

Департамент образования города Москвы  
Государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования города Москвы  
«Московский городской педагогический университет»  
Институт педагогики и психологии образования

**ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПРОЕКТ:  
Игровые технологии как средство активизации  
познавательной деятельности  
первоклассников на уроках**

Москва 2020

# Выполнили студенты группы НАЧА-193:

Куровская Валерия Валерьевна – Поиск информации, оформление документа

Сашкова Анастасия Игоревна – Поиск информации, проведение опроса

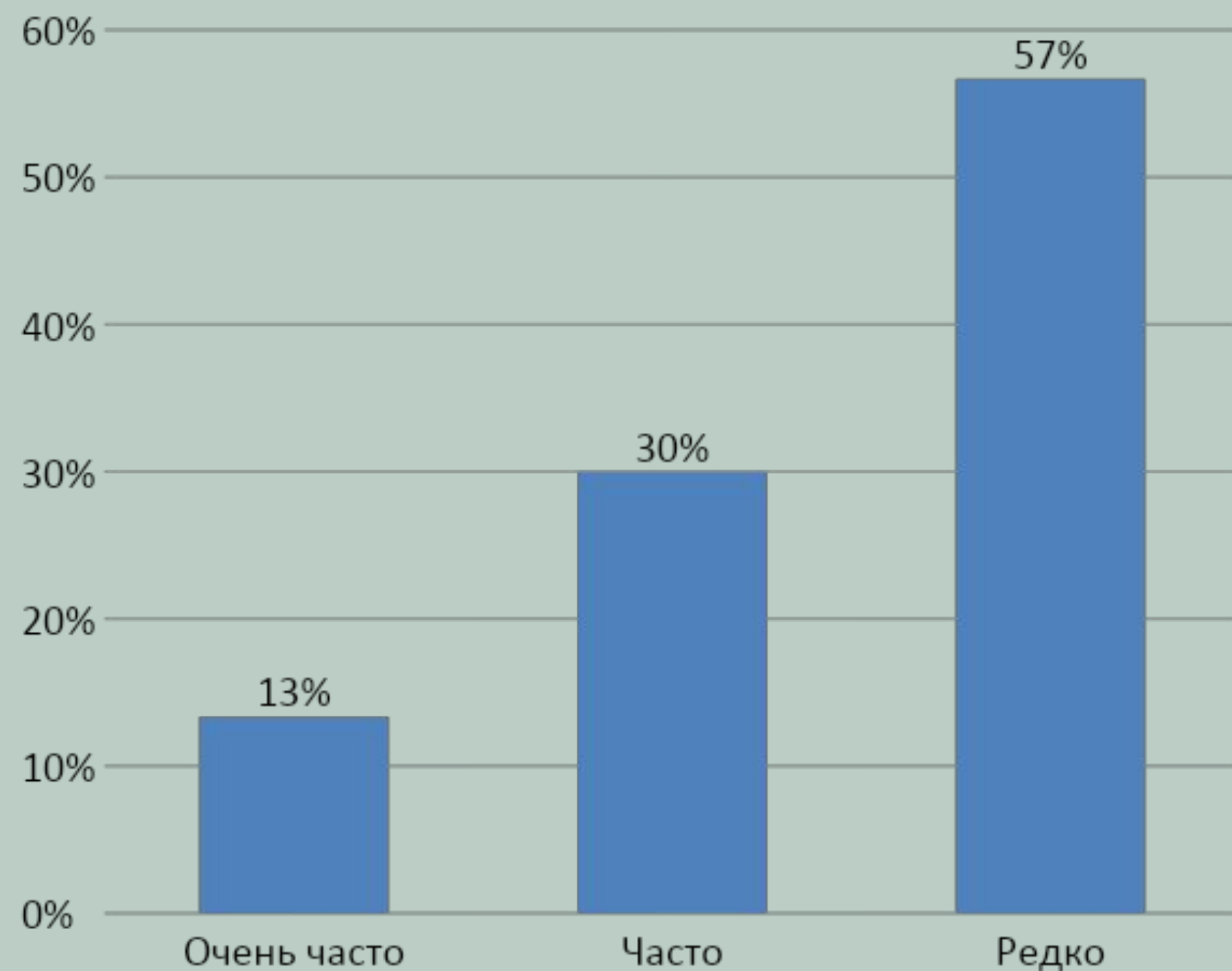
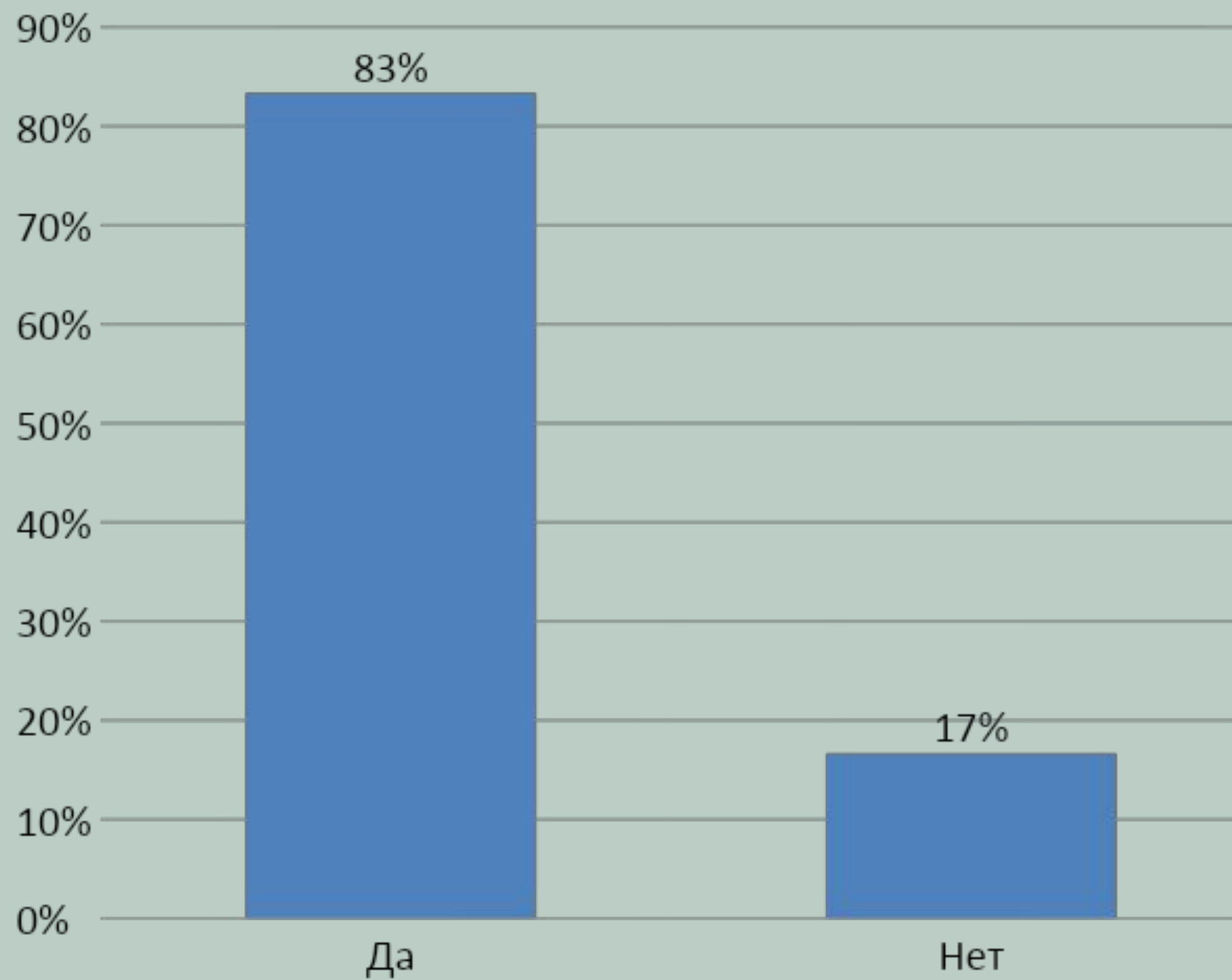
Тихонова Юлия Андреевна – Поиск информации, оформление презентации

Ушакова Кристина Викторовна – Поиск информации, практическая часть

Шевченко Анна Сергеевна – Поиск информации, практическая часть,

# Актуальность:

По ФГОС НОО: одна из основных задач, стоящих перед учителем, - сформировать у младшего школьника мотивацию к учебному процессу. А это невозможно без активизации у учащихся познавательной деятельности.



