

**Развитие познавательной
активности младших
школьников на уроках
окружающего мира
посредством
использования
дидактических игр**



Симонова Светлана
Николаевна
Учитель первой
квалификационной
категории

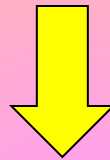
Стаж работы – 18 лет

Цели и задачи современной ШКОЛЫ

- обучение учащихся чтению, счёту, письму и речи в рамках школьных программ и совершенствование этих умений;
- развитие умения общаться и сотрудничать;
- развитие и совершенствование интеллектуальных умений;
- развитие эмоциональной и волевой сферы;
- развитие мотивационно-потребностной сферы;
- формирование положительной Я-концепции.

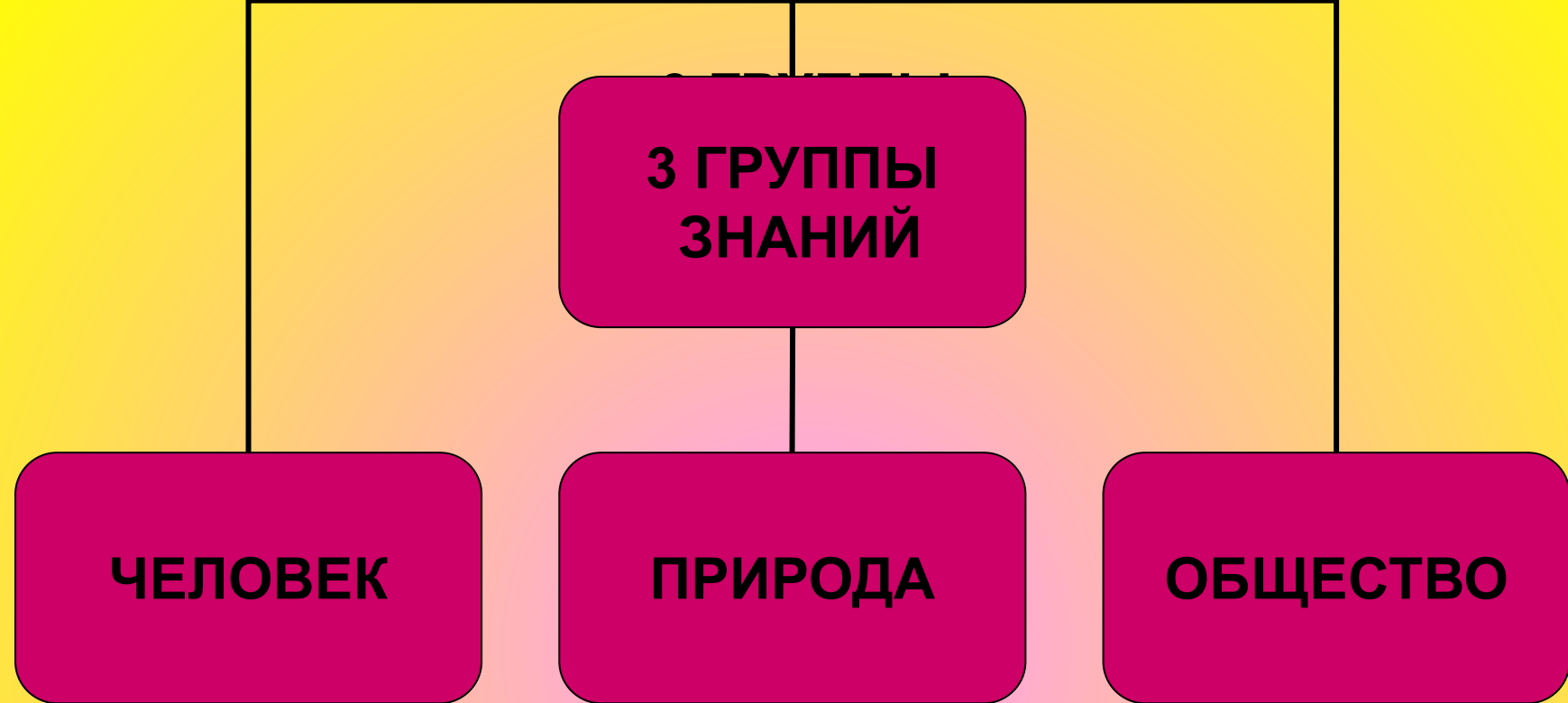
Предмет «Мир вокруг нас»

