

Одной из причин использования рабочей тетради в образовательном процессе в старшей группе является направление работы, ориентированное на успешное овладение графикой письма. Для реализации данного направления необходимы следующие составляющие, а именно координация движений, пространственные представления, чувство ритма, движение руки и пальцев [6]. Творческие задания, направленные на ознакомление с декоративной росписью и геометрическим орнаментом, безусловно, будут способствовать реализации названных направлений.

Кроме того, в возрасте 5–7 лет происходит активное развитие воображения. И здесь рабочая тетрадь, направленная на развитие декоративного творчества, является вспомогательным средством овладения воспитанником специальными приемами создания новых образов. А также содействует осуществлению перехода от репродуктивных форм воображения к творческим продуктивным [2].

Таким образом, использование рабочих тетрадей в дошкольном образовании является эффективным инструментом развития детей и позволяют при этом учитывать индивидуальные особенности каждого ребенка. Они способствуют закреплению знаний, формированию самостоятельности и познавательного интереса. Такие пособия могут успешно применяться при ознакомлении детей с национальным декоративно-прикладным искусством. Для достижения максимальной эффективности важно соблюдать требования к содержанию тетрадей, учитывать особенности развития ребенка старшей группы, создавать комфортные условия для работы, что поможет детям развиваться в своем темпе и с удовольствием осваивать новые знания.

Список цитированных источников:

1. Азлецкая, Е.Н. Технология разработки рабочей тетради «Культурный дневник дошкольника» для детей дошкольного возраста: методические рекомендации / Е.Н. Азлецкая, Е.Г. Иващенко. – Краснодар: Инноватика, 2023. – 57 с.: ил.
2. Учебная программа дошкольного образования / Министерство образования Республики Беларусь. – Минск: Национальный институт образования, 2023. – 383 с.
3. Булва, В.С. Штриховка. Тетрадь для детей дошкольного возраста / В.С. Булва. – Мозырь: Выснова, 2022. – 40 с.
4. Актуальные вопросы педагогического образования: монография / О.В. Азарко [и др.]; под общ. ред. В.А. Масловой, Н.В. Щепетковой; М-во образования Республики Беларусь, Учреждение образования «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова». – Витебск: ВГУ имени П.М. Машерова, 2024. – 151 с. – URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/42726> (дата обращения: 15.12.2024).
5. Младковская, Е.А. Дидактические условия конструирования рабочей тетради для младших школьников: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Е.А. Младковская; Академия повышения квалификации и профессиональной подготовки работников народного образования Российской Федерации, Академия повышения квалификации и профессиональной подготовки работников народного образования Московской области. – Москва, 2002. – 27 с.
6. Лыкова, И.А. Проектирование образовательной области «Художественно-эстетическое развитие». Новые подходы в условиях реализации ФГОС ДО / И.А. Лыкова. – М.: Издательский дом «Цветной мир», 2015. – 144 с.
7. Мельникова, П. В. Инновационные разработки в сфере дошкольного воспитания на примере использования рабочей тетради по изобразительной деятельности / П.В. Мельникова // Наука, образование, инновации: актуальные вопросы и современные аспекты : материалы Всеросс. науч.-практ. конф., Бугульма, 27 ноября 2020 г. / редкол.: Г.М. Рахимова [и др.]. Москва: Конверт, 2020. – 356–361 с.

А.Д. СЕНЧЕНКО

Республика Беларусь, Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА I СТУПЕНИ ОБЩЕГО СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Современное образование предъявляет высокие требования к качеству обучения и воспитания обучающихся. Важным аспектом этого процесса является активизация познавательной деятельности, которая способствует более глубокому усвоению знаний и формированию умений, необходимых для успешной социализации ребенка.

Одним из эффективных средств активизации познавательной деятельности обучающихся начальных классов является дидактическая игра. Игры не просто развлекают, они активизируют мышление, воображение и речь обучающихся, делают учебный процесс увлекательным, а также стимулируют и мотивируют. Игры повышают работоспособность на уроке и помогают в ходе усвоения учебного материала.

Цель данной публикации – показать значение дидактических игр в активизации познавательной деятельности обучающихся на первой ступени общего среднего образования.

Основная часть. Дидактическая игра представляет собой эффективный инструмент в образовательном процессе, способствующий активизации познавательной деятельности обучающихся. Они помогают не только усвоить учебный материал, но и развивать такие навыки, как критическое мышление, коммуникация, сотрудничество и креативность.

Чтобы дидактические игры были действенным инструментом обучения, они должны отвечать определенным требованиям. Во-первых, игры должны быть разнообразными и интересными, избегать повторений и скучных сценариев. Во-вторых, игра должна быть органично вплетена в учебный процесс и способствовать усвоению конкретных знаний. В-третьих, игра должна способствовать постоянному расширению и углублению знаний, стимулировать самостоятельный поиск информации и развитие исследовательских навыков.

