

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Лицей №5» г. Оренбурга



*Обобщение педагогического опыта
по теме:*

«Использование игровых технологий на уроках в начальной школе как средство формирования познавательного интереса младших школьников»

*Подготовила:
учитель начальных классов
Михайлова Лариса Ивановна*



**Качество
образования**

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В. А. Сухомлинский

Раздел 1. Информация об опыте.

1. Условия возникновения и становления опыта.

Обучая детей младшего школьного возраста, я столкнулась с таким фактом: в последние годы среди обучающихся появилось много детей с ослабленным здоровьем. Этим детям физически и психологически трудно усваивать учебные навыки и умения на протяжении всего урока. Я задумалась над тем, чем увлечь детей, как заинтересовать образовательным процессом. И такой путь я нашла через игру. Именно обучение в игре и через игру позволило каждому ребенку поверить в свои силы. А мне дало возможность обучать всех детей на уроке, не перегружая их, а, наоборот, развивая их индивидуальные способности. Я заметила, что изученный в процессе игровой деятельности материал забывается обучающимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным. Из всего выше сказанного я решила применять в своей педагогической деятельности игровые технологии на уроках, представляя детям материал в доступной игровой форме. Я использую игры и игровые моменты как на уроках, так и во внеклассной деятельности. Стоит только мне произнести: «А сейчас мы поиграем» - как дети мгновенно преображаются: у них появляется интерес, стремление быстро выполнять задание.

Определение места и роли игровой технологии в образовательном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Я определила, что главная особенность дидактической развивающей игры выражается в принципе от простого к сложному и сочетается с принципом творческой деятельности, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую. Они самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами и появляются неимитационные игры.

2. Актуальность опыта.

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 обучающихся 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.

Тема, над которой я работаю, - «Использование игровых технологий на уроках в начальной школе как средство формирования познавательного интереса младших школьников», отвечает требованиям современного образования. Игровые технологии хорошо работают во всех классах, но особенно необходимы в 1-2 классах.

Игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, является одним из доступных путей к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками.

Использование игровых форм организации учебной деятельности способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы, стремлению к творческой деятельности. Кроме того, использование игровых форм обучения предупреждает утомление. При использовании дидактических игр решаются и воспитательные задачи, например, воспитание терпения и терпимости, формирование аккуратности и умения доводить начатое дело до конца. В групповой работе – развитие умения работать сообща, прислушиваясь к мнению других учеников, терпимо относиться к критике в свой адрес, деликатно отзываясь об ошибках своих товарищей; приобретаются навыки публичных выступлений, желание и умение добиваться поставленной цели. Это универсальные учебные действия, выдвигаемые стандартами. Игра позволяет заинтересовать обучающихся изучаемым материалом, преподнести знания в более легкой и «ненавязчивой» форме.

Целью моей работы является изучение дидактических возможностей использования игровых технологий на уроках начальной школы.

Задачи:

- Проанализировать игровые технологии.
- Изучить практику использования игровых технологий на современном этапе.

- Обобщить опыт использования игровых технологий.

Объект исследования: познавательная деятельность учащихся на уроках в начальной школе.

Предмет исследования: игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности на уроке.

Гипотеза: предположим, что использование игровых технологий на уроках является эффективным способом активизации познавательной деятельности школьников, ведущим к прочному усвоению знаний.

В образовательной практике возникают **противоречия** между необходимостью и потребностью использования дидактических игр в учебно-воспитательном процессе.

Многочисленны разработаны методические рекомендации к дидактическим играм, в которых предпринята попытка обобщить теоретические наработки и практические материалы по использованию игр на уроках в начальной школе. При составлении рекомендаций я использовала собственный опыт применения игровых технологий на уроках. Разработаны примеры игровых уроков в начальной школе.

3. Ведущая педагогическая идея опыта.

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

Раздел II.

Технология опыта.

Педагогическая игра выполняет следующие целевые ориентации:

Дидактическую. Расширяет кругозор, активизирует познавательную деятельность, формирует необходимые умения и навыки, способствует усвоению необходимого учебного материала, позволяет быстро проверить результативность.

