

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра начального естественно-математического образования

**ВЛИЯНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПО
ИЗУЧЕНИЮ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА НА РАЗВИТИЕ МЛАДШИХ
ШКОЛЬНИКОВ**

АВТОРЕФЕРАТ
ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студента 4 курса 412 группы
по направлению подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»
профилю подготовки «Начальное образование»
факультета психолого-педагогического и специального образования

Плакся Софьи Владимировны

Научный руководитель
канд. биол. наук, доцент

О.А. Исаева

Зав. кафедрой
доктор биол. наук, доцент

Е.Е. Морозова

Саратов 2022

СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Игровая деятельность в жизни современного ребёнка играет большую роль. Благодаря игре дети развиваются, общаются, познают мир, а также могут приобрести знания. Игра – это одно из увлекательных и интересных методов обучения, особенно на уроках окружающего мира. Игровые технологии в большей степени позволяют организовать процесс обучения на принципах сотрудничества и реализовать дифференцированный подход к обучению.

В эпоху цивилизации человечеством было придумано новая форма игровой деятельности, которая связана с информационными технологиями. Сегодня современные информационные технологии вписываются в систему образования и даже определяют в значительной степени ее будущее развитие. Применение таких технологий в учебном процессе приветствуется, так как они в полной мере могут способствовать облегчению и ускорению изучения материала школьниками, усиливают мотивацию учения, развивают познавательный интерес учащихся, способствуют повышению эффективности самостоятельной работы и открывает принципиально новые возможности в области образования, в учебной деятельности и творчестве учащегося.

Использование игровых информационных технологий поможет сделать увлекательным не только работу младших школьников на творческом и поисковом уровне, но и поможет учащимся в познании курса окружающий мир. Игра помогает ученику лучше и интереснее познавать учебный материал, развивает память, мышление, скорость и сплоченность в коллективе. Тем самым опора на игру – это верный путь к включению работы младших школьников в учебный процесс.

Актуальность данной темы заключается в том, что на уроках в современных школах очень часто используются информационные технологии и в качестве эффективности изучения и заинтересованности учебного

процесса многие педагоги ссылаются на использование информационной игры.

Благодаря ей ученики более точно усваивают материал, предложенный учителем и игры могут вызвать интерес у учащихся к предмету или определённой теме урока. Игра позволит школьнику войти в жизнь, в работе в коллективе, в общении со сверстниками, а также в приобретении знаний и развитии кругозора.

Объект исследования: игровые технологии в младших классах.

Предмет исследования: информационные игровые технологии на уроках окружающего мира.

Цель данного исследования: изучить особенности влияния информационных игровых технологий на развитие младших школьников в предметной области «Окружающий мир».

Задачи:

1. Изучить особенности применения информационных технологий в процессе обучения окружающему миру.
2. Раскрыть особенности влияния информационных технологий на развитие младших школьников.
3. Создать и апробировать информационные игры в рамках изучения материала на уроках окружающего мира с помощью различных программ и платформ.
4. Исследовать влияние информационной игры на развитие познавательного интереса у младших школьников.

Гипотеза исследования: мы предполагаем, что использование информационных игровых технологий на уроках окружающего мира влияет на развитие познавательной активности младших школьников.

Методы исследования: анализ и синтез, наблюдение, опытно-практическая работа, опрос.

База исследования: МОУ СОШ №6 Октябрьского район г Саратова

Структура работы: выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух разделов, заключения, списка источников, приложений.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Первый раздел выпускной квалификационной работы посвящен теоретическим аспектам по исследуемой проблеме.

В данном разделе отображаются основные определения, которые непосредственно касаются темы работы. Была выделена следующая трактовка понятия ИТ. «Информационные технологии — это совокупность методов, устройств и производственных процессов, используемых обществом для сбора, хранения, обработки и распространения информации», главным в практической деятельности учителя становится понимание роли применения ИТ в учебной деятельности.

Сегодня информационные технологии развиваются стремительно. Человек, который владеет технологиями и информацией, имеет другой, новый стиль мышления, может иначе подойти к оценке возникшей проблемы, к организации своей деятельности.

