		+	
Ученик №5		+	
Ученик №6			+
Ученик №7	+		
Ученик №8	+		
Ученик №9		+	
Ученик №10			+
Ученик №11		+	
Ученик №12		+	
Ученик №13		+	
Ученик №14		+	
Ученик №15		+	
Ученик №16			+
Ученик №17		+	
Ученик №18		+	
Ученик №19		+	
Ученик №20			+

Приложение 7

Номер ученика	Уровни		
	Высокий	Средний	Низкий
Ученик №1			+
Ученик №2	+		
Ученик №3		+	
Ученик №4		+	
Ученик №5		+	
Ученик №6			+
Ученик №7	+		
Ученик №8	+		
Ученик №9		+	
Ученик №10			+
Ученик №11		+	
Ученик №12		+	
Ученик №13		+	
Ученик №14	+		
Ученик №15		+	
Ученик №16			+
Ученик №17	+		
Ученик №18		+	
Ученик №19		+	
Ученик №20			+

Приложение 8

Номер ученика	Уровни		
	Высокий	Средний	Низкий
Ученик №1			+
Ученик №2	+		
Ученик №3		+	
Ученик №4		+	
Ученик №5		+	
Ученик №6			+
Ученик №7	+		
Ученик №8	+		
Ученик №9		+	
Ученик №10			+
Ученик №11		+	
Ученик №12		+	
Ученик №13		+	
Ученик №14		+	
Ученик №15		+	
Ученик №16		+	
Ученик №17		+	
Ученик №18		+	
Ученик №19		+	
Ученик №20		+	

Приложение 9

	Группы познавательных УУД			Общий уровень
Номер ученика	Общеучебные универсальные действия	Логические действия	Действия постановки и решения проблем	
Ученик №1	низкий	низкий	низкий	низкий
Ученик №2	высокий	высокий	высокий	высокий
Ученик №3	средний	средний	средний	средний
Ученик №4	средний	средний	средний	средний
Ученик №5	средний	низкий	средний	средний
Ученик №6	низкий	низкий	низкий	низкий
Ученик №7	высокий	высокий	высокий	высокий
Ученик №8	высокий	высокий	высокий	высокий
Ученик №9	средний	средний	средний	средний
Ученик №10	низкий	низкий	низкий	низкий
Ученик №11	средний	средний	низкий	средний
Ученик №12	средний	средний	средний	средний
Ученик №13	средний	средний	средний	средний
Ученик №14	высокий	средний	высокий	высокий
Ученик №15	средний	средний	средний	средний
Ученик №16	средний	средний	средний	средний
Ученик №17	высокий	средний	высокий	высокий
Ученик №18	средний	средний	средний	средний
Ученик №19	средний	средний	средний	средний

Ученик №20	средний	средний	средний	средний

Приложение 10

Номер ученика	Память			Мышление			Внимание			Уровень
	Выс.	Ср.	Низ.	Выс.	Ср.	Низ.	Выс.	Ср.	Низ.	
Ученик №1			40%			30%			50%	низкий
Ученик №2	90%			80%			160%			высокий
Ученик №3	80%			90%			160%			высокий
Ученик №4		55%			60%			140%		средний
Ученик №5	80%			80%			160%			высокий
Ученик №6		70%			60%			110%		средний
Ученик №7	70%				70%		180%			высокий
Ученик №8		55%			70%			90%		средний
Ученик №9	80%			90%			170%			высокий
Ученик №10		70%			40%			140%		средний
Ученик №11	90%				50%		180%			высокий

Ученик №12	80%				60%		150%			высокий
Ученик №13	90%				50%			110%		высокий
Ученик №14	70%				50%		170%			средний
Ученик №15		55%				20%		90%		средний
Ученик №16	80%			90%			180%			высокий
Ученик №17		55%			60%			110%		средний
Ученик №18	90%				60%		180%			высокий
Ученик №19		70%				10%		140%		средний
Ученик №20	80%				60%		160%			высокий

Приложение 11

Номер ученика	Кол-во заданных вопросов по теме урока	Кол-во выполненных творческих заданий самостоятельно	Отвлекаемость	Уровень
Ученик №1	0	1	0	низкий
Ученик №2	8	2	0	высокий
Ученик №3	3	2	0	средний
Ученик №4	3	1	0	средний
Ученик №5	6	2	0	высокий
Ученик №6	1	2	0	средний
Ученик №7	8	2	0	высокий
Ученик №8	6	2	0	высокий
Ученик №9	3	1	0	средний
Ученик №10	0	1	0	низкий
Ученик №11	6	2	0	высокий
Ученик №12	2	1	0	средний
Ученик №13	8	2	0	высокий
Ученик №14	1	2	0	средний
Ученик №15	8	2	0	высокий

Ученик №16	1	2	0	средний
Ученик №17	8	2	0	высокий
Ученик №18	6	2	0	высокий
Ученик №19	6	2	0	высокий
Ученик №20	2	1	0	средний