Развивающую. Способствует развитию внимания, памяти, речи, мышления, умения сопоставлять, находить аналогии, принимать оптимальные решения. Активируется развитие мотивационной направленности образовательной деятельности, творческих способностей, фантазии, воображения.

Воспитательную. Формируются определенные позиции, подходы, нравственные, этические, мировоззренческие установки. Воспитывается чувство коллективизма, и в то же время, ярче выражаются личностные качества. Развиваются навыки коммуникативности. Обучающийся приобщается

к нормам и ценностям общества, адаптируется к условиям среды, обучается навыкам саморегуляции, стрессового контроля, психотерапии.

Существующие педагогические игры можно классифицировать:

- по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;

- по характеру педагогического процесса: обучающие, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, обучающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные;

- по игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;

- по предметной области: математические, исторические, экологические, физические, музыкальные, театрализованные, литературные и другие.

Виды уроков с использованием игровых технологий

В настоящее время есть несколько пособий, помогающих учителю освоить разнообразные игры на уроках. В своей педагогической деятельности я часто использую 2 вида уроков с игровыми технологиями:

- урок с дидактической игрой;

- урок - ролевая игра.

Урок с дидактической игрой

Одним из самых распространенных видов педагогических игр является дидактическая игра, организуемая для решения обучающей задачи. Сущность дидактической игры заключается в том, что обучающиеся решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Обучающийся воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую; это повышает его умственную активность.

Сенсорное развитие ребёнка в дидактической игре происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления и умения выражать свои мысли словами. Чтобы решить игровую задачу требуется сравнивать признаки предметов, устанавливать сходство и различие, обобщать, делать выводы. Таким образом, развивается способность к суждениям, умозаключению, умению применять свои знания в разных условиях. Это становится возможным лишь в том случае, если у детей есть конкретное знание о предметах и явлениях, которые составляют содержание игры.

Игра - не только средство оптимизации и стимуляции процесса обучения, но и важный аспект психологического комфорта и снятия умственного перенапряжения обучающихся.

Дидактические игры могут быть использованы как на уроках - при закреплении, обобщении и контроле знаний, так и на дополнительных занятиях во внеурочное время. Кроме этого, не исключена возможность использования дидактических игр и при выполнении домашнего задания.

Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий обучающихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при введении в новую тему, проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролируемые и обобщающие дидактические игры.

Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока. Существуют определенные требования к организации дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности обучающихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.

2. Игра построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.

3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Требования к подбору игр следующие.

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.

2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности обучающихся и их психологических особенностей.

3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Выделяют следующие виды дидактических игр:

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность обучающихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.

3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Обучающиеся соревнуются, разделившись на команды.

Урок – ролевая игра

В отличие от деловой, ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.

Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;

- Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;

- Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

- Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции и др.

Этапы разработки и проведения ролевых игр:

- Подготовительный;

- Игровой;

- Заключительный;

- Анализ результатов.

В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку.

Технология и методика проведения дидактических игр

Выбор игры в первую очередь зависит от того, какие образовательные, развивающие и воспитательные цели ставит перед собой учитель. Важен состав обучающихся, их интеллектуальное развитие, интересы, уровень общения.

Отбор содержания игры.

При отборе содержания игры необходимо, чтобы учебный материал был эмоционально насыщен, запоминался. В материал уроков следует включать четкие, конкретные образы. В работе по технологии игровых форм обучения может использоваться разнообразный спектр средств обучения:

- а) работа с учебником;

- б) использование аппарата учебника;

- в) иллюстрации учебного пособия: учебные фильмы, электронные приложения, художественные альбомы и открытки;

- д) тексты художественных произведений;

- е) творческие работы самих обучающихся.

Игровые формы обучения как никакая другая технология способствует использованию различных способов мотивации:

1. Мотивы общения:

- а) Обучающиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.

- б) В игре, при решении коллективных задач, используются разные возможности обучающихся. Дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных со товарищей.

- в) Совместные эмоциональные переживания во время игры способствует укреплению межличностных отношений.

