**Публичное представление**

**собственного инновационного педагогического опыта**

**учителя начальных классов**

**МОУ «Средняя общеобразовательная школа №41» г. о. Саранск**

**Осиповой Раисы Ильиничны**

**Сведения об авторе опыта:**

- учитель начальных классов высшей категории

- образование – высшее

- педагогический стаж – 35лет; в данной школе – 27 лет

- Наличие квалификационной категории: высшая, 24.12 2014 г ., приказ МО РМ от 30.12.2014г. №1133

- электронный адрес – [osipovari@yandex.ru](mailto:osipovari@yandex.ru)

-личный сайт <https://riosipova.livejournal.com/>

В настоящее время много разговоров об обновлении содержания образования и педагогических технологиях в общеобразовательной школе, прежде всего, потому, что таков социальный заказ современного общества. Для меня это не абстрактное общество, а социальный заказ моей школы, родителей и, прежде всего, детей.

Современная школа должна не только формировать у учащихся определённый набор знаний, но и пробуждать у них стремление к самообразованию, реализации своих способностей. В этих условиях учителю начальных классов приходится решать целый комплекс профессиональных и около профессиональных проблем. С одной стороны добиться соответствия знаний, умений и навыков школьников требованиям учебных программ, независимо от способностей их усвоить, с другой стороны создать комфортность пребывания школьника в классе и создавать оптимальные возможности для интеллектуального развития всех учеников в классе независимо от их природных способностей.

Сегодня меняются не только содержание образования, но и структура учебных предметов, технология их преподавания, методы и приемы, ориентированные на формирование гуманитарного мышления. Особую значимость приобретают исследования, способствующие реализации познавательной и творческой активности школьника в учебном процессе.

В соответствии с запросами современного общества возникла необходимость разработки такой технологии, которая бы максимально вовлекала в процесс обучающихся, заинтересовывала и ненавязчиво формировала знания. Так постепенно в процесс обучения мною были введены и разработаны различные игровые технологии, которые привели к совершенствованию образовательного процесса и повысили эффективность усвоения знаний, а также вызвали большой интерес у обучающихся.

**Тема инновационного педагогического опыта:**

**«Развитие познавательного интереса младших школьников средствами игровых технологий».**

**Актуальность и перспективность опыта (степень соответствия современным тенденциям развития образования, его практическая значимость).**

**Актуальность и перспективность** опыта обусловлена существенными изменениями, происходящими в последнее время в социальном и экономическом пространстве системы образования, современными требованиями к школьному обучению и направлениями, в соответствии с ФГОС, одной из целью которого является развитие личности школьника.

Современное общество нуждается в творческой саморазвивающейся личности, способной реализовать свои индивидуальные личностные запросы и решать проблемы общества. Чтобы обучение и воспитание способствовало становлению личности, необходимо активировать в ребенке познавательную потребность, которая является источником его познавательной активности. Игровые технологии у младших школьников лучше всего справляются с задачей развития познавательного интереса, активизируя желание и умение приобретать знания самостоятельно.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Игра - это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять. Именно на это нацелены ФГОС второго поколения.

Особая роль игр заключается в возможности безболезненного перехода ребенка из игровой в учебную деятельность, развивая личность каждого ребенка на основе формирования универсальных учебных действий (УУД).

**Ведущая педагогическая идея** моего опыта заключается в гармоничном соединении современных игровых технологий с традиционными формами работы по формированию развития познавательного интереса младших школьников.

Использование игровых технологий в организации учебной деятельности способствует формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы, стремлению к творческой деятельности повышению познавательной активности обучающихся.

Игры развивающего характера эффективны в использовании в учебной и внеурочной деятельности в начальной школе. В игре ребенок раскрывает себя и делает первые шаги к установлению взаимоотношений с педагогом и сверстниками; закрепляет нормы общения в коллективе; играя, ребенок вступает в мир человеческих действий и отношений, приобретает необходимые знания, умения и навыки .

Уроки с применением игр становятся радостными, увлекают учеников, подталкивают к поисковой деятельности, ставят перед задачей решить проблемную ситуацию, найти самостоятельное решение. Систематическое включение занимательного материала в уроки, помогает не только обогатить, разнообразить учебно-воспитательный процесс, но и заставляет детей по-другому взглянуть на окружающий мир.

Я вижу в каждом ребенке личность со своими особенностями и характером, принимаю ребёнка таким, каков он есть. Поэтому особое внимание уделяю созданию условий для активизации познавательных способностей каждого ученика.

