

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра

«Педагогика и методики преподавания»

(наименование кафедры)

44.03.02 Психолого-педагогическое образование

(код и наименование направления подготовки, специальности)

Психология и педагогика начального образования

(направленность (профиль) специализация)

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: Развитие логического мышления младших школьников посредством
игровых технологий»

Студент

А.Р. Митяева

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

Г.А. Медяник

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Допустить к защите

Заведующий кафедрой

д-р пед. наук, профессор Г.В. Ахметжанова

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

(личная подпись)

« _____ » _____ 20 _____ г.

Тольятти 2019

Аннотация

1. Название темы бакалаврской работы: «Развитие логического мышления младших школьников посредством игровых технологий»

2. Цель бакалаврской работы: разработать и внедрить игровые технологии для развития логического мышления детей на уроках окружающего мира и экспериментально проверить их эффективность.

3. Задачи бакалаврской работы:

- проанализировать психолого-педагогическую литературу с целью изучения логического мышления младших школьников;

- определить уровни и показатели развития логического мышления учащихся;

- разработать и провести игровые технологии для повышения уровня логического мышления младших школьников;

- выявить динамику развития логического мышления младших школьников на контрольном этапе эксперимента.

4. Структура и объем работы: введение, две главы, заключение, список используемой литературы, приложения. Общий объём – 69 страниц без приложения.

5. Методы проведенного исследования: анализ психолого-педагогической литературы, тестирование, эксперимент (констатирующий, формирующий, контрольный этапы).

6. Количество источников литературы: 57

7. Количество приложений: 5

8. Количество рисунков – 13, количество таблиц – 2.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	4
Глава 1 Теоретические основы исследования логического мышления младших школьников	8
1.1 Сущность понятия «логическое мышление» в психолого-педагогической литературе	8
1.2 Игровые технологии как средство развития логического мышления младших школьников.....	16
Выводы по первой главе.....	26
Глава 2 Опытнo-экспериментальная работа по развитию логического мышления младших школьников посредством игровых технологий.....	28
2.1 Диагностика уровня развития логического мышления младших школьников	28
2.2 Разработка и внедрение игровых технологий для развития логического мышления младших школьников на уроках окружающего мира.....	40
2.3 Анализ и обобщение результатов опытнo-экспериментального исследования уровня развития логического мышления младших школьников	55
Выводы по второй главе	62
Заключение	63
Список используемой литературы	64
Приложения	70

Введение

Изменения, происходящие в современном обществе, несомненно, влияют на систему образования. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования является частью этих изменений. Если раньше процесс обучения школьников был направлен на формирование знаний, умений и навыков, то на данный момент главная задача, привить ребенку умение учиться самостоятельно и сформировать универсальные учебные действия.

Человек, умеющий логично и обдуманно мыслить, быстро адаптируется к изменениям окружающего мира, умеет принимать обоснованные решения, может существовать и развиваться как личность. Поэтому так важно на начальных этапах обучения развивать у детей логическое мышление. Приобретая новые знания и умения, школьник может предвидеть будущие события, совершенствоваться, стойко справляться с возникающими трудностями, быстро находить оптимальное решение проблемы, творчески подходить к выполнению любой задачи.

Во ФГОС НОО определены и описаны логические действия, которые должны приобрести ученики за время обучения в школе, а именно анализировать, обобщать, сравнивать и классифицировать объекты, устанавливать причинно-следственные связи, уметь логически рассуждать, выдвигать гипотезы и доказывать их правоту.

Немаловажным средством развития логического мышления школьников является игра. Игра позволяет осваивать учебный материал намного быстрее и способствует активной работе мыслительных процессов учащихся.

Сведения об окружающем мире, его объектах и явлениях младшие школьники приобретают на уроках окружающего мира, этот предмет соединяет в себе несколько школьных дисциплин, а именно история, биология и география, которые в дальнейшем изучаются отдельно в среднем и старшем звене. Данный предмет позволяет ребенку приобретать новые

знания и опыт посредством логических операций анализа, сравнения, обобщения и классификации окружающих предметов и явлений.

Актуальность выбранной темы вызвана потребностью более глубокого изучения логического мышления младших школьников на уроках окружающего мира.

Процесс мышления изучали Ж. Пиаже, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, В.В. Давыдов, П.Я. Гальперин, А.С. Маслоу, А.Г. Маклаков, Е.И. Рогов, А.З. Зак и другие.

Исследованием логического мышления занимались такие ученые, как В.А. Сухомлинский, Р.С. Немов, Н.А. Менчинская, О.К. Тихомиров, Л.Ю. Огерчук.

Описание логических процессов мышления представлены в работах К.Д. Ушинского.

Важность игры для развития школьников представлена в работах Д.Б. Эльконина, Л.С. Выготского, С.Л. Рубинштейна.

Значение игровых технологий в обучении детей раскрыл Г.К. Селевко.

Уровень развития логического мышления современных младших школьников при использовании игровых технологий мало исследован.

Противоречие исследования просматривается между необходимостью формирования логического мышления у младших школьников и недостаточной разработанностью игровых технологий для развития данного процесса на уроках окружающего мира. Поэтому, тема бакалаврской работы «Развитие логического мышления младших школьников посредством игровых технологий» становится актуальной и необходимой для исследования.

Проблема исследования: каковы способы развития логического мышления младших школьников на уроках окружающего мира?

Цель: разработать и внедрить игровые технологии для развития логического мышления детей на уроках окружающего мира и экспериментально проверить их эффективность.

Объект исследования: процесс развития логического мышления младших школьников.

Предмет исследования: развитие логического мышления учащихся начальной школы посредством игровых технологий на уроках окружающего мира.

Гипотеза исследования: развитие логического мышления детей младшего школьного возраста на уроках окружающего мира будет эффективнее, если:

1) использовать в процессе обучения игровые технологии, направленные на развитие таких мыслительных операций как анализ, сравнение, обобщение и классификация;

2) учитывать уровень развития логического мышления детей;

3) создавать благоприятный фон на уроке.

Задачи исследования:

- проанализировать психолого-педагогическую литературу с целью изучения логического мышления младших школьников;

- определить уровни и показатели развития логического мышления учащихся;

- разработать и провести игровые технологии для повышения уровня логического мышления младших школьников;

- выявить динамику развития логического мышления младших школьников на контрольном этапе эксперимента.

Методы исследования:

- анализ психолого-педагогической литературы;

- тестирование;

- эксперимент (констатирующий, формирующий, контрольный этапы).

Новизна исследования заключается в том, что для уроков окружающего мира разработаны игровые технологии, целью которых является развитие логического мышления младших школьников.

Практическая значимость исследования заключается в том, что разработанные нами игровые технологии могут быть полезны студентам психолого-педагогической направленности и учителям начальных классов.

База исследования: муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение городского округа Тольятти «Школа №74».

Бакалаврская работа включает в себя введение, две главы, заключение, список используемой литературы (57 источников), 5 приложений.

Глава 1 Теоретические основы исследования логического мышления младших школьников

1.1 Сущность понятия «логическое мышление» в психолого-педагогической литературе

Изменения, происходящие в современном мире, требуют от выпускника начальной школы умение логически мыслить, быстро адаптироваться к меняющимся условиям, стойко справляться с возникающими трудностями, быстро находить оптимальное решение поставленных задач.

Л.С. Выготский [5] первый отечественный ученый, проводивший исследования детского мышления. По его мнению, на каждом возрастном этапе, доминирует конкретная психическая функция, у дошкольников в центре развития оказывается память, у младших школьников – мышление.

Мышление позволяет ребенку выполнять умственные действия, что способствует развитию интеллекта.

Основные свойства ума выделил В.В. Давыдов [12], к ним он отнес любознательность, глубину вхождения в суть окружающих явлений, гибкость в умении стойко справляться с неожиданными обстоятельствами, критичность и быстрота ума, а также логичность, как умение последовательно и четко мыслить.

Концепция П.Я. Гальперина [7], о поэтапном формировании умственных действий включает пять этапов. Первый этап представляет собой мотивацию к выполнению определенных действий. Второй этап включает знакомство с условиями реализации данных действий. Третий этап предполагает использование ребенком при решении задач внешних материальных действий. На четвертом этапе данные действия представляются учеником и проговариваются. На пятом этапе внешние действия переходят во внутренний план ребенка. Все эти действия непосредственно связаны с процессом мышления школьника.

Перейдем к определению понятия «мышление». Многие ученые по-разному трактуют данное определение.

Мышление, по мнению А.В. Петровского [34], это психический процесс, который неразрывно связан с речью, осуществляющий открытие и поиск существенно нового, процесс отражения окружающей действительности посредством ее анализа и синтеза.

И.В. Дубровина [13] утверждает, что мышление это особый процесс познания человеком окружающего мира.

По определению А.Г. Маклакова [27], мышление - это обобщенное и опосредованное познание окружающей действительности. Мышление, по его мнению, можно разделить на теоретическое и практическое. К теоретическому мышлению он относит образное и понятийное мышление, к практическому наглядно-действенное и наглядно-образное мышление.

Рассмотрим подробно основные виды мышления.

С.И. Самыгин совместно со Л.Д. Столяренко [43], различают три вида мышления: наглядно-действенное, наглядно-образное и словесно-логическое. Наглядно-действенное мышление опирается на восприятие предметов в процессе выполнения с ними различных действий. Наглядно-образное мышление, в свою очередь, характеризуется опорой на образы и представления, данные образы складываются в результате мысленного преобразования ситуаций. Словесно-логическое мышление реализовывается с помощью логических действий с понятиями.

Как отмечает Е.И. Рогов [37], самым сложным видом мышления, является словесно-логическое, так как данный вид опирается не на четкие образы, а на сложные понятия, и может выражаться в таких словах как счастье, любовь, гордость, честность и другие. По мнению психолога словесно-логическое мышление зависит от имеющихся у человека знаний и опыта.

Ученый А.З. Зак [16] утверждает, что в ходе словесно-логического мышления, человек работает не с предметами и их образами, а с понятиями,

которые выражены в виде языковых средств. Поэтому основная цель работы с детьми по формированию логического мышления, научить ребенка рассуждать, анализировать, сравнивать, обобщать и уметь делать выводы.

Процесс мышления осуществляется с помощью операций сравнения, обобщения, конкретизации, абстракции, анализа и синтеза [8].

Более подробно об операциях мышления высказывался К.Д. Ушинский [47]. Он утверждал, что сравнение является основой мышления человека. По мнению ученого, человек познает все в этом мире посредством сравнения. Данная операция представляет собой, нахождение сходства и различия между предметами.

Представление какого-либо единичного объекта, который соответствует тому или иному понятию или положению, является операцией конкретизации. Что касается операции обобщения, то ей свойственно объединение предметов и явлений по общим признакам и свойствам. Логическая операция анализ осуществляет мысленное расслоение предмета на части, а синтез наоборот соединяет отдельные части в единое целое [47].

Абстракция, по мнению А.Г. Маклакова [27], представляет собой мысленное отвлечение от определенных частей или свойств предмета для обозначения его важных признаков.

Особенности мышления выделил А.С. Маслоу [28]. Во-первых, мышление носит опосредованный характер, так как оно опирается на чувственный опыт человека и на его ранее полученные знания. Во-вторых, мышлению свойственна обобщенность, поскольку изучая свойства объектов, человек видит и осознает их связь между собой.

Главные составляющие мышления определил С.Л. Рубинштейн [38], к ним он отнес: различение – умение выделять элементы из целого и отделять их друг от друга; сравнение – умение сопоставлять разные объекты, находить сходные черты и различия; нахождение сходства – умение находить сходные признаки предметов; нахождение различий – умение находить отличительные признаки предметов; объединение в целое – умение

соотносить различные объекты по тому или иному признаку; обобщение – умение выделять единые признаки и существенные связи объектов, объединяя их в общую категорию; выделение противоположностей – умение разделять признаки определенных объектов противоречащих или непротиворечащих друг другу.

Мышление как процесс обладает своими особенностями. Во-первых, мышление опосредовано, сравнивая и находя отличия, человек делает опору на восприятие и прошлый опыт, сохранившийся в памяти. Во-вторых, мышление опирается на знания человека о закономерностях окружающего мира. В-третьих, мышление находится в единстве с речью, поэтому мышление отражается в словесной форме. В-четвертых, мышление связано с деятельностью человека [22].

Мышление и логика находятся в неразрывном единстве, и чтобы понять, что же такое логическое мышление младшего школьника важно разобраться, какое значение в этом процессе играет логика.

Значение логики в обучение детей аргументировал Я.А. Коменский [20]. Он считал, что сначала школьников необходимо знакомить с правилами умозаключений, используя при этом конкретные примеры из жизни, после чего развивать логическое мышление детей, беседовать о спорных проблемах математики, этики и других учебных дисциплин, а также учить детей доказывать и опровергать свою точку зрения.

Логика, по мнению К.Д. Ушинского [47], это основа всех наук. Главная задача обучения в начальных классах, научить детей мыслить логично, этому способствует наглядное обучение, наблюдение за окружающей природой. Основным прием, выделяемый К.Д. Ушинским для развития логического мышления младших школьников, является сравнение. Он утверждал, что без сравнения предметов и явлений нет понимания, а без понимания нет суждения.

Рассмотрим определение «логическое мышление» с точки зрения разных авторов.

Логическим мышлением А.К. Артемов [2] называет мышление, которое является последовательным, конкретным и обоснованным, протекающим в форме логических рассуждений.

По мнению Н.А. Менчинской [29], логическое мышление – это особый вид мышления, позволяющий ребенку проводить анализ, оценку, обобщение, сравнение окружающих предметов и явлений.

По определению О.К. Тихомирова [45], логическое мышление – это вид мышления, для которого характерно использование понятий и логических конструкций на основе языковых средств. Среди показателей логического мышления, он выделяет наличие четких этапов, а также развернутость во времени.

Л.Ю. Огерчук [33], определяет логическое мышление как вид мышления, суть которого состоит в овладении понятиями, суждениями, умозаключениями на основе логики, их соотнесение и сопоставление с действиями, позволяющие согласовать имеющиеся знания с целью описания и преобразования окружающей действительности.

Логическое мышление, с точки зрения Р.С. Немова [32], является строго последовательным мышлением, которое опирается на использование логических операций и умозаключений, ход данного мышления можно пронаблюдать от начала до конца, проверяя его соответствие известным законам логики.

Компоненты логического мышления выделил А.В. Петровский [34], к ним он отнес: способность выделять существенные признаки предметов, способность опираться на законы логики, способность выполнять логические операции и уметь аргументировать их, способность выдвигать гипотезы и выводы, способность выявлять взаимосвязь объектов и явлений, а также умение видеть их изменения во времени.

Что касается младших школьников, то А.С. Смирнова [41] считает, что у детей 6-7 лет развитие психических процессов находится на высоком уровне, именно поэтому происходит формирование логического мышления.

В данный период словесно-логическое мышление сменяет наглядно-образное мышление.

А.С. Штерн [55] выделяет три типа детского мышления, к ним относится наглядно-действенное мышление, наглядно-образное мышление и словесно-логическое. Наглядно-действенное мышление характерно детям до трех лет, дети этого возраста активно изучают предметы, осуществляя двигательные действия. Наглядно-образное мышление относится к детям дошкольного возраста, дети данного возраста оперируют чувственными представлениями, выполняют действия непосредственно с образами, именно поэтому при работе с воспитанниками важно использовать наглядные предметы. Словесно-логическое мышление развивается у детей школьного возраста, в ходе изучения понятий разных учебных дисциплин.

Логическое мышление, по утверждению А.В. Белошистой [3], является новообразованием учащихся младших классов. Процесс развития логического мышления протекает постепенно, так у учащихся 1-2 класса в большей степени преобладают наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, в 3-4 классе к ним уже подключается словесно-логическое, понятийное мышление.

Согласно Ж. Пиаже [35], на первых этапах обучения у детей младшего школьного возраста преобладает наглядно-действенное и элементарно-образное мышление. Благодаря активному развитию речи, воспроизведению и озвучиванию хода своих мыслей и рассуждений на уроках, у учащихся развивается словесно-логическое мышление на уровне конкретных понятий.

А.А. Люблинская [26] утверждает, что развитие логического мышления зависит от протекания мыслительных процессов ребенка. Рассуждая, анализируя, группируя, находя отличия и сравнивая искомые связи предметов, школьник использует умственные действия. По мнению психолога, логическое мышление в отличие от практического мышления реализуется словесным путем.

Педагог В.А. Сухомлинский [44], уделял большое внимание, на усвоение таких понятий, как следствие и причина, сходство и различие при формировании логического мышления учеников. По его мнению, мышление ребенка меняется от образного мышления к мышлению понятиями.

Среди основных форм логического мышления можно выделить: понятия, суждения и умозаключения. Понятия являются отражением общих и существенных свойств, предметов и явлений окружающих человека. Их можно разделить на две группы: к первой группе относятся житейские и научные понятия; ко второй группе конкретные понятия, например, «дверь», «машина», и абстрактные понятия, которые трудно охарактеризовать словами, например, «счастье» или «любовь». Суждения представляют собой высказывания, которые отрицают или подтверждают связь между понятиями, например, «такса – это собака», «кит – это млекопитающее, а не рыба». Умозаключения по своей сути, являются способом приобретения новых знаний на основе существующих. С помощью умозаключений из разных суждений формируется совершенно новое, например, если соединить два понятия «дом» и «горит», мы получаем событие, мозг формирует мысль – «дом горит, нужно звонить пожарникам» [8].

Мышление младших школьников, как считает О.О. Гонина [9], является доминирующей функцией. Она выделяет компоненты логического мышления, к ним относятся: ориентация на существенные признаки объектов и явлений, путем определения их состава и структуры; способность видеть взаимосвязь предметов; способность подчиняться законам логики и строить на их основе гипотезы; способность выполнять логические операции, аргументируя их.