ЕСТЕСТВОЗНАНИЕ + ОБЩЕСТВОЗНАНИЕ



ЗНАКОМСТВО С ОКРУЖАЮЩИМ МИРОМ

- БИОЛОГИЯ
 - ФИЗИКА
 - ХИМИЯ
- ГЕОГРАФИЯ
 - ИСТОРИЯ
- ОБЩЕСТВОЗНАНИЕ



! Формирование целостного взгляда на мир

Основной метод – проблемно-поисковый.



Учебно-методический
комплекс А.А.
Плешакова
«Окружающий мир»

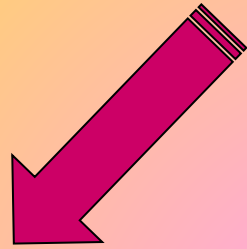
Проблемы

1. Большой объём изучаемого материала при недостатке времени.
2. Иллюстративный характер изучаемого материала.
3. Отсутствие методического аппарата при изучении некоторых тем.

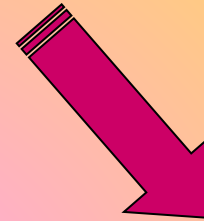
Цель:

не только не допустить
снижения познавательной
активности, но и стремиться
активизировать её.

Формирование познавательного интереса на уроках окружающего мира



Содержание
учебного
предмета



Особая
организация
познавательной
деятельности –
дидактические
игры

Структура дидактической игры

Дидактическая задача

Игровая задача

Игровые действия

Правила

Результат

Задачи

1. Изучить и систематизировать психолого-педагогическую литературу.
2. Спрогнозировать развитие познавательной активности обучающихся.
3. Смоделировать и апробировать структуру занятий с использованием игровых технологий.
4. Проанализировать эффективность использования дидактических игр.