Я считаю, что необходимо учитывать различный уровень обучаемости, ребенка готовности к участию в творческой деятельности,физиологические особенности. В своей работе я опираюсь на основные постулаты: вера в возможности ребенка, раскрытие его самобытной природы, уважение и утверждение его личности, направленность на служение добру и справедливости.

**Новизна опыта** состоит в системном использовании игровых технологий на разных этапах урока, что позволяет обеспечить высокую познавательную активность младших школьников в ходе всего урока.

Организуя учебный процесс, нужно постоянно иметь в виду следующее: учебная деятельность должна быть богатой по содержанию, требовать от школьников интеллектуального напряжения, материал должен быть доступным детям. Важно, чтобы ученики поверили в свои силы, испытали успех в учёбе. Именно учебный успех в этом возрасте может стать сильнейшим мотивом, вызывающим желание учиться.

**Наличие теоретической базы опыта**

Теоретической базой опыта явились:

1). Методические и научные аспекты исследования развития познавательных интересов младших школьников, которые нашли выражение в трудах Б. Г. Ананьева, В. Б. Бондаревского, Н. Г. Морозовой С. Л. Рубинштейна, Г. И. Щукина, А.А. Вербицкого, Л.С. Выготского, П.И. Гальперина, В.В. Давыдова, В.С. Ильина, А.Н. Леонтьева, А.К. Марковой, А.М. Матюшкина, А.В. Петровского, Н.Ф. Талызиной, Г.А. Цукерман, Л.М Фридмана, Т.И. Шамовой, Г.М. Щукиной, Д.Б. Эльконина, И.С. Якиманской.

2). Идеи Г.И. Щукиной, которая отмечает, что идея развития познавательного интереса – ценный мотив учения, идея активизации познавательной деятельности учащихся – необходимое условие для воспитания их познавательного отношения к миру;

3)«Духовно-нравственное развитие и воспитание младших школьников» под редакцией А.Я.Данилюка, органически входит в учебно-воспитательный процесс и составляет его стержневую основу

3).Проблема развития познавательного интереса у младших школьников посредством игровых технологий при рассмотрении следующих педагогов и психологов: Б. Г. Ананьев , Е. А. Меньшикова , Н. Г. Морозова , Р. С. Немов , С. Л. Рубинштейн , Ф. К. Савина , Г. И. Щукина

**Раздел II**

**Технология опыта**

С введением ФГОС изучение предметов предполагает не только изучение материалов учебника, наблюдения и опыты, проводимые с помощью цифровых измерительных приборов, цифрового микроскопа, цифрового фотоаппарата и видеокамеры, а также применение различных игровых технологий. Игры легко включаются в уже разработанную методику преподавания предметов в начальной школе. Наиболее актуальными являются следующие виды игровых технологий: дидактические, организационно-деятельностные, ролевые, инновационные.

Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Возвращение к игровым технологиям обучения – наиболее удачное и перспективное направление последних лет. Игра – это способ существования ребенка, но играют люди всех возрастов, национальностей и профессий . В игре сначала привлекается поставленная задача и трудность, которую можно преодолеть, а затем радость открытия и ощущение преодоленного препятствия. Именно поэтому всех людей независимо от возраста привлекает игра. В том и состоит феномен игры, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение.

Прежде всего, игра для ребенка – важный источник информации об окружающем мире. Одновременно развивается логическое мышление. В игре дети учатся наблюдать, сравнивать, классифицировать предметы по тем или иным признакам; упражнять память, внимание; проявлять сообразительность, находчивость, а главное – обретают вкус к учебной деятельности.

При проведении игр следует отметить:

* ребенок, прошедший в школьном детстве через игры, более подготовлен к творческой деятельности;
* игра, ее форма должна быть доступна детям по содержанию, соответствовать их уровню развития;
* яркая наглядность способствует проведению игры;
* игровой и занимательный материал должен быть разнообразен, иметь тесную связь с изучаемым материалом по теме.

Проведение игры включает в себя следующие этапы:

Первый этап – подготовка: разработка сценария; план игры; общее описание; содержание инструктажа; подготовка материального обеспечения.

Второй этап – проведение игры: постановка проблемы; условия; правила; регламент; распределение ролей; формирование групп; консультации; групповая работа над заданием; работа с источником; тренинг; мозговой штурм; работа с игротехником; межгрупповая дискуссия; выступления групп, представление результатов; работа экспертов.