Цель  
исследования:

теоретически обосновать и подтвердить эффективность игровых технологий как средства активизации познавательной деятельности первоклассников с учетом анализа уже проведенного исследования.

Объект  
исследования:

познавательная деятельность  
первоклассников.

Предмет  
исследования:

игровые формы обучения как средство активизации познавательной деятельности первоклассников на уроках.

Гипотеза  
исследования:

познавательная деятельность  
первоклассников активизируется, если начать применять на уроках игровые технологии.

01

Рассмотреть сущность игровых технологий.

02

Изучить особенности познавательной деятельности.

Задачи:

03

Изучить возрастные особенности первоклассников.

04

Изучить и проанализировать педагогический опыт использования игровых технологий в первых классах.

# Понятия игры и игровой технологии

Понятия игры и игровой технологии взаимосвязаны

Под игровой технологией следует понимать последовательную совокупность игровых действий, ведущую к получению запланированных результатов. Это четкое описание процесса игры, направленного на достижение поставленной цели.

Игра – это своеобразный вид деятельности. Игровая технология представляет собой цепочку этапов организации этой деятельности.

# Классификации дидактических игр (по Т.Г. Рысьевой)



# Познавательная деятельность

Познавательной деятельностью называют сознательную деятельность, направленную на познание окружающей действительности с помощью таких психических процессов, как восприятие, мышление, память, внимание, речь





# Структурные единицы познавательной деятельности:

Мотивы

Цель

Учебные  
действия и  
операции

Результат

# Особенности первоклассников:

Этот возрастной этап в жизни ребенка очень важен, так как именно в этот период проявляются прогрессивные изменения во всех сферах, совершенствуются его психофизиологические функции и возникают сложные личностные новообразования.

Особенности восприятия;

Особенности мышления;

Особенности памяти;

Особенности внимания;

Особенности воображения

# Опытно-поисковая работа:

Осуществлялась Д.А. Ворониной на базе МАОУ лицея № 110 имени Л. К. Гришиной. В исследовании приняли участие обучающиеся 1 «А» класса. Количество детей: 20 человек.

Данная работа проводилась в три этапа:

1. Констатирующий (17 октября 2017 года);
2. Формирующий (20 октября 2017 года, 13 и 20 февраля 2018 года);
3. Контрольный (22 февраля 2018 года).

# Констатирующий этап:

Результаты исследования по определению отношения детей к предмету «Окружающий мир» и их заинтересованности.

