МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

**«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**(ФГБОУ ВО «КубГУ»)**

**Факультет педагогики, психологии и коммуникативистики**

**Кафедра педагогики и методики начального образования**

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

**ИГРОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

Работу выполнила \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.А. Рыбалкина

(подпись)

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) Начальное образование, 3 курс ОФО

Научный руководитель

канд. пед. наук, доцент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Ю.Д. Гакаме

(подпись)

Нормоконтролер

ст. преподаватель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Г.Б. Мардиросова

(подпись)

Краснодар

2020

**СОДЕРЖАНИЕ**

Введение 3

1 Теоретические основы использования педагогических игр учителем начальных классов 6

1.1 Сущность понятия игровое моделирование 6

1.2 Возрастные особенности формирования познавательного интереса младших школьников 10

1.3 Конструирование уроков в начальной школе на основе игрового моделирования 12

2 Экспериментальная работа по формированию познавательных учебных действий у младших школьников посредством педагогических игр 16

2.1 Диагностика исходного уровня познавательного интереса   
младших школьников 16

2.2 Реализация педагогических условий по использованию игрового моделирования на уроках в начальной школе 19

2.3 Исследование динамики развития познавательного интереса 27

Заключение 31

Список использованных источников 33

Приложение А Методика выявления уровня школьной мотивации   
учащихся по анкете Н.Г. Лускановой 35

Приложение Б Методика выявления познавательной активности   
младшего школьника по анкете А.А. Горчинской 38

**ВВЕДЕНИЕ**

В современном обществе наблюдается тенденция к быстрому развитию науки и техники, увеличивается объем информации, увеличивается скорость ее поступления и обработки. Происходят резкие перемены во всех сферах общественной жизни, не исключение и образование. Школа нацелена на формирование сильной, творческой, готовой к самостоятельным решениям личности. Для этого обучающиеся должны иметь: исследовательские способности, способность к рефлексии, самореализации, постановки цели, эффективной коммуникации и так далее. Все эти компетенции развиваются и активизируются в процессе урока с участием педагога. Современный учитель должен использовать в своей работе не только традиционные методы обучения, но и интерактивные.

Целесообразно внедрять в свою педагогическую деятельность технологию игрового моделирования, которая базируется на передовых представлениях детской психологии. С помощью игрового моделирования ученики могут наглядно выявить существенные особенности изучаемых явлений. Игровое моделирование является способом развития познавательного интереса и мотивации младших школьников. Интерес к приобретению знаний формируется у школьников только при условии определённой организации педагогом учебного процесса. В ходе игрового моделирования у школьников активизируются внимание, воображение, память, умение анализировать, сопоставлять, делать выводы. Игровое моделирование позволяет вовлечь каждого в активную работу, в нем реализуется интерес к перевоплощению и импровизациям, создаются особые условия, при которых обучающиеся могут осуществлять самостоятельный поиск знаний.

Проблема использования игрового моделирования в образовательном процессе рассматривается в различных аспектах. Такие исследователи как А. Дахин, С. Рубенштейн, К. Ушинский изучали ее с позиции педагогики. В трудах Л. Выготского, А. Леонтьева, Э. Берна и др. игровое моделирование представлено с позиции психологического подхода. В свою очередь, великие мыслители древности – Гераклит, Демокрит, Лукреций, Платон, Сократ, Аристотель – заложили философские основы метода игрового моделирования. О. Финк, Х. Гадамер, И. Кант также описывали философский подход в применении игры в обучении и воспитании.

*Актуальность исследования* обусловлена потребностью учителей в уточнении педагогических условий для использования игрового моделирования на уроках в начальной школе.

*Проблема исследования*заключается впротиворечии между современными требованиями к организации учебно-познавательной деятельности, и недостаточным использованием в педагогической практике возможностей игрового моделирования, позволяющим в полной мере достигать задач формирования познавательного интереса.

*Цель исследования*отобрать, реализовать педагогические условия организации урока на основе игрового моделирования, способствующих развитию познавательного интереса младших школьников и проверить их эффективность.

*Объект исследования:*процесс развития познавательного интереса младших школьников.

*Предмет исследования:* методы игрового моделирования.