Третий этап – анализ и обобщение: вывод из игры; рефлексия игры; оценка и самооценка работы; выводы и обобщения.

Процесс познания у младших школьников не всегда целенаправлен, в основном неустойчив, эпизодичен. Поэтому необходимо развивать познавательный интерес, активность младшего школьника в различных видах его деятельности. Необходимость активизации познавательной деятельности диктуется возросшими требованиями к воспитанию и образованию.

**Главная цель моей** работы с детьми научить их мыслить. Именно поэтому ученики стараются выражать свои мысли в устной и письменной форме, анализировать ответы сверстников, с удовольствием принимают участие в спорах по тем или иным вопросам как с преподавателем, так и с классом.

Дети всегда находятся в постоянном поиске, каждый раз открывая для себя что-то новое.

Стараюсь подбирать материал так, чтобы ориентировать на развитие мышления, как логического, так и творческого. Особое внимание уделяю развитию пространственного мышления. Развитие словесно-логического мышления, отработка операций сравнения, обобщения, выделения существенных признаков происходит в течение всей начальной школы. Усложнение происходит за счёт материала от игрового к учебному, от простого к сложному, от репродуктивного воспроизведения к творческому самовыражению.

Побудить учащихся к активизации, к самостоятельному «творчеству», к реализации скрытых возможностей каждого школьника позволяют **нетрадиционные (нестандартные)** формы организации урока: урок-сказка, КВН, урок-путешествие, интегрированный урок, экскурсии. На таких уроках воплощаются в общем деле творчество учителя и творчество учащихся. Они дают возможность развивать тягу к знаниям, к образованию вообще. Практика показывает, что учебный материал со стандартных уроков забывается быстрее, чем тот, что разбирается, либо обобщается на уроках нестандартных.

Практика показывает, что при работе с детьми младшего школьного возраста можно и нужно использовать занимательные упражнения, ставить проблемные ситуации, использовать программированные задания. Такие занятия очень нравятся детям, не надоедают им, заставляют постоянно «думать», активизируют их познавательную деятельность.

Решить проблему обучения учащихся с различным уровнем подготовки мне позволяет технология уровневой дифференциации, которая предполагает, что любое новое знание должно опираться на субъективный опыт ученика, на его склонности, интересы, ценности. Применение его вызывает интерес к изучению предметов, развивает их способности, необходимые навыки и умения, активизирует речемыслительную деятельность.

Использование игрового материалана уроках помогает активизировать учебный процесс, развивает познавательную способность, наблюдательность детей, внимание, память, мышление, снимет утомление у детей.

Форма занимательных упражнений различная: ребус, кроссворд, чайнворд, викторины, загадки. Большой интерес на уроках окружающего мира вызывает прослушивание и разбор "подслушанных в природе разговоров" между растениями, насекомыми, птицами, зверями.

Так, например, большой интерес вызвал у обучающихся внедренный вариант проведения урока с использованием сюжетно-ролевых сенсорных коробок. Детям становится интересен как сам процесс подготовки к данному занятию, так и непосредственно занятие. Такие коробки можно использовать для изучения многообразия животного мира и растений, среды обитания, моделирования природных явлений и многого другого.

Для проведения урока-игры необходимо разделить учеников на группы и провести предварительную подготовку. Для изготовления коробки, например, по теме «Морские обитатели» потребуется прозрачный пластиковый контейнер, набор фигурок животных, ракушки, камушки и другой материал, который подготовят дети в рамках темы. Постепенно на уроке коробка, наполненная водой, заполняется морскими обитателями и соответствующей флорой. В процессе заполнения каждая группа рассказывает истории про своих морских обитателей.

Продуктивным введением было проведение игровых технологий при работе детей по группам. Например, ребятам предлагается помочь Аленушке из сказки «Гуси-лебеди» и начертить для нее план местности.

Детям выдается план работы, включающий в себя следующие пункты:

1. Слушая сказку, выпиши названия объектов, с которыми встретилась Аленушка.

2. Замени объекты условными знаками; придумайте сами знаки, которые не существуют.

3. Начерти план, соблюдая масштаб: в 1 см - 1км.

Дети слушают сказку и выполняют действия в соответствии с планом работы.

Оговариваются данные: расстояние от дома до дома до печки- 2км, печка-яблоня-3км, яблоня- река 1,5 км, река - избушка-4 км.