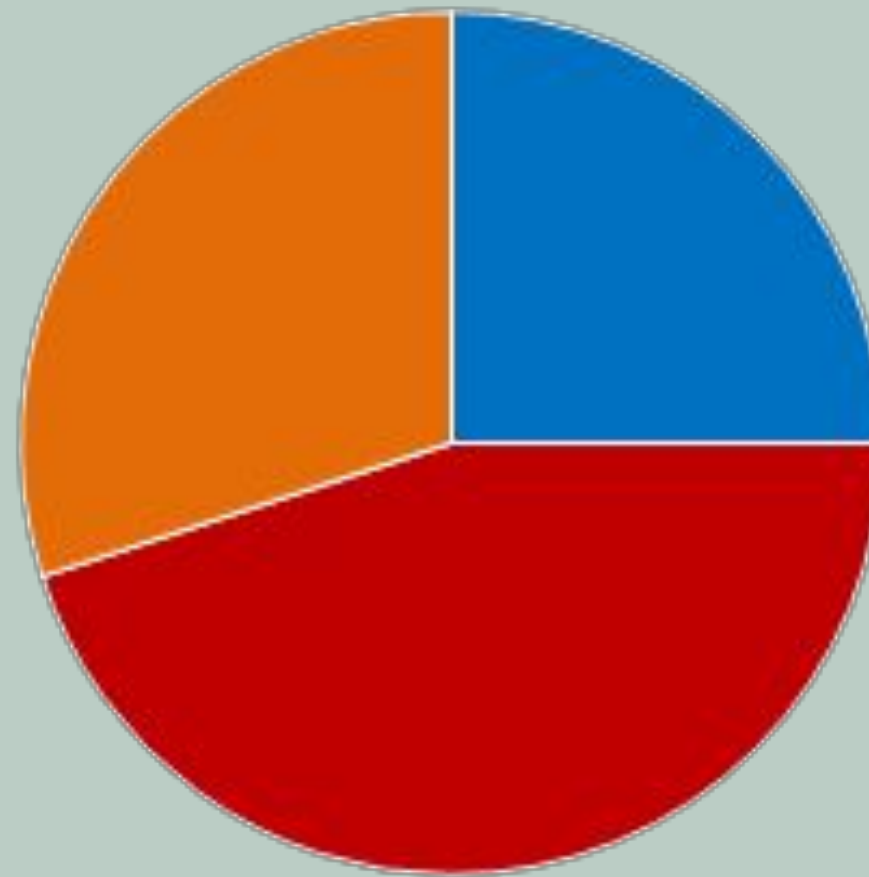
№	Имя Фамилия	Средний балл обучающегося	Уровень познавательного интереса
1	Настя А.	2,8	Низкий
2	Вячеслав Б.	3,3	Средний
3	Сергей Б.	2,8	Низкий
4	Белла Г.	3,5	Средний
5	Георгий Д.	3,8	Средний
6	Андрей И.	2,7	Низкий
7	Григорий К.	2,9	Низкий
8	Семен К.	2,5	Низкий
9	Арина К.	3,7	Средний
10	Юрий К.	3,6	Средний
11	Софья К.	3,7	Средний
12	Мария К.	4,5	Высокий
13	Денис М.	4,7	Высокий
14	Семен П.	3,4	Средний
15	Софья Р.	4,4	Высокий
16	Дмитрий С.	3,8	Средний
17	Лидия С.	4,8	Высокий
18	Костя Т.	3,5	Средний
19	Алексей У.	4,3	Высокий
20	Арина Я.	5,0	Высокий
<b>Класс 1 «А»</b>		3,6	Средний

Уровень познавательного интереса обучающихся 1 "А" класса к предмету "Окружающий мир"

# Констатирующий этап:

Результаты исследования по определению отношения детей к предмету «Окружающий мир» и их заинтересованности.

- Низкий уровень
- Средний уровень
- Высокий уровень



# Формирующий этап:

Игра, проведенная на уроке:

— Чтобы узнать, о чём мы будем говорить на нем уроке, нужно разгадать кроссворд, используя ваши знания.

Игра, проведенная на уроке:

— Чтобы узнать, о чём мы будем говорить на нем уроке, нужно разгадать кроссворд, используя ваши знания.

1. Чего на планете Земля больше чем суши (воды);
2. Покрывало, защищающее Землю от перегрева и сохраняющее тепло (атмосфера);
3. Воздух — это смесь .... (газов);
4. Оно вырабатывает кислород, служит жилищем для зверей и источником пищи (дерево);
5. Угадайте планету по картинке (Сатурн);
6. Ребус (дыхание).