Кроме того, дидактическая игра должна быть средством всестороннего развития обучающегося, раскрывая его потенциал и способности, развивая коммуникативные навыки, умение работать в команде, творческое мышление и интеллект. Она должна вызывать положительные эмоции и мотивировать к дальнейшему обучению, способствуя формированию позитивного отношения к учебе в целом. Наконец, важно помнить, что игра должна соответствовать возрастным особенностям и уровню подготовки учащихся, обеспечивая оптимальный уровень сложности и поддерживая уверенность в своих силах.

В.А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Л.С. Выготский, рассматривая роль игры в психическом развитии ребенка, отмечал, что в связи с переходом в школу игра не только не исчезает, но, наоборот, она пропитывает собой всю деятельность ученика. «В школьном возрасте, – говорил он, – игра не умирает, а проникает в отношение к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде...» [1, с. 76].

«Дидактическая игра – это аналогия спонтанной детской деятельности, преследующая дидактические цели (не всегда очевидным образом для учеников)» [2, с. 206].

«Дидактическая игра – это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи ориентируют своё поведение на выигрыш» [3, с. 251].

«Дидактическая игра – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогической деятельностью в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности» [4, с. 113].

Проблема активизации познавательной деятельности обучающихся в процессе обучения является одним из основных вопросов в современных психолого-педагогических исследованиях. От решения этого вопроса в наибольшей степени зависит эффективность учебного процесса, повышение качества обучения, мотивация обучающихся к достижению учебных и творческих результатов. Решение проблемы активизации познавательной деятельности – потребность общества, жизни, практики обучения и воспитания подрастающих поколений.

«В учебном процессе познавательная деятельность ученика, учение представляет собой сложный процесс перехода учащихся от незнания к знаниям, от случайных наблюдений к системе познания. Известно, что эффективное обучение напрямую зависит от уровня активности младших школьников в этом процессе. Под активностью мы понимаем непроизвольное желание действия, вызывающее внутреннее или внешнее проявление деятельности» [5, с. 53].

Преимущества использования дидактических игр для активизации познавательной деятельности:

1. Формирование познавательного интереса: игра создает положительный эмоциональный фон, что способствует формированию устойчивого интереса к учебному предмету.

2. Развитие мышления: дидактические игры стимулируют развитие логического мышления, внимания, памяти, воображения и других познавательных процессов.

3. Повышение мотивации к обучению: игра позволяет ребенку почувствовать себя успешным, что повышает его мотивацию к дальнейшей учебной деятельности.

4. Развитие коммуникативных навыков: в процессе игры дети учатся взаимодействовать друг с другом, договариваться, находить компромиссы и отстаивать свою точку зрения.

5. Активное усвоение знаний: в процессе игры знания усваиваются более прочно и осознанно, поскольку ребенок активно участвует в процессе поиска и применения информации.

Примеры дидактических игр для активизации познавательной деятельности обучающихся:

1. Игры-упражнения. Игровая деятельность может быть организована в коллективных и групповых формах, но всё же более индивидуализирована. Её используют при закреплении материала, внеклассной работе, а также во время проверки знаний учащихся. Пример: «Пятый лишний». На уроке учащимся предлагается найти в наборе названий одно случайно попавшее в этот список.

2. Игры-соревнование. Сюда можно отнести конкурсы, викторины, имитации телевизионных конкурсов и т.д. Данные игры можно проводить как на уроке, так и во внеклассной работе.

3. Сюжетно-ролевые игры. Их особенность в том, что учащиеся исполняют роли, а сами игры наполнены глубоким и интересным содержанием, соответствующим определенным задачам, поставленным учителем. Это «Пресс-конференция», «Круглый стол» и др. Учащиеся могут исполнять роли специалистов сельского хозяйства, историка, филолога, археолога и др. Роли, которые ставят учеников в позицию исследователя, преследуют не только познавательные цели, но и профессиональную ориентацию. В процессе такой игры создаются благоприятные условия для удовлетворения широкого круга интересов, желаний, запросов, творческих устремлений учащихся.

4. Познавательные игры-путешествия. В предлагаемой игре учащиеся могут совершать «путешествия» на континенты, в различные географические пояса, климатические зоны и т.д. В игре могут сообщаться и новые для учащихся сведения и проверяться уже имеющиеся знания. Игра – путешествие обычно проводится после изучения темы или нескольких тем раздела с целью выявления уровня знаний учащихся. За каждую «станцию» выставляются отметки.

