

На этапе формирующего эксперимента была апробирована модель организации туризма и педагогические условия, обеспечивающие эффективность использования средств туризма в физическом воспитании детей старшего дошкольного возраста. Модель включает в себя взаимосвязанные блоки: целевой, процессуальный, диагностико – результативный. Проектирование модели опиралось на деятельностный и личностный подходы, которые являются основными методологическими основаниями ФГОС ДО.

В процессуальной блоке определены, как традиционные (беседы, групповая и индивидуальная образовательная деятельность, активный отдых, сюжетные игры туристической направленности); так и нетрадиционные (обучающие тренировки в игровой форме, туристические квесты, мастер-классы для родителей совместно с детьми, совместные туристические мероприятия) формы работы с детьми.

Кроме этого, в данном блоке модели предложены методы - стандартно-повторного упражнения; воспитания физических качеств; вариативного упражнения; наглядно-зрительный; игровой; соревновательный - информационные; стимулирования (одобрение, похвала, поощрение), а также представлены средства туризма, позволяющие включать ребенка в туристическую деятельность: прогулки-походы; прогулки-поиски; прогулки-разведки; туристические полосы препятствий: топографические прогулки; туристические эстафеты.

Эффективное функционирование модели и достижение поставленного результата возможно лишь при соблюдении ряда педагогических условий.

- включение ребенка в туристическую деятельность осуществляется поэтапно;
- разработано содержание туристической деятельности со старшими дошкольниками в рамках реализации физкультурно-оздоровительной работы;
- осуществляется подготовка педагогов к организации и руководству туристической деятельностью детей.

Дальнейшая опытно-экспериментальная работа была направлена на реализацию обозначенных педагогических условий.

Литература

1. Бочарова Н.И. Туристические прогулки в детском саду. Пособие для работников в дошкольных учреждениях. – М: АРКТИ, 2004. – 116 с.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Кузьмичёва А.В.

учащаяся 4 курса Горецкого педагогического колледжа

УО «МГУ имени А.А. Кулешова»,

аг. Ленино, Горецкий район, Могилевская область, Республика Беларусь

Научный руководитель – Королькова А.И., преподаватель

Главной конфигурацией учебно-воспитательской деятельности в начальной школе считается урок. Непосредственно на уроке усваивают ученики познания. Потом обретают умения применения данных познаний в практической учебной работе. Кроме того, в занятии закладываются основные принципы развития любого обучающегося как личности, активного соучастника существования нашего сообщества.

Считается, что математика в начальных классах является основным учебным предметом.

Известный политик и философ Карл Маркс говорил: «Наука только тогда достигает совершенства, когда она начинает пользоваться математикой». Младшие школьники усваивают концепцию основных точных определений, овладевают умениями, также

умениями в сфере счета, письма, речи. В отсутствии данных умений удачная подготовка к школе нереальна. Кроме того, велика и воспитательная значимость арифметики. Она открывает младшим школьникам дидактические игры занимательного характера [3]

С каждым годом ребята всё безразличнее относятся к обучению. Понижается познавательная заинтересованность обучающихся начальных классов к такому предмету как математика. Данный предмет воспринимается обучающимися как скучный и совсем неинтересный. Для того, чтобы стимулировать тренировочную работу, создавать познавательную заинтересованность, учителями проводится отбор результативных форм и методов в обучении математики.

Всем известно то, что знания, приобретенные в отсутствии заинтересованности, никак не становятся нужными и полезными. Игры разнообразят виды работы на уроке, воспитывают заинтересованность к предмету, дисциплинированность на уроке, формируют инициативу, также изобретательность, приучают к труду, правильности, точности, к упорству в преодолении преград.

Согласно суждению множества экспертов-специалистов по психологии, игра – есть вид развивающей деятельности, одна из сложных способностей человека.

Большая часть учителей полагают то, что для младшего школьника игра остается весьма значимой деятельностью. Эксперты, методисты, прогрессивные педагоги постоянно советовали вводить игровые способы преподавания. Непосредственно игра может помочь формироваться новой ведущей деятельности - учебной. Макаренко писал: «Одним из важнейших путей воспитания я считаю игру. В жизни детского коллектива серьезная, ответственная и деловая игра должна занимать большое место и вы, педагоги, обязаны уметь играть» [2].

Значимость игр состоит в следующем: существенно увеличивается познавательный заинтересованность младших школьников к учебе; любой урок оказываться наиболее красочным, необыкновенным, чувственно ярким; активизируется учебно-познавательная работа младших школьников; формируется позитивное мотивирование теории, увеличивается интерес, возрастает функциональность в любом уроке.