Составленные детьми планы фиксируются на доске, и анализируется правильность их составления по вопросам:

- Какие условные знаки использовали при построении плана, какие были вынуждены придумать сами

-Где на плане показали, что означают условные знаки? (легенда)

-Как указали стороны горизонта?

-правильно ли указали расстояние между объектами?

В результате анализа выбирают самый точный план местности и оценивают работу каждой группы.

В ходе внедрения игровых технологий, большое внимание уделяю тренингу мышления, он полезен всем учащимся, а особенно тем, которые испытывают трудности. Осуществляю на практике подбор нестандартных заданий (ошибки-невидимки, задачи в стихах, игры, логические цепочки, зашифрованные слова, арифметические ребусы). Например: Сколько треугольников изображено?

Часто знает и дошкольник, что такое треугольник.

Но совсем другое дело

Быстро, точно и умело треугольники считать.

Например, в фигуре этой – Сколько разных рассмотри,

Всё внимательно исследуй

И по краю и внутри.

Таких заданий на определение количества треугольников и квадратов в фигурах придумано много.

На уроке для определения и понимания начального уровня знаний ученикам предлагаю игры «Перевертыши». В этой игре к прямо противоположным по смыслу названиям, например, несуществующих растений необходимо подобрать названия хорошо известных растений и соотнести их с изображениями (Например: Танюшкины глазки - Анютины глазки). Аналогичные игры придумываются на различные тематики. Причем дети с большим интересом вовлекаются в образовательный процесс, а учителю на этом этапе становится понятен общий уровень начальных знаний по теме.

Большой азарт испытывают дети в заданиях вида «Отними букву».

Из каждого слова удали одну букву, а остальные переставь так, чтобы получились названия различных животных.

Например**:** купол – клоп; бульдог – (птица) голубь; берёза – (африканское непарнокопытное) зебра; Калуга – (морская рыба-хищник) акула; шарлотка – (кит) кашалот; короста – (птица) сорока; кабель – (пушной зверь) белка; воронка – (домашнее животное) корова; крупа – (насекомое) паук.

Большую ценность представляют загадки – средство эмоционального воздействия на развитие познавательных способностейучащихся. Они учат детей говорить ярко, образно, просто. Работа над загадками – это упражнение в самостоятельном развитии мышления, сообразительности, воображения. Уроки с использованием загадок проходят интересно и не утомляют учащихся, доставляя им полезные упражнения для ума, развивая наблюдательность, уча самостоятельно делать выводы.

Я применяю загадки при классификации предметов в определённые группы, работа над многозначностью слов, с прямым и переносным значением слов.

Немаловажную роль играют загадки при запоминании слов из словаря. Дети с удовольствием работают с ними

Разгадывание кроссвордов предполагает активную «исследовательскую» деятельность ученика, ведь путь познания от начала и до получения результата он проходит сам (естественно с помощью педагога) и поэтому каждое «открытие» становится для него личностно важным.

Игровые технологии становятся ярче и выразительнее при совместном использовании информационно-коммуникационных технологий, что повышает мотивацию учащихся к изучению предмета. Компьютер используется мною на всех этапах обучения.

На этапе объяснения нового материала мне оказывает неоценимую помощь при демонстрации наглядного материала компьютерная техника. Проецируя картины, фотографии, печатный материал через мультимедиапроектор на электронную доску, я вижу, как дети воспринимают этот материал с большим интересом, могу акцентировать внимание детей на деталях, чем добиваюсь лучшего усвоения нового материала.

На этапе обобщения и закрепления материала я удачно использую компьютерные кроссворды, тесты, тренажёры и игры.

Так, включенные в процесс обучения компьютерные презентации в среде PowerPoint позволяют оптимально соотносить традиционные и инновационные методы обучения, что несет прогнозируемый результат в развитии познавательной и эмоционально-волевой сферы ребенка. С опорой на информационные технологии самостоятельно разработала и провела ряд уроков и внеклассных занятий:

Открытые уроки по следующим темам:

* «Письменное умножение двух чисел, оканчивающихся нулями. Закрепление изученного»
* «Состав числа в пределах 10. Урок-путешествие в волшебный мир сказки «Колобок». Закрепление.»
* «Какие бывают животные?»
* «Сась сексесь» на региональном этапе Всероссийского мастер-класса учителей родных, включая русский, языков-2015»
* «Мастерская Радости» практическое занятие в рамках семинара для слушателей курсов по дополнительной профессиональной программе «Проектирование и реализация образовательного процесса в группе продленного дня

Открытые внеклассные мероприятия:

* «У ЛУКОМОРЬЯ…» *(по сказкам А. С. Пушкина)*
* Экологический час «Айболит бьёт тревогу»
* «Осень на первом»
* «День именинника»
* «Масленица»
* «Прощай Азбука»
* КВН «Знатоки сказок» по русским народным сказкам.