Приложение 12

	Группы познавательных УУД			Общий уровень
Номер ученика	Общеучебные универсальные действия	Логические действия	Действия постановки и решения проблем	
Ученик №1	средний	низкий	низкий	низкий
Ученик №2	высокий	высокий	высокий	высокий
Ученик №3	средний	средний	средний	средний
Ученик №4	высокий	высокий	высокий	высокий
Ученик №5	высокий	средний	высокий	высокий
Ученик №6	средний	низкий	средний	средний
Ученик №7	высокий	высокий	высокий	высокий
Ученик №8	высокий	высокий	высокий	высокий
Ученик №9	высокий	высокий	высокий	высокий
Ученик №10	средний	средний	средний	средний
Ученик №11	средний	средний	низкий	средний

Ученик №12	средний	средний	средний	средний
Ученик №13	высокий	высокий	высокий	высокий
Ученик №14	высокий	средний	высокий	высокий
Ученик №15	средний	средний	средний	средний
Ученик №16	средний	средний	средний	средний
Ученик №17	высокий	средний	высокий	высокий
Ученик №18	высокий	высокий	высокий	высокий
Ученик №19	средний	средний	средний	средний
Ученик №20	высокий	высокий	средний	высокий

Приложение 13

Тема урока 4: «Родной край – частица родины»

Тип урока: изучения новых знаний.

Форма урока: традиционная.

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

Задачи предметные: способствовать формированию учащихся различать понятия:

«родной край», «Родина», «достопримечательность»; осознавать, какие исторические и памятные места есть в городе Белгороде; осуществлять рефлексию способов и условий действий;

Планируемые результаты: личностные УУД – сформировать нравственные качества учащихся: формировать внутреннюю позицию обучающегося на уровне понимания необходимости учения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтении социального

способа оценки знаний; научить проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве; способствовать формированию метапредметных УУД:

Регулятивных – формулировать и удерживать цель и задачи учебной деятельности, поиска средств осуществления; развивать мотивы учебной деятельности и формировать личностный смысл учения; оценивать правильность выбора языковых и неязыковых средств устного общения на уроке; контролировать собственную деятельность по результатам выполнения задания.

Познавательных – самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели; овладение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения; выполнение задания с использованием материальных объектов, рисунков, схем, таблиц;

Коммуникативных – определять общую цель и пути её достижения; взаимодействовать (сотрудничать) с соседом по парте, в группе; обращаться за помощью, формулировать свои затруднения; строить понятное для слушателей высказывание, задавать уточняющие вопросы, формулировать простые выводы; соблюдать грамматические нормы речи.

Фрагмент 1. Игра «Отгадай задуманное».

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

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

Фрагмент 2. Игра «Составь пословицу».

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

Дети обсуждают в парах и составляют пословицы.

Где кто родится, чужбина – мачеха. Жить – Родине служить.

Родина – мать, там и пригодится.

Фрагмент 3. Игра «Сложи картинку».

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

Тема урока 5: «Россия – многонациональная страна»

Тип урока: изучения новых знаний.

Форма урока: урок-путешествие.

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

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

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

Регулятивных – формулировать и удерживать цель и задачи учебной деятельности, поиска средств осуществления; развивать мотивы учебной

деятельности и формировать личностный смысл учения; оценивать правильность выбора языковых и неязыковых средств устного общения на уроке; контролировать собственную деятельность по результатам выполнения задания.

Познавательных – самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели; овладение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения; выполнение задания с использованием материальных объектов, рисунков, схем, таблиц;

Коммуникативных – определять общую цель и пути её достижения; взаимодействовать (сотрудничать) с соседом по парте, в группе; обращаться за помощью, формулировать свои затруднения; строить понятное для слушателей высказывание, задавать уточняющие вопросы, формулировать простые выводы; соблюдать грамматические нормы речи.

Фрагмент урока

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

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

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

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

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

- Что означает слово Россия? (ответы детей).

- Молодцы!

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

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

- И так, закройте глаза, мы отправляемся… Попутного Вам ветра и безоблачного неба!

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

- А вот и первая остановка!

- Ой, ребята, посмотрите, что это за люди в национальных костюмах встречают нас у трапа «машины времени»?

Играет музыка, девочка танцует танец живота (На слайде)

- Давайте попробуем повторить эти движения вместе. (Дети хлопают и повторяют.)

Мальчик танцует танец «Калинка-малинка» (На слайде). Дети повторяют и хлопают.

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

(Ответы детей).

Д.: Потому что у них разные национальности.

У.: А вы представьте себе, что в России живут более 100 национальностей! Посмотрите на доску и назовите некоторые из них.

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

У.: Прочитайте, что там написано.

- Мы многонациональный народ России….

- Что это значит? (Ответы детей)

- А теперь откройте Конституцию и найдите статью 19

«Все равны перед законом и судом».

- Что это значит? (Ответы детей)

- Верно. (Читаем дальше ст.19)

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

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

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

Правила.

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

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

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

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

- Молодцы!

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

(Дети делятся на 3 группы).

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

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

Подходите представители команд и выбирайте конверт с костюмом.

Пока дети собирают из кусочков национальный костюм играет песня «Я, ты, он, она – вместе дружная страна!». Когда заканчивается песня на доску вывешиваются готовые работы. Обсуждаются самые красивые и необычные детали этих национальных костюмов. Детей подводим к мысли, что выбрать самую красивую девушку в национальном костюме невозможно. Каждая хороша по-своему.