Далеко не все в учебном материале может быть для учащихся интересно. И тогда выступает еще один, не менее важный источник познавательного интереса – организация и включение в урок дидактических игр. Что бы возбудить желание учиться, нужно развивать потребность ученика заниматься познавательной деятельностью, а это значит, что в самом процессе ее школьник должен находить привлекательные стороны, что бы сам процесс учения содержал в себе положительные заряды интереса. Путь к нему лежит, прежде всего, через включение дидактических игр в учебный процесс. «Успеха в овладении учащимися знаниями можно достигнуть только в том случае, если ученикам будет интересно учиться. Учителя всегда должны помнить об этом и быть в состоянии постоянного поиска новых путей обучения и их реализации в школьной практике, собирать по крупицам и использовать все, что превращает урок русского языка в радостный акт познания» [6, с. 83].

Для эффективного внедрения дидактических игр в учебный процесс необходимо:

1. Разработать игровой сценарий. Учитель должен заранее продумать сценарий игры, включая задания и правила, чтобы все происходило организованно и слаженно.

2. Анализировать результаты. По окончании игры стоит провести рефлекссию, обсудив с учащимися, что они узнали нового.

3. Индивидуализировать подход. Нужно учитывать возрастные и психологические особенности учащихся, их интересы и предпочтения при выборе игр.

Дидактические игры могут быть использованы на различных этапах урока:

На этапе актуализации знаний. Игры помогают активизировать ранее полученные знания и подготовить учащихся к восприятию нового материала.

На этапе изучения нового материала. Игры-путешествия, игры-квесты, ролевые игры позволяют в увлекательной форме познакомить учащихся с новым материалом и сделать его более понятным и запоминающимся.

На этапе закрепления изученного материала. Игры позволяют закрепить полученные знания и навыки в игровой форме. Например, при изучении математики можно использовать игру «Математическое домино», в которой учащиеся сопоставляют примеры и ответы, развивая вычислительные навыки.

На этапе контроля знаний. Игры «Своя игра», «Брейн-ринг» позволяют проверить усвоение материала и выявить пробелы в знаниях.

Методические рекомендации по организации дидактических игр:

1. Четкое формулирование цели игры: учитель должен четко понимать, какие образовательные цели преследует данная игра.

2. Тщательный отбор и адаптация игр: необходимо выбирать игры, соответствующие возрасту, уровню развития и интересам учащихся.

3. Подробное объяснение правил игры: учащиеся должны четко понимать правила игры и порядок действий.

4. Обеспечение активности всех участников: необходимо создавать условия для того, чтобы каждый ребенок принимал активное участие в игре.

5. Создание положительной эмоциональной атмосферы: важно поддерживать положительный эмоциональный фон в процессе игры, поощрять инициативу и творчество учащихся.

6. Подведение итогов игры: в конце игры необходимо подвести итоги, отметить достижения учащихся и выявить возникшие трудности.

Заключение. Использование дидактических игр является эффективным средством активизации познавательной деятельности младших школьников. Дидактические игры позволяют сделать процесс обучения более увлекательным, интересным и эффективным, способствуя формированию познавательного интереса, развитию мышления и повышению мотивации к учебе. Применение дидактических игр на первой ступени общего среднего образования требует от учителя тщательной подготовки, творческого подхода и учета возрастных и индивидуальных особенностей учащихся.

Список цитированных источников:

1. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6.
2. Даль, В.И. Толковый словарь русского языка / В.И. Даль. – М.: Эксмо. 2016. – 896 с.
3. Мишечкина, Н.А. Представление о дидактической игре и её роли в процессе обучения младших школьников // Молодой ученый. – 2017. – № 52. – С. 201–204.
4. Золотницкая, С.П. Упражнения игрового характера на уроках французского языка в сельской школе / С.П. Золотницкая // Иностранные языки в школе – 1991 – № 1;
5. Засядько, И.И. Активизация познавательной деятельности средствами компьютерной техники / И.И. Засядько // Научные записки. – 2019. – № 4. – С. 127.
6. Крицкая, Н.В. Сделать урок интересным / Н.В. Крицкая, А.Н. Ковалевский // Мир детства в современном образовательном пространстве: сб. статей студентов, магистрантов, аспирантов. – Витебск: ВГУ имени П.М. Машерова, 2020. – URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/21599> (дата обращения: 10.02.2025).

Д.В. СЕРОВА

Республика Беларусь, Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ СКАЗКИ КАК СРЕДСТВА ПОВЫШЕНИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Проблема взаимодействия человека с природой является одной из самых актуальных в современном мире. Загрязнение окружающей среды, исчезновение растений и животных, занесенных в Красную книгу, заражение водоемов – все это результат воздействия человека на природу, зачастую происходящего без осознания его последствий. Для того чтобы сохранить богатства природы, необходимо формировать экологическую культуру у наших детей, и начинать нужно с самого раннего возраста.