Развитие логического мышления младших школьников включает три этапа: формирование знаний, развитие логических операций, а также формирование когнитивных действий [9].

В.В. Левитес [24] выделила семь видов заданий на развитие логического мышления школьников: первый вид включает задания на

выделение у предложенных объектов разных признаков; второй вид включает задания на распределение признаков; третий - делает опору на задания связанные с распределением объектов, отрицая какой-то определенный признак; четвертый - связан с заданиями на изменение признака предмета; пятый - характеризуется заданиями на одновременное выделение, распределение и изменение признаков в виде матрицы или таблицы; шестой - включает задания на поиск недостающей фигуры, представленной в виде неполной таблицы; седьмой - включают задания на работу с алгоритмическими схемами.

В конце младшего школьного возраста выделяется три группы детей. Группа «мыслителей» отличается тем, что легко выполняет учебные задачи в словесной форме, детям, относящимся к группе «практиков», необходима опора на практическую работу и наглядный материал для решения мыслительных задач, группа «художников» отличается ярко выраженным образным мышлением [9].

Развитие логического мышления детей младшего школьного возраста на уроках может осуществляться при ряде условий. Во-первых, если учитель использует на уроке приемы умственной деятельности, такие как сравнение и обобщение. Во-вторых, как утверждает Д.Б. Эльконин [56], делать опору на игровую деятельность школьников для формирования логического мышления. В-третьих, по мнению В.В. Давыдова [11], использовать на уроке словесные и наглядные методы.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что логическое мышление является особым видом мышления, которое опирается на законы логики, протекает в форме логических рассуждений, позволяет ребенку выполнять такие логические операции как анализ, сравнение, обобщение, классификация окружающих предметов и явлений. В младшем школьном возрасте, по мнению большинства ученых на начальных этапах обучения преобладает наглядно-образное мышление, которые впоследствии ближе к

третьему-четвертому классу плавно переходит к словесно-логическому мышлению.

1.2 Игровые технологии как средство развития логического мышления младших школьников

Изменения современного образования, обусловлены потребностями общества в компетентных специалистах, именно поэтому образовательный процесс необходимо строить с учетом компетентностного подхода, который способствует формированию у школьников набору универсальных действий.

По мнению А.А. Стерхова [42], первоначальные компетенции формируются у ребенка посредством игровой деятельности еще до поступления в школу. Для детей и подростков игра является эффективным способом обучения, не вызывающая неудобство и приносящая удовольствие от процесса обучения. А.А. Стерхов утверждает, что нынешний ученик поглощен в мир компьютерной реальности и компьютерных игр. Для того чтобы направить ребенка из вымышленного мира в настоящий мир, важно применять игры, разработанные с использованием педагогических технологий.

Учебная игра, как инновационная технология имеет ряд преимуществ: развивается умение работать в коллективе; формируется умение самостоятельно нести ответственность за личный выбор, принятый в игре; ребенок приобретает умение быстро мыслить и верно принимать решение за ограниченный промежуток времени, а это является важной компетенцией многих профессий, связанных с риском; развивается логическое мышление, так например, при сдаче ЕГЭ школьник испытывает стресс, важную роль здесь играют не только знания, приобретенные в школе, но и умение выйти из проблемной ситуации используя логику, для нахождения правильного ответа с помощью логических рассуждений и умозаключений [42].

Игры имеют разнообразные учебные цели и обладают огромным развивающим потенциалом, они способны также развивать логическое мышление, умение сравнивать объекты между собой, находить отличия, сопоставлять, анализировать, искать необходимые пути решения [10].

Чтобы определить, что такое игровая технология, важно понять, что представляет собой сама технология в образовательном процессе.

По определению Г.К. Селевко [40] технология, представляет собой научную систему деятельности, которая позволяет человеку реализовывать поставленные цели.

Определение педагогической технологии даёт Б.Т. Лихачев [25]. Он рассматривает педагогическую технологию как методический инструмент учебного процесса, который представляет собой совокупность психолого-педагогических установок.

Г.Ю. Ксензова [23] считает, что педагогическая технология является системой действий, которые осуществляет учитель в определенной последовательности для достижения планируемых результатов обучения.

Основные признаки педагогической технологии описала В.Е. Цибульникова [49]. К ним она отнесла: технологичность, целенаправленность, результативность, воспроизводимость, качество, эффективность, транслируемость. Критериями технологичности педагогической технологии являются: концептуальность, то есть осуществление планируемой цели или идеи с опорой на конкретную научную концепцию; системность, а именно связь всех компонентов технологии; управляемость, позволяющая направлять учебный процесс в нужное русло; воспроизводимость технологии другими людьми; эффективность, гарантирующая хороший конечный результат.

Игра является неотъемлемой частью игровой технологии. Рассмотрим значение игры с точки зрения разных авторов.

Д.Б. Эльконин [56] утверждает, что игра для детей является социальной проекцией мира взрослых.

По утверждению С.Л. Рубинштейна [38], игра представляет собой жизненную школу, которая позволяет развивать личность ребенка.

Л.С. Выготский [6] считает, что игра – это особое средство приобретения общественных установок, которое помогает ребенку в процессе социализации.

По мнению С.А. Шмакова [54], игра позволяет ребенку развиваться и самовыражаться. В процессе игры ребенок усваивает много новой информации о себе и о мире в целом, это происходит за счет игр с различными предметами, а также в результате общения со взрослыми и сверстниками в процессе игровой деятельности.

Игра по своей сути не является целью обучения, она лишь способ ее сопровождения. Согласно Е.В. Яковлеву [57], игра относится к такому виду сопровождения, как модерация. Учитель выступает в роли модератора игры, который следит за соблюдением правил и за ходом самой игры учащихся.

Н.В. Черемных [50] выделяет основной признак педагогической игры – это четкая цель и конкретный учебный результат. Сначала ставится дидактическая цель в виде игровой задачи, осуществляется деятельность, внедряется элемент соревновательности, затем выполненное задание соотносится с игровым результатом.

В структуре игры выделяют ряд компонентов: роли, исполняемые учениками; игровые действия; игровые атрибуты (предметы); сюжет по которому реализуется игра [51].

С точки зрения Г.К. Селевко [40] игровая деятельность может использоваться в четырех случаях: во-первых как самостоятельная технология, предназначенная для овладения и усвоения понятий, тем, разделов определенного предмета; во-вторых как элемент более крупной технологии; в-третьих как технология урока или его фрагмента; в-четвертых как технология внеклассной работы.

По мнению Е.А. Филатовой [48], какой бы не являлась технология педагогической или воспитательной, если в нее заложен элемент игры, она по своей сути является игровой технологией.

Определение понятию игровая технология дает Г.К. Селевко [40]. Он считает, что игровая технология является целостным образованием, объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем, охватывающее определенную часть учебного процесса.

Рассмотрим необходимость использования игровой технологии в учебном процессе, учитывая мнения разных авторов.

Принимая во внимание возрастные особенности младших школьников Е.А. Савельева [39] считает, что в обучении детей данного возраста важно использовать игровые технологии, поскольку игра является немаловажным учебным ресурсом и позволяет ученикам освоить даже трудный материал.

С точки зрения Н.В. Уминовой [46], правильное применение игровых технологий позволяет создать благоприятный фон на уроке, а также сформировать познавательные, коммуникативные и регулятивные УУД.

З.А. Ибраимова [18] утверждает, что игровые технологии в начальной школе создают комфортные условия для школьников на уроке, а также являются привлекающим внимание фактором при усвоении учебного материала. Играя, дети реализуют учебные задачи, не осознавая для себя, получают новые знания, приобретают новые умения.

По мнению Т.М. Зайковой [15], при изучении гуманитарных школьных дисциплин важно использовать игровые технологии как часть урока. Например, когда дети работают с терминами, сложными словами, хронологией событий или при обобщении информации.

По утверждению А.М. Егоровой [14] игровая технология охватывает важную часть учебного процесса. В ее состав могут входить упражнения и игры, развивающие способность подмечать главные и отличительные признаки предметов и явлений, игры развивающие быстроту реакции и смекалку, игры, помогающие осуществлять самоконтроль и многие другие.

Игр бесчисленное множество, однако, важная задача учителя среди этого большого многообразия подобрать именно те, что необходимы детям в учебно-воспитательном процессе. При подборе игр важно учитывать возраст школьников и их подготовленность, учитывать эмоциональное влияние игры на учеников, педагогическую направленность, а также условия, в которых проводится игра.

И.В. Чикинева [51] утверждает, что проведение игр на уроке зависит от нескольких факторов: во-первых от целей урока; во-вторых от материала, который изучается; в-третьих от готовности самих школьников. Важно учитывать меру при использовании игр, поскольку частое прибегание к такому методу обучения, приводит к утомлению учеников, а так же к потере привлекательности и продуктивности игры.

Игровая деятельность осуществляет следующие функции: развлекательная функция, побуждает познавательный интерес и доставляет удовольствие от процесса игры; коммуникативная, позволяет развивать навыки общения; игротерапевтическая, помогает побороть трудности, возникающие у ребенка; диагностическая, позволяет обнаружить отклонения от нормы и оказать своевременную помощь ребенку; коррекционная, способствует коррекции личности ученика; функция социализации, позволяет ребенку усвоить нормы и систему человеческих отношений [40].

Основные подходы в систематизации игр отметила С.А. Шаронова [53]. Первый подход концептуальный, игра предстает как явление культуры всего человечества, данный подход объединяет все существующие игры. Далее следует профессионально-технологический подход, который рассматривает игры с позиции профессионала и позволяет выделить технологические элементы для классификации существующих игр. Третий подход научно-методический, данный подход объединяет игры, имеющие научное обоснование и методические отличия.

Наиболее полную классификацию педагогических игр составил Г.К. Селевко [40]. Ученый распределяет игры по виду деятельности (подвижные,

умственные, трудовые, социальные), по основе педагогического процесса (обучающие, тренировочные, обобщающие; познавательные, развивающие, воспитывающие; творческие, продуктивные, репродуктивные; коммуникативные, диагностические, профориентационные и другие), по игровой методике (игры с жесткими правилами, вольные игры: военные, свадебные, театральные, бытовые), по методическому типу (предметные, сюжетные, деловые, ролевые, игры-драматизации), по содержанию (предметные, спортивные, интеллектуальные, строительные, музыкальные, лечебные, шуточные, коррекционные), по игровой среде (игры с предметами и без, настольные, уличные, компьютерные), по форме (игры-празднества, театральные игровые действия, игровые тренинги, игровые анкеты и тесты, соревнования, конкурсы, эстафеты, игровые обычаи, розыгрыши, сюрпризы, игровые аукционы).

По мнению И.В. Чикиневой [51], многим играм соответствует ряд сходных черт, такие как: произвольная развивающая деятельность, поскольку игра осуществляется по желанию самого ученика и носит развлекательный характер; творческий подход при реализации игровой деятельности; наличие четких правил; эмоциональный настрой, включающий конкуренцию и борьбу при выполнении игровых действий.

И.Ю. Исаева [19] выделяет ряд требований при реализации любого вида игр: во-первых, правила игры должны быть максимально просты; во-вторых, игровой процесс обязан охватывать всех без исключения; в-третьих, игровой процесс должен заинтересовывать; в-четвертых, в игровую деятельность важно включать задания схожие по сложности выполнения и по самому содержанию для всех участников процесса; в-пятых, игра должна быть безопасна для здоровья школьников; в-шестых, игровой процесс не должен способствовать ущемлению личности ученика и его достоинства.

Технология проведения игр на уроке включает несколько этапов: во-первых, ориентация – учитель знакомит учащихся с темой урока, дает общие сведения, говорит о правилах и содержании игры; во-вторых, происходит

подготовка к проведению игры, озвучивается сценарий, осуществляется распределение ролей и пробное обыгрывание; в-третьих, проводится сама игра, учитель координирует процесс, помогает при затруднении; в-четвертых, подводятся итоги игры, учениками осуществляется рефлексия выполненной работы [30].

Примеры игр, которые чаще всего используются в учебном процессе приводит Т.М. Михайленко [31], к ним относятся: игра-упражнение, игра-поиск, игра-соревнование, сюжетно-ролевая игра, игра-путешествие. Игры-упражнения, могут использоваться при проверке изученного материала, например игра «Четвертый лишний», найдите лишнее животное, не относящееся к одному отряду и т.д. Игра-поиск, предполагает нахождение необходимой информации в рассказе учителя или в тексте учебника. Игра-соревнование, предполагает игровые задания, имеющие соревновательные моменты, сюда можно отнести викторину или КВН. Сюжетно-ролевые игры, требуют от учащихся обыграть определенные роли, например, если брать предмет окружающий мир ученики могут попробовать себя в роли историка, метеоролога или археолога, и обыграть сюжет предложенный учителем. Положительным моментом данной игры является то, что она позволяет ученику представить себя в роли человека той или иной профессии, в будущем это поможет ребенку не колебаться в выборе своего жизненного пути. Игры-путешествия проводятся в основном после изученной темы или раздела учебного предмета для проверки знаний, однако они могут использоваться и в качестве источника новых знаний, например путешествие в различные климатические зоны или на любой континент планеты.

Согласно И.П. Кондратюку [21], необычные творческие задания позволяют ученикам во время игры мобилизовать свои умственные и волевые качества, что приводит к эффективным учебным результатам.

Особенности игровых технологий выделил Г.К. Селевко [40]. Он отмечал, что у дошкольников основной вид деятельности игровой, у младших школьников - учебная деятельность, однако игра не исчезает из

жизни школьников, а сопровождает процесс обучения на всем протяжении. Следующая особенность предусматривает развивающий эффект игры, поскольку игра один из сильнейших мотиваторов в обучении. Еще одна особенность заключается в том, что игра позволяет осуществлять новые роли, которые невозможно воспроизвести в реальной жизни.

Игровая технология по утверждению Е.А. Филатовой [48], позволяет развивать мышление, что приводит к формированию следующих умений: быстро генерировать новые идеи; творчески и оригинально решать поставленные проблемы; уметь подмечать проблему там, где другие ее не замечают; осуществлять организаторские умения при решении игровых целей; уметь в нужный момент донести верную информацию.

Игровая технология имеет следующие критерии: эффективность, а именно реализация конкретной цели; воспроизводимость, предполагающая применение технологии в любых условиях; передача опыта посредством новых знаний [48].

Основные задачи, решаемые при использовании игровой технологии в начальной школе: во-первых, обучающая - при подборе игр учитывается возраст школьников и их уровень развития; во-вторых, воспитывающая - во время игры дети учатся работать в коллективе, назначать игровые роли, учатся побеждать и проигрывать, а также соревноваться друг с другом; в-третьих, развивающая - поскольку у детей развивается умение сотрудничать, творчески подходить к решению поставленных проблем [39].

Т.М. Михайленко [31] пришла к выводу о том, что игровая технология на уроке в начальной школе может осуществляться разными способами. Во-первых, в виде ролевой игры или, иначе говоря, в виде инсценирования учениками определенных ролей. Во-вторых, игровая технология может включать весь урок, в котором используются разные игровые упражнения или задания, например, урок-викторина, урок-путешествие и т.д. В-третьих, игра может использоваться в определенной части урока в начале или в конце,

при знакомстве с новой информацией или при закреплении полученных знаний.

Элементы игровых технологий выделила О.А. Беляева [4]: первым элементом, является игровой замысел, он представляет собой сюжет игры и зависит от целей урока; второй элемент – правила игры, по которым выстраивается игровая деятельность учащихся, однако важно при разработке правил учитывать возраст и особенности детей; третий элемент – игровые действия, а именно задания, которые должны выполнить школьники в процессе игры для достижения результата; четвертый элемент – познавательное содержание, а именно получение новых знаний учащихся во время игровой деятельности; пятый элемент – оборудование игры, то есть раздаточный материал, используемый в игре, таблицы, плакаты и прочее; шестой элемент – результат, который должен быть достигнут по завершению игровой деятельности.

По мнению О.А. Беляевой [4] игровые технологии имеют свои плюсы и минусы. Плюсами являются: активность школьников в учебном процессе; огромный мотивирующий эффект; прочное закрепление знаний; формирование умения творчески подходить к решению проблем; игровая технология дает возможность смоделировать любые ситуации, испытать себя в роли человека определенной профессии и т.д. Главным минусом является трудность в создании игр.

А.В. Миронов [30] выделяет ряд учебных игр, которые следует использовать при изучении окружающего мира. К ним относятся: игры, направленные на умение классифицировать объекты и явления; игры на выявление у ребенка сложившихся представлений; игры, связанные со знанием природных явлений и природных связей; игры направленные на умение владеть картой и ориентироваться на местности.

На уроке окружающего мира можно использовать такие игры как: игра-путешествие, игра-викторина, ролевая игра, подвижная игра [30]. Остановимся подробно на каждой из них.

Игра-путешествие, позволяет ученикам, не выходя из класса оказаться в любой части света, изучить обитателей планеты, природные зоны, побывать в другом времени и многое другое. Обычно такая игра проводится по этапам или станциям, на каждой станции учитель дает задания ученикам для реализации поставленной цели урока.

Игра-викторина, в основном может использоваться после определенной темы или раздела для закрепления и проверки полученных знаний.

Ролевая игра, используется редко, однако несет в себе хорошую эмоциональную нагрузку. Ученики могут испытать себя в роли людей определенных профессии или же разыграть и представить ситуации пагубного отношения человека к природе, к предметам. Пример инсценировка сказки «Маугли».

Игры могут представлять собой загадки, кроссворды, викторины и ребусы, которые используются на уроке в качестве занимательного оживляющего момента. Данные игры позволяют закрепить изученный материал, и включают мыслительную активность детей. Загадки являются сжатым описанием, какого либо предмета или явления. При разгадывании дети учатся выделять, анализировать, сопоставлять схожие признаки, а также исключать неверные варианты ответов, что приводит к развитию умения логически мыслить. Загадки, имеющие одну тему и объединенные вместе иначе можно назвать викториной. Еще одна версия разгадывания загадок может иметь форму кроссворда. Кроссворд представляет собой фигуру с пустыми клетками, которые в процессе игры нужно заполнить буквами. Использование кроссворда оправданно только тогда, когда в него вложен программный материал учебного предмета [30].