Создание новых средств получения информации дает толчок для развития активной творческой деятельности учащихся. Кроме того, такой подход стимулирует стремление ребенка к размышлению и поиску, вызывает у него чувство уверенности в своих силах, в своих возможностях.

Глубоких и прочных знаний учащихся добиваюсь через повышение эффективности каждого урока. Свою работу строю на личностно-ориентированном подходе к каждому ученику. Опыт работы с детьми подсказывает мне путь, как учить детей без принуждения, как помочь им раскрыть свои возможности, как создать ситуацию успеха - как одного из факторов обеспечения психологического комфорта на уроке.

На уроках практикую работу с тестами, раздаточным материалом разного уровня сложности, внедряю ИКТ, предлагаю задания, включающие детей в самостоятельный, творческий, исследовательский поиск, что способствует развитию познавательной активности школьников, учит их мыслить и делать самостоятельные умозаключения.

Также я использую методы, способствующие активизации инициативы и творческого самовыражения самих учащихся. Ученики выступают в роли исследователя или учителя. При таком обучении каждый ребенок получает от урока только положительные эмоции, что вызывает особый интерес к учебе.

Необходимость решать проблему развития творческих личности в своей педагогической деятельности подвигла меня к использованию проектного метода обучения как новой современной педагогической технологии, позволяющей развить эффективные средства самостоятельной учебной деятельности, соединяя в систему теоретические и практические составляющие деятельности учащихся, позволяя каждому раскрыть, развить и реализовать творческий потенциал своей личности. На первое место выходят формы самостоятельной работы учащихся, основанные не только на применении полученных знаний и умений, но и на получение на их основе новых.

В основе метода проектов лежит креативность, умение ориентироваться в информационном пространстве и самостоятельно конструировать свои знания. Сколько интересных проектов предлагается детям! Это и «Родной город», «Моя малая Родина», «Моя семья», «Родословная», «Города России», «Страны мира», «Профессии». По литературному чтению «Азбука в картинках, буквах и стихах», «Сочиняем вместе волшебную сказку» и другие. Особого внимания в начальной школе требует завершающий этап проектной деятельности – презентация (защита) проекта.

Часто на уроках организовываю «работу в парах», в ходе которой уровень осмысления и усвоения материала заметно возрастает, детям значительно легче учиться вместе.

Физкультминутки – естественный элемент урока в начальных классах, он обусловлен физиологическими потребностями в двигательной активности детей. На уроках часто использую смену динамических поз, дыхательную гимнастику, точечный массаж и упражнения, снимающие зрительное напряжение. Они помогают снять утомление различных мышц, ослабить эмоциональное напряжение.

Самое добросовестное обучение детей в соответствии с программой недостаточно для формирования полноценной многогранной личности. Именно поэтому в рамках ФГОС в школах введена внеурочная деятельность**.** Особый акцент делаю на развитие у младших школьников чувства прекрасного, формирование у них художественного вкуса, умение ценить красоту и богатство окружающего нас мира природы; развитию познавательных способностей. Поэтому во внеурочное время провожу в классе такие кружки как «Умники и умницы», «Занимательная грамматика», «Лепка», «Ритмика», «ОФП», где ребенку предоставляется возможность в большей мере свободно проявить свою волю, делать собственный выбор, раскрыться как личность.

Обогащаю содержание предметов введением дополнительного материала. Обучаю работе с дополнительной литературой: словарями, энциклопедиями, справочниками.

С первого года обучения на всех учащихся класса заведены индивидуальные детские портфолио**,** которые позволяют судить об успехах каждого ученика и стимулируют познавательную активность.

Важным фактором активизации учебно-познавательной деятельности является поощрение. Поэтому мы старались поощрять детей во время выполнения заданий (аплодисменты, открытка с надписью «Молодец!», написание на доске имен детей, поощрительные призы). В результате успешного применения поощрений развивается интерес к познавательной деятельности; постепенно увеличивается объем работы на уроке как следствие повышения внимания и хорошей работоспособности; усиливается стремление к творчеству, дети ждут новых заданий, сами проявляют инициативу в их поиске. Улучшается и общий психологических климат в классе: дети не бояться ошибок, помогают друг другу.