*Гипотеза исследования*: если проводить уроки на основе игрового моделирования с учётом таких условий как: реализация принципов использования имитационных методов обучения на уроках в начальной школе; составление учебно-игровых заданий с учётом: личного опыта учащихся, отражения проблем действительности, учебными возможностями и познавательного интереса младших школьников; проведение уроков по специально разработанной технологической карте имитационного урока, то уровень познавательного интереса и успеваемость будут иметь положительную динамику

*Задачи исследования:*

1. Проанализировать психолого-педагогическую литературу по проблеме исследования;
2. Исследование исходного уровня сформированности познавательного интереса младших школьников;
3. Разработать, реализовать и проверить эффективность педагогических условий использования игрового моделирования на уроках в начальной школе как способа развития познавательной активности;
4. Исследовать динамику развития познавательного интереса младших школьников.

*Методы исследования:*

Теоретические:изучение, анализ, обобщение педагогической литературы;

Эмпирические: естественный педагогический эксперимент

Математические методы обработки данных

*База исследования:*г. Краснодар МБОУ «СОШ №20»

**1 Теоретические основы использования педагогических игр учителем на уроках в начальной школе**

* 1. **Сущность понятия игровое моделирование**

В современной дидактике четко прослеживается тенденция активного применения в образовательном процессе педагогической инноватики. Среди универсальных педагогических технологий, позволяющих совмещать традиционные методы обучения и инновационные процессы в современном образовании, выделяют игровое моделирование, которое предлагает построение абстрактных моделей в педагогической науке для решения теоретических и эмпирических задач образовательного процесса. Проблема использования игрового моделирования в образовательном процессе рассматривается в различных аспектах.

Такие исследователи как А.Н. Дахин, С. Рубенштейн, К.Д. Ушинский изучали ее с позиции педагогики. В трудах Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Э. Берна и др. игровое моделирование представлено с позиции психологического подхода. В свою очередь, великие мыслители древности – Гераклит, Демокрит, Лукреций, Платон, Сократ, Аристотель – заложили философские основы метода игрового моделирования. О. Финк, Х. Гадамер, И. Кант также описывали философский подход в применении игры в обучении и воспитании. Чтобы определить сущность игрового моделирования как инновационной технологии в образовательном процессе, рассмотрим основные определения понятий «модель», «моделирование», «игра», «игровое моделирование» [18].

В.А. Ясвин в книге «Образовательная среда: от моделирования к проектированию» рассматривает возможности применения модели в целях изучения образовательной среды. Автор указывает, что под моделью подразумевается искусственно созданное для изучения явления.

В словаре терминов по общей и социальной педагогике под понятием игра подразумевается форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.

Д.Н. Узнадзе характеризовал игру как форму психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности.

По мнению Л.С. Выготского, игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок [4].

А.Н. Леонтьев определял сущность игры как свободу личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов».

Основываясь на вышеобозначенных определениях понятий, процесс моделирования возможно характеризовать как деятельность по получению нового знания, при помощи искусственно созданной системы. Данный метод базируется на способности человеческого мышления к абстрактному сопоставлению свойств различных объектов, то есть к установлению аналогий.

Моделирование ‒ это своеобразный метод обучения, основанный на исследовании каких–либо явлений, процессов или различных систем путем построения и изучения их моделей, использования моделей для определения и характеристик реальных предметов, явлений, систем [2].

А.П. Панфилова определяет «игровое моделирование» как метод, позволяющий преподавателю не только влиять на формирование умений и навыков творческого и интеллектуального развития обучаемых, изменять их мотивацию, но и приобретать инновационный практический опыт по решению интеллектуальных, творческих, тупиковых и кризисных проблем.

Цель игрового моделирования: изложить изучаемый материал так, чтобы на основе логических связей темы он стал доступным, появился в долговременной памяти учащегося.

В настоящее время проблема использования игрового моделирования в педагогическом процессе является актуальной и особо важной. Ее весомость определяется целым рядом факторов:

Во-первых, существует потребность школ в эффективных средствах активизации познавательной деятельности учащихся, в связи с увеличивающимся потоком информации;

Во-вторых, игровое моделирование имеет недостаточную теоретическую и практическую базу, для внедрения его в образовательный процесс.

В-третьих, современному обществу, нужна активная, инициативная молодежь, способная самостоятельно находить решение проблем и приобретать знания.

В ходе изучения вопроса игрового моделирования исследователями были выделены следующие правила технологии игрового моделирования: поставить себя в ситуацию, которая может возникнуть в реальной жизни; адаптироваться к определенной роли в подобной ситуации; вести себя так, как если бы все происходило в реальной жизни.