Задача учителя начальных классов не только предоставлять детям готовые знания, но и развивать у них умение сравнивать, анализировать, обобщать, то есть развивать логическое мышление учащихся.

А.В. Миронов [30] приводит типы заданий, которые можно использовать на уроке окружающего мира для развития у младших

школьников операций сравнения и классификации. К ним относятся: во-первых, задания на наблюдательность, например, найти на двух картинках восемь отличий; во-вторых, задания на восприятие внешних свойств схожих объектов, например, сравнить воду с другими жидкостями, определить, в чем схожие и отличительные свойства; в-третьих, задания связанные с опытом, в результате которого можно сравнить, что было, и что стало с изучаемым объектом; в-четвертых, задания на упорядочивание объектов по определенному признаку.

Игровые технологии на уроке могут использоваться при ряде условий: во-первых, если игры подобраны с учетом целей урока; во-вторых, если учтен возраст школьников; в третьих, если игры будут включены в умеренном количестве, а не занимать весь урок в целом [31].

Таким образом, использование игровых технологий на уроках окружающего мира, является хорошим средством для развития логического мышления младших школьников. Игровые технологии должны включать в себя игры на сравнение, классификацию, анализ и обобщение. Важно при составлении игр учитывать цели и материал урока, возраст учащихся, интерес детей к изучаемому предмету.

Выводы по первой главе

Логическое мышление представляет собой мышление, протекающее в форме логических рассуждений, оно позволяет школьнику выполнять такие логические операции как анализ, сравнение, обобщение и классификация. Активный пик развития логического мышления происходит в младшем школьном возрасте, это связано с началом обучения ребенка в школе и освоением новых учебных понятий.

Учитывая особенности младшего школьника, использование игровых технологий необходимо для развития логического мышления и поддержания эмоционального настроения учеников на уроке. Важно понимать, что игра

является лишь сопровождающим элементом учебного процесса, а не его основой.

Игровые технологии охватывает важную часть учебного процесса. В ее состав могут входить упражнения и игры, развивающие способность подмечать главные и отличительные признаки предметов и явлений, игры на классификацию и обобщение, игры развивающие быстроту реакции, смекалку и многие другие.

Игровая технология в начальной школе реализует обучающую, воспитывающую и развивающую задачу. Данная технология состоит из ряда элементов: игрового замысла, правил игры, игровых действий, оборудования игры и конечного результата.

Для развития логического мышления на уроках окружающего мира, игровые технологии должны включать в себя игры на развитие основных логических операций (анализ, сравнение, обобщение и классификация). При составлении игр необходимо учитывать цели урока, возраст учащихся и интерес детей к предмету.

Глава 2 Опытнo-экспериментальная работа по развитию логического мышления младших школьников посредством игровых технологий

2.1 Диагностика уровня развития логического мышления младших школьников

В исследовании приняло участие 46 учеников из 4 «В» и 4 «Г» класса школы № 74 города Тольятти в возрасте 10-11 лет. Каждый класс состоял из 23 человек, в 4 «Г» классе 8 мальчиков и 15 девочек, в 4 «В» 11 мальчиков и 12 девочек. В качестве экспериментальной группы мы взяли 4 «Г» класс, контрольной 4 «В» класс.

Целью исследования является разработка и внедрение игровых технологий для развития логического мышления детей на уроках окружающего мира и экспериментальная проверка их эффективности.

Опытнo-экспериментальная работа состояла из трех этапов: констатирующего, формирующего и контрольного.

Целью констатирующего этапа эксперимента являлась диагностика уровня развития логического мышления младших школьников.

В качестве критериев оценки уровня логического мышления мы взяли за основу четыре логические операции: анализ, сравнение, обобщение, классификация. Подробно критерии и показатели логического мышления представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Критерии и показатели логического мышления младших школьников

Критерии	Показатели
анализ	ученик делит целое на составляющие части, выявляет конкретные признаки предметов и явлений
сравнение	школьник определяет сходные и отличительные признаки предметов
обобщение	ученик объединяет объекты и явления по схожим признакам
классификация	ребенок делит и объединяет предметы по определенным признакам

Для выявления уровня развития логического мышления детей была проведена диагностика по следующим методикам: методика «Выявление существенных признаков предметов и явлений» Э.Ф. Замбацявичене [17], методика «Четвертый лишний» А.Ф. Ануфриева, С.Н. Костроминой [1], методика «Умозаключения по аналогии» Л.И. Переслени, Л.Ф. Чупрова [52], методика «Выявление общих понятий» Е.И. Рогова [36], методика «Выявление умения обобщать» Э.Ф. Замбацявичене [17]. На основе данных диагностических методик были выделены уровни.

Высокий уровень – ученик умело анализирует предметы и явления, хорошо делит целое на части, быстро находит сходные и отличительные признаки предметов, объединяет и делит предметы по определенным признакам.

Средний уровень – ученик анализирует предметы, делит целое на части, находит сходные и отличительные признаки, объединяет и делит предметы по определенным признакам, однако допускает ошибки при выполнении заданий. Ученику требуется больше времени для работы.

Низкий уровень – ученику сложно дается анализ предметов и явлений, он плохо делит целое на части, есть проблемы при нахождении схожих и отличительных признаков предмета, а также ученик с трудом объединяет и делит предметы по определенным признакам.

Рассмотрим уровни развития логического мышления школьников по каждой методике.

Методика 1. «Выявление существенных признаков предметов и явлений» Э.Ф. Замбацявичене.

Целью данной методики является выявление уровня развития логической операции «анализ».

Школьнику выдается карточка с десятью предложениями. Предложения начинаются с определенной фразы, например «В году ...», далее перечислены варианты ответов (24 мес., 3 мес., 12 мес. и т.д.), один из верных вариантов ученик должен самостоятельно выбрать и подчеркнуть.

Такую же работу, школьник должен проделать и с остальными предложениями.

Для интерпретации результатов следует сравнить результаты ученика со специальным ключом и сложить все получившиеся баллы вместе.

Оценка результатов по методике «Выявление существенных признаков предметов и явлений» Э.Ф. Замбацавичене:

26-19 баллов (высокий уровень) – школьник легко делит целое на части, выделяет конкретные признаки предметов.

18-10 баллов (средний уровень) – ребенок испытывает трудности при разделении целого на части, ему требуется больше времени для выделения отдельных признаков.

9-0 баллов (низкий уровень) – школьник допускает большое количество ошибок при выполнении работы, он не справляется с выделением и разделением целого на части.

Результаты экспериментальной и контрольной группы, полученные в ходе диагностики по методике Э.Ф. Замбацавичене, представлены на диаграмме (рисунок 1).

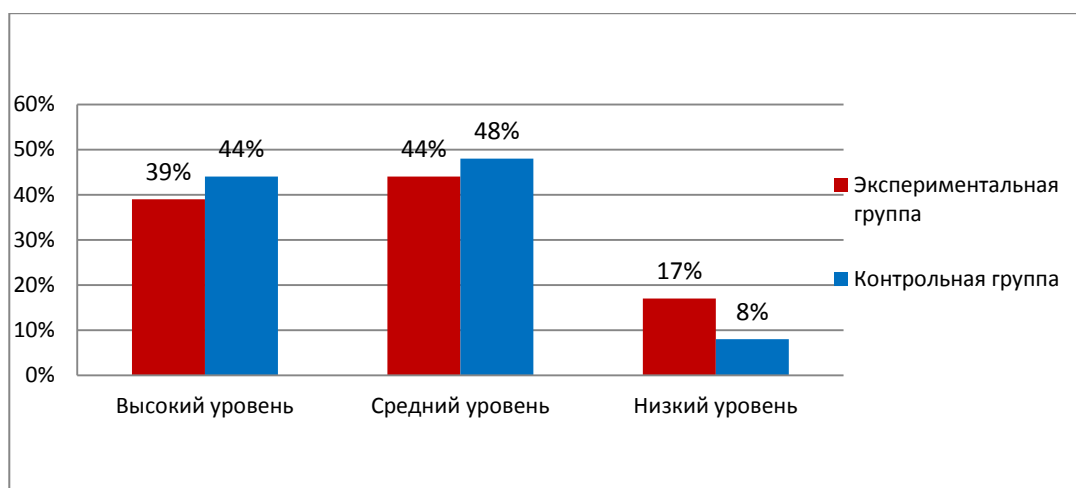


Рисунок 1 – Результаты исследования уровня развития логической операции «анализ» экспериментальной и контрольной группы по методике Э.Ф. Замбацавичене «Выявление существенных признаков предметов и явлений».

Результаты экспериментальной группы показали, что высокий уровень развития логической операции «анализ» наблюдается у 39% (9 детей). Ученики хорошо анализируют, легко делят целое на части, данное задание не вызывает у них никаких затруднений. Безошибочно с данным заданием справились Оксана Л., Любовь Е., Кирилл Л., Матвей Ш. они набрали максимальные 26 баллов, правильно ответив на все вопросы. Данный факт говорит о том, что дети отлично умеют анализировать окружающие явления. Средний уровень у 44% (10 детей). Школьники умело анализируют объекты и явления, способны делить целое на части, при выполнении задания допускают 3-4 ошибки. Например, Катя Г. допустила три ошибки при выполнении задания, однако интересным является тот факт что, отвечая на вопросы более сложного характера, она не допустила не одной ошибки, а вот на вопрос «сколько месяцев в году» она выбрала вариант 24 месяца. Можно прийти к выводу, что учитель не уделил должного внимания изучению данной темы или же ученица сама не придавала значения такому простому вопросу, выбрав не правильный вариант. Низкий уровень у 17% (4 детей), дети с трудом делят целое на части, допускают большое количество ошибок при выполнении задания данного типа. Ученица Снежана С. ответила верно, лишь на три вопроса из десяти, что говорит о плохом уровне аналитических способностей и неумение делить целое на части.

В контрольной группе результаты отличаются. Высокий уровень развития логической операции «анализ» у 44% (10 учеников), школьники легко делят целое на части, выполняют данное задание без единой ошибки. Средний уровень у 48% (11 детей). Ученики хорошо анализируют объекты и явления, при выполнении задания допускают не более четырех. Низкий уровень составляет 8% (2 ученика).

Методика 2. «Четвертый лишний» А.Ф. Ануфриева, С.Н. Костроминой.

Целью данной методики является выявление уровня развития логической операции «классификация».

Школьнику выдается карточка с десятью рядами слов. В каждом ряду по четыре слова. Одно из четырех слов является лишним. Задача ученика подчеркнуть лишнее слово.

Для интерпретации результатов следует сравнить результаты ученика со специальным ключом и сложить все получившиеся баллы вместе.

Оценка результатов по методике «Четвертый лишний» А.Ф. Ануфриева, С.Н. Костроминой:

10-8 баллов (высокий уровень) – ребенок легко и быстро делит и объединяет предметы по определенным признакам.

7-5 баллов (средний уровень) – ученик затрудняется объединять и разделять предметы по какому-то признаку, ему требуется больше времени на выполнение задания.

4-0 баллов (низкий уровень) – ученик с трудом справляется с объединением и разделением предметов по определенным признакам.

Результаты экспериментальной и контрольной группы, полученные в ходе диагностики по методике «Четвертый лишний», представлены на диаграмме (рисунок 2).

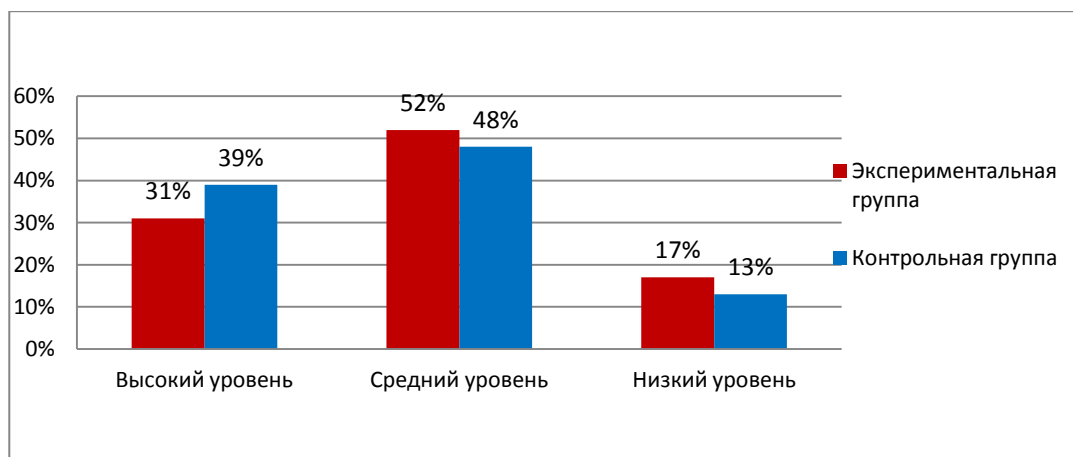


Рисунок 2 – Результаты исследования уровня развития логической операции «классификация» экспериментальной и контрольной группы по методике А.Ф. Ануфриева, С.Н. Костроминой «Четвертый лишний».

Результаты экспериментальной группы показали, что высокий уровень развития логической операции «классификация» наблюдается у 31% (7

учащихся), они легко делят и объединяют предметы по определенным признакам, быстро и безошибочно справляются с заданием. Самые высокие результаты у Кирилла Л., Оксаны Л., Ивана Ф., они успешно выполнили поставленную перед ними задачу. Средний уровень у 52% (12 детей). Ученики делят и объединяют предметы по определенным признакам, однако допускают не более 3-4 ошибок. Ученица Карина Т. справилась с заданием допустив четыре ошибки, на вопрос, что является лишним из ряда слов «Василий, Федор, Иванов, Семен», она выбрала вариант «Федор», не предав значения тому, что неправильным здесь является лишь фамилия «Иванов». Большинство учащихся даже набравших высокие баллы, также путались именно на этом вопросе. Что является причиной такого затруднения загадка, но можно прийти к выводу о недостаточном умении разграничивать понятия «фамилия» и «имя». Низкий уровень у 17% (4 детей), они с трудом справляются с заданием, допускают много ошибок при делении и объединении предметов по определенным признакам.

В контрольной группе результаты отличаются. Высокий уровень развития логической операции «классификация» у 39% (9 детей), что свидетельствует о хорошем умении классифицировать объекты. Средний уровень у 48% (11 детей), ученики делят и объединяют предметы по определенным признакам, допускают 3-4 ошибки, им требуется больше времени для выполнения задания. Низкий уровень у 13% (3 ученика), проявляется это в неумении классифицировать объекты и в большом количестве ошибок при выполнении задания.

Методика 3. «Умозаключения по аналогии» Л.И. Переслени, Л.Ф. Чупрова.

Целью данной методики является, выявление уровня развития логических операций «сравнение».

Школьнику выдается карточка с десятью рядами слов. В левой стороне находятся конкретные примеры. С правой стороны есть ключевые слова, например «роза» и второстепенные (сорняк, роса, садик, цветок, земля). Из

предложенных второстепенных слов ребенок должен выбрать наиболее подходящие, соотнося с примером находящимся с левой стороны, в данном случае это слово «цветок». И так со всеми остальными рядами.

Для интерпретации результатов следует сравнить результаты ученика со специальным ключом и сложить все получившиеся баллы вместе.

Оценка результатов по методике «Умозаключения по аналогии» Л.И. Переслени, Л.Ф. Чупрова:

10-8 баллов (высокий уровень) – ребенок легко определяет сходные и отличительные признаки предметов.

7-5 баллов (средний уровень) – учащийся затрудняется в определении сходных и отличительных признаков предметов, допускает ошибки, ему требуется больше времени на выполнение задания.

4-0 баллов (низкий уровень) – ученик с трудом устанавливает малое количество черт сходства и различия предметов и явлений.

Результаты экспериментальной и контрольной группы, полученные в ходе диагностики по методике «Умозаключение по аналогии», представлены на диаграмме (рисунок 3).

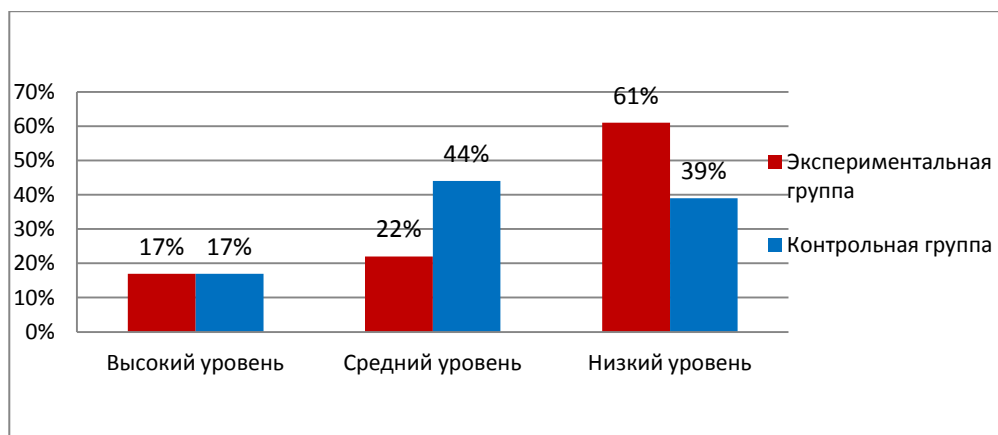


Рисунок 3 – Результаты исследования уровня развития логических операций «сравнение» экспериментальной и контрольной группы по методике «Умозаключения по аналогии» Л.И. Переслени, Л.Ф. Чупрова.