**Результативность.**

Я убедилась, что внедрение игровых технологий позволяет получать высокие результаты подготовки учащихся:

* развивает творческие способности детей, повышает их активность и интерес;
* облегчают процесс адаптации к обучению;
* повышают уровень усвоения полученного материала;
* повышают успеваемость.

Для наглядного подтверждения полученных результатов в рамках дипломной работы в 2015 году на базе МОУ «СОШ №41» г. Саранска мною был проведен педагогический эксперимент. Цель его заключалась в том, чтобы исследовать эффективность влияния систематического использования игровых технологий в развитии познавательного интереса.

Этапы эксперимента:

1. Определение начального уровня развития познавательных интересов у учащихся;

* провести анкетирование «Познавательная активность младшего школьника (А. А. Горчинская)»;
* на основе наблюдения выделить группы по уровню познавательных интересов;

1. Включение игровых технологий в занятия с детьми экспериментальной группы;
2. Повторное определение уровня развития познавательных интересов у учащихся;

* провести повторное анкетирование «Познавательная активность младшего школьника (А. А. Горчинская)»;
* на основе наблюдения определить уровень познавательных интересов у учащихся по различным критериям (повторно).

1. Анализ полученных результатов.

Были сформированы 2 группы: экспериментальная и контрольная. Экспериментальную группу составили ученики 3Б класса, в контрольную группу включены ученики 3В класса. В каждой из групп по 25 человек. В экспериментальной группе (ЭГ) планируется систематическое применение игровых технологий на уроках. С контрольной группой (КГ) будут проводиться занятия, предусмотренные учебным планом.

По результатам эксперимента возрос уровень познавательного интереса в экспериментальной группе. На диаграммах (диаграмма 1, диаграмма 2) приведен сравнительный анализ результатов до проведения формирующего этапа эксперимента и после него в обеих группах.

Результаты сравнительного анализа показали, что в контрольной группе уровень познавательных интересов практически не изменился – на 5% увеличилось количество учащихся, находящихся на среднем уровне.

В экспериментальной группе наблюдается значительная положительная динамика: в 2 раза увеличилось количество учащихся на высоком уровне познавательных интересов и на 25% снизилось количество учащихся со слабо выраженными познавательными интересами.

Диаграмма 1.

Распределение учащихся в контрольной группе по уровню познавательного интереса, выявленного в ходе анкетирования, на констатирующем и контрольном этапах эксперимента

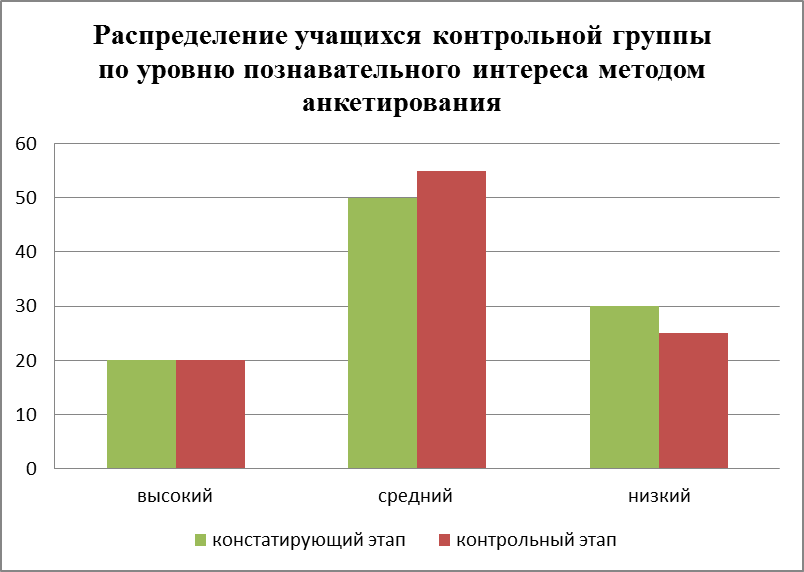
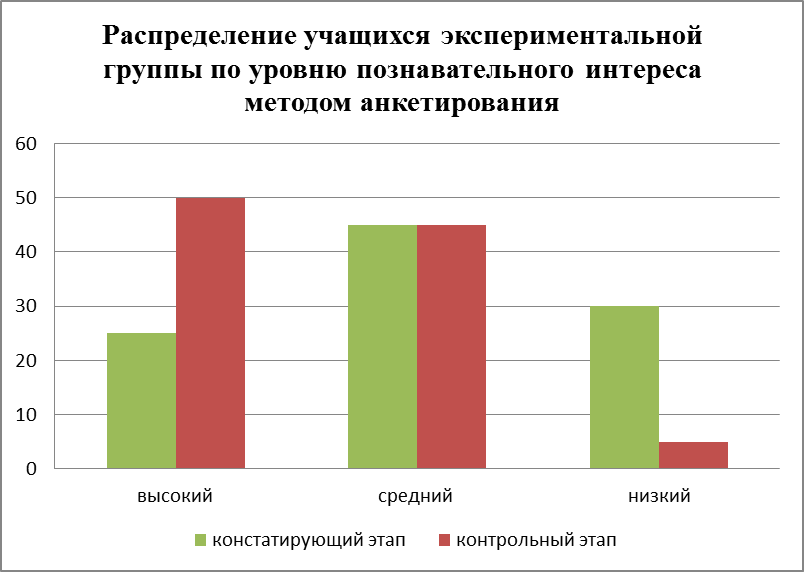