Выделяют четыре структурные группы элементов игрового моделирования, которые имеют место при реализации всех форм и методов активного обучения.

1. Проблемное содержание.

Имитационная модель ‒ это основной, центральный элемент деловой игры. Если рассматривать весь комплекс методов активного обучения, то в основе других игровых форм вместо нее могут использоваться творческие задачи, ситуационные задачи, проблемные вопросы.

1. Игровая среда.

Организация участников игрового действия.Этот элемент игры отражается способах формирования команд, определении и распределении ролей.

1. Игровое взаимодействие.

Порядок, вид и способы действий участников определяют правила, которые описываются отдельно или в сценарии игры. Условия, в которых осуществляется игровое взаимодействие, называют игровой обстановкой.

1. Методическое обеспечение.

Требование формирования дидактической модели игрового действия, реализации принципа двухплановости выполняется при осуществлении всех перечисленных выше игровых элементов, но только дидактическим целям служат такие игровые элементы, как погружение, рефлексия и система оценивания. Они обеспечивают успешность игрового действия и поэтому в наибольшей степени отвечают дидактическим целям игры [2].

Игровое моделирование включает в себя активные методы обучения т.е. такую систему методов, которая направлена главным образом не на изложение преподавателем готовых знаний, а на самостоятельное овладение учениками знаниями в процессе активной познавательной деятельности

На рисунке 1 представлена классификация имитационных методов обучения, используемые на уроках.

|  |
| --- |
| Имитационные методы обучения |

Игровые методы

Неигровые методы

|  |
| --- |
| Кейс-стади; решение ситуационных задач; разбор деловой документации; разбор конфликтов; имитационные упражнения |

Ролевая игра; деловая игра; имитационные игры; игровое проектирование; инновационные игры; организационно-деятельностные игры

Рисунок 1 – Имитационные методы обучения

Таким образом, в учебно-воспитательном процессе игровое моделирование является важным инструментом развития как познавательных процессов, так и их познавательной активности обучающихся в ходе освоения ими учебных дисциплин.

**1.2 Возрастные особенности формирования познавательного интереса младших школьников**

Возрастные психологические особенности учеников начальной школы, их естественное любопытство, чувствительность, особое отношение к овладению новым, готовность воспринимать все, что дает учитель, создают благоприятные условия для формирования познавательного интереса. Формирование познавательного интереса – это усовершенствование приемов и методов, которые обеспечивают активную, самостоятельную теоретическую и практическую деятельность учеников на всех ступенях образовательного процесса. Действенность какого-либо метода определяется успешностью приобретения учащимися знаний, умений и навыков, а также формированием их познавательных способностей. Для формирования познавательного интереса учащихся целесообразно использовать разнообразные способы организации процесса обучения и воспитания. Прежде всего, это нестандартные формы организации урока [13].

Познавательный интерес определяют как необходимое и ключевое средство в обучении учащихся начальной школы. Без развития познавательного интереса у учащихся достижение цели обучения не только трудно в достижении, но и практически невозможно. В своем развитии познавательный интерес проходит последовательные стадии, которые можно определить как любознательность, познавательный интерес и теоретический интерес. Характерной особенностью младшего школьного возраста выступают познавательные интересы, которые выражаются во внимательном наблюдении за определенным процессом, рассматривании того или иного объекта или явления, в стремлении узнать у взрослых их причины и особенности, в самостоятельном поиске интересующей информации [3].

Познавательный интерес детей 7–9 лет отличается непрочностью и слабой дифференцированностью. В данный период достаточно редко встречается глубокий интерес к изучению какого-либо учебного предмета. К особенностям интересов младших школьников исследователи относят: подражательность; непостоянство, кратковременность; поверхностность; близость к собственному жизненному опыту; разбросанность (ученик интересуется многими совершенно разными областями знаний, без всякой их связи); направленность на ближайший результат [10].