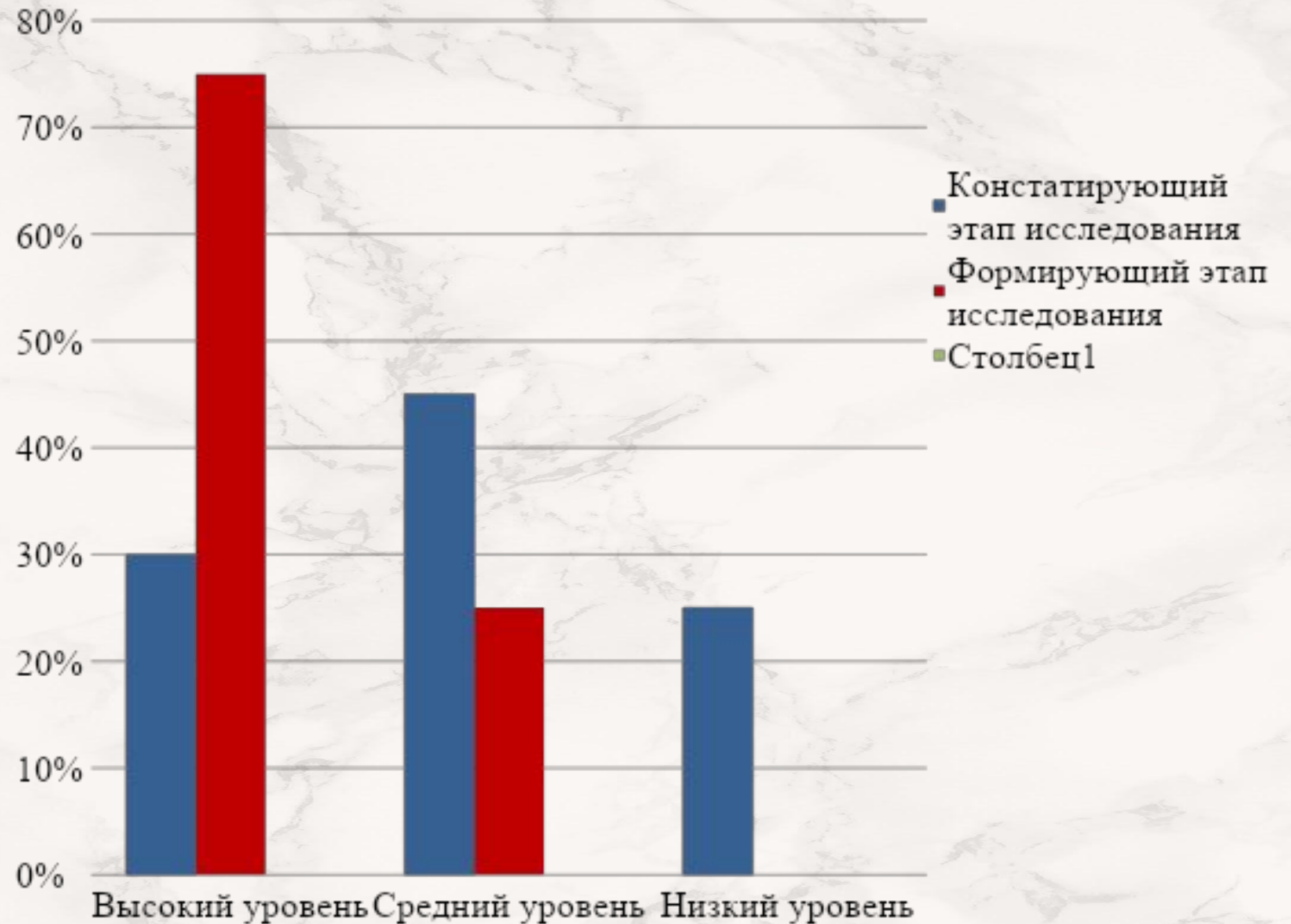
# Контрольный этап:

Уровень познавательного интереса 1 «А» класса к предмету «Окружающий мир» на контрольном этапе опытно-поисковой работы.

№	Имя Фамилия	Средний балл обучающегося	Уровень познавательного интереса
1	Настя А.	3,4	Средний
2	Вячеслав Б.	4,2	Высокий
3	Сергей Б.	3,3	Средний
4	Белла Г.	4,4	Высокий
5	Георгий Д.	4,6	Высокий
6	Андрей И.	3,2	Средний
7	Григорий К.	3,4	Средний
8	Семен К.	3,3	Средний
9	Арина К.	4,5	Высокий
10	Юрий К.	4,7	Высокий
11	Софья К.	4,3	Высокий
12	Мария К.	4,9	Высокий
13	Денис М.	5,0	Высокий
14	Семен П.	4,2	Высокий
15	Софья Р.	4,9	Высокий
16	Дмитрий С.	4,3	Высокий
17	Лидия С.	4,9	Высокий
18	Костя Т.	4,1	Высокий
19	Алексей У.	4,7	Высокий
20	Арина Я.	5,0	Высокий
Класс 1 «А»		4,2	Высокий

# Контрольный этап:

Анализ результатов познавательного интереса к предмету «Окружающий мир» у младших школьников на констатирующем и формирующем этапах исследования.





