

Таким образом, анализ текста должен способствовать углубленному его прочтению, вниканию в главную мысль произведения. Важно научить учащихся наблюдению, вниканию не только в текст, но и в подтекст, развитию чувств, обогащению их речи.

Список цитированных источников:

1. Методический журнал. Русский язык в школе, №1. – М.: Просвещение, 1989. – 128 с.
2. <https://infourok.ru/rabota-nad-tekstom-v-nachalnih-klassah-na-urokah-mladshih-shkolnikov-2176166.html>
3. http://lomonpansion.com/articles_2_3396.html

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ КУРСА «ЧЕЛОВЕК И МИР» В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Фуникова Н.А., студентка 4 курса

(г. Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова)

Научный руководитель – Гладкая И.Н., ст. преподаватель

Игровая деятельность, как никакая другая деятельность, естественна для активной природы младших школьников. Дети любят играть, чувствовать себя нужным и заинтересованным.

Достаточно продолжительное время школа не может избавиться от серьезной проблемы обучения, которая заключается в активизации познавательной деятельности учащихся. Одним из путей решения этой проблемы является применение на уроках «Человек и мир» игровых технологий.

Игровые технологии входят в состав педагогических технологий, и подразумевают незаурядную форму обучения, превращающую урок в интересную и занимательную работу в процессе постижения основ изучаемых предметов. Понятие «игровые технологии» содержит немалый объем способов и приемов осуществления учебного процесса в форме разнообразных педагогических игр [1, с. 288].

Положительным моментом использования игровых технологий является то, что они активизируют все психологические процессы и функции ребенка, развивают его интеллектуальные, коммуникативные и творческие способности, способствуют применению им знаний в новых условиях, привносит интерес и разнообразие в учебный процесс. Таким образом, применение игровой технологии приводит к тому, что немалый объем осваиваемого учебного материала проходит через своеобразную практику, и оказывается систематизированным для дальнейшего применения.

Используя игру как средство ознакомления с окружающим миром, педагог имеет возможность направить внимание детей на те явления, которые ценны для расширения круга представлений. И вместе с тем он питает интерес детей, развивает любознательность, потребность и сознание необходимости усвоения знаний, также в процессе игры формирует умение распоряжаться знаниями в различных условиях.

Для младшего школьника важно то, чтобы игра на практике придавала бы учебному процессу доброжелательную и органичную форму. Игра помогает педагогу в том, чтобы он учил ребенка не так, как ему проще передать знания, а как учащимся понятнее и привычнее их перенять.

Игровые технологии могут реализовываться в процессе учения следующими способами: 1) разыгрывание ролей на уроке; 2) весь урок пронизан игровой канвой (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН); 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, используемых на традиционном уроке; 4) применение игры на каком-то определенном этапе урока (знакомство с новым материалом,

закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация пройденного материала) [2].

Из-за многообразия игр, которые имеют широкое распространение на уроках «Человек и мир», целесообразно привести их в некую систему. Обычно различают пять основных групп: настольные игры; дидактические игры; подвижные игры; деловые игры; интеллектуальные игры.

I. Настольные игры: ребусы, кроссворды, чайнворды и т.д.

Отличительный характер настольной игры – выполнение каких-либо действий по установленному и всем известному правилу, которое включает в себе и игровую задачу. Решение игровой задачи означает стремление к итоговому результату.

II. Дидактические игры природоведческого сюжета: топографический диктант, топографическое письмо и др.

Эти игры применяются в момент совершения прогулок, экскурсий, а также на уроке, для обогащения знаний о конкретных понятиях природы. Отличие дидактических игр состоит в темпе игры. Неспешный или слишком подвижный темп приводит к тому, что происходит снижение интереса к игре, из-за переутомления детей.

III. Подвижные игры: сюжетная игра, игры экологического характера.

IV. Деловые игры: игры-путешествия.

V. Интеллектуальные игры: шарады, головоломки, задачи-загадки [3].

Результативность игровых технологий зависит как от регулярного их использования, так и от целенаправленности программы игр в сочетании с обыденными педагогическими упражнениями.

В практике учителя нужно, чтобы, если не весь урок имел игровую организацию, то хотя бы один из этапов был осуществлен с использованием игры. Из эксперимента, проводимого нами с целью выявления зависимости между использованием игр на уроках «Чел и мир» и повышением активности учащихся в процессе овладения ими новыми знаниями, видно, что дети менее отвлекаются на посторонние объекты, если урок приобретает соревновательный момент, который может быть реализован за счет внедрения игровых технологий. Эксперимент заключался в сравнении двух уроков одной темы, но один был проведен с использованием игр, а другой без их использования. Эксперимент проводился в 47 школе г. Витебска, для исследования было выбрано два 3-их класса, тема урока – «Водные богатства».