2. Моральные мотивы:

В игре каждый ребенок может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

3. Познавательные мотивы:

а) Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует обучающегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

б) В игре команды или отдельные обучающиеся изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера.

в) Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Дети примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса.

г) Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).

д) Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет.

е) В игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает не поиск ответа.

ж) В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решения познавательных задач.

Результативность дидактических интеллектуальных игр.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. Например, в решении проблемы развития познавательной активности необходимо считать основной задачей развитие самостоятельного мышления учащегося. Значит, необходимы группы игр и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, составлять их, групп игр на обобщение предметов по определенным признакам, умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умение владеть собой и т.д. Составление программ таких игр – забота каждого преподавателя. «Игровые коллизии вызывают у обучающегося стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это – творчество! Это то, что и составляет явление познавательной активности. «Собственно игра вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать». (К.Д.Ушинский)

Рекомендации по внедрению и использованию игровых технологий на уроках.

1. Игровые формы обучения рекомендуется вводить постепенно – начиная с простых, постепенно усложняя правила игры, формы ее проведения.

2. На начальном этапе внедрения игровых технологий в образовательный процесс рекомендуется использование коротких игр – на 10-15 минут. Например, для пробуждения у обучающихся интереса к предмету с первых уроков, объяснение материала можно сопровождать сказками, игровыми ситуациями, из которых предложить сделать логический вывод.

3. После освоения простых правил игры можно переходить к сложным игровым формам для закрепления и обобщения материала по теме, разделу.

4. При внедрении Стандартов второго поколения обучающиеся сами называют тему и цели урока. Здесь на помощь учителю снова приходит игра. Учащиеся 1-4 классов очень любят уроки-путешествия, ролевые игры, ребята постарше – уроки деловой игры.

5. При подборе игр необходимо учитывать возрастные особенности детей.

6. Игровые технологии можно использовать при изучении любого раздела русского языка.

7. Игровые технологии используются на уроках обобщения и систематизации знаний, уроках закрепления знаний; элементы технологии приемлемы и на уроках объяснения нового материала.

8. Данная технология удачно сочетается с технологией критического мышления, блочной методикой, технологией проблемного обучения.

Любая игра способствует развитию у детей мышления, памяти, внимания, творческого воображения, способности к анализу и синтезу, восприятию пространственных отношений, обоснованности суждений, развитию зрительной памяти, привычки к самопроверке, доводить начатую работу до конца.

Активное внедрение в учебный процесс разнообразных развивающих игр считаю важнейшей своей задачей. Для развития интеллектуальных способностей, развития логического мышления, внимания и памяти использую в своей работе следующие игры:

Игры на комбинирование: игры со спичками, логические задачи, шашки, шахматы, головоломки и др. – предусматривают умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов.

Игры на планирование: лабиринты, головоломки, магические квадраты, игры со спичками – направлены на формирование умения планировать последовательность действий для достижения какой – либо цели. Способность планирования проявляется в том, что ученики могут определить, какие действия выполняются раньше, а какие позже.

Игры на формирование умения анализировать: найдите пару, найди лишнее, загадки, продолжи ряд, занимательные таблицы – предусматривают умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов, умение описывать предмет по принципу «из чего состоит, что делает».

Сочетаю игры и динамические паузы.

Целенаправленное использование физкультурных минуток в режиме учебных занятий показывает их результативность, а содержательная направленность формирует мотивацию к изучаемому предмету. Такие «минутки» заряжают энергией и повышают интерес к предмету.

Когнитивные (познавательные) физкультурные минутки способствуют развитию познавательных процессов. К ним можно отнести:

Дидактические игры с движениями. Например, на уроках окружающего мира можно использовать игры «Найди дерево по описанию», «Вершки и корешки» (с использованием наглядности), «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем»

Двигательные действия и задания. Загадывают загадку, а отгадку обучающиеся имитируют в движении.

Развивающие игры. Например, «Испорченный телефон», «Запомни движения и повтори».