Раскрываются особенности информационных технологий, как их применения влияют на процесс обучения. Большинство педагогов замечают плохое усвоение детьми материала, отсюда происходит и снижение успеваемости. У учеников пропадает интерес к предмету, снижается активность в работе и дети сталкиваются с трудностями и не охотой при решении упражнения или задач.

Одной из причин может выступать однообразность процесса обучения. Но если внести в учебную деятельность информационные технологии, то их применение внесет яркие краски в процесс. Они помогут облегчить работу людей в разных сферах, в том числе и в педагогике.

Так же раскрываются основные компетенции учащихся, которые могут сформировать использование информационных технологий на любых уроках в начальной школе.

- учебно-познавательной компетенции;
- информационной компетенции;
- коммуникативной компетенции;
- общекультурных компетенций.

Использование информационно-коммуникационных технологий на уроках в начальной школе позволяет:

1. Развивать умение учащихся ориентироваться в информационных потоках окружающего мира; овладевать практическими способами работы с информацией; развивать умения, позволяющие обмениваться информацией с помощью современных средств связи.

2. Перейти от объяснительно-иллюстративного способа обучения к деятельному, при котором ребенок становится активным субъектом учебной деятельности. Это способствует осознанному усвоению знаний.

3. Активизировать познавательную деятельность обучающихся.

4. Проводить уроки на высоком эстетическом уровне.

5. Использовать индивидуальный подход к ученику, используя разного уровня задания.

Также была отражена методика использования информационных технологий, которая предполагает:

1. совершенствование системы управления обучением на различных этапах урока;

2. усиление мотивации учения;

3. улучшение качества обучения и воспитания;

Были выделены аспекты использования современных информационных технологий такие как:

1. Первый аспект – компьютер как объект изучения.

2. Второй аспект – компьютер как средство обучения, т.е. своеобразный «учитель». В таком качестве компьютер используется при изучении различных учебных дисциплин (тренажера, тесты, электронные учебники, мультимедийные энциклопедии и т.п.).

3. Третий – компьютер как инструмент, позволяющий моделировать учебную задачу, исследовать ту или иную предметную область и сделать тем самым обучение процессом творческим.

Таким образом, использование информационных технологий в обучении позволяет дифференцировать учебную деятельность на уроках, активизирует познавательный интерес учащихся, развивает их творческие способности, стимулирует умственную деятельность.

Предмет «Окружающий мир» – это основы естественных и социальных наук. В начальной школе он достаточно сложный, но очень интересный и познавательный. Младшие школьники очень любопытные, им всегда хочется узнавать, что – то новое для себя, но порой детям становится скучно и не интересно сидеть на уроках 45 минут и они начинают отвлекаться от предмета и заниматься своими делами. В такой момент очень важно заинтересовать учеников в изучении предмета и результата своего обучения. Не стоит забывать о том, что уже ко второму году обучения у детей проявляется желание не ходить в школу, пропадает интерес к занятиям. И для того, чтобы интерес не угас, необходимо урок разнообразить и одним из способов является информационные игровые технологии, они могут сделать урок уникальным, неповторимым и увлекательным.

Нами была выделена трактовка определения понятия «игра» Селевко Г.К. Он определил игру как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игровые технологии охватывают часть учебного процесса. Они соединяются общим содержанием, сюжетом и персонажем. Так же в них входят игры и упражнения, которые формируют у детей умение выделять характерные признаки предметов сравнивать и сопоставлять их.

Нами были выделены следующие игровые технологии:

1. Дидактические игры

Нами была рассмотрена классификация дидактических игр Г.К. Селевко. Он предлагает разделить дидактические игры следующим образом.

- По виду деятельности: интеллектуальные, социальные, трудовые, психологические, релаксационные.
- По предметной области: математические, физические, химические, экономические и т.д.
- По этапу педагогического процесса: информационные, тренинговые, диагностические, обобщающие, контрольные.
- По характеру познавательной деятельности: репродуктивные, продуктивные и творческие.
- По игровой методике: драматизация, соревнование, ролевые, деловые.
- По количеству участников: индивидуальные, парные, групповые, коллективные.
- По времени проведения: занимающие часть урока, весь урок, лонгитюдные (от нескольких дней до целого учебного года).

В ходе дидактических игр школьник наблюдает, сравнивает, сопоставляет, систематизирует объекты по разным признакам, производит доступные ему анализ и синтез, делает общий вывод.