Игра стимулирует желание детей к контакту товарищами, с педагогом, формирует требование равноправия. Школьники наглядно убеждаются в том, что язык можно использовать как средство общения.

Игра благоприятно воздействует на формирование познавательных интересов младших школьников. Она способствует формированию таких качеств, как независимость, предприимчивость; воспитанию чувства коллективизма. Ученики активно, увлечено работают, помогают товарищу, внимательно выслушивают собственных друзей, педагог только распоряжается игровой деятельностью. Игра – основная деятельность детей и основа их развития. Им присуща любопытство.

Посредством игры, настоящие эмоции и мысли участников игры, их благоприятное настроение, реальные действия, творческий процесс допустимо удачное разрешение учебно-воспитательных задач, таких как, развитие позитивной мотивации в учебной деятельности, эмоции преуспевания, заинтересованности, активности, необходимости в общении, стремлении достичь наилучшего результата, превосходить себя, увеличить собственный профессионализм.

Но необходимо выделить то, что не следует приучать детей к тому, чтобы на каждом уроке они ожидали новейших игр либо мифических героев. Необходим последовательный переход от уроков, насыщенных игровыми ситуациями, к урокам, где игра является поощрением за работу на уроке или используется для активизации внимания.

Огромное число преподавателей правильно полагают то, что в педагогической работе большое внимание необходимо уделять дидактическим играм на уроке. Дидактическая игра способствует наилучшему осмыслению точной сути проблемы, уточнению и формированию математических знаний учащихся. Игры возможно применять на различных стадиях усвоения знаний: на стадиях объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контролирования. Игра дает возможность включить в активную

познавательную деятельность наибольшее количество школьников. Она в полной мере решает, как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности, также способна быть главной ступенью в формировании познавательных интересов школьников. Игра может помочь педагогу донести до обучающихся сложный материал в доступной форме. Из выше сказанного можно сделать вывод о том, что применение игр необходимо при обучении детей младшего школьного возраста.

Литература

1. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – №6.
2. Макаренко, А.С. С любовью и тревогой. – С.58.
3. Маркс, Карл Генрих. Большая советская энциклопедия, 2-е изд. – Т.26. – С. 2453.

ИССЛЕДОВАНИЕ О ВЛИЯНИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПОЯВЛЕНИЕ ЗАВИСИМОГО ПОВЕДЕНИЯ У ДЕТЕЙ В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ

Кураленко В.С.

*учащаяся 3 курса Оршанского колледжа ВГУ имени П.М. Машерова,
г. Орша, Республика Беларусь*

Научный руководитель – Мануйленко Л.Н., преподаватель

На современном этапе развития общества одной из наиболее серьезных социальных проблем становится проблема появления зависимого поведения у детей уже с дошкольного возраста, которое характеризуется увлечением дошкольников компьютерными играми на разных девайсах. Бурное развитие информационных технологий привело к тому, что практически каждый ребёнок с раннего возраста имеет доступ к какому-либо девайсу (компьютер, планшет, ноутбук, телефон, приставка). Следует отметить, что нижняя возрастная планка использования развивающих компьютерных и DVD-программ «...опустилась до рекордной отметки - фиймы, маркированные отметкой «0+», рекомендованы для развития детей с момента рождения» [1].

Цель нашего исследования: изучить влияние компьютерных игр на появления зависимого поведения у детей в дошкольном возрасте.

В работе применялся эмпирический метод исследования, анализ научно-психологической литературы по данной проблеме Основным методом исследования явилось анкетирование родителей дошкольников, которое позволило решить поставленные задачи.

В анкетном опросе приняли участие родители 45 воспитанников старшей возрастной группы. Исследование проводилось на базе ДЦРР№1 г. Орши.

Зависимое поведение – это одна из форм отклоняющегося поведения личности и связано оно со злоупотреблением чем-то или кем-то в целях саморегуляции или адаптации [1]. Анализ научно-психологической литературы по данной проблеме показал, что зависимое поведение от девайсов у детей характеризуется следующими признаками:

- ребенок теряет интерес к другим занятиям;
- все свое свободное время ребенок стремится провести за компьютером, телефоном или ТВ;
- общение с другими детьми начинает сводиться только к компьютерным играм;
- происходит постепенная утрата контакта с родителями;
- ребенок все меньше стремится к общению с другими, общение становится поверхностным;
- формально отвечает на вопросы, избегает доверительных разговоров;
- ребенок начинает обманывать, стремится любыми способами заполучить желаемую игру;