

ТЕХНОЛОГИЯ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА УРОКАХ «ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА»

Попова А.А., Суворова А.Е., Уклеина А.В.

Россия, Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина
nastena.popova.2020@list.ru

Аннотация. В статье рассматривается применение игровых технологий на уроках «Окружающего мира» в начальной школе. Даны практические рекомендации по использованию игр с учетом возрастных особенностей учащихся. Представлены результаты практического исследования, подтвердившие эффективность игровых методов для повышения мотивации и улучшения учебных результатов. Описаны конкретные приемы организации игровой деятельности и проведен анализ их преимуществ, включая выявления потенциальных сложностей.

Ключевые слова: игровые технологии, начальная школа, окружающий мир, познавательная мотивация, дидактическая игра, ролевая игра, эффективность обучения, диагностика знаний.

От того, какое воспитание и образование получит подрастающее поколение, во многом зависит будущее нашего общества. В этой связи особую значимость приобретает учебный предмет «Окружающий мир», который занимает важное место в системе начального образования, поскольку не только формирует у детей базовые знания, но и воспитывает их, готовя к безопасной и ответственной жизни в окружающей среде.

Выдающийся педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности» [1]. Это высказывание подтверждает особую ценность разработки и изучения технологий организации игровой деятельности на уроках «Окружающего мира», поскольку именно игровые методы способствуют развитию у учащихся критического мышления, коммуникативных навыков, умения сотрудничать и творческих способностей. Следует отметить, что использование игр повышает интерес школьников к предмету, снижает учебную утомляемость и увеличивает их активность во время занятий. Кроме того, в процессе игровой деятельности дети значительно лучше усваивают информацию, развивают способности к наблюдению и сравнению, а также учатся делать самостоятельные выводы и формировать элементарные учебные навыки.

Интерес педагогической науки к феномену игры особенно возрос в 30-60-е годы XX века параллельно с развитием детской психологии. На сегодняшний день психолого-педагогические аспекты игровой деятельности исследованы такими зарубежными учеными, как К. Бюлер, К. Гросс, Ж. Пиаже и другие. Среди отечественных исследователей, внесших

значительный вклад в изучение данной проблемы, следует отметить Л.П. Блонского, С.Л. Рубинштейна, К.Д. Ушинского, Д.Б. Эльконина и других ученых.

Игровые технологии в современном образовании представляют собой мощный педагогический инструмент, основанный на целенаправленном использовании игровых механизмов для решения учебных задач. В отличие от традиционных подходов, где знания передаются в готовой форме [2], игровые методы создают условия для активного взаимодействия учащихся с учебным материалом через погружение в специально смоделированные ситуации.

Теоретической основой исследования игровых технологий послужили работы таких ученых, как Э.Л. Деси, Г.К. Селевко, Л.С. Выготский и других. О.А. Романова определяет данный педагогический феномен как систему методов организации образовательного процесса через разнообразные игровые формы [3]. М.В. Демин акцентирует внимание на двойственной природе игровой деятельности, которая сочетает в себе внешнюю простоту и глубокую психологическую сущность [4]. В современных исследованиях широко используется термин «геймификация», подчеркивающий потенциал игровых подходов в развитии творческих способностей и формировании ключевых компетенций учащихся [5].

Среди основных функций игровых технологий можно выделить: развитие познавательной деятельности; формирование практических навыков; совершенствование творческих способностей; эмоциональное вовлечение; развитие коммуникативных навыков; формирование мотивации.

Игровые технологии можно применять в любом классе.

Специальные игровые элементы (балльные системы, достижения, бонусы) доказали свою эффективность в поддержании постоянной вовлеченности учащихся [6]. В педагогической практике используются различные классификации игровых технологий, включая разделение по педагогическим целям, видам деятельности, степени автоматизации и формам организации [7].

Успешная реализация игровых подходов требует от педагога серьезной профессиональной подготовки, методической гибкости и способности к объективной оценке результатов. Особое значение имеет соблюдение баланса между игровыми и традиционными образовательными методиками, поскольку нарушение этого равновесия может снизить общую эффективность учебного процесса [8].

В системе школьного образования важное место отводится изучению естественных и социальных наук, к которым относится и курс «Окружающий мир», который имеет большие возможности для развития интеллектуальных, психических и эмоциональных свойств личности [9].

Этот предмет дает детям знания о природе, а также формирует понимание необходимости ее защиты. Следовательно, главная задача рассматриваемого занятия – показать взаимосвязь всех элементов окружающего мира и научить детей бережному отношению к ней.

Отметим, что применение различных игр на уроках «Окружающего мира» имеет особую значимость. Рассматриваемый предмет объединяет в себе знания из таких областей, как биология, география, история, экология и так далее. В своих трудах, советский и российский философ В.А. Кобылянский отмечал, что такой предмет как «Окружающий мир» вносит вклад во все сферы интеллектуальной деятельности ребенка. Более эффективное усвоение материала на этих уроках требует не только предоставления информации, но и активного вовлечения учащихся в процесс познания. Использование игровых технологий могут заметно повысить интерес к изучению данного предмета.

В ходе изучения данной темы мы выделили психолого-педагогические особенности учеников, которые необходимо учитывать для наиболее успешного применения игр на уроках «Окружающего мира»:

1. Преобладание наглядно-образного мышления.
2. Повышенная эмоциональность и впечатлительность.
3. Стремление к активной деятельности.
4. Неустойчивое внимание.
5. Недостаточно развитые навыки самоконтроля.
6. Стремление к общению.