Так же были отображены четкие требования к дидактической игре. В игре неприемлемы обширные разъяснения, им характерен конкретный темп, ритм. Правила объясняют четко, кратко и доступно. Учитель должен подготовить урок так, чтобы он был интересен и мог увлечь школьников, а успех зависит от того как он его проведет. По содержанию игры должны быть несложными, соответствовать возрасту детей 7-10 лет.

2. Ролевые игры

Большинство детей предпочитают ролевою игру как одну из форм игровой деятельности. Ведущей функцией в дидактической ролевой игре реализуется образовательная, так же она определяет место ролевой игры в

учебном процессе. Помимо данной функции осуществляются такие как: мотивационная, воспитательная, релаксационная и др.

3. Деловые игры

В данной игровой технологии мы выделили следующую трактовку определения деловой игры. А.А. Вербицкий обосновал деловую игру как форму воссоздания предметного и общественного содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, свойственных для предоставленных типов труда. А Н.В. Борисова определяет деловую игру как имитационное игровое моделирование функционирования социально-экономических систем и деятельности занятых в них людей, проходящего в форме ролевого взаимодействия по конкретным правилам.

4. Подвижные игры

Роль движения занимает важное место в подвижных играх. Для нее свойственны активные, творческие, двигательные действия, которые имеют правила и мотивированы сюжетом. Преодоление трудностей и является главной целью игроков.

5. Интеллектуальные игры

В ходе интеллектуальной игры учащиеся с применением своих интеллекта и эрудиции соревнуются друг с другом. Такая форма обучения позволит проверить знания детей в разных сферах, в более новой и интересной форме. Такие игры обретают все большую популярность.

Во-первых, интеллектуальная игра выступает в форме тренинга, который позволяет школьникам научиться:

- слушать и слышать друг друга;
- приобретать навыки работы группами;
- принимать разного рода решения;
- достойно не только выигрывать, но и проигрывать и радоваться успехам своих сверстников.

Во-вторых, интеллектуальные игры, позволяют игрокам рассматривать поражение как работа над собой и своими способностями.

В-третьих, интеллектуальная игра рассматривается как способ обучения. В ходе игры используются очень информативные вопросы, которые расширяют кругозор у детей, умение логически мыслить. Важно составить вопрос так, чтобы на него было интересно отвечать.

б. Коррекционные игры

Игра в коррекционной работе – это не самоцель, а средство воздействия на ребенка, звено в общей системе его воспитания. Игра с коррекционной целью, должна положительно влиять на психофизическое развитие ребенка.

Использование таких видов игр очень актуально на всех уроках в школе. Их применение разнообразит не только ход урока, но и поднимет у детей интерес к учебному предмету.

В эпоху цивилизации большинство педагогов склоняются к применению в ходе урока более нового варианта игры, которая создается при помощи компьютера.

Сейчас существует большое количество интернет – сервисов. Их применение помогает педагогу разнообразить содержание урока и оценить знания учащихся в увлекательной форме. Нами были выбраны и выделены следующие программы: wordwall, Plickers и многие другие. Данные платформы созданы для обучения, которая подходит для любого учебного предмета и любого возраста учащихся. Так же программа PowerPoint может служить помощником в создании различных интерактивных игр для детей. В платформах такого типа создаются различные варианты игр, викторин, тестов разного плана, использование проектора позволяет сделать игру реальной, настоящей, насыщенной фотографиями, рисунками и видеосюжетами.

Таким образом, игровые технологии в современных условиях неотъемлемая часть развития познавательного интереса учащихся и вовлечения учащихся в процессе обучения. Они необходимы как педагогу начальной школы так и младшему школьнику, так как способствуют разнообразию учебного процесса, служат хорошей мотивацией для

подготовке к уроку, благодаря им дети проявляют интерес к науке и открывают, что-то новое для себя.

Познавательный интерес очень важная составляющая характеристика развития младшего школьника и участия его в изучении окружающей действительности и в учебном процессе в целом. Ведь без него у учащихся могут возникнуть нежелание узнавать, что-то новое и трудности в понимании и ознакомлении с той или иной темой урока.