Результаты экспериментальной группы показали, что высокий уровень развития логических операций «сравнение» наблюдается у 17% (4 учащихся), они легко определяют сходные и отличительные признаки предметов.

Средний уровень у 22% (5 детей). Ученики определяют сходные и отличительные признаки предметов, допускают не более 3-4 ошибок. Низкий уровень у 61% (14 детей), они с трудом определяют сходные и отличительные признаки предметов.

В контрольной группе результаты отличаются. Высокий уровень развития логических операций «сравнение» у 17% (4 детей), что свидетельствует об умении сравнивать объекты и явления. Средний уровень у 44% (10 детей). Низкий уровень у 39% (9 учеников), проявляется это в отсутствие умения определять сходные и отличительные признаки предметов.

Методика 4. «Выявление общих понятий» Е.И. Рогова.

Целью данной методики является, выявление уровня развития логических операций «обобщения», «анализ» и «классификация».

Школьнику выдается карточка с двадцатью рядами слов. В каждом ряду набор из пяти слов стоящих в скобках, двое из них связаны словом стоящим перед скобкой. Ученик должен найти по два слова в каждом ряду, которые больше всего подходят к обобщающему их понятию, и подчеркнуть их. Время на работу пять минут. Один балл дается за два правильно выбранных слова, а 0,5 балла – за одно правильно выбранное слово.

Для интерпретации результатов следует сравнить результаты ученика со специальным ключом и сложить все получившиеся баллы вместе.

Оценка результатов по методике «Выявление общих понятий» Е.И. Рогова:

20-15 баллов (высокий уровень) – ученик умело анализирует предметы и явления, хорошо делит целое на части, быстро находит сходные и отличительные признаки предметов, объединяет объекты по схожим признакам.

14-9 баллов (средний уровень) – ученик анализирует предметы, делит целое на части, находит сходные и отличительные признаки, однако

допускает ошибки при выполнении заданий. Ученику требуется больше времени для работы.

8-0 баллов (низкий уровень) – ученику сложно дается анализ предметов и явлений, он плохо делит целое на части, есть проблемы при нахождении схожих и отличительных признаков предмета.

Результаты экспериментальной и контрольной группы, полученные в ходе диагностики по методике «Выявление общих понятий», представлены на диаграмме (рисунок 4).

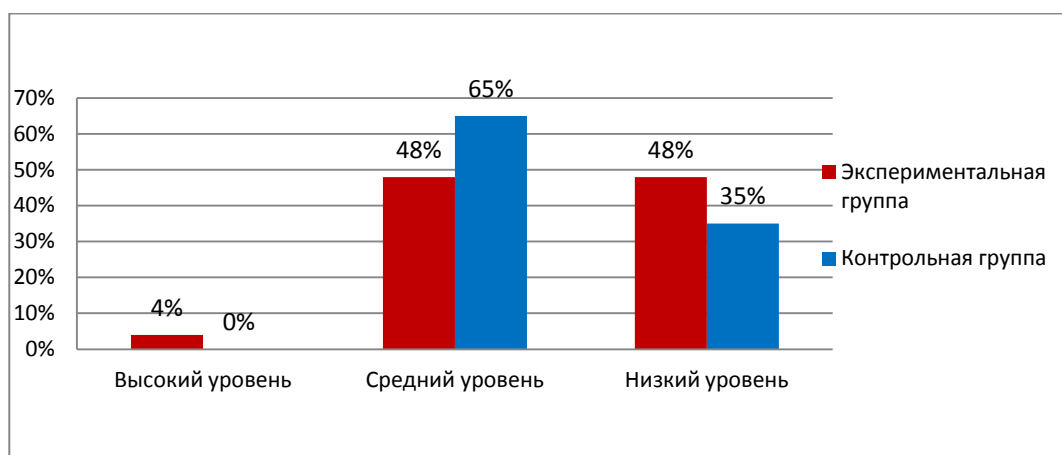


Рисунок 4 – Результаты исследования уровня развития логических операций «обобщения», «анализ» и «классификация» экспериментальной и контрольной группы по методике «Выявление общих понятий» Е.И. Рогова.

Результаты экспериментальной группы показали, что высокий уровень развития логических операций «обобщения», «анализ» и «классификация» наблюдается у 4% (1 учащегося), он умело анализирует предметы, делит целое на части, быстро находит сходные и отличительные признаки предметов. Лишь один учащийся Кирилл Л. набрал высокие баллы по этому заданию, правильно соотнес предложенные варианты, что говорит о развитости логического мышления. Средний уровень у 48% (11 детей). Ученики допускают ошибки при анализе предметов и явлений, при делении целого на части, при нахождении сходных и отличительных признаков. Многие учащиеся выбрали лишь один вариант ответа из двух, не знали, что означает слово «патриотизм», поэтому не могли подобрать к нему нужную

пару слов, также обстоит дела и с остальными словами. Низкий уровень у 48% (11 детей).

В контрольной группе результаты отличаются. Высокий уровень развития логических операций «обобщения», «анализ» и «классификация» у 0%. Средний уровень у 65% (15 детей). Низкий уровень у 35% (8 учеников), проявляется это в отсутствие умения обобщать, анализировать и классифицировать объекты.

Методика 5. «Выявление умения обобщать» Э.Ф. Замбацявичене.

Целью данной методики является, выявление уровня развития логической операции «обобщения».

Школьнику выдается карточка с десятью рядами слов. В каждом ряду есть по два слова, которые ребенку необходимо обобщить одним понятием и записать его рядом, пример «метла, лопата – это инструменты».

Для интерпретации результатов следует сравнить результаты ученика со специальным ключом и сложить все получившиеся баллы вместе.

Оценка результатов по методике «Выявление умения обобщать» Э.Ф. Замбацявичене:

25-18 баллов (высокий уровень) – ученик легко объединяет предметы и явления по существенным признакам и свойствам.

17-9 баллов (средний уровень) – учащийся испытывает трудности при объединении объектов и явлений по схожим признакам.

8-0 баллов (низкий уровень) – ученик с трудом справляется с объединением предметов.

Результаты экспериментальной и контрольной группы, полученные в ходе диагностики по методике «Выявление умения обобщать», представлены на диаграмме (рисунок 5).

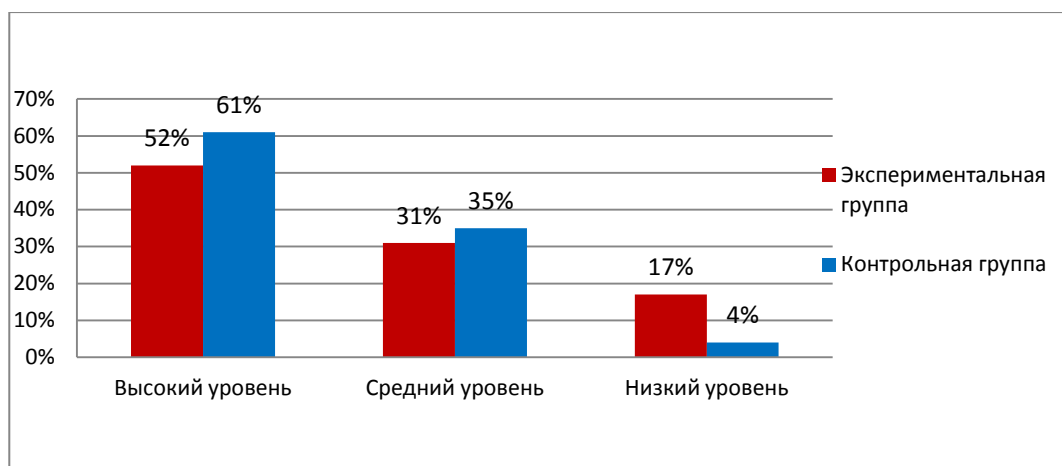


Рисунок 5 – Результаты исследования уровня развития логической операции «обобщения» экспериментальной и контрольной группы по методике «Выявление умения обобщать» Э.Ф. Замбацвявичене.

Результаты экспериментальной группы показали, что высокий уровень развития логической операции «обобщения» наблюдается у 52% (12 учащихся), они легко объединяют предметы и явления по существенным признакам и свойствам. Средний уровень у 31% (7 детей). Ученики объединяют объекты и явления по схожим признакам, однако допускают ошибки. Низкий уровень у 17% (4 детей), ученики с трудом справляются с объединением предметов, либо не справляются с этим заданием.

В контрольной группе результаты отличаются. Высокий уровень развития логической операции «обобщения» у 61% (14 детей), что свидетельствует о хорошем умении обобщать объекты. Средний уровень у 35% (8 детей). Низкий уровень у 4% (1 ученик), проявляется это в отсутствие умения обобщать объекты и явления. Подробнее результаты учащихся по пяти методикам в приложение 1,2.

Таким образом, мы можем объединить получившиеся результаты по методикам контрольной и экспериментальной группы.

Сравнительный анализ результатов экспериментальной и контрольной группы, полученные в ходе диагностики на констатирующем этапе, представлен на диаграмме (рисунок б).

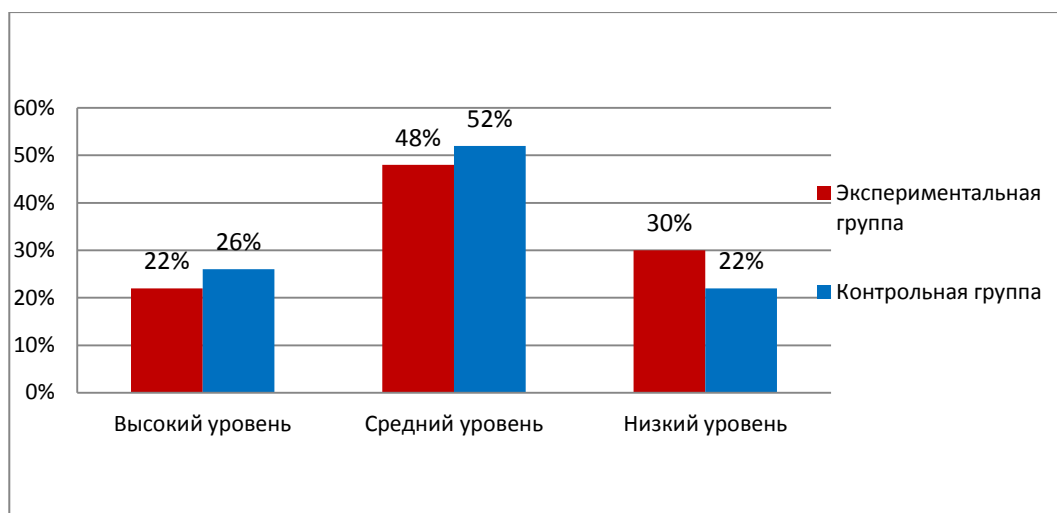


Рисунок 6 – Результаты исследования уровня логического мышления экспериментальной и контрольной группы на констатирующем этапе эксперимента.

В экспериментальной группе 22% учеников имеют высокий уровень логического мышления, они умело анализируют предметы и явления, хорошо делят целое на части, быстро находят сходные и отличительные признаки предметов, объединяют и делят предметы по определенным признакам. По результатам всех методик высокие баллы набрал ученик Кирилл Л., его уровень логического мышления на высоком уровне, ему легко давалось выполнение всех заданий, он безошибочно отвечал на вопросы. 48% учеников имеют средний уровень логического мышления, они анализируют предметы, делят целое на части, находят сходные и отличительные признаки, объединяют и делят предметы по определенным признакам, однако допускают ошибки при выполнении заданий, им требуется больше времени для работы. 30% учеников имеют низкий уровень, им сложно дается анализ предметов и явлений, они плохо делят целое на части, есть проблемы при нахождении схожих и отличительных признаков предмета, а также они с трудом объединяют и делят предметы по определенным признакам. В контрольной группе 26% учеников имеют высокий уровень логического мышления, 52% учеников средний уровень, а низкий уровень имеет 22% учеников.

Результаты контрольной группы как показало исследование выше, чем в экспериментальной группе, так как в экспериментальной группе низкий уровень логического мышления почти на 8% превышает результаты по тому же показателю контрольной группы. В контрольной группе средний уровень логического мышления имеет на 4% учеников больше, чем в экспериментальной, а высокий уровень в контрольной группе на 4% учеников больше, чем в экспериментальной группе.

На констатирующем этапе мы выявили, что у учеников экспериментальной группы средний уровень логического мышления. В данной группе больше всего детей с низким уровнем логического мышления.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что учащиеся двух классов имеют средний уровень логического мышления. Однако в контрольной группе уровень логического мышления выше, чем в экспериментальной группе. Низкий уровень логического мышления преобладает в экспериментальной группе. Ученики контрольной группы умеют анализировать, сравнивать, обобщать, классифицировать объекты и явления. Ребята экспериментальной группы также владеют логическими операциями, однако они более пассивны, им нужно больше времени для обдумывания заданий. Разница между результатами экспериментальной и контрольной группы значительна. Поэтому для экспериментальной группы были разработаны и проведены игровые технологии, направленные на развитие логического мышления школьников.

2.2 Разработка и внедрение игровых технологий для развития логического мышления младших школьников на уроках окружающего мира

На констатирующем этапе мы выявили, что у учеников экспериментальной группы преобладает средний и низкий уровень развития логического мышления. На формирующем этапе были разработаны и

проведены игровые технологии по окружающему миру УМК «Школа России» для развития логического мышления младших школьников. При разработке игр мы опирались на основные этапы игровой технологии Г.К. Селевко [40]. К ним относятся: предыгра, проведение игры, постигра.

Предыгра включала в себя разработку игр и ввод учащихся в игровую деятельность. При разработке игр были сформулированы педагогические задачи, определено содержание игр и их форма, сформулированы интересные названия игр, разработан сюжет и правила, составлен список необходимых средств, разработана система оценивания учащихся. Ввод в игру обеспечивал знакомство школьников с игровыми задачами, сюжетом и правилами игры. Данный этап мотивировал детей к предстоящей работе, а также создавал благоприятную атмосферу.

Этап проведения игры представлял собой организацию индивидуальной и групповой работы учащихся. Было выполнено ряд функций: обеспечение игроков необходимой информацией, регулирование хода игры, учет времени, поддержание мотивов деятельности учащихся.

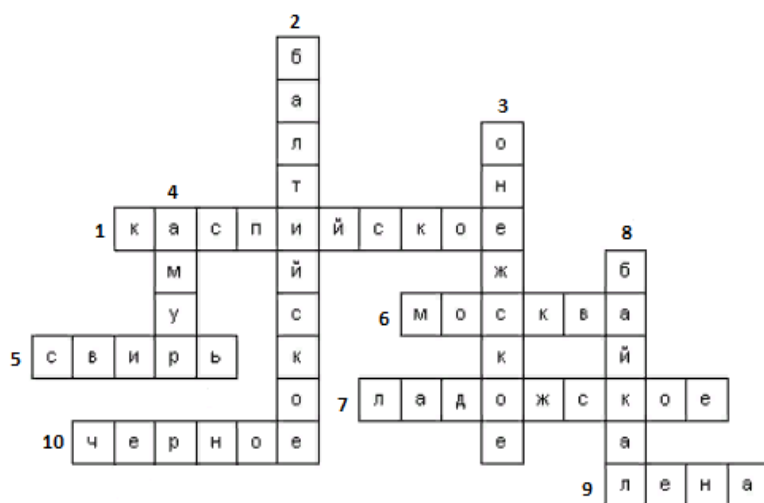
Рассмотрим более подробно содержание игр на основном этапе.

На первом уроке по теме «Моря, озера и реки России» мы использовали кроссворд. Кроссворд, включал в себя десять вопросов. Работа проходила в парах. Целью игры являлось повторение морей, озер и рек России, а также развитие у школьников логических операций «анализ», «сравнение» и «обобщение». Правила игры включали в себя: работу в паре; внимательное изучение карты морей, озер и рек России; спокойный и слаженный темп работы; время выполнения работы пять-семь минут. Игровое действие заключалось в том, чтобы ученики, используя карту, нашли ответы на вопросы кроссворда. Познавательное содержание представляет собой самостоятельный поиск необходимой информации. Оборудованием игры являлись бланки с вопросами, кроссворд один на парту, также распечатанная карта России. Ход игры проходил в умеренном темпе, ученикам на выполнение задания предоставлялось пять-семь минут.

Проверка ответов, осуществлялась учителем лично, а также использовался слайд презентации, где были представлены все ответы, по которым ученики могли найти свои ошибки.

Вопросы кроссворда:

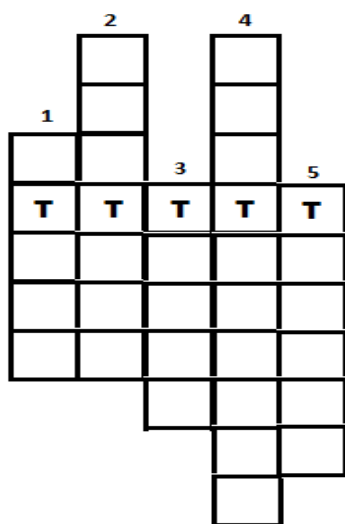
1. Море, являющееся самым большим на Земле замкнутым водоемом, которое располагается между Европой и Азией. (Каспийское)
2. Мелководное море, являющееся частью Атлантического океана, оно полностью находится в пределах шельфа. (Балтийское)
3. Озеро, которое относится к бассейну Балтийского моря, а также является вторым по величине пресноводным водоемом Европы. (Онежское)
4. Самая огромная река, которая находится на востоке России. (Амур)
5. Река, которая вытекает из Онежского озера. (Свирь)
6. Главная река города Москва. (Москва)
7. Крупнейшее озеро Европы, которое располагается на северо-западе России. (Ладожское)
8. Глубочайшее озеро на планете, оно находится в южной части Сибири. (Байкал)
9. Самая большая река в России, названная женским именем. (Лена)
10. Внутреннее море Мирового океана. (Черное)



Пары учащихся, уложившиеся в заданное время, получали дополнительные баллы за урок. Результатом игры являлось успешное повторение морей, озер и рек России, а также слаженная работа в парах.