Креативные (творческие) физкультминутки:

Гимнастика для ума (с использованием «необычного» физкультурного инвентаря). Например, мячом можно «рисовать», на нем можно качаться, как на качелях, ходить с мячом на голове; фантазируют, на что похожи кегли, скакалка и т.п.

Оригинальные движения (придумывание названия выполняемым движениям).

Игры-драматизации

Игры-драматизации на уроках в начальных классах формируют воссоздающее воображение, делая содержание текста более зрелищным, наглядным. Инсценируя, дети изображают, рисуют героев с помощью интонации, мимики, позы, жестов. Драматизация очень важна для развития речи и эмоционального развития ребенка. Знакомство с приемом драматизации можно начинать с инсценировки сказок.

Работа с тренажерами

На уроках математики и русского языка часто использую работу с тренажерами. Повышение качества знаний обучающихся немислимо без хорошо отработанных навыков. Тренажер - это тренировочные однотипные упражнения, подобранные по одной теме, и направленные на отработку навыков доведённых до автоматизма. Работу с тренажерами можно включать на различных этапах урока во время устного счета (на уроках математики);

- при закреплении нового материала;
- при поведении самостоятельной, проверочной работы;
- при игровых моментах соревновательного характера и т.д.

Ребятам очень нравится работать в тетрадях-тренажерах и после нескольких работ результат значительно улучшается, так как полученные знания отрабатываются и доводятся до автоматизма.

Эти передовые педагогические игровые технологии, применение которых в сочетании с традиционной методикой преподавания, гарантируют:

Активизацию познавательного процесса, учебно-познавательной деятельности младших школьников.

Комфортный и результативный для обучающихся и учителя процесс обучения.

Высокий и прочный уровень обученности в классах с любой подготовленностью.

Формирование у школьников умения и стойкого навыка учиться.

Полноценное соединение знаний и практических навыков.

Объединение учебной и внеурочной деятельности в единый воспитательный процесс.

Правильно подобранную, умело и уместно проведенную игру следует считать таким же важным и необходимым элементом образовательной работы, как и урок.

Раздел III.

Результативность опыта.

Для выявления познавательных интересов и предметной направленности младших школьников мы можем использовать методы: наблюдения, анкетирование, экспериментальные задания, сочинение.

С 1 класса отслеживаю сформированность познавательного интереса по оценке уровня школьной мотивации Н.Лускановой.

Цель: выявление мотивационных предпочтений в учебной деятельности.

Анкета для оценки уровня школьной мотивации Н. Лускановой

1. Тебе нравится в школе?
 - не очень
 - нравится
 - не нравится
2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?
 - чаще хочется остаться дома
 - бывает по-разному
 - иду с радостью
3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, что желающие могут остаться дома, ты пошел бы в школу или остался дома?
 - не знаю
 - остался бы дома
 - пошел бы в школу
4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?
 - не нравится

- бывает по-разному
 - нравится
5. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?
- хотел бы
 - не хотел бы
 - не знаю
6. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?
- не знаю
 - не хотел бы
 - хотел бы
7. Ты часто рассказываешь о школе родителям?
- часто
 - редко
 - не рассказываю
8. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?
- точно не знаю
 - хотел бы
 - не хотел бы
9. У тебя в классе много друзей?
- мало
 - много
 - нет друзей
10. Тебе нравятся твои одноклассники?
- нравятся
 - не очень
 - не нравятся

Ключ

Количество баллов, которые можно получить за каждый из трех ответов на вопросы анкеты.

№ вопроса	оценка за 1-й ответ	оценка за 2-й ответ	оценка за 3-й ответ
1	1	3	0
2	0	1	3
3	1	0	3
4	3	1	0
5	0	3	1
6	1	3	0
7	3	1	0
8	1	0	3
9	1	3	0
10	3	1	0

Первый уровень. 25-30 баллов – высокий уровень школьной мотивации, учебной активности.

У таких детей есть познавательный мотив, стремление наиболее успешно выполнять все предъявляемые школой требования. Дети четко следуют всем указаниям учителя, добросовестны и ответственны, сильно переживают, если получают неудовлетворительные оценки. В рисунках на школьную тему они изображают учителя у доски, процесс урока, учебный материал и т.п.

