

Здравствуйте, уважаемая аттестационная комиссия. Вашему вниманию представляется выпускная квалификационная работа Чермеги Анны Александровны на тему: «Игровые методы как средство формирования представлений об окружающем мире у учащихся 1 класса».

Одна из важнейших задач, которые ставят школы перед учениками – это научиться учиться самостоятельно. Поэтому педагоги мотивируют учеников на всех занятиях, и окружающий мир – не -исключение. В процессе совершенствования мотивации, как важного аспекта успеха в учебе и развитии, на этом уроке учитель испытывает трудности. Это связано прежде всего с тем, что образовательный предмет интегрирован, то есть окружающий мир включает несколько дисциплин.

Таким образом, возникает потребность в выборе способа повышения мотивации учебного процесса, оптимальным из них являются игровые методы.

В настоящее время сложилось противоречие между актуальностью проблемы формирования представлений младших школьников об окружающем мире и недостаточной разработанностью методики применения игровых методов на уроке и во внеурочной деятельности в начальной школе.

Проблема исследования заключается в отборе игровых методов и методических приемов, позволяющих эффективно формировать представления младших школьников об окружающем мире.

Экспериментальной базой является частная школа «Успех», 1«А» класс, г. Балашиха. В эксперименте приняли участие обучающиеся 1 «А» класса в количестве 20 человек. На начальной стадии эксперименты была проведена оценка активности познавательной деятельности на уроках окружающего мира у учащихся 1 «А» класса. Во время формирующего этапа эксперимента было проверено, как игровые методы могут стимулировать познавательный процесс. На заключительной стадии эксперименты была проведена повторная диагностика уровня активности познавательной деятельности учеников первого класса. Из проведенного диагностического

эксперимента следует, что уровень познавательной деятельности младших школьников является недостаточным, поэтому необходимо создание условий для активизации этой деятельности. Мы протестировали эти педагогические условия в формирующем этапе эксперимента.

На этапе формирования было проведено 5 уроков с использованием игровых методов. Данные методы были использованы как на отдельных этапах урока, так и на протяжении всего урока. Такой подход помогает сохранять внимание учащихся и предоставить им различные способы усвоения материала.

Использование элемента состязательности привело к активизации познавательной и творческой деятельности учащихся. Этот метод может быть очень эффективным при проведении уроков, так как он позволяет стимулировать интерес учащихся к теме и мотивировать их к самостоятельному изучению материала. Кроме того, выбор самого интересного города и просмотр видеоролика позволяет учащимся узнать больше о разных культурах и местах нашей планеты. Это может способствовать развитию культурного и географического кругозора.

Использование игровых технологий на уроках «Окружающего мира» позитивно влияет на познавательную деятельность младших школьников. Игровые методы являются эффективным инструментом в обучении, особенно у младших школьников, так как они помогают создать атмосферу увлеченности и радости, что способствует более глубокому и продуктивному усвоению материала. Чувство равенства также является важным аспектом использования игровых технологий на уроках, так как это позволяет всем участникам игры чувствовать себя равными и вовлеченными в процесс обучения.

Проведение повторной диагностики активности познавательной деятельности младших школьников на контрольном этапе эксперимента с использованием тех же диагностических материалов, что и на констатирующем этапе, позволяет оценить эффективность проведенного

обучения и сравнить результаты до и после использования игровых технологий на уроках «Окружающего мира». Это поможет определить, насколько успешно дети усвоили материал и какие изменения произошли в их познавательной деятельности. Анализируя результаты констатирующего и контрольного этапов эксперимента, можно заключить, что применение игровых технологий способствует увеличению активности познавательной деятельности учащихся младшей школы. Однако, чтобы достичь этого эффекта, необходимо учитывать несколько факторов: игры должны быть соответствующими возрасту и уровню развития учащихся; игровые методы должны использоваться не только как форма развлечения, но и как средство обучения, которое помогает учащимся лучше усваивать учебный материал; для достижения максимального эффекта от использования игровых технологий необходимо сбалансировать их использование с другими методами обучения.

В ходе проведенного исследования была достигнута его цель и решены все поставленные задачи, гипотеза подтвердилась.

«Спасибо за внимание».