# Вывод:

С помощью теоретических знаний и анализа опытно-поисковой работы можно заключить, что систематическое использование разнообразных игровых технологий на уроках в 1 классе является эффективным средством активизации познавательной деятельности детей

# Библиографический список:

1. Бабанский, Ю.К. Избранные педагогические труды. — М.: Педагогика, 1989. — 560 с.
2. Баранова, Э.А. Диагностика познавательного интереса у младших школьников и дошкольников. — М.: Речь, 2015. — 128 с.
3. Брунер, Дж. Хрестоматия по игре. — М., 1976.
4. Веракса, Н.Е. Индивидуальные особенности познавательного развития детей дошкольного возраста. — М.: ПЕРСЭ, 2003. — 144 с.
5. Воронина Д.А. Активизация учебно-познавательной деятельности младших школьников средствами дидактических игр [Электронный ресурс]: Выпускная квалификационная работа. — Екатеринбург, 2018. — Режим доступа: <http://elar.uspu.ru/bitstream/uspu/9961/2/10Voronina.pdf> (дата обращения: 10.06.2020)
6. Глаголева, К. С. Л. С. Выготский о роли игры в психическом развитии ребенка [Электронный Ресурс] // Молодой ученый. — 2017. — № 4 (138). — С. 324-326. — Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/138/38773/> (дата обращения: 05.06.2020)
7. Зайцев, В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие. — Челябинск: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. — 23 с.
8. Кузьмина, В.Г. Активизация познавательной деятельности // Начальная школа. — 2016. — №4. — С. 181-183.
9. Леонтьев, А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. — М.: Политическая литература, 1975. — 303 с.
10. Леонтьев, А.Н. Психологические основы дошкольной игры [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://nashaucheba.ru/v33191/?cc=1> (дата обращения: 02.06.2020)

# Библиографический список:

11. Ломтева, Т.А. Особенности познавательной сферы первоклассников – возможности и границы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.psi.lib.ru/detsad/stahan/ospozsf.htm> (дата обращения: 10.06.2020)
12. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Электронный ресурс] // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). – Т.1. – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 140-146. – Режим доступа: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 05.06.2020)
13. Монахов, В.М. Введение в теорию педагогических технологий: монография. – Волгоград: Перемена, 2006. – 378 с.
14. Немов, Р.С. Психология. – М.: Владос, 2003. – 608 с.
15. Осипова, И.А. Формирование учебной мотивации школьников // Лучшие страницы педагогической прессы. – 2004. – № 1. С. 76.
16. Пидкасистый, П.И., Хайдаров, Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. – М.: МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. – 269 с.
17. Рысьева, Т.Г. Система дидактических игр как средство развития познавательной самостоятельности школьников: Автореф. дис. кан. пед. наук. – Ижевск, 2003. – 17 с.
18. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
19. Султанова, М. С. Игра как метод активизации познавательной деятельности обучающихся [Электронный ресурс] // Молодой ученый. – 2017. – № 49 (183). – С. 407-409. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/183/47068/> (дата обращения: 05.06.2020)
20. Талызина, Н.Ф. Педагогическая психология: учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений. – М.: ИЦ «Академия», 1998. – 288 с.

# Библиографический список:

21. Фадина, Г.В. Диагностика и коррекция задержки психического развития детей старшего дошкольного возраста: Учебно-методическое пособие. –Балашов: «Николаев», 2004. – 68 с.
22. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Электронный ресурс] // Федеральные государственные образовательные стандарты. М.: Институт стратегических исследований в образовании, 2009. – 41 с. – Режим доступа:  
[https://kpfu.ru/docs/F2009061155/FGOS.NOO\\_23\\_10\\_09\\_Minjust\\_3.\\_1\\_.pdf](https://kpfu.ru/docs/F2009061155/FGOS.NOO_23_10_09_Minjust_3._1_.pdf)  
(дата обращения: 29.05.2020)
23. Чошанов, М.А. Инженерия обучающих технологий. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 242 с.
24. Шмаков, С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994. – 239 с.
25. Щукина, Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. – М.: Просвещение, 1979. – 160 с.
26. Щукина, Г.И. Роль деятельности в учебном процессе. – М.: Просвещение, 1986. – 144 с.
27. Щуркова, Н.Е. Классное руководство: игровые методики. – М.: Педагогическое общество России, 2002. – 224 с.
28. Эльконин, Д.Б. Психология игры. – 2-е изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.

**Спасибо за внимание!**