Нами были рассмотрены следующие трактовки понятия интерес. В педагогической науке по мнению Н. Г. Морозовой, интересом называется эмоционально-познавательное отношение между субъектом и объектом, где активную роль играет субъект познания. С. Л. Рубинштейн же под интересом понимал специфическую направленность личности, а М. А. Пастушкова полагает, что интерес связан с особым избирательным отношением человека к окружающему миру. Отсюда можно сделать вывод, что интерес – это своеобразная направленность личности, которая включает отношение между субъектом и объектом и связан с избирательным отношением человека к окружающему его миру.

В ходе работы нами были выделены последовательные стадии развития познавательного интереса:

1. Любопытство – первоначальный этап, вызванный наружными, порой внезапными также необыкновенными факторами притягивающими интерес детей. Уникальность способна быть первоначальным толчком раскрытия заинтересованности, орудием привлечения заинтересованности к дисциплине, содействующим переходу заинтересованности с периода обычной ориентировки в стадию наиболее стабильного познавательного взаимоотношения.

2. Любознательность — положение личности, характеризующееся рвением лица прорваться из-за границы увиденного и услышанного. В данный период формирования познавательной заинтересованности сильно проявлены чувства изумления, радости познания.

3. Важное место затрагивают познавательные мотивы. Они способствуют вторжению личности в имеющиеся взаимосвязи между исследуемыми явлениями, в закономерности познания.

4. Теоретический интерес: теоретические вопросы, применяются как инструмент познания. Данная стадия определяет человека как личность.

Игра - ведущая деятельность ребенка и основа развития. Она благополучно влияют на формирование познавательных интересов младших школьников. Они дают возможность сформировать такие качества, как самостоятельность, инициативность; воспитывают чувства коллективизма. Игроки активно работают в ходе игры, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей, учитель лишь управляет учебной деятельностью

Таким образом, развитие познавательного интереса происходит в абсолютном выявлении возможностей детей, их природных навыков, творческой активности. Игровая деятельность, в свою очередь, послужит стимулом в обучении и непосредственно повлияет на развитие познавательного интереса младших школьников.

Второй раздел выпускной квалификационной работы включает в себя опытно-практическое исследование, результаты которого направлены на выяснение, как применение информационных игровых технологий на уроках окружающего мира влияет на развитие познавательной активности младших школьников. Опытно - практическая работа проходила на базе 3 класса МОУ СОШ №6 Октябрьского район г. Саратова.

Исходя из цели, решаются следующие задачи:

1. Выбор задания для выявления уровня знаний и повышения мотивации у учащихся участвующих в эксперименте.
2. Анализ полученных данных
3. Использовать информационных игровых технологий для проверки усвоения знаний.

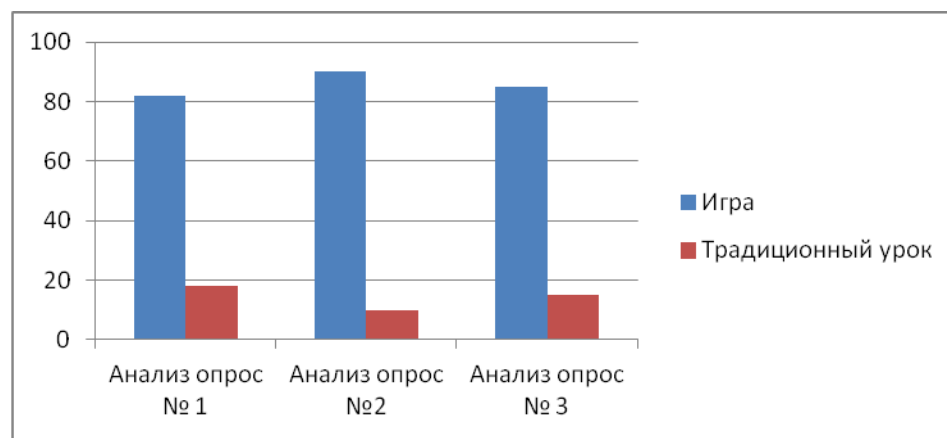
В ходе исследования нам было необходимо определить уровень знаний, детей, их познавательную активность на уроке окружающего мира по теме:

«Организм человека».