На этапе проверки домашнего задания было предложено детям поиграть, в кто быстрее и вернее определит место обитания названного учителем животного. И здесь, конечно же, этот этап оказался более результативным, чем, когда в «сухой» форме учащиеся отвечали материал прошлого урока. В ходе урока ребятам было проще запомнить множество новых названий географических объектов, когда на закрепление материала была применена игра «Отыщи меня», это вызвало бурный интерес в отличие от урока, на котором закрепление материала проходило в форме фронтального опроса. Творческое задание на дом тоже имело важное место для повышения уровня заинтересованности учащихся, чем просто прочтение пройденного материала. В чем заключалась необычность домашнего задания, которое представлено тоже в некой игровой форме? Было предоставлено каждому ученику карточка с кратким пересказом пройденного материала, но этот пересказ содержал некоторые ошибки и неточности, что-то вроде игры «Небылицы». И от ребят требуется исправить так, чтобы пересказ соответствовал действительным показателям. По детям можно было понять, что задание им понравилось и некоторые с удовольствием принялись исправлять пересказ на перемене. И здесь тоже заметно разница заинтересованности детей в выполнении творческого задания в игровой форме и в выполнении стандартного домашнего задания: прочитать параграф и ответить на вопросы после него.

Результаты эксперимента фиксировались по трем этапам урока: проверка домашнего задания, закрепление учебного материала, творческое задание на дом.

При проверке домашнего задания в классе, где использовалась игра, процент заинтересованности от общего числа учеников (26 человек) составил 57,69%. Во втором классе от общего количества детей (22 ученика) – 40,90%.

При закреплении знаний в классе с применением игровой технологии процент заинтересованности достиг 69,23%. В классе с фронтальной работой процент заинтересованности составил 40,90%.

На творческое домашнее задание проявили интерес и стали выполнять на перемене 15,38% учащихся класса. На выполнение стандартного домашнего задания и проявление интереса выполнять его на перемене учащиеся не заинтересовались.

Доля заинтересованности учеников в получении знаний, когда этап урока организован в игровой форме, составил 47,43%. Доля заинтересованности детей на традиционном уроке без использования игр составил 27,26%.

В результате проведенного эксперимента видно, что на практике использование игровых технологий на уроках «Человек и мир» вызывает у детей больший интерес к получению знаний. Учебный материал усваивается учащимися лучше, если он накапливался в процессе игровой деятельности, т.к. игра органически сочетает увлеченность и деятельность, благодаря которой ученики получают прочные, а главное, качественные знания.

Игра способна стать оптимальным инструментом в обеспечении полноценного развития ребенка, безусловно, если педагог будет разумно использовать весь психолого-педагогический потенциал игры.

Список цитированных источников:

1. Кукушин, В.С. Педагогика начального образования / В.С. Кукушина. – Москва: ИКЦ «МарТ», 2005. – 592 с.
2. Методика применения игровых ситуаций на уроках природоведения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://vuzlit.ru/1034337/metodika_primeneniya_igrovyyh_situatsiy_urokah_prirodovedeniya. – Дата доступа: 20.01.2021.
3. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.

ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: УТОЧНЕНИЕ ПОНЯТИЯ

Хао Сюе, магистрант

(г. Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова)

Научный руководитель – Жукова О.М., канд. искусствоведения, доцент

Введение. В педагогике существует немало актуальных проблем, но одной из ключевых является проблема активизации познавательной деятельности и положительной мотивации самого процесса познания. Значительное место в становлении личности ребенка принадлежит формированию заинтересованности в овладении новыми знаниями и выявлении закономерностей окружающей действительности. Актуальными сегодня становятся вопросы выбора методов воздействия на ребенка с целью достижения от него желаемого поведения, заинтересованности и привлечения в процесс обучения. В связи с этим активизация познавательной деятельности и ее мотивация являются важными задачами совершенствования отечественного образования.

Существующие исследования познавательной деятельности свидетельствуют о пристальном внимании к проблеме. Данное исследование проведено с целью изучения содержания и сущности познавательной деятельности, систематизации и обобщения научной мысли о проблеме познавательной деятельности.