Педагогу при применении игр на уроках окружающего мира необходимо учитывать целый ряд психолого-педагогических особенностей детей. Игры на занятиях окружающий мир выполняют двойную функцию – обучающую и воспитательную. Обучающая выражается в закреплении конкретных знаний о природе и обществе в целом, а воспитательная – формирует экологическую культуру.

Эффективность процесса обучения по предмету окружающий мир зависит от выбора учителем форм и методов организации обучения. Определить вид игры и целесообразность проведения игры на данном уроке может только учитель, исходя из дидактической цели урока и содержания.

Игра – «Кто я?» (животные и растения). Каждому ученику на лоб или спину прикрепляется карточка с названием животного или растения. Он задаёт вопросы другим, чтобы угадать, кто он. Вопросы должны быть на основе знаний о характеристиках, среде обитания, питании.

Результат проведенной игры показ улучшение навыков классификации, развитие логического мышления и активной речи.

Игра «Путешествие по природным зонам». Ученики перемещаются по классным «станциям», каждая из которых представляет природную зону (лес, пустыня, тундра). На станциях выполняют задания: собрать характерные элементы, определить животное или растение, рассказать о климате.

Результат игры показал углубление понимания природных зон, формирование представлений о взаимосвязи климата, флоры и фауны.

Использование данных игровых заданий позволяет сделать уроки окружающего мира более интересными и запоминающимися, а диагностика «до и после» помогает объективно оценить прогресс учащихся и скорректировать дальнейшее обучение. Представленные игры не требуют

сложного оборудования, что облегчает их внедрение в процесс обучения, важно, чтобы игры были адаптированы к возрастным особенностям и уровню знаний учеников.

Анализируя эффективность использования игровой деятельности на уроках окружающего мира, можно выделить множество положительных аспектов: игровая форма обучения делает процесс познания увлекательным, а сами игры способствуют более глубокому пониманию материала, развитию внимания, памяти и логического мышления, а также воображению, речи и других когнитивных функций.

Так как игры требуют активного участия каждого ученика, они способствуют развитию инициативности, самостоятельности и ответственности, а, следовательно, активизируют познавательную деятельность. В них ученики вынуждены применять знания в нестандартных ситуациях, что способствует лучшему усвоению материала. Игры позволяют объединить знания из разных разделов окружающего мира, т.к. часто моделируют реальные жизненные ситуации и позволяют ученикам увидеть практическую значимость изучаемого материала [10].

Несмотря на отмеченные достоинства игр, есть факторы, снижающие их эффективность. Сложно создать интересную образовательную игру при недостаточной подготовке учителя. Для эффективного использования игровых технологий требуется тщательная разработка сценария, а проведение игры может занимать больше времени, чем традиционные формы обучения. Если игра не связана с учебным материалом, или правила игры слишком сложны, то ученики могут отвлечься от главной цели урока или нарушить правила, что значительно снизит эффективность обучения.

Таким образом, игровая деятельность на уроках «Окружающего мира» зарекомендовала себя как результативный педагогический метод обучения, который способствует повышению мотивации учеников, развитию когнитивных и социальных навыков, углублению понимания материала и созданию положительной эмоциональной атмосферы на уроках. Тем не менее, для достижения максимальной эффективности необходимо тщательно планировать и организовывать игры с учетом возрастных особенностей и индивидуальных потребностей учеников.

Литература

1. Одинцова Е. А. Роль игровых технологий в формировании учебно-познавательного интереса у младших школьников // Вестник науки.– 2023. – № 10 (67). – С.45-48.
2. Минский Е.М. От игры к знаниям [Текст] / Е.М. Минский. – М.: Просвещение, 2010. – 148 с.
3. Гедоло Д.С. Современные педагогические подходы в игровых технологиях в образовательном процессе начальной школы // Вестник науки. 2024. – № 1(70). – С. 414-423.

4. Демин М.В. Труд и игра как виды и аспекты человеческой деятельности / М. В. Демин // Вестник МГУ. Серия: «Философия». – 1983. – № 1. – С. 21–29.
5. Степанов М.А., Игровая технология в образовательном процессе: технологические особенности игр в процессе обучения // International Journal of Open Information Technologies. – 2025. – № 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-tehnologiya-v-obrazovatelnom-protssesse-tehnologicheskie-osobennosti-igr-v-protssesse-obucheniya> (дата обращения: 08.09.2025).
6. Попова В.Б., Лосева А.С. Геймификация как способ образовательного взаимодействия с современными студентами // Наука и образование. – 2023. – №1. – С. 4-11.
7. Кукушин В.С. Современные педагогические технологии: Начальная школа / В.С. Кукушин. – Ростов на Дону, – 2015. – 384 с.
8. Новиков А. М. Методология игровой деятельности / А. М. Новиков. — Москва: Издательство «Эгвес», –2016. –48 с.
9. Новик М. Активные методы обучения / М. Новик. – Москва: Педагогика,– 2017.– 59 с.
10. Крившенко Л.П. Педагогика: Учебник и практикум для академического бакалавриата / Л.П. Крившенко, Л.В. Юркина. – Люберцы: Юрайт, – 2019. – 364 с.