Диаграмма 2.

Распределение учащихся в экспериментальной группе по уровню познавательного интереса, выявленного в ходе анкетирования, на констатирующем и контрольном этапах эксперимента



Наряду с этим можно отметить и некоторые психологические особенности познавательных интересов, появившиеся у детей экспериментальной группы после проведения формирующего эксперимента. Практически у всех детей явно выросла инициативность в поиске новых способов обращения с предлагаемым объектом. У детей появился момент «обдумывания» – когда ребенок, в определенный момент, исчерпав свои возможности, не уходит из ситуации, не начинает повторять уже сделанные ранее варианты, а берет «таймаут», внимательно рассматривает предложенное задание и пытается найти новое решение.

Результаты показали, что во время контрольного эксперимента дети проявили больше эмоциональной вовлеченности и инициативности. В экспериментальной группе значительно увеличилось число вопросов. Таким образом, формируясь в процессе продуктивной познавательной деятельности, познавательная активность обнаружила себя и в образном плане, требующем воображения и некоторого отрыва от непосредственной ситуации.

Проведенный эксперимент позволяет заключить, что познавательные интересы имеют свою зону ближайшего развития и формируются под влиянием педагога во время проведения занятия с использованием игровых технологий.

В качестве дополнительного критерия измерения познавательного интереса была произведена оценка успеваемости в классе по итогам четверти, когда были внедрены игровые технологии, по сравнению с предыдущими результатами (таблица 2.5).

Таблица 1.

Сравнительный анализ успеваемости учащихся по окружающему миру

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Период | Распределение количества учащихся в соответствии с полученными оценками | | | | | |
| "5" | "4" | "3" | "2" | не аттестованы | ср. балл по предмету |
| Четверть перед экспериментом | 7 | 12 | 7 | 0 | 0 | 4 |
| Текущая четверть | 13 | 9 | 5 | 0 | 0 | 4,3 |

Как видно, успеваемость у учащихся с активным внедрением на каждом уроке игровых технологий в 3 классе повысилась. Значит, внедрение игровых технологий способствует развитию познавательного интереса, что в свою очередь улучшает успеваемость учащихся.

Так же был проведен опрос ребят в классе: Был задан основной вопрос: «Какой урок вам больше всего понравился и почему?». Следует отметить, что большинству – 95% учеников понравился урок с использованием сюжетно-ролевых тактильных коробок. Это еще раз доказывает необходимость внедрения в уроки элементов занимательности, использования всестороннее воздействие средств искусства и групповую работу с различными материалами.

Таким образом, в ходе целенаправленной работы по внедрению игр в процесс обучения на уроках у большинства учащихся отмечен рост познавательной активности, расширение и углубление познавательных интересов, желание и способности учиться. Появилось внимание школьников к своим особенностям, способностям, повысилась успеваемость, улучшилось их эмоциональное состояние.

