

Евтушенко Вероника Витальевна,
Студентка кафедры педагогики и методики
дошкольного и начального образования
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Азовский государственный педагогический
университет» имени П.Д. Осипенко
Yevtushenko Veronika Vitalievna,
Student, Department of Pedagogy and Methodology
of Preschool and Primary Education
Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education
"Azov State Pedagogical University" named after P.D. Osipenko

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЁМОВ ДЛЯ РАЗВИТИЯ
ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ НА УРОКАХ ПО ПРЕДМЕТУ
«ОКРУЖАЮЩИЙ МИР» В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ
THE USE OF GAME TECHNIQUES FOR THE DEVELOPMENT
OF COGNITIVE ACTIVITY IN LESSONS ON THE SUBJECT
«THE WORLD AROUND US» IN PRIMARY SCHOOL**

Аннотация. Данный текст посвящён выяснению того, каким способом игровые методы позволяют превратить изучение дисциплины об окружающей среде в более захватывающий и результативный процесс для ребят, обучающихся в младших классах. В материале проанализированы три взгляда разных исследователей: первый связан с формированием креативности через комплекс особых упражнений, второй отражает внедрение игр в учебную практику школ, расположенных в сельской местности, третий показывает, как игровые элементы способны удерживать детское внимание и усиливать их заинтересованность.

Abstract. This text is devoted to determining how game methods make it possible to turn the study of the discipline about the environment into a more exciting and effective process for children studying in primary grades. The material analyzes three views of different researchers: the first is associated with the formation of creativity through a set of special exercises, the second reflects the introduction of games into educational practice in schools located in rural areas, the third shows how game elements can hold children's attention and enhance their interest.

Ключевые слова: Игровые способы, младшая школа, мотивация к учению, дисциплина о природе и социуме, становление креативности, усиление учебной деятельности.

Keywords: Game methods, primary school, learning motivation, discipline about nature and society, formation of creativity, enhancement of educational activity.

Перед учителями первых-четвёртых классов сегодня стоит сложная цель: мало дать детям определённую сумму сведений, нужно ещё сформировать у них стремление самостоятельно добывать информацию. Дисциплина, знакомящая ребят с живой и неживой природой, человеческим обществом и ролью каждого в нём, даёт для этого широкие возможности. Однако на деле даже увлекательные темы порой кажутся школьникам скучными, если взрослый не применяет особые методики, помогающие заинтересовать детский коллектив. Одним из таких средств издавна считается игра. Однако важно разобраться, как грамотно использовать её на занятиях, чтобы это приносило ощутимую пользу.



В своём исследовании И.А. Андреева детально останавливается на том, каким образом творческие упражнения способны повлиять на учебное отношение ребят. Учёная провела эксперимент с участием третьеклассников, предложив им ряд заданий, где требовалось не просто заучивание фактов, а подключение фантазии и поиск нестандартных вариантов. К примеру, ученикам давалось задание сформулировать описание выдуманного музейного экспоната либо составить рекламный текст, адресованный от лица какого-нибудь вещества. В ещё одном упражнении следовало выстроить последовательность превращений, которые происходят с природным материалом на разных этапах его использования человеком. По наблюдению автора, подобные упражнения заставляют детей мыслить шире, замечать взаимосвязи между явлениями, которые обычно остаются без внимания. Спустя несколько месяцев регулярного применения таких заданий доля школьников, показывавших высокие результаты, увеличилась на 11%, а количество тех, кто испытывал серьёзные затруднения, снизилось на 9%. Исследовательница подчёркивает: успех был достигнут именно благодаря тому, что упражнения давались не хаотично, а встраивались в уроки постоянно [1, с. 422-423].

А.В. Христофорова и Р.И. Егорова посвятили свою работу изучению специфики применения игровых приёмов в условиях сельской местности. Учёные обратили внимание, что у детей из таких населённых пунктов нередко меньше возможностей для посещения дополнительных кружков и секций, а значит, обычные школьные уроки должны быть максимально насыщенными и эффективными. Эксперимент проходил во втором классе. На первом этапе выяснилось, что игры на занятиях по окружающему миру используются нечасто и без какой-либо системы. Тогда исследователи разработали серию уроков, где игровым моментам отводилась главная роль. После завершения цикла занятий они повторно оценили уровень познавательной активности и зафиксировали заметные сдвиги: ребята стали смелее высказываться, чаще проявляли инициативу, активнее включались в обсуждение. Авторы связывают эти перемены с тем, что игровая обстановка помогает снять внутреннее напряжение, позволяет даже самым стеснительным ученикам чувствовать себя комфортно и действовать наравне с другими [2, с. 298].

Авторский коллектив в составе Т.В. Зацепиной и Л.С. Козловой применил другой способ рассмотрения данной темы: они поставили перед собой задачу выяснить реальную картину в общеобразовательных учреждениях, а именно – как часто учителя обращаются к игровым формам работы и для выполнения каких учебных задач они это делают. Чтобы получить необходимую информацию, они провели анкетирование среди педагогических работников и обучающихся. Полученные данные показали: некоторая доля учителей воспринимает игру исключительно как вариант для снятия усталости и эмоциональной разгрузки, не рассматривая её как инструмент, обладающий серьёзным обучающим ресурсом. Учащиеся же во время опроса подтвердили, что уроки с использованием игр нравятся им сильнее всего и помогают им быть вовлечёнными в происходящее, а не оставаться безучастными слушателями. На базе собранных материалов авторы выработали перечень практических рекомендаций. В их перечне: не позволять, чтобы игра становилась пустым времяпрепровождением, а связывать её с достижением конкретных образовательных целей; обязательно заранее объяснять детям, в чём суть игровых действий и как им действовать; взрослому, ведущему занятие, следует создавать располагающую к взаимодействию атмосферу и поощрять любые попытки ребят проявить себя. Формы организации могут быть самыми разными: соревновательные мероприятия, заочные экспедиции, постановки с распределением ролей. Ключевой принцип – подобные виды активности не могут использоваться от случая к случаю, а должны представлять собой элемент системного и планомерного подхода к преподаванию [3].



Все три работы подтверждают: игровые методы работают только в системе. Андреева доказала это цифрами: у третьеклассников, которые регулярно выполняли творческие задания, успеваемость выросла.

Христофорова и Егорова на примере сельской школы показали: даже замкнутые дети начинают тянуться к знаниям, если урок построен на игре. Зацепина и

Козлова выяснили главную проблему: большинство учителей воспринимают игру как отдых, а не как инструмент обучения. Отсюда вывод: игра не должна быть развлечением между делом. Только когда она становится естественной частью каждого урока, дети начинают учиться с интересом и пониманием.

Список литературы:

1. Андреева И.А. Формирование творческой деятельности младших школьников на уроках окружающего мира // Вестник науки. – 2026. – № 2 (95). – С. 418–424. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-tvorcheskoydeyatelnosti-mladshih-shkolnikov-na-urokah-okruzhayuschego-mira>

2. Христофорова А.В., Егорова Р.И. Игровые технологии как условия активизации познавательной деятельности младших школьников на уроках «Окружающего мира» // Проблемы современного педагогического образования. – 2023. – № 80-3. – С. 296–299. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-kak-usloviya-aktivizatsiipoznavatelnoy-deyatelnosti-mladshih-shkolnikov-na-urokah-okruzhayuschego-mira>

3. Зацепина Т.В., Козлова Л.С. Активизация познавательной деятельности учащихся с помощью игры // Наука и образование. – 2023. – № 2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/aktivizatsiya-poznavatelnoy-deyatelnostiuchaschihsya-s-pomoschyu-igry>.