Нами был проведен опрос по теме урока «Организм человека», который показал результат ниже среднего. Исходя из этого нами были разработаны и проведены уроки с применением информационных игровых технологий. Они показали заинтересованность школьников в уроке, дети были увлечены ходом игр. Учащиеся проявили познавательный интерес к информационным игровым технологиям и благодаря этому у них развилась самостоятельность, инициативность, внимательность и знания детей стали гораздо выше.

Также нами был выполнен опрос младших школьников о том, в какой форме проведение урока более интересен, в традиционной или с применением информационных игровых технологий. Для исследования нами были заданы ряд вопросов, которые показали следующие результаты:

1. Высокий процент ответов кому интерес урок с применением игры, более 80% и низкий процент учащихся кто предпочел бы традиционный урок, их количество составило менее 20%. Результат представлен в диаграмме.



2. Если игры будут интересными, то большинство школьников хотели бы почувствовать в них на каждом уроке.

3. Большое количество учащихся предпочитают групповые формы игр, такой выбор детей обосновывается желанием в общении с одноклассниками, делиться с ними своими мнениями.

4. Традиционное проведение урока, по мнению детей повседневное. С ним они встречаются всегда, а игра оживляет и с ней время пролетает не заметно.

5. В вопросе детей, какие игры в ходе урока им нравятся больше, большинство детей выбирают ролевую. Этот выбор обосновывается желанием детей поучаствовать в какой либо роли и проявить себя.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что игра может сделать ход урока интересным, увлекательным и познавательным и позволит вызвать интерес у младших школьников.

Нами были сформулированы рекомендации для педагогов начальной школы. Мы предлагаем использование онлайн-платформ для создание различных игр, информационного характера с целью знакомства, закрепления, проверки и контроля представлений учащихся о полученной информации. К ним относятся такие платформы, как Wordwall, learningapps. Они универсальны и легки для создания игры, экономят время и могут сделать урок интересным и познавательным.

ВЫВОДЫ

Информационные компьютерные технологии - это прорыв в образовании, новое веяние времени. Игровые компьютерные информационные технологии никогда не заменят труд учителя, они лишь могут сделать его более красочным, интерактивным. Информационные игровые технологии навеяны современной действительностью и необходимостью применения технологий, активизирующих познавательную деятельность младших школьников. Соединение информационных технологий и педагогических методик способно повысить эффективность и качество образования.

Использование информационных игровых технологий - это целесообразный, инновационный, интересный способ проведения урока, он внесет разнообразие в методы и приемы обучения. Возможность

использования таких игр способствует повышению мотивации младших школьников и возможность учителю проверять знания учеников более современным способом, который не затратит большого количества времени. Урок окружающего мира очень увлекательный, но по - своему сложный, в ходе урока необходимо преодолеть эту сложность, для это учителю на помощь приходят информационные игровые технологии.

На развитие познавательных интересов младших школьников влияют информационные игровые технологии . Они способны развивать такие качества как самостоятельность, инициативность, воспитать чувства коллективизма. Учащиеся активно учувствуют в работе, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей, учитель лишь управляет учебной деятельностью. Выделяют следующие последовательные стадии развития познавательного интереса: любопытство, любознательность, познавательные мотивы, теоретический интерес. развитие познавательного интереса происходит в абсолютном выявлении возможностей детей, их природных навыков, творческой активности. А игра послужит стимулом в обучении и непосредственно повлияет на развитие познавательного интереса младших школьников.

В работе нами описан опыт организации урока с применением информационных игровых технологий, который направлен на то, чтобы выяснить, как применение информационных игровых технологий на уроках окружающего мира влияет на развитие познавательной активности младших школьников. Нами были созданы разного вида игры, которые способствовали не только развитию познавательной активности, но и улучшали знания детей по теме урока. Они четко ориентируются в информации и с легкостью справляются с заданиями.

Подводя итог вышесказанному, можно сделать вывод, что в опытно-практической работе анализ теоретических источников, а также анализ и обобщение собранных по проблеме исследования практических материалов

дали нам возможность создать урок с применением информационных игровых технологий увлекательным, интересным и познавательным.

Таким образом, результаты опытно-практической работы, позволили сделать вывод, что выдвинутая гипотеза о том, что использование информационных игровых технологий на уроках окружающего мира влияет на развитие познавательной активности младших школьников подтвердилась.