Ученикам понравилось искать ответы по карте, несколько пар распределяли работу между собой, один человек зачитывал вопрос, другой ученик искал ответ, однако большинство все же выполняло работу, совместно находя ответы.

На следующем уроке по теме «Природные зоны России» была использована игра «Верное слово». Проводилась данная игра в начале урока, чтобы актуализировать имеющиеся знания учащихся. Работа проходила в парах. Целью игры являлось повторение природных зон, а также развитие у школьников логических операций «анализ», «сравнение» и «обобщение». Правила игры включали в себя: работу в паре; быстрое выполнение задания. Игровое действие заключалось в том, чтобы ученики подобрали подходящее слово для каждого столбца, обозначающие одну из природных зон, при этом нужно было учесть, что одна буква уже присутствует на бланке. Оборудованием игры являлись бланки с пятью столбцами по одной на каждую парту. Ход игры осуществлялся следующим образом, учитель раздает ученикам бланки и дает сигнал на выполнение работы, команды, быстро выполнившие задание получают дополнительные баллы за урок.



Ответы: 1. Степь 2. Пустыня 3. Тайга 4. Субтропики 5. Тундра.

Результатом игры являлось успешное повторение названий природных зон. Ученикам понравилась данная работа, поскольку им было интересно узнать, что же было скрыто в каждом столбце.

Также на данном уроке была проведена игра «Четвертый лишний». Игра проводилась на этапе закрепления. Целью игры являлось, повторение обитателей природных зон России, а также развитие у учеников логической операции «классификация». Правила игры: учащиеся внимательно слушают друг друга; прежде чем ответить, ученик поднимает руку; нельзя перебивать друг друга при ответе. Игровое действие заключалось в том, чтобы ученики, внимательно выслушав учителя, нашли и назвали лишнее животное не относящиеся к той или иной природной зоне нашей страны. Оборудование для реализации игры не требуется. Ход игры проходил в умеренном темпе, работа осуществлялась фронтально со всем классом, за каждый верный ответ предоставлялся один бал.

Задание

Арктика

- 1) полярный волк, белый медведь, крот, чайка
- 2) морж, тюлень, лось, белый медведь
- 3) белуха, морж, белый гусь, росомаха
- 4) гагара, кайра, моллюски, мышь

Тундра

- 1) волк, олень, хомяк, куропатка
- 2) белая куропатка, полярная сова, сокол-сапсан, сойка
- 3) тушканчик, песец, лебедь, заяц-беляк
- 4) травяная лягушка, бабочка, кабан, северный олень

Зона лесов

- 1) соболь, куница, барсук, полярный волк
- 2) медведь, волк, сойка, тушканчик
- 3) варан, ёж, заяц, сова
- 4) иволга, сова, кабан, белый медведь

5) кобра, лось, коршун, дрозд

Степь

1) кузнечик, олень, орел, сурок

2) хорёк, куропатка, мышь, дрофа

3) ящерица, тушканчик, белая куропатка, черепаха

4) серая куропатка, журавль-красавка, жаба, варан

Пустыня

1) пустельга, рябок, норка, степная черепаха

2) пустынный воробей, кабан, ящурка, тушканчик

3) кобра, варан, тушканчик, тетерев

Результатом игры являлось успешное повторение обитателей природных зон страны. После игры проходила рефлексия и обсуждение правильных и неправильных вариантов ответа.

Далее представлены игры более сложного характера на соотнесение, узнавание, отгадывание и нахождение лишнего.

Третий урок по теме «Земля-кормилица» включал игру «Подходящая пара». Игра проводилась на этапе первичного закрепления учебного материала. Целью игры являлось, повторение различных видов почв, а также развитие у учеников логических операций «анализ», «сравнение» и «обобщение». Правила игры: учащиеся внимательно слушают друг друга; прежде чем ответить, ученик поднимает руку; нельзя перебивать друг друга при ответе. Игровое действие заключалось в том, чтобы ученики, выходя к доске, соотнесли название почвы с его описанием. Оборудованием игры являлись семь карточек с названиями почв и семь карточек с их описанием. Ход игры: учитель вывешивает на доску название разных почв, рядом в хаотичном порядке их описание, учащиеся по очереди выходят к доске, соотнося вид почвы с его описанием. Работа проходит фронтально со всем классом. Текст задания представлен в таблице 2.

Таблица 2 – Название почв и их описание

Название почвы	Описание почвы
Чернозем	Почва, в которой содержится большое количество перегноя, является самым плодородным
Подзолистые почвы	Почва серого цвета, напоминает золу. Перегноя мало, они менее плодородны, чем черноземные почвы
Песчаная почва	Почва хорошо пропускает воду, прогревается солнцем, однако быстро высыхает
Глинистая почва	В сухое время почва слишком твердая и плотная, трудно обрабатывается. Весной почва сильно пропитывается водой
Луговая почва	Почва образуется под луговой растительностью в условиях повышенной увлажненности
Болотная почва	Почва формируется в условиях длительного или постоянного избыточного увлажнения под влаголюбивой болотной растительностью
Торфяные почвы	Почва, является верхней частью торфяных залежей болот

Результатом игры являлось успешное повторение различных видов почв. После игры проходила рефлексия и обсуждение верных и неверных вариантов ответа.

Четвертый урок по теме «Жизнь леса» включал игру «Угадай по описанию». Игра проводилась на этапе первичного закрепления учебного материала. Целью игры являлось, нахождение предметов по перечисленным признакам, а также развитие у учеников логических операций «анализ», «сравнение», «классификация» и «обобщение». Правила игры: учащиеся внимательно слушают друг друга; прежде чем ответить, ученик поднимает руку; нельзя перебивать друг друга при ответе; учащиеся делятся на три

группы. Игровое действие заключалось в том, чтобы ученики, определили предмет по его описанию. Оборудованием игры являлись иллюстрации растений и животных, которые должны отгадать учащиеся. Работа проходила по группам. Ход игры осуществлялся следующим образом, учитель в медленном темпе дает описание того или иного животного или растения леса, дети внимательно слушая учителя, совещаются в группах и дают свои варианты ответа, показывая нужную карточку с иллюстрацией. Каждой группе за каждый верный ответ дается один балл, за неверный ноль.

Описание деревьев

1. Большое дерево, достигающее сорока метров в высоту, имеет толстый ствол и образует большой шатер из листьев. Раньше люди предполагали, что дерево имеет магическую силу, поэтому преподносили ему свои дары (Ответ: дуб)

2. Это дерево обитает в Сибири. Оно имеет вместо листьев хвоинки, но не твердые, а мягкие, которые на зиму опадают (Ответ: лиственница).

3. Дерево растет на берегу рек и озер. Оно склоняет свои ветки к воде, словно тянется к ней. Ветки дерева очень гибкие, поэтому из них люди часто плетут корзины (Ответ: ива).

4. Дерево, раскрывающее свою красоту ближе к осени. Красные ягоды этого дерева загораются на фоне сочных зеленых листьев (Ответ: рябина).

5. Это дерево садов и городских улиц. Листья имеют сердцевидную форму и располагаются на ветках слоями. Летом распускаются ароматные цветы, а осенью листья приобретают золотой окрас (Ответ: липа).

Описание животных

1. Небольшой зверек, длиной тридцать сантиметров, всеяден. Он имеет короткие ноги, по телу располагаются иголки (Ответ: еж).

2. Животное питается растениями. Активен в предутреннее и предвечернее время. Он передвигается с помощью прыжков, путая свои следы, чтобы избежать нападения хищника (Ответ: заяц).

3. Крупный грызун, обитающий рядом с водоемами. Млекопитающее. Окрас светло-каштановый или черный. Питается корой деревьев (Ответ: бобр).

4. Животное крупнее собаки. Имеет мех серого или бурого цвета. Сильный зверь, который быстро бежит и отлично плавает. Их называют «санитарами леса». Хищники, охотятся стаями или поодиночке (Ответ: волк).

5. Зверь сильный и большой. Хорошо бежит и лазит по деревьям. Любит рыбу и мед (Ответ: медведь).

Результатом игры являлось успешное повторение обитателей леса, а также сплочение коллектива команд. В данной игре можно использовать загадки, вместо текста описания. Работа в группах проходила слажено, никто не старался перекричать своего собеседника, данный тип задания можно использовать при изучении любой темы окружающего мира.

Следующий урок по теме «Растениеводство в нашем крае» включал игру «Узнай растение». Игра проводилась на этапе закрепления. Целью игры являлось, повторение растений и отраслей растениеводства, которая его выращивает, а также развитие у учеников логических операций «анализ», «сравнение», «классификация» и «обобщение». Правила игры: учащиеся внимательно слушают друг друга; прежде чем ответить и подойти к доске, ученик поднимает руку; нельзя перебивать друг друга при ответе. Игровое действие заключалось в том, чтобы ученики по описанию отгадали растение и его отрасль. Оборудование игры: карточки с отраслями растениеводства и карточки с названием самих растений. Работа проходила фронтально. Ход игры осуществлялся следующим образом, учитель зачитывает описание растений, дети, внимательно слушая, поочередно выходят к доске выбирают подходящую карточку с растением и соотносят его отраслью растениеводства.

Задание

1. Из зерен данного полевого растения изготавливают муку (рожь, полеводство)

2. Растение, имеющее большие желтые плоды (тыква, овощеводство)

3. Это кустарник, плоды которого имеют черный или красный цвет (смородина, плодоводство)
4. Растение, название которого исходит от персидского слова «тюрбан» — чалма (тюльпан, цветоводство)
5. Из зерен данного растения, получают муку для выпекания хлеба и булочек (пшеница, полеводство)
6. Овощ, имеющий резкий запах и специфичный вкус, обладает противомикробным действием (чеснок, овощеводство)
7. В народе данный овощ называют «второй хлеб» (картофель, полеводство)
8. Колючий куст, ягоды которого на вкус очень сладкие (крыжовник, плодоводство)
9. Ягодная культура, плоды которого красного цвета (земляника, плодоводство)
10. Растение, плоды которого в виде стручка, имеет семена круглой формы (горох, овощеводство).

Результатом игры являлось успешное повторение растений и отраслей растениеводства нашей страны. Ученики хорошо справились с заданием, однако были затруднения при отгадывании растений таких отраслей растениеводства как плодоводство и овощеводство.

Шестой урок по теме «Животноводство в нашем крае» включал игру «О ком идет речь?». Игра проводилась на этапе первичного закрепления учебного материала. Целью игры являлось, повторение выращиваемых в нашей стране животных и отраслей животноводства, а также развитие у учеников логической операции «обобщение». Правила игры: учащиеся внимательно слушают друг друга; прежде чем ответить, ученик поднимает руку; нельзя перебивать друг друга при ответе. Игровое действие заключалось в том, чтобы ученики, отгадали по перечисленным признакам животных, отрасли животноводства и профессии людей, работающих в данной сфере. Оборудование не требуется. Работа проходила фронтально.

Ход игры осуществлялся следующим образом, учитель зачитывает несколько признаков, объединенных одним общим словом, дети, внимательно слушая, предлагают свои ответы. Ученики правильно и быстро давшие ответ, получают дополнительные баллы за урок.

Животные

- молоко, рога, копыта (корова)
- яйца, перья, гребешок (курица)
- кудри, рога, молоко (овца)
- пяточок, гладкий, ленивый (свинья)
- борода, рога, молоко (коза)
- жужжат, мед, соты (пчелы)

Профессии

- животные, лечит, доктор (ветеринар)
- пчелы, мед, соты (пчеловод)
- сопровождает, следит, пастбище (пастух)

Отрасль животноводства

- коровы, овцы, козы (разведение крупного и мелкого рогатого скота)
- лошади (коневодство)
- свиньи (свиноводство)
- куры, гуси, индейки (птицеводство)
- карп, форель, стерлядь (рыбоводство)

Результатом игры являлось повторение выращиваемых в нашей стране животных и отраслей животноводства.

Также на данном уроке была проведена игра «Покажи и отгадай». Игра проводилась на этапе закрепления, как некий развлекательный элемент. Целью игры являлось, повторение выращиваемых в нашей стране животных, а также развитие у учеников логических операций «анализ», «сравнение» и «обобщение». Правила игры: ученики делятся на три команды; учащиеся внимательно слушают друг друга и смотрят, что им показывают их согруппники; прежде чем ответить, ученик поднимает руку; нельзя

перебивать друг друга при ответе. Игровое действие заключалось в том, чтобы каждый ученик взял карточку с определенным словом и показал движениями то, что там обозначено, задача участников его команды отгадать, что он показал. Оборудованием игры являлись карточки с объектами, которые нужно показать. Ход игры осуществлялся следующим образом, поочередно, член каждой команды берет по одной карточке и показывает объект, который должны отгадать участники его команды. Если команда дает верный ответ им достается один бал, если нет то ноль, также у других команд, есть возможность заработать дополнительные баллы, ответив вместо другой команды. Счет баллов ведет учитель.

Пример слов: пчеловод, ветеринар, лошадь, курица, корова, кролик, пастух, птицефабрика.

Результатом игры являлось успешное повторение выращиваемых в нашей стране животных, и не только. Учащиеся попробовали себя в роли новых персонажей. Игра школьникам, показалась очень интересной, каждый хотел попробовать, показать что-то необычное, однако были и те ребята, которым сложно давался данный процесс, команда не оставляли их в беде и помогала.

Седьмой урок по теме «Мир древности: далекий и близкий» включал игру «Найди соответствие». Игра проводилась на этапе закрепления. Целью игры являлось, повторение информации о древних государствах (Древний Египет, Древняя Греция, Древний Рим), а также развитие у учеников логических операций «анализ», «сравнение», «классификация» и «обобщение». Правила игры включали в себя: работу в паре; внимательное изучение карточек с вопросами и ответами; спокойный и слаженный темп работы; время выполнения работы пять минут. Игровое действие заключалось в том, чтобы ученики, соотнесли вопросы с подходящими ответами. Оборудование игры: карточки с вопросами, а также карточки с ответами. Работа проходила в парах. Ход игры осуществлялся следующим образом, учитель распределяет раздаточный материал по группам, дети по

команде учителя соотносят карточки друг с другом. Группа, справившаяся быстрее остальных, получает дополнительные баллы за урок.

Древний Египет

1. Сколько лет назад появилось Египетское царство? (5000 лет назад)
2. На берегах, какой реки располагалось Египетское царство? (Нил)
3. Египтяне считали, что миром управляют? (Боги)
4. Как египтяне называли бога солнца? (Ра)
5. Как египтяне изображали бога солнца Ра? (Человек с головой птицы)
6. Как египтяне называли бога воды? (Себек)
7. Как египтяне изображали бога воды Себек? (Человек с головой крокодила)
8. Как египтяне называли бога счета и письма? (Тот)
9. Как египтяне изображали бога Тота? (Человека с головой птицы ибиса)
10. Как писали египтяне? (Писали особыми знаками – иероглифами)
11. Пирамиды – это? (Гробницы царей Египта)

Древняя Греция

1. Столица Древней Греции? (Афины)
2. Сердце Афин древних греков? (Акрополь)
3. Самым известным храмом Акрополя является? (Парфенон)
4. Какая скульптура находилась в центре Парфенона? (Статуя из мрамора, на которой изображена богиня Афина. Ее высота равнялась двенадцати метрам)

Древний Рим

1. Когда был основан Рим? (753 г. до н. э.)
2. Перечислите древние постройки Рима, сохранившиеся до наших дней. (Пантеон, Колизей)
3. Город, который погребен под слоем вулканического пепла? (Помпеи)

Результатом игры являлось повторение информации о древних государствах, а также сплочение коллектива.

Восьмой урок по теме «Новейшее время: история продолжается сегодня» включал игру «Что? Где? Когда?». Целью игры является, повторение пройденного материала, а также развитие у учеников логических

операций «анализ», «сравнение», «классификация» и «обобщение». Правила игры: учащиеся внимательно слушают друг друга; прежде чем ответить, ученик поднимает руку; нельзя перебивать друг друга при ответе. Игровое действие заключалось в том, чтобы ученики, правильно ответили на вопросы учителя за короткий промежуток времени. Оборудование игры: карточки с вопросами. Ход игры осуществлялся следующим образом, учитель задает вопросы, которые касаются темы урока, дети в команде отвечают на вопросы и получают баллы. На размышление по каждому вопросу давалось не более минуты.

Вопросы:

1. Какой материк называют Новым Светом? (Ответ: Америка)
2. Человек, открывший Америку (Ответ: Христофор Колумб)
3. Путешественник, доказавший шарообразную форму Земли (Ответ: Фернан Магеллан)
4. На какие века приходится эпоха Нового времени? (Ответ: XVI-XIX вв.)
5. Кем написана книга «Робинзон Крузо» (Ответ: Даниель Дефо)
6. Техническое изобретение девятнадцатого века (Ответ: паровоз)
7. Кто является автором картины «Джоконда» (Ответ: Леонардо да Винчи)
8. Организация, созданная после Второй мировой войны? (Ответ: ООН)
9. Какая историческая эпоха была 800 лет назад? (Ответ: Эпоха Средних веков)
10. Первый человек, достигший Северного полюса (Ответ: Роберт Пири)
11. Первый человек, достигший Южного полюса (Ответ: Руаль Амундсен)
12. Важное для всего мира событие, которое произошло в двадцатом веке (Ответ: Первый человек побывал в космосе).
- 13 сектор. Первый космонавт (Ответ: Юрий Алексеевич Гагарин)

Результатом игры являлось повторение пройденного материала и сплочение коллектива. Игра проходила в ускоренном темпе, поскольку большинство вопросов уже было разобрано на уроке. Класс не делился на команды, а работал сообща.