Второй уровень. 20-24 балла – хорошая школьная мотивация.

Подобные показатели имеют большинство обучающихся начальных классов, успешно справляющихся с учебной деятельностью. В рисунках на школьную тему они также изображают учебные ситуации, а при ответах на вопросы проявляют меньшую зависимость от жестких требований и норм. Подобный уровень мотивации является средней нормой.

Третий уровень. 15-19 баллов – положительное отношение к школе, но школа привлекает таких детей внеучебной деятельностью.

Такие дети достаточно благополучно чувствуют себя в школе, однако чаще ходят в школу, чтобы общаться с друзьями, с учителем. Им нравится ощущать себя учениками, иметь красивый портфель, ручки, тетради. Познавательные мотивы у таких детей сформированы в меньшей степени, и учебный процесс их мало привлекает. В рисунках на школьную тему такие дети изображают, как правило, школьные, но не учебные ситуации.

Четвертый уровень. 10-14 баллов – низкая школьная мотивация.

Эти дети посещают школу неохотно, предпочитают пропускать занятия. На уроках часто занимаются посторонними делами, играми. Испытывают серьезные затруднения в учебной деятельности. Находятся в состоянии неустойчивой адаптации к школе. В рисунках на школьную тему такие дети изображают игровые сюжеты, хотя косвенно они связаны со школой.

Пятый уровень. Ниже 10 баллов – негативное отношение к школе, школьная дезадаптация.

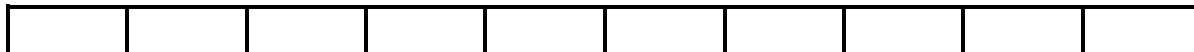
Такие дети испытывают серьезные трудности в обучении: они не справляются с учебной деятельностью, испытывают проблемы в общении с одноклассниками, во взаимоотношениях с учителем. Школа нередко воспринимается ими как враждебная среда, пребывание в которой для них невыносимо. Маленькие дети (6-7 лет) часто плачут, просятся домой. В других случаях могут проявлять агрессию, отказываться выполнять задания, следовать тем или иным нормам и правилам. Часто у подобных школьников отмечаются нервно-психические нарушения. Рисунки таких детей, как правило, не соответствуют предложенной школьной теме, а отражают индивидуальные пристрастия ребенка.

Методика

«Цветные лепестки»

Цель: Выявление отношения ученика к изучаемым предметам

Описание: ребенку предлагается выполнить ранжирование цветов при помощи цветных карандашей и полоски бумаги, разделенной на 10 частей.



– Раскрась эту полоску цветными карандашами, начиная с наиболее понравившегося цвета к менее нравящемуся цвету (у детей на парте 10 карандашей).

Предлагается раскрасить цветок, лепестками которого являются изучаемые предметы.

– Раскрась цветок. Все лепестки этого цветка соответствуют изучаемым тобой предметам.