Классификация педагогических игр

Педагогические игры

По области деятельности

Физические

Интеллектуальные

Трудовые

Социальные

Психологические

По характеру педагогического процесса

Обучающие,
тренинговые,
контролирующие,
обобщающие

Познавательные,
воспитательные,
развивающие

Репродуктивные,
продуктивные,
творческие

Коммуникативные,
диагностические,
профорориентационные,
психотехнические

По игровой методике

Предметные

Сюжетные

Ролевые

Деловые

Имитационные

Драматические

По предметной области

Математические, химические,
биологические, физические,
экологические

Музыкальные,
театральные,
литературные

Трудовые, технические,
производственные

Физкультурные, спортивные,
военно-прикладные,
туристические, народные

Общественно-экономические,
управленческие, экономические,
коммерческие

По игровой среде

Без предметов

С предметами

Настольные, комнатные,
уличные, на местности

Компьютерные, телевизионные,
с техническими средствами обучения

Технические, со средствами передвижения

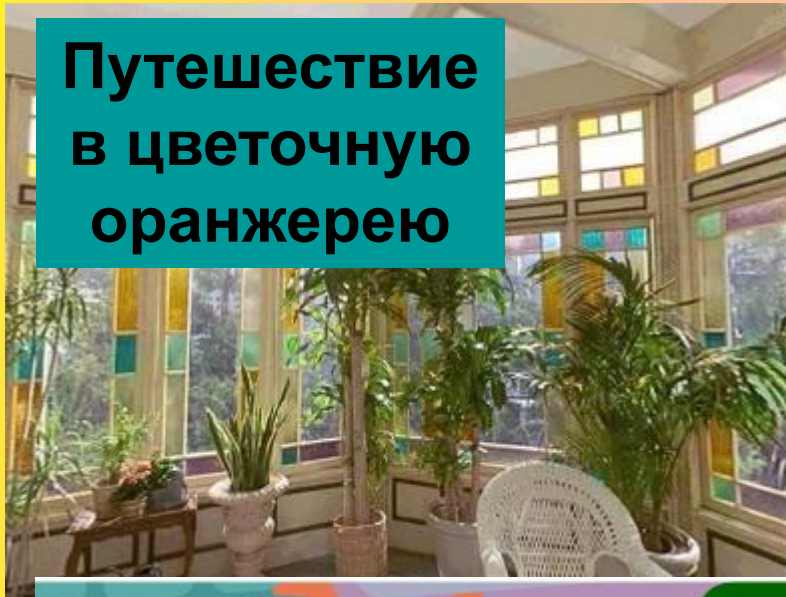
1 класс

Игра как
дидактический
приём с
большой долей
наглядности



Игры для 1 класса

Путешествие
в цветочную
оранжерею



В стране
сказочных
животных



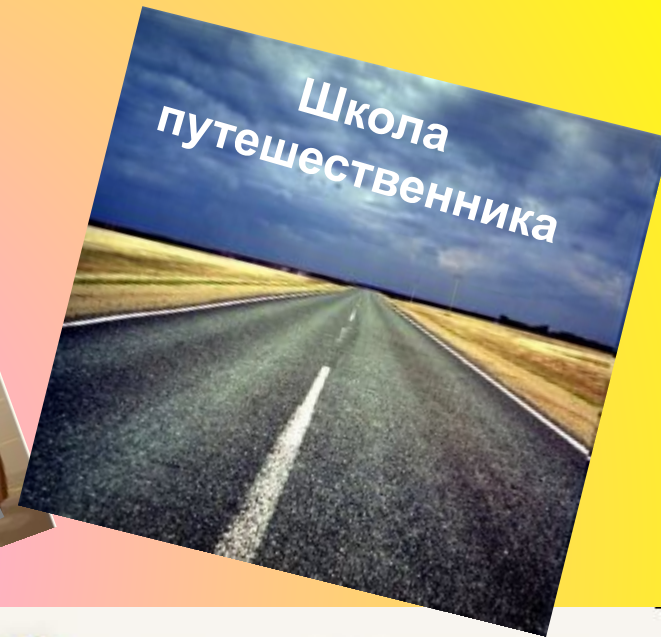
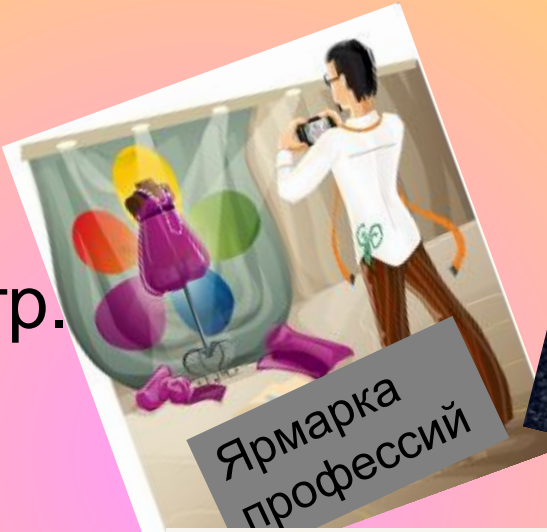
Соблюдай правила
дорожного движения



2 класс

Усложнение игр,
увеличение
длительности игр.

Осуществление
воспроизводящей,
творческой, поисковой
деятельности.



3 класс



**Активное
использование
сюжетно-
ролевых
игр**

Игры для 3 класса



Дидактические материалы



Результаты

1. Состояние познавательной активности по результатам диагностики.

2006-2007 уч.г. – 1 класс – высокий уровень - 5 чел.
 средний уровень - 10 чел.
 низкий уровень – 6 чел.

2007-2008 уч.г. – 2 класс – высокий уровень – 6 чел.
 средний уровень – 12 чел.
 низкий уровень – 3 чел .

Результаты

2. Уровень обученности.

2006-2007 уч. г. – безотметочное обучение.

2007-2008 уч.г. – 100%.

1 полугодие 2008-2009 уч.г. – 100 %

3. Количество обучающихся на «4» и «5».

2006-2007 уч. г. – безотметочное обучение.

2007-2008 уч.г. – 75,8 %.

1 полугодие 2008-2009 уч.г. – 76,5 %.

Результаты

4. Активное участие в школьных олимпиадах, творческих конкурсах, рост количество и качество творческих работ.



**Благодарю за
внимание!**