Мои ученики заинтересованы в обучении, участвуют в международных и всероссийских конкурсах, олимпиадах: «Умка», «Пою Мордовию мою», «Царица наук», «В гостях у сказки», «Мир вокруг», «Мастерская чудес» и др. Показывают хорошие результаты на школьных и городских научно-практических конференциях, на предметных олимпиадах, становятся победителями и лауреатами различных конкурсов. Высокое качество знаний по итогам внешнего мониторинга**: русский язык -85%.**

Труд учителя – тяжёлый труд, но труд радостный, когда видишь добрые плоды своей работы. Заложишь прочный фундамент знаний, научишь любить учиться, разовьёшь мыслительные способности, значит, можно быть спокойной. Я верю, что мои дети будут всегда стремиться учиться хорошо.

**Наличие обоснованного числа приложений, наглядно иллюстрирующих основные формы и приемы работы с учащимися смотрите на сайте** <https://riosipova.livejournal.com/>

<https://sc41sar.schoolrm.ru/>**.**

**Используемая литература.**

1. Абаева М.М. Технология стимулирования познавательной активности учащихся с использованием регионально-топонимического материала: тез. докл. VI годичного собрания Южного отделения РАО. – Ростов-н/Д: РГПУ. Ч.2. 2000.
2. Ананьев Б. Г. Избранные психологические труды : в 2 т. – М. : Педагогика, 2005
3. Арасланова Е.В., Селиванова О.Г. Образовательный проект «Способный ребёнок». Развитие познавательных способностей младших школьников. Теоретический аспект. – Киров, 2006.
4. Волина В. Занимательное азбуковедение. – М.: Просвещение, 2007.
5. Во что играют наши дети / И. Романова // Начальная школа - Первое сентября. – 2015. –N 7/8. – С. 48-49 .
6. Выготский Л. С. Педагогическая психология. –М.: АСТ : Астрель : Люкс, 2005. – 671 с.
7. Гин, А. А. Встреча с Чудом (о мотивации к познанию). Ценности и смыслы. 2012, № 3(19). С. 10-13.
8. Дейкина, А.Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения [Текст] / А.Ю. Дейкина. –М. : Просвещение, 2010. – 235 с.
9. Извеков В., Климова Е., Работкина В. Механизм живого интереса.//Директор школы.-2004.-№2.
10. Кравцов Г.Г. Игра как основа детского творчества. // Искусство в школе. 2004. № 2. С. 3–8.
11. Меньшикова Е.А. Развитие познавательной активности детей (психолого-педагогический аспект). Томск, 2006.
12. Морозова Н.Г. Учителю о познавательном интересе.- М.: Знание, серия «Педагогика и психология», 1999.-№2. - С.5-46.
13. Печенина О. Л. Развитие познавательных способностей детей младшего школьного возраста: Детство. Отрочество. Юность. - 2008. - N 9/10. - С.78-104
14. Пискунова В. В. Развитие познавательных возможностей младших школьников на основе системы адаптивного обучения: Завуч начальной школы. - 2010. - N 5. - С. 87-89
15. Пологрудова И. С. Теоретические подходы к изучению «познавательного интереса» в психолого-педагогической литературе [Текст] / И. С. Пологрудова // Молодой ученый. — 2012. — №4. — С. 366-367.
16. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии. - СПб: Издательство "Питер", 2000.
17. Савина Ф.К. Интегративные основы формирования познавательных интересов учащихся // Целостный учебно-воспитательный процесс: исследование продолжается (Методологический семинар памяти профессора В.С. Ильина). Вып.4. Волгоград: Перемена, 1997. С. 44 – 47.
18. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. М., 1998
19. Стручков Е. А. Интеллектуальные игры как одно из средств развития младших школьников: Экологическое образование: до школы, в школе, вне школы. - 2013.
20. Сухих И. 800 загадок, 100 кроссвордов. – М.: Новая школа, 2006.Бакулина Г.А. Субъективизация процесса обучения русскому языку в начальной школе. – Киров, 2000.
21. Ушинский К.Д. Избранные педагогические сочинения: В 2-х т. Т.2. М., 1974.440с.
22. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ А.В.Финогенов, В.Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.
23. Щукина Г.И. Роль деятельности в учебном процессе. М.: Просвещение, 2006.с.175
24. Щукина Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. М.: Просвещение, 2005.с.73
25. Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике. М., 2001.с.143
26. Щукина Г.И. Познавательный интерес в учебной деятельности школьника. М., 2005.с.176
27. Щукина Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся. М.: Педагогика, 2005.с.119
28. [Электронный ресурс] <https://www.babyblog.ru/user/lenta/moment>