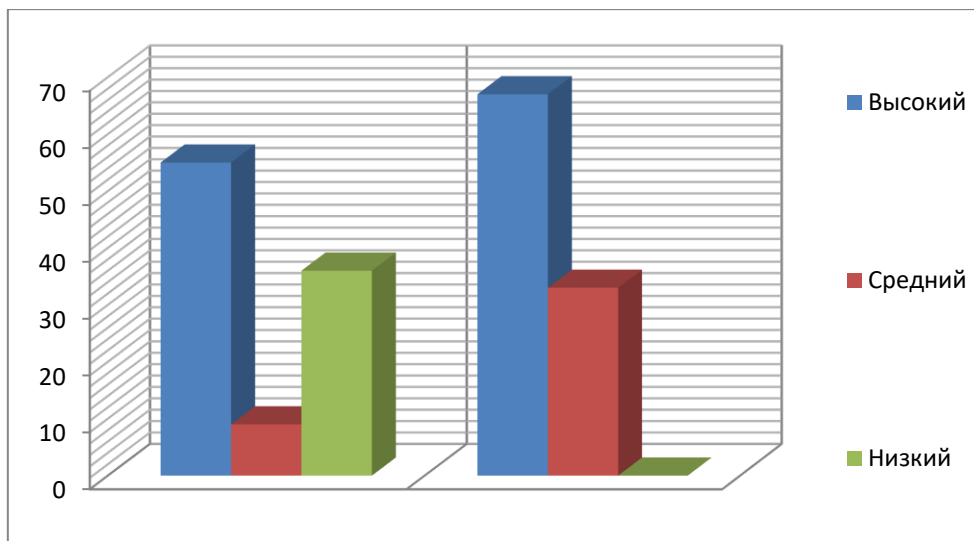


Используя полоску ранжирования цветов, выполненную в первой части теста определяем наиболее интересные предметы для данного обучающегося.

Для оценки правильности направления работы учителя по развитию познавательного интереса у обучающихся необходимо производить оценку изменения уровня и характера интереса в динамике, отслеживая изменения поэтапно. В **приложении 1** приведены результаты мониторинга по уровню познавательного интереса к обучению.

Отслеживая результаты мониторинга, я вижу положительную динамику в развитии познавательного интереса обучающихся к учению.

Динамику развития познавательного интереса можно выразить в диаграмме:



Повышение познавательного интереса к учению, вызвало у детей желание участвовать в различных предметных конкурсах и олимпиадах. В ноябре 2015 года 11 детей (49%) участвовали в конкурсе «Русский медвежонок», в декабре 2015 года 15 детей (67%) участвовали в Международном конкурсе «ЭМУ эрудит», 3 победителя окружной предметной олимпиады обучающихся начальных классов (2015-2016 уч. г.) (Бузова В., русский язык; Прусаков Р., Капустин А., окружающий мир), победитель городской предметной олимпиады обучающихся начальных классов (2015-2016 уч. г.) (Капустин А., окружающий мир)

Следует отметить, что игрой нельзя полностью заменить уроки, контрольные работы, практические занятия. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Поэтому в практике преподавателя игровые формы должны быть лишь частью общего образовательного процесса, способной активизировать, разнообразить деятельность обучающихся, развивать у них самостоятельность мышления, творческий подход к решению задач, стимулировать познавательную деятельность.

Обобщая опыт своей работы, хочу отметить, что участие младших школьников в дидактических играх способствует их самоутверждению, развивает настойчивость, стремление к успеху и различные мотивационные качества. В играх совершенствуется мышление, включая действия по планированию, прогнозированию, взвешиванию шансов на успех, выбору альтернатив.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Уровень познавательных интересов обучающихся

№п/п	Имя	Уровни интереса к обучению	
		1 класс (2012-2013 уч. г)	2 класс (2013-2014 уч. г)
1.	Абзалилов Артём	с	в
2.	Бажанов Семён	в	в
3.	Бузова Виктория	в	в
4.	Денисов Артём	в	в
5.	Дорогин Никита	с	в
6.	Дустанова Милена	н	с
7.	Дурнева Елена	в	в
8.	Загородняя Арина	в	в
9.	Зубрилина Виктория	в	в
10.	Капустин Александр	н	с
11.	Карманов Иван	н	с
12.	Макаров Артём	н	с
13.	Максимова Ирина	н	в
14.	Малышева Виктория	в	в
15.	Наседкин Вячеслав	в	в
16.	Наседкин Константин	в	в
17.	Прусаков Роман	с	в
18.	Столповских Александр	н	с
19.	Тулинцева Виктория	в	в
20.	Усанов Владимир	в	в
21.	Филатова Дарья	в	в
22.	Шевкунов Даниил	н	с
23.	Юрасова Софья	н	с
	% в среднем по классу	в – 55% с – 9% н – 36%	в – 67% с – 33% н – 0%

где для уровня интереса: В – высокий, С – средний, Н – низкий.

Проанализировав уровень познавательных интересов обучающихся 1-го класса, можно сделать вывод о том, что познавательные интересы у ребят находятся на стадии формирования. Данные мониторинга позволили выделить индивидуальные проблемные зоны для каждого учащегося и стали основой для внесения коррективов в построение учебного процесса.