Девятый урок по теме «Великая Отечественная война и Великая Победа» включал игру «Найди лишнее». Игра проводилась на этапе закрепления. Целью игры являлось повторение ключевых моментов Великой Отечественной войны, а также развитие у школьников логической операции «классификация». Правила игры: учащиеся внимательно слушают друг друга; прежде чем ответить, ученик поднимает руку; нельзя перебивать друг друга при ответе. Игровое действие заключалось в том, чтобы ученики, услышав вопрос и варианты ответа, нашли лишний вариант, не подходящий к данному событию и назвали верный. Оборудование для игры не требуется. Ход игры осуществлялся следующим образом, учитель задает вопросы, которые касаются темы урока, дети находят лишний ответ и называют верный вариант. Ученики быстро и правильно ответившие на вопросы получают дополнительные баллы за урок.

Вопросы:

1. Блокада Ленинграда длилась (500 дней, 900 дней)
2. Немецкие войска приблизились к Москве (в конце апреля, в конце октября)
3. Фашисты напали на Польшу (в 1939 году, в 1940 году)
4. Вторая Мировая война началась (в 1945 году, в 1939 году)
5. Фашисты напали на СССР (22 июня 1941 года, 15 июня 1940 года)
6. Кто был главнокомандующим в Германии во времена Второй мировой войны (Адольф Гитлер, Герман Геринг)
7. Советский Союз был освобожден от фашистов (в 1944 году, в 1942 году)
8. Штурм Берлина произошел (в мае 1945 года, в апреле 1945 года)
9. День Победы отмечается (9 мая, 7 мая)
10. Великая Отечественная война длилась (4 года, 5 лет)

Результатом игры являлось успешное повторение ключевых моментов Великой Отечественной войны.

Десятый урок представлял собой обобщающую викторину по теме «Путешествие по России». Викторина представлена в приложение 3.

Заключительный этап включал в себя постигру, в результате которой происходил процесс завершения игр, вывод учащихся из игровой действительности, анализ игр и действий игроков, рефлексия учащихся и учителя. Данный этап позволил устранить ошибки, соотнести результаты с первоначальными целями, проанализировать происходившие действия и события, установить связь с предыдущими уроками, закрепить и откорректировать усвоенный материал.

Таким образом, проведенные игровые технологии способствовали развитию логического мышления детей на уроках окружающего мира.

2.3 Анализ и обобщение результатов опытно-экспериментального исследования уровня развития логического мышления младших школьников

После проведенной работы по повышению уровня логического мышления младших школьников была проведена повторная диагностика по пяти методикам констатирующего этапа в экспериментальной и контрольной группе.

Результаты экспериментальной и контрольной группы, полученные в ходе диагностики по методике Э.Ф. Замбацавичене, представлены на диаграмме (рисунок 7).

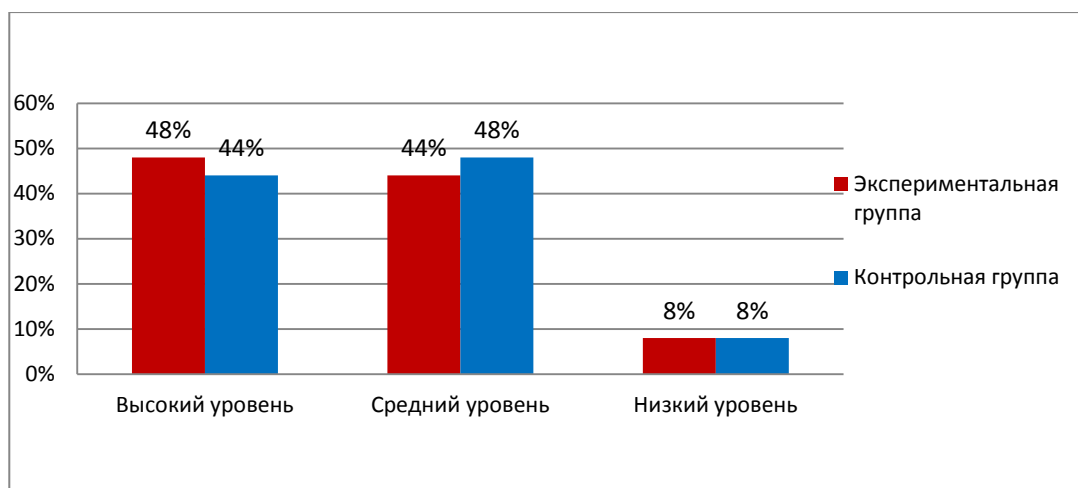


Рисунок 7 – Результаты исследования уровня развития логической операции «анализ» экспериментальной и контрольной группы по методике Э.Ф. Замбадавичене «Выявление существенных признаков предметов и явлений» на контрольном этапе.

Результаты экспериментальной группы показали, что высокий уровень развития логической операции «анализ» наблюдается у 48% (11 детей). Ученики хорошо анализируют, легко делят целое на части, данное задание не вызывает у них никаких затруднений. Средний уровень у 44% (10 детей). Школьники умело анализируют объекты и явления, способны делить целое на части, при выполнении задания допускают 3-4 ошибки. Низкий уровень у 8% (2 детей), ученики с трудом делят целое на части, допускают большое количество ошибок при выполнении задания данного типа.

В контрольной группе результаты отличаются. Высокий уровень развития логической операции «анализ» у 44% (10 учеников). Средний уровень у 48% (11 детей). Низкий уровень составляет 8% (2 ребенка).

Результаты экспериментальной и контрольной группы, полученные в ходе диагностики по методике «Четвертый лишний», представлены на диаграмме (рисунок 8).

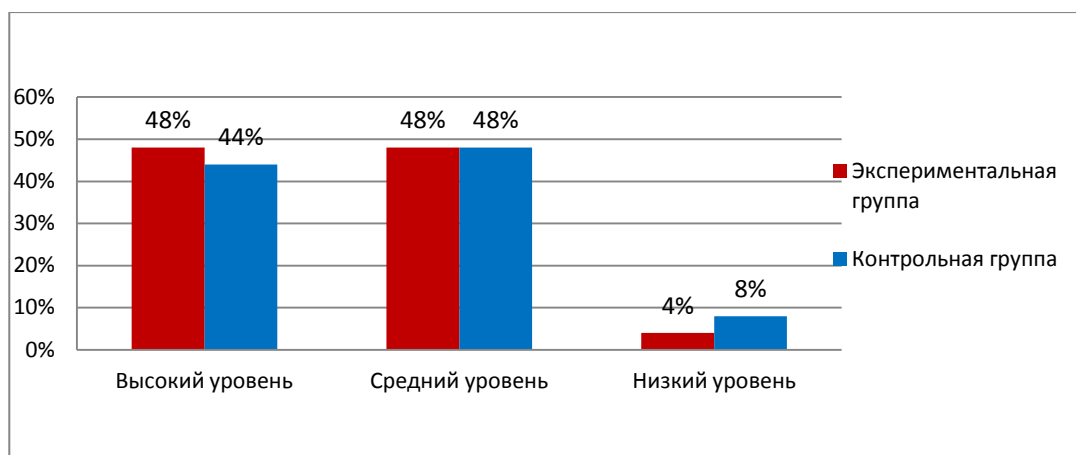


Рисунок 8 – Результаты исследования уровня развития логической операции «классификация» экспериментальной и контрольной группы по методике А.Ф. Ануфриева, С.Н. Костроминой «Четвертый лишний» на контрольном этапе.

Результаты экспериментальной группы показали, что высокий уровень развития логической операции «классификация» наблюдается у 48% (11 учащихся), они легко делят и объединяют предметы по определенным признакам, быстро и безошибочно справляются с заданием. Средний уровень у 48% (11 детей). Ученики делят и объединяют предметы по определенным признакам, однако допускают не более 3-4 ошибок. Низкий уровень у 4% (1 ребенок), он с трудом справляется с заданием, допускает много ошибок при делении и объединении предметов по определенным признакам.

В контрольной группе результаты отличаются. Высокий уровень развития логической операции «классификация» у 44% (10 детей), что свидетельствует о хорошем умении классифицировать объекты. Средний уровень у 48% (11 детей). Низкий уровень у 8% (2 детей).

Результаты экспериментальной и контрольной группы, полученные в ходе диагностики по методике «Умозаключение по аналогии», представлены на диаграмме (рисунок 9).

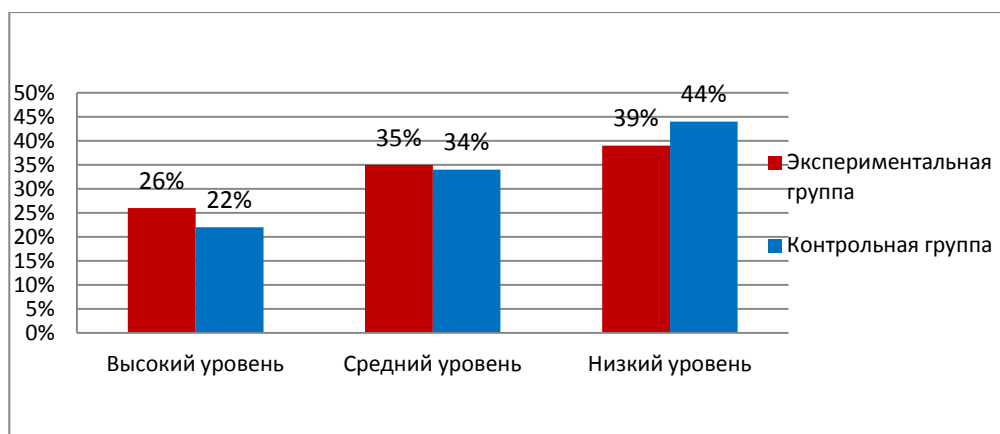


Рисунок 9 – Результаты исследования уровня развития логических операций «сравнение» экспериментальной и контрольной группы по методике «Умозаключения по аналогии» Л.И. Переслени, Л.Ф. Чупрова на контрольном этапе.

Результаты экспериментальной группы показали, что высокий уровень развития логических операций «сравнение» наблюдается у 26% (6 учащихся), они легко определяют сходные и отличительные признаки предметов. Средний уровень у 35% (8 детей). Ученики определяют сходные и отличительные признаки предметов, допускают не более 3-4 ошибок. Низкий уровень у 39% (9 детей), они с трудом определяют сходные и отличительные признаки предметов.

В контрольной группе результаты отличаются. Высокий уровень развития логических операций «сравнение» у 22% (5 детей), что свидетельствует об умении сравнивать объекты и явления. Средний уровень у 34% (8 детей). Низкий уровень у 44% (10 учеников), проявляется это в отсутствие умения определять сходные и отличительные признаки предметов.

Результаты экспериментальной и контрольной группы, полученные в ходе диагностики по методике «Выявление общих понятий», представлены на диаграмме (рисунок 10).

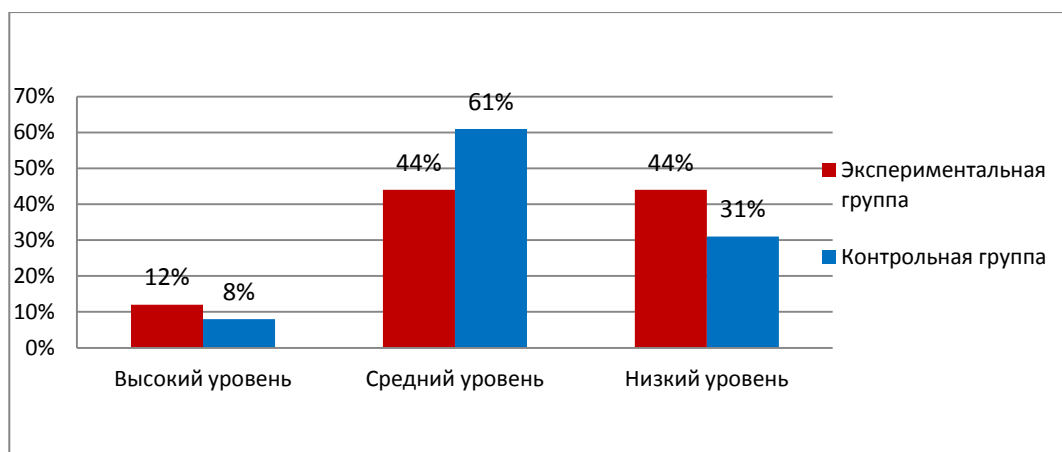


Рисунок 10 – Результаты исследования уровня развития логических операций «обобщения», «анализ» и «классификация» экспериментальной и контрольной группы по методике «Выявление общих понятий» Е.И. Рогова на контрольном этапе.

Результаты экспериментальной группы показали, что высокий уровень развития логических операций «обобщения», «анализ» и «классификация» наблюдается у 12% (3 учащихся), они умело анализируют предметы, делят целое на части, быстро находят сходные и отличительные признаки предметов. Средний уровень у 44% (10 детей). Ученики допускают ошибки при анализе предметов и явлений, при делении целого на части, при нахождение сходных и отличительных признаков. Низкий уровень у 44% (10 детей).

В контрольной группе результаты отличаются. Высокий уровень развития логических операций «обобщения», «анализ» и «классификация» у 8% (2 детей), что свидетельствует о хорошем умение обобщать, анализировать и классифицировать объекты. Средний уровень у 61% (14 детей). Низкий уровень у 31% (7 учеников), проявляется это в отсутствие умения обобщать, анализировать и классифицировать объекты.

Результаты экспериментальной и контрольной группы, полученные в ходе диагностики по методике «Выявление умения обобщать», представлены на диаграмме (рисунок 11).

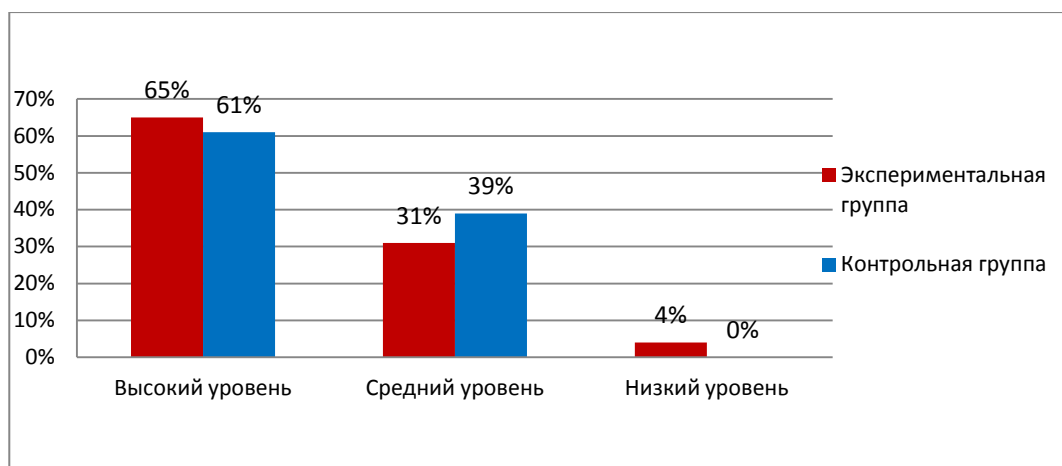


Рисунок 11 – Результаты исследования уровня развития логической операции «обобщения» экспериментальной и контрольной группы по методике «Выявление умения обобщать» Э.Ф. Замбацвяичене на контрольном этапе.

Результаты экспериментальной группы показали, что высокий уровень развития логической операции «обобщения» наблюдается у 65% (15 учащихся), они легко объединяют предметы и явления по существенным признакам и свойствам. Средний уровень у 31% (7 детей). Ученики объединяют объекты и явления по схожим признакам, однако допускают ошибки. Низкий уровень у 4% (1 ребенок), ученик с трудом справляется с объединением предметов.

В контрольной группе результаты отличаются. Высокий уровень развития логической операции «обобщения» у 61% (14 детей), что свидетельствует о хорошем умении обобщать объекты. Средний уровень у 39% (9 детей). Низкий уровень не выявлен. Подробнее результаты учащихся по пяти методикам в приложение 4,5.

Таким образом, мы объединили получившиеся результаты по методикам экспериментальной и контрольной группы.

Сравнительный анализ результатов экспериментальной и контрольной группы на констатирующем и контрольном этапе, представлен на диаграмме (рисунок 12).

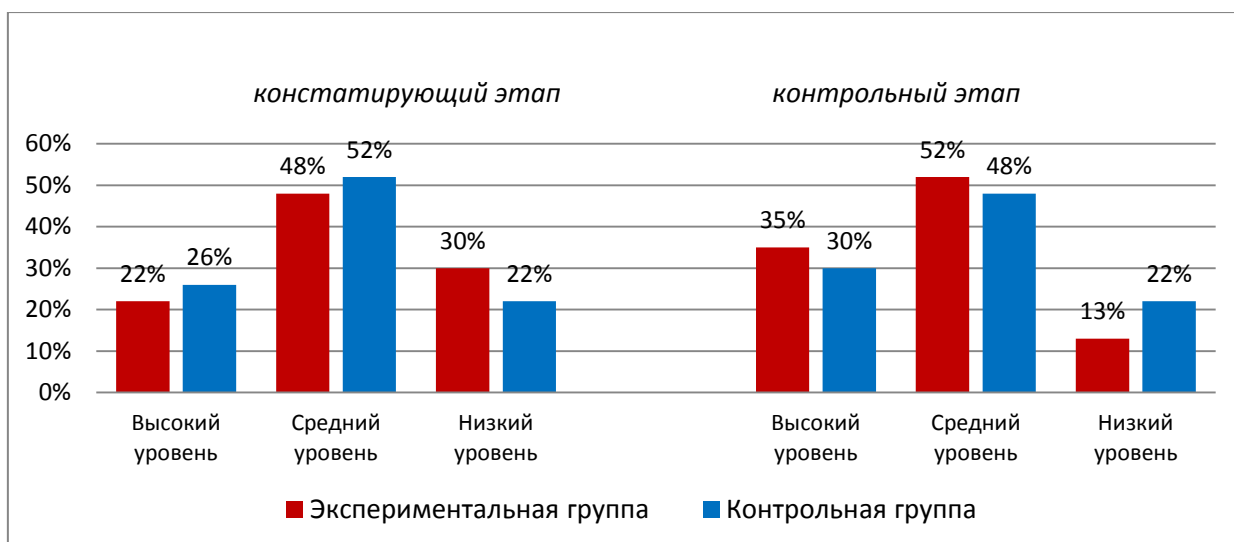


Рисунок 12 – Результаты исследования уровня логического мышления экспериментальной и контрольной группы на констатирующем и контрольном этапе эксперимента.

На констатирующем этапе экспериментальная группа, показала результаты ниже контрольной группы, именно поэтому в экспериментальной группе мы провели уроки с использованием игровых технологий.

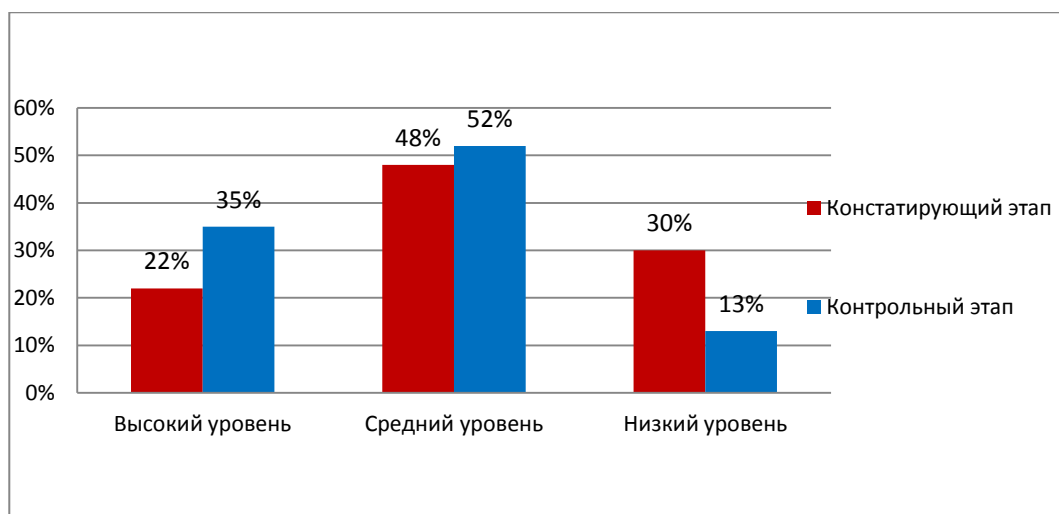


Рисунок 13 – Результаты исследования уровня логического мышления экспериментальной группы на констатирующем и контрольном этапе.

На контрольном этапе мы выявили, что у учеников экспериментальной группы высокий уровень логического мышления повысился на 13%, средний уровень логического мышления повысился на 4%, а низкий уровень понизился на 17%, что свидетельствует о продуктивности разработанных и проведенных игровых технологий.

В контрольной группе также произошли изменения в уровне развития логического мышления. На контрольном этапе высокий уровень логического мышления поднялся на 4% учащихся, средний уровень понизился на 4%, а низкий уровень не изменился.

Подводя итоги, можно сказать, что в обеих группах произошло изменение уровня логического мышления. Данные изменения связаны с активной учебной деятельностью детей. Как показали результаты, разработанные и проведенные игровые технологии, значительно повысили уровень логического мышления четвероклассников.

Выводы по второй главе

Во второй главе была описана опытно-экспериментальная работа. На констатирующем этапе эксперимента было представлено пять методик: методика «Выявление существенных признаков предметов и явлений» Э.Ф. Замбацявичене; методика «Четвертый лишний» А.Ф. Ануфриева, С.Н. Костроминой; методика «Умозаключения по аналогии» Л.И. Переслени, Л.Ф. Чупрова; методика «Выявление общих понятий» Е.И. Рогова; методика «Выявление умения обобщать» Э.Ф. Замбацявичене. По данным методикам проводилась диагностика уровня развития логического мышления учеников.

На формирующем этапе были разработаны и проведены игровые технологии для повышения уровня развития логического мышления детей на уроках окружающего мира.

На контрольном этапе проводился сравнительный анализ результатов по методикам, которые проводились в начале и в конце эксперимента. Игровые технологии, проведенные на формирующем этапе, повысили уровень развития логического мышления экспериментальной группы. На контрольном этапе высокий уровень логического мышления поднялся на 13% учащихся, средний уровень повысился на 4%, а низкий уровень понизился на 17% учащихся.

Заключение

Анализ психолого-педагогической литературы позволил нам выяснить, что логическое мышление младших школьников представляет собой мышление, протекающее в форме логических рассуждений, оно позволяет школьнику выполнять такие логические операции как анализ, сравнение, обобщение и классификация.

На констатирующем этапе эксперимента, мы отобрали две группы контрольную и экспериментальную, определили уровни и показатели развития логического мышления детей, провели пять диагностических методик. Результаты показали, что в экспериментальной группе 22% учеников имеют высокий уровень логического мышления, 48% учеников имеют средний уровень логического мышления, 30% учеников имеют низкий уровень.

В ходе формирующего этапа эксперимента были разработаны и проведены игровые технологии для развития логического мышления школьников, которые включали в себя этапы: предыгра, проведение игры, постигра. Предыгра включала в себя разработку игр и ввод учащихся в игровую деятельность. Этап проведения игры представлял собой организацию индивидуальной и групповой работы учащихся. Заключительный этап включал в себя постигру, в результате которой происходил процесс завершения игровой деятельности.

На контрольном этапе была проведена вторичная диагностика, которая показала значительное повышение уровня логического мышления экспериментальной группы, с которой проводились разработанные игровые технологии. На контрольном этапе высокий уровень логического мышления поднялся на 13% учащихся, средний уровень повысился на 4%, а низкий уровень понизился на 17% учащихся. Сравнительный анализ результатов диагностических методик на констатирующем и контрольном этапе эксперимента доказал результативность разработанных игровых технологий.

Таким образом, гипотеза подтверждена, цель достигнута.

Список используемой литературы

1. Ануфриев А. Ф., Костромина С. Н. Как преодолеть трудности в обучении детей. Психодиагностические таблицы. Психодиагностические методики. Коррекционные упражнения. М. : Ось-89, 1997. 224 с.
2. Артемов А. К. Развивающее обучение математике в начальных классах: пособие для учителей и студентов факультетов педагогики и методики начального обучения. Самара : СГПУ, 2009. 124 с.
3. Белошистая А. В. Развитие логического и алгоритмического мышления младшего школьника // Начальная школа плюс до и после. 2006. № 9. С. 15–17.
4. Беляева О. А. Педагогические технологии в профессиональной школе: учебно-методическое пособие. Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2016. 60 с.
5. Выготский Л. С. Мышление и речь. Психологические исследования. Изд.5, испр. М. : Издательство «Лабиринт», 1999. 352 с.
6. Выготский Л. С. Психология развития ребенка. М. : Издательство Смысл, 2004. 512 с.
7. Гальперин П. Я. Психология мышления и учение о поэтапном формировании умственных действий. Москва-Воронеж // Психология как объективная наука: избранные психологические труды / ред. А.И. Подольский. Воронеж : МОДЭК ; М. : Институт практической психологии, 1998. С. 272-317.
8. Глозман Ж. М., Курдюкова С. В., Сунцова А. В. Развиваем мышление. Игры, упражнения, советы специалиста. Саратов : Вузовское образование, 2013. 78 с.
9. Гонина О. О. Психология младшего школьного возраста: учебное пособие. М. : ФЛИНТА, 2015. 272 с.
10. Груздова О. Г., Стенякова Н. Е. Современные образовательные технологии как инструмент формирования основ теоретического мышления

обучающихся // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Гуманитарные науки. 2017. № 3. С. 163-173.

11. Давыдов В. В. Виды обобщения в обучении (логико-психологические проблемы построения учебных предметов). 2-е изд. М. : Педагогическое общество России, 2000. 480 с.

12. Давыдов В. В. Проблемы развивающего обучения. Опыт теоретического и экспериментального психологического исследования. М. : Педагогика, 1996. 240 с.

13. Дубровина И. В. Психология. М. : Издательский центр «Академия», 2012. 464 с.

14. Егорова А. М., Ибраева Р. Ж. Использование технологии игрового взаимодействия в процессе обучения детей младшего школьного возраста // Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Образование, здравоохранение, физическая культура. 2016. № 4. С. 54-63.

15. Зайкова Т. М. Применение современных образовательных технологий на уроках истории и обществознания как средство повышения качества образования // Педагогический опыт: теория, методика, практика. 2014. № 1. С. 160-165.

16. Зак А. В. Развитие умственных способностей младших школьников. М. : Просвещение, ВЛАДОС. 1996. 320 с.

17. Замбацявичене Э. Ф. К разработке стандартизованной методики для определения уровня умственного развития нормальных и аномальных детей // Дефектология. 1984. № 1. С. 28-34.

18. Ибраимова З. А. Опыт использования игровых технологий в обучении младших школьников // Январские педагогические чтения. 2015. № 1. С. 122-124.

19. Исаева И. Ю. Досуговая педагогика: учебное пособие. М. : ФЛИНТА, 2016. 196 с.

20. Коменский Я. А. Избранные педагогические сочинения: в 2-х т. М. : Педагогика, 1982. Т. 1. 656 с.

21. Кондратюк И. П., Степанова Н. Е. Интеллектуальная игра как форма представления результатов проектной и исследовательской деятельности учащихся // На путях к новой школе. Санкт-Петербург : НМЦ Петроградского района Санкт-Петербурга, 2013. № 2. С.73-78.

22. Корнеенков С. С. Основы психологии интегральной личности: учебное пособие. М. : ФЛИНТА, 2017. 360 с.

23. Ксензова Г. Ю. Перспективные школьные технологии: учебно-методическое пособие. М. : Педагогическое общество России, 2001. 224 с.

24. Левитес В. В., Белошистая А. В. Задания для развития логического мышления: учеб. пособие для первого класса четырехлетней начальной школы. Мурманск : Полиграфист, 2006. 64 с.

25. Лихачев Б. Т. Педагогика: учебное пособие. М.: Владос, 2003. 607 с.

26. Люблинская А. А. Анализ и синтез в учебной работе младшего школьника. М. : Владос, 2014. 273 с.

27. Маклаков А. Г. Общая Психология: учебник для вузов. СПб. : Питер, 2016. 583 с.: ил. (Серия «Учебник нового века»)

28. Маслоу А. С. Психологические процессы. М. : Просвещение, 1994. 284 с.

29. Менчинская Н. А. Проблемы учения и умственного развития школьника: Избранные психологические труды. М. : Педагогика, 2012. 305 с.

30. Миронов А. В. Технологии изучения курса «Окружающий мир» в начальной школе (Образовательные технологии овладения младшими школьниками основами естествознания и обществознания): учебное пособие для студентов. Набережные Челны : Набережночелнинский государственный педагогический университет, 2014. 578 с.

31. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. 1. Челябинск : Изд-во «Два комсомольца», 2011. С. 140-146.

32. Немов Р. С. Психология в 2 ч. Часть 1 : учебник для СПО. 2-е изд., пер. и доп. М. : Издательство Юрайт, 2018. 243 с.

33. Огерчук Л. Ю. Изучение «Технологии» как средство развития логического мышления младших школьников: дис.канд.пед.наук: 13.00.02: защищена 15.03.1998: утв.24.06.1998. М. : КДУ (МГУ им. М. В. Ломоносова), 1998. 190 с.

34. Петровский А. Г., Ярошевский М. Г. Психология: учебник для студ. высш. пед. учеб. заведений. 2-е изд. стереотип. М. : Издательский центр «Академия», 2013. 512 с.

35. Пиаже Ж. Речь и мышление ребёнка. Спб. : СОЮЗ, 1997. 256 с.

36. Рогов Е. И. Настольная книга практического психолога: учеб. пособие: в 2 кн. 2-е изд., перераб. и доп. М. : Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2009. 384 с.

37. Рогов Е. И. Общая психология. Курс лекций для первой ступени педагогического образования. М. : Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2007. 447 с.

38. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии: учебное пособие. Санкт-Петербург : Питер, 2015. 705 с.: ил. (Мастера психологии)

39. Савельева Е. А. Дидактические игровые материалы для начальной школы в контексте оценивания результатов образовательного процесса // Педагогический журнал Башкортостана. 2017. № 3(70). С. 131-137.

40. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. М. : Народное образование, 2005. 556 с.

41. Смирнова А. С., Левицкая Л. В. Особенности развития мышления в младшем школьном возрасте // Молодой ученый. 2016. № 11. С. 1783–1785.

42. Стерхов А. А. Инновационные игровые технологии в духовно-нравственном развитии обучающихся // Гуманитарные науки. 2016. № 3. С. 129-135.

43. Столяренко Л. Д., Самыгин С. И. 100 экзаменационных ответов по психологии. Ростов-на-Дону : Издательский центр «МарТ», 2001. 256 с.

44. Сухомлинский В. А. О воспитании. 4-е изд. М. : Политиздат, 1982. 270 с.
45. Тихомиров О. К. Психология мышления: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М. : Издательский центр «Академия», 2002. 288 с.
46. Уминова Н. В. Игровые технологии на уроках литературы в старших классах // Вестник Красноярского государственного педагогического университета им. В.П. Астафьева. 2016. № 3. С. 31-34.
47. Ушинский К. Д. Избранные педагогические сочинения: в 2-х т. Под ред. А. И. Пискунова. М. : Педагогика, 1974. 528 с.
48. Филатова Е. А. Технология игрового взаимодействия как способ формирования организаторских способностей // Вестник Гуманитарного университета. 2015. № 1. С. 101-105.
49. Цибулькинова В. Е., Леванова Е. А. Педагогические технологии. Здоровьесберегающие технологии в общем образовании: учебное пособие (с практикумом) для студентов педагогических вузов. М. : Московский педагогический государственный университет, 2017. 148 с.
50. Черемных Н. В. Игровые технологии в развитии речи детей младшего и среднего дошкольного возраста // Современные тенденции развития дошкольного и начального образования. 2013. № 1. С. 263-269.
51. Чикинева И. В., Курцова В. Г. Использование игровых технологий в учебном процессе как способ формирования знаний младших школьников по пожарной безопасности // Концепт. 2014. № 6. С. 1-7.
52. Чупров Л. Ф. Исследование особенностей словесно-логического мышления детей: практическое пособие для психологов. Черногоorsk : СМОПО, 2009. 62 с.
53. Шаронова С. А. Деловые игры: учебн. пособие. М. : Изд-во РУДН, 2010. 52 с.
54. Шмаков С. А. Игры учащихся - феномен культуры. М. : Новая школа, 2004. 240 с.

55. Штерн А. С. Введение в психологию: учеб. пособие / под ред. Л. В. Сахарного, Т. И. Ерофеевой, Е. В. Глазановой. М. : ФЛИНТА, 2018. 311 с.

56. Эльконин Д. Б. Избранные психологические труды. М. : Педагогика, 1995. 560 с.

57. Яковлев Е. В., Яковлева Н. О. Инновационные виды педагогического сопровождения // Вестник ЧГПУ. 2015. №8. С. 101-106.

Приложения

Приложение 1

Результаты диагностик экспериментальной группы на констатирующем этапе (4 «Г» класс)

№	Имя	Методика «Выявление существенных признаков предметов и явлений» (Э.Ф.Замбацявичене)	Методика «Четвертый лишний» (А.Ф.Ануфриев, С.Н.Костромина)	Методика «Умозаключения по анalogии» (Л.И.Перслени, Л.Ф.Чупрова)	Методика «Выявление общих понятий» (Е.И.Рогов)	Методика «Выявление умения обобщать» (Э.Ф.Замбацявичене)
		Констатирующий этап				
1	Олег А.	9,3 низ	7 сред	4 низ	7 низ	17,1 сред
2	Катя Г.	17,7 сред	6 сред	5 сред	14 сред	18 выс
3	Илья Д.	15,3 сред	5 сред	4 низ	8 низ	20,2 выс
4	Любовь Е.	26 выс	8 выс	9 выс	14 сред	22,9 выс
5	Соня Ж.	10 сред	6 сред	3 низ	7 низ	14,6 сред
6	Дарья З.	10 сред	8 выс	8 выс	11 сред	19,7 выс
7	Полина К.	23,3 выс	7 сред	3 низ	12 сред	22,5 выс
8	Катя Л.	23,3 выс	8 выс	7 сред	8 низ	22,5 выс
9	Кирилл Л.	26 выс	9 выс	9 выс	16,5 выс	19,9 выс
10	Станислава Л.	23,7 выс	8 выс	6 сред	12 сред	22,5 выс
11	Оксана Л.	26 выс	9 выс	9 выс	13 сред	22,5 выс
12	Полина М.	7,1 низ	4 низ	3 низ	7 низ	10,6 сред
13	Анна М.	10 сред	7 сред	3 низ	5 низ	15,1 сред
14	Саша П.	15,1 сред	6 сред	2 низ	9,5 сред	17,1 сред
15	Роман Р.	7 низ	3 низ	4 низ	5 низ	0 низ
16	Вика С.	17,1 сред	4 низ	3 низ	3,5 низ	6,7 низ
17	Снежана С.	7,3 низ	6 сред	5 сред	3,5 низ	3 низ
18	Карина Т.	10 сред	6 сред	2 низ	11 сред	19,7 выс
19	Лиза Ф.	21,3 выс	7 сред	4 низ	13 сред	20,5 выс
20	Иван Ф.	23,9 выс	9 выс	6 сред	12,5 сред	10,8 сред
21	Кира Х.	10,5 сред	4 низ	4 низ	6 низ	17,1 сред
22	Руслан Х.	17,2 сред	6 сред	2 низ	7 низ	0 низ
23	Матвей Ш.	26 выс	7 сред	3 низ	12,5 сред	18 выс
Итог		Выс. 9 чел. Сред. 10 чел. Низ. 4 чел.	Выс. 7 чел. Сред. 12 чел. Низ. 4 чел.	Выс. 4 чел. Сред. 5 чел. Низ. 14 чел.	Выс. 1 чел. Сред. 11 чел. Низ. 11 чел.	Выс. 12 чел. Сред. 7 чел. Низ. 4 чел.

Результаты диагностик контрольной группы на констатирующем этапе

(4 «В» класс)

№	Имя	Методика «Выявление существенных признаков предметов и явлений» (Э.Ф.Замбацывичене)	Методика «Четвертый лишний» (А.Ф.Ануфриев, С.Н.Костромина)	Методика «Умозаключения по анalogии» (Л.И.Перслени, Л.Ф.Чупрова)	Методика «Выявление общих понятий» (Е.И.Рогов)	Методика «Выявление умения обобщать» (Э.Ф.Замбацывичене)
		Констатирующий этап				
1	Артем А.	26 выс	9 выс	7 сред	13 сред	19,7 выс
2	Света Б.	10 сред	8 выс	8 выс	10,5 сред	18 выс
3	Антон В.	17,7 сред	8 выс	6 сред	7 низ	15,1 сред
4	Вова В.	7,3 низ	7 сред	2 низ	5 низ	0 низ
5	Катя Д.	21,3 выс	10 выс	8 выс	11,5 сред	25 выс
6	Коля Е.	26 выс	5 сред	5 сред	9 сред	18,2 выс
7	Антон К.	17,3 сред	4 низ	2 низ	7,5 низ	14,6 сред
8	Настя К.	10 сред	6 сред	3 низ	9 сред	22,9 выс
9	Полина М.	23,3 выс	6 сред	5 сред	11,5 сред	22,5 выс
10	Настя М.	15,3 сред	9 выс	8 выс	14 сред	20,5 выс
11	Александр М.	17,6 сред	4 сред	3 низ	7 низ	17,1 сред
12	Юля Р.	26 выс	9 выс	6 сред	13,5 сред	10,8 сред
13	Вова С.	24,2 выс	6 сред	5 сред	9 сред	19,7 выс
14	Костя С.	17,7 сред	7 сред	4 низ	7 низ	20,5 выс
15	Марина С.	16,4 сред	5 сред	6 сред	9 сред	22,9 выс
16	Лиза Т.	23,3 выс	8 выс	5 сред	13,5 сред	18 выс
17	Глеб Т.	26 выс	5 сред	3 низ	7 низ	13,6 сред
18	Коля Х.	26 выс	8 выс	6 сред	14 сред	22,5 выс
19	Юлия Х.	17,6 сред	5 сред	3 низ	10,5 сред	19,7 выс
20	Полина Ш.	17,2 сред	6 сред	8 выс	7 низ	15,1 сред
21	Алена Ш.	23,9 выс	9 выс	5 сред	11,5 сред	13,6 сред
22	Саша Ш.	9,2 низ	7 сред	2 низ	8 низ	6,7 низ
23	Юля Ю.	10 сред	4 низ	3 низ	6,5 низ	10 сред
Итог		Выс. 10 чел. Сред. 11 чел. Низ. 2 чел.	Выс. 9 чел. Сред. 11 чел. Низ. 3 чел.	Выс. 4 чел. Сред. 10 чел. Низ. 9 чел.	Выс. 0 чел. Сред. 15 чел. Низ. 8 чел.	Выс. 14 чел. Сред. 8 чел. Низ. 1 чел.

**Конспект урока по окружающему миру в 4 классе
на тему: «Путешествие по России»**

Форма урока: урок-викторина.

Цель урока: обобщить и повторить изученный материал по географическим объектам России.

Задачи:

Образовательные:

- закрепить умение использовать карту для нахождения необходимых географических объектов России;
- закрепить умение сравнивать и различать объекты по определенным признакам;
- закрепить и обобщить полученные знания, приобретенные на уроках.

Развивающие:

- развивать познавательную активность школьников;
- развивать наблюдательность, умение обобщать и делать выводы;
- развивать умение правильно оценивать результат своей работы на уроке.

Воспитательные:

- воспитывать интерес к изучению своей страны;
- воспитывать бережное отношение к окружающему миру;
- воспитывать доброжелательное отношение к коллективу сверстников при выполнении совместной работы.

УУД, формируемые на уроке:

Познавательные УУД: самостоятельно выделять и формулировать познавательные цели.

Коммуникативные УУД: полно и точно выразить свои речевые высказывания в соответствии с задачами и условиями коммуникации.

Регулятивные УУД: формулировать учебные задачи, предвосхищать результат, оценивать качество и уровень усвоения материала.

Личностные УУД: устанавливать связи между целью учебной деятельности и ее мотивом.

Оборудование: раздаточный материал для конкурсов, жетоны.

План проведения викторины «Путешествие по России»

1. Организационный момент

- Здравствуйте ребята! Сегодня мы с вами совершим путешествие по России, проверим свои знания и вспомним изученные ранее географические объекты нашей страны.

Учащиеся собираются вместе, из заранее подготовленного мешка по одному вытягивают листок со знаком круг или квадрат (делятся на две команды), затем ребята выбирают капитанов и решают, как будет называться их команда.

2.Объяснение правил игры

- Игра будет включать 4 конкурса. Мы исследуем три маршрута: Дальний Восток и Сибирь России; Урал и Русский Север; путь по Волге и по югу России. За каждый верный ответ будет начисляться один балл, за неверный ноль баллов, чтобы не запутаться в подсчетах будут выдаваться специальные жетоны за правильные ответы. Команда, не ответившая на вопрос, даёт возможность ответить команде - соперников.

3. Ход игры:

Маршрут №1 «Дальний Восток и Сибирь России»

Конкурс 1. «Вопросы на засыпку»

Двум командам задаются вопросы о Дальнем Востоке и Сибири России. Вопросы оглашает учитель по очереди каждой команде, задача участников правильно на них ответить. Команда, не ответившая на вопрос, даёт возможность ответить команде - соперников. Оборудование не требуется.

Вопросы - Дальний Восток России

1. Кто первым встречает новый день в нашей стране? (Ответ: жители Дальнего Востока)

2. Какое животное кормит, одевает и служит для езды народам Севера?
(Ответ: олень)
3. Какой город на Дальнем Востоке называют морскими воротами России?
(Ответ: Владивосток)
4. Кто населяет Дальний Восток России? (Ответ: чукчи, коряки, удэгейцы и другие)
5. Назовите отрасли животноводства, которыми занимаются жители Дальнего Востока. (Ответ: оленеводство, рыбоводство)
6. Какой зверь, является владыкой дальневосточной тайги? (Ответ: тигр)

Вопросы - Сибирь России

1. Как называется столица Якутии? (Ответ: Якутск)
2. Как называется столица Бурятии? (Ответ: Улан-Удэ)
3. На берегах, какой реки расположен Новосибирск? (Ответ: на Оби)
4. На берегах, какой реки стоит Иркутск? (Ответ: на берегах Ангары)
5. Море, являющееся самым большим на Земле замкнутым водоемом, которое располагается между Европой и Азией. (Ответ: Каспийское озеро)
6. Глубочайшее озеро, которое находится в южной части Сибири, местные жители называют его «священным озером». (Ответ: Байкал)

Маршрут №2 «Урал и Русский Север»

Конкурс 2. «Найди пару»

Двум командам раздаются вопросы о Урале и Русском Севере страны. Вопросы и ответы раздает учитель, задача участников правильно соотнести пары (вопрос и ответ), команде предоставляется дополнительный балл за скорость выполнения. Оборудование карточки с вопросами и карточки с ответами для двух команд. Проверку осуществляет учитель.

Вопросы - Урал

Вопрос	Ответ
Какова протяженность Уральских гор?	3 000 километров
На стенах, какой пещеры в Уральских горах сохранились рисунки первобытных людей?	Каповая пещера
Где находился Танкоград, выпускавший танки во время Великой Отечественной войны?	В Челябинске

В каком городе находится столица Башкирии?	В Уфе
Чем славятся мастерицы Оренбурга?	Пуховыми платками
Что разделяют Уральские горы?	Восточно-Европейскую равнину от Западно-Сибирской
Чем славится Урал?	Уральскими самоцветами
Какие города находятся на Урале?	Челябинск, Екатеринбург, Уфа, Оренбург

Вопросы – Русский Север

Вопрос	Ответ
Где расположен город-герой Мурманск?	За полярным кругом
Чем славятся мастера Вологды?	Вологодскими кружевами
Где расположен архитектурный музей Кижи?	На острове в Онежском озере
В каком веке был заложен Архангельск?	В конце XVI века
Озеро, которое относится к бассейну Балтийского моря, а также является вторым по величине пресноводным водоемом Европы	Онежское озеро
По чьему повелению был построен Архангельск?	Иван Грозный

Маршрут №3 «Путь по Волге и по югу России»

Конкурс 3. «Правильный вариант»

Двум командам задаются вопросы и озвучиваются три варианта ответа к каждому из них. Вопросы оглашает учитель, задача участников правильно на них ответить, подняв номер подходящего варианта ответа. Команда, которая быстрее подняла карточку с нужным вариантом, получает балл. Оборудование: карточки с цифрами (1,2,3).

Вопросы – Путь по Волге

1. Как в старину называли Волгу? (1.Волга-кормилица; 2.Волга-матушка; 3.Волга-сестрица)
2. На каких реках стоит Нижний Новгород? (1. Волга и Ока; 2.Днестр и Днепр; 3.Волга и Днестр)
3. Как называется столица Татарстана? (1.Казань; 2.Ульяновск; 3.Саранск)
4. Что является символом Казани? (1.Башня Сююмбике; 2.Памятник дракону Зиланту; 3.Казанский кремль)
5. Как раньше назывался город Волгоград? (1.Царицын; 2.Кубышкино; 3.Императорск)
6. Как называется столица Калмыкии? (1.Чебоксары; 2.Элиста; 3.Йошкар-Ола)

7. Как звали известного русского художника, творившего в Плесе? (1.Иван Константинович Айвазовский; 2.Архип Иванович Куинджи; 3.Исаак Ильич Левитан)

Вопросы – Путь по югу России

1. На каких реках живут казаки на Юге России? (1.Дон и Кубань; 2.Нева; 3.Енисей)
2. Чем славятся здравницы Кавказа? (1.Лечебным воздухом; 2.Минеральными водами; 3.Красивыми пейзажами)
3. Как называется столица Дагестана? (1.Хива; 2.Махачкала; 3.Бухара)
4. Какой город расположен не на юге России? (1.Краснодар; 2.Москва; 3.Сочи)
5. Какой город расположен не на Кавказе? (1.Саратов; 2.Нальчик; 3.Грозный)
6. За что Новороссийск получил звание города-героя? (1.За героизм своих защитников во время Великой Отечественной войны; 2.За героизм своих защитников во время Первой Мировой войны)

Конкурс 4. «Обозначь на карте» для капитанов команд.

Учитель раздает капитанам карты и конверт с объектами, которые нужно найти. У капитанов может быть один помощник из команды. Суть задания в том, что капитаны двух команд набирают дополнительные очки для своих команд. Задача учащихся на скорость обозначить на карте все объекты из конверта. Оборудование: две карты, маркеры, конверты с географическими объектами (Владивосток, Волга, Москва, Сочи, Нижний Новгород, Казань, Ока, Байкал, Онежское озеро, Архангельск, Псков, Уральские горы, Якутск, Обь и др.).

4. Подведение итогов игры, объяснение результатов

- Какова была цель урока? Какие трудности возникли в работе?
- Что показалось наиболее интересным?

5. Рефлексия

- Оцените работу своей группы. Кого из группы можно поблагодарить?

Команда, выигравшая в викторине, получает сладкие призы.

Результаты диагностик экспериментальной группы на контрольном этапе

(4 «Г» класс)

№	Имя	Методика «Выявление существенных признаков предметов и явлений» (Э.Ф.Замбацявичене)	Методика «Четвертый лишний» (А.Ф.Ануфриев, С.Н.Костромина)	Методика «Умозаключения по анalogии» (Л.И.Перслени, Л.Ф.Чупрова)	Методика «Выявление общих понятий» (Е.И.Рогов)	Методика «Выявление умения обобщать» (Э.Ф.Замбацявичене)
		Контрольный этап				
1	Олег А.	15,3 сред	6 сред	4 низ	8 низ	25 выс
2	Катя Г.	21,2 выс	8 выс	7 сред	13 сред	23,3 выс
3	Илья Д.	17,1 сред	9 выс	4 низ	7,5 низ	22, 5 выс
4	Любовь Е.	26 выс	10 выс	10 выс	14 сред	25 выс
5	Соня Ж.	16,4 сред	7 сред	4 низ	8 низ	22,5 выс
6	Дарья З.	23,3 выс	7 сред	9 выс	13,5 сред	18 выс
7	Полина К.	26 выс	10 выс	6 сред	13 сред	25 выс
8	Катя Л.	24,4 выс	10 выс	7 сред	11 сред	17,1 сред
9	Кирилл Л.	26 выс	10 выс	10 выс	18 выс	22,8 выс
10	Станислава Л.	23,3 выс	9 выс	10 выс	14 сред	25 выс
11	Оксана Л.	24,6 выс	10 выс	10 выс	16,5 выс	20,5 выс
12	Полина М.	10 сред	6 сред	7 сред	8 низ	17,1 сред
13	Анна М.	17,1 сред	7 сред	6 сред	8 низ	23,3 выс
14	Саша П.	15,5 сред	9 выс	4 низ	14 сред	23,3 выс
15	Роман Р.	10 сред	4 низ	4 низ	8 низ	10,6 сред
16	Вика С.	17,5 сред	6 сред	3 низ	5 низ	8 низ
17	Снежана С.	9 низ	7 сред	7 сред	7 низ	15,1 сред
18	Карина Т.	15,3 сред	5 сред	4 низ	10,5 сред	25 выс
19	Лиза Ф.	23,3 выс	9 выс	6 сред	17 выс	23,3 выс
20	Иван Ф.	17,1 сред	10 выс	9 выс	14,5 сред	14,6 сред
21	Кира Х.	9 низ	7 сред	4 низ	8 низ	15,1 сред
22	Руслан Х.	17,6 сред	7 сред	7 сред	7 низ	10,8 сред
23	Матвей Ш.	26 выс	6 сред	4 низ	14 сред	25 выс
Итог		Выс. 11 чел. Сред. 10 чел. Низ. 2 чел.	Выс. 11 чел. Сред. 11 чел. Низ. 1 чел.	Выс. 6 чел. Сред. 8 чел. Низ. 9 чел.	Выс. 3 чел. Сред. 10 чел. Низ. 10 чел.	Выс. 15 чел. Сред. 7 чел. Низ. 1 чел.

Результаты диагностик контрольной группы на контрольном этапе

(4 «В» класс)

№	Имя	Методика «Выявление существенных признаков предметов и явлений» (Э.Ф.Замбацявичене)	Методика «Четвертый лишний» (А.Ф.Ануфриев, С.Н.Костромина)	Методика «Умозаключения по анalogии» (Л.И.Перслени, Л.Ф.Чупрова)	Методика «Выявление общих понятий» (Е.И.Рогов)	Методика «Выявление умения обобщать» (Э.Ф.Замбацявичене)
		Контрольный этап				
1	Артем А.	26 выс	10 выс	7 сред	14 сред	25 выс
2	Света Б.	21,3 выс	8 выс	9 выс	13 сред	20,2 выс
3	Антон В.	17,3 сред	10 выс	4 низ	8 низ	17,1 сред
4	Вова В.	6,3 низ	7 сред	4 низ	7,5 низ	10,6 сред
5	Катя Д.	23,3 выс	10 выс	10 выс	14 сред	25 выс
6	Коля Е.	26 выс	7 сред	7 сред	12,5 сред	22,5 выс
7	Антон К.	9,1 низ	6 сред	4 низ	7 низ	17,1 сред
8	Настя К.	26 выс	9 выс	6 сред	13,5 сред	25 выс
9	Полина М.	26 выс	5 сред	7 сред	11 сред	25 выс
10	Настя М.	16,4 сред	6 сред	9 выс	16,5 выс	22,5 выс
11	Александр М.	15,5 сред	7 сред	4 низ	8 низ	17,2 сред
12	Юля Р.	26 выс	7 сред	4 низ	18,5 сред	15,1 сред
13	Вова С.	17,7 сред	8 выс	7 сред	13,5 сред	22,9 выс
14	Костя С.	18,1 сред	4 низ	4 низ	8 низ	22,5 выс
15	Марина С.	17,7 сред	7 сред	7 сред	10,5 сред	25 выс
16	Лиза Т.	26 выс	10 выс	9 выс	17 выс	20,8 выс
17	Глеб Т.	18,3 сред	6 сред	4 низ	14 сред	17,1 сред
18	Коля Х.	26 выс	9 выс	6 сред	13,5 сред	25 выс
19	Юлия Х.	18,5 сред	7 сред	4 низ	13 сред	25 выс
20	Полина Ш.	17,6 сред	7 сред	10 выс	8 низ	17,5 сред
21	Алена Ш.	15,3 сред	10 выс	7 сред	13 сред	17,4 сред
22	Саша Ш.	18,2 сред	4 низ	4 низ	7 низ	24,1 выс
23	Юля Ю.	23,3 выс	8 выс	4 низ	10 сред	14,6 сред
Итог		Выс. 10 чел. Сред. 11 чел. Низ. 2 чел.	Выс. 10 чел. Сред. 11 чел. Низ. 2 чел.	Выс. 5 чел. Сред. 8 чел. Низ. 10 чел.	Выс. 2 чел. Сред. 14 чел. Низ. 7 чел.	Выс. 14 чел. Сред. 9 чел. Низ. 0 чел.