Нами были рассмотрены уровни познавательного интереса у детей младшего школьного возраста:

1. Элементарным уровнем считают непосредственный интерес к занимательным явлениям, к новым фактам получаемой учеником в ходе обучения информации. Такой интерес ярко выражен и характеризуется открытостью. Младшие школьники часто задают неожиданные вопросы. У них просыпается любопытство.
2. Средний уровень познавательного интереса у младших школьников определяет интерес к познанию явлений, которые составляют более глубокую внутреннюю суть и нередко невидимую. Такой уровень требует догадки, поиска, активного оперирования приобретёнными способами действий, умениями и навыками, определенного запаса знаний.
3. Высокий уровень познавательного интереса представляет интерес учащихся младшего школьного возраста к установлению общих принципов, действующих в различных условиях явлений, к выявлению тех или иных закономерностей, к установлению причинно-следственных связей. Обозначенный уровень непосредственно взаимосвязан с элементами исследовательской творческой деятельности, сопровождается одновременным совершенствованием усвоенных способов действия и приобретенных [17].

Развитие познавательного интереса происходит поэтапно:

1. Любопытство – этап, обусловленный внешними, неожиданными и необычными обстоятельствами, привлекающими внимание ребёнка. Занимательность может служить начальным толчком выявления интереса, средством привлечения интереса к предмету, способствующим переходу интереса со стадии простой ориентировки на стадию более устойчивого познавательного отношения.
2. Любознательность– стремление человека проникнуть за пределы увиденного. На этом этапе развития интереса достаточно сильно выражены эмоции удивления, радости познания.
3. Познавательный интерес – характеризуется познавательной активностью, ценностной мотивацией, в которой главное место занимают познавательные мотивы.
4. Теоретический интерес– познание теоретических вопросов, в свою очередь используются как инструменты познания. Этот этап характеризует человека как деятеля, субъекта, творческую личность [13].

Таким образом, познавательный интерес в процессе развития детей младшего школьного возраста выполняет различные функции: он выступает как средство активного и увлекающего ребенка обучения, как весомый мотив к интеллектуальному и длительному по времени протекания познавательной деятельности, как предпосылка успешного формирования готовности личности к дальнейшему обучению.

**1.3 Конструирование урока в начальной школе с использованием игрового моделирования**

Одной из основных задач современной школы становится подготовка учащихся к профессиональному самоопределению, формирование у них качеств, обеспечивающих успешность личностного, профессионального и карьерного роста. Смоделировать ситуацию поиска себя, анализа своих способностей и возможностей – одна из задач учителя. Чтобы подготовить учащихся к выбору будущей профессиональной деятельности в любой отрасли, учитель должен их вооружить не только определенными научными знаниями, но и выработать у них практическую смекалку, деловитость, навыки активного экономического мышления. Использование игрового моделирования в учебном процессе позволяет решить эту задачу.

В современной школе, делающей ставку на активизациюобучающей среды в образовательном процессе в соответствии с ФГОС НОО, игровое моделирование используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* как элементы более обширной технологии;
* в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технологии внеклассной работы [16].

При выборе методов и формы проведения урока с использованием технологии игрового моделирования должен учитываться дифференцированный подход к учащимся, это выражается в следующем:

1. Разбиение класса на группы так, чтобы в каждой группе были и слабые, и сильные учащиеся.
2. Предварительная дифференциация учащихся на основе контрольных работ и устных ответов.

Для того чтобы урок был урок был развивающим, воспитывающим и вызывал интерес к предмету можно использовать следующие приемы:

* имитация реальной действительности;
* проведение исследования опытным путем;
* взаимообмен знаниями и самооценка результатов исследования;
* завершающая викторина (для создания соревновательной мотивации внутри игрового коллектива между командами, что безусловно мотивирует учащихся к повышению уровня знаний);
* саморефлексия (оценивание результатов работы, осознание значимости полученных знаний в жизнедеятельности человека).

Сотрудничество учителя и учащихся осуществляется путем «диалога на равных». Учитель выступает в роли «ведущего», но при этом не оставляет роли наставника и консультанта в случае возникновения трудностей [16].

Этапы урока с использованием технологии игрового моделирования представлены на рисунке 2.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 этап  **Подготовка** |  | 2 этап  **Проведение игры** |  | 3 этап  **Анализ и обобщение** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. Разработка сценария  2. План игры  3.Общее описание  4. Подготовка оборудования |  | 1. Постановка  проблемы  2. Условия  3. Регламент  4. Распределение  ролей  5. Формирование групп |  | 1. Выход из игры  2. Рефлексия  3. Оценка и самооценка  4. Выводы и обобщения |

Рисунок 2 – Этапы урока с использованием игрового моделирования

А.П. Панфилова выделяла основные атрибуты методов игрового моделирования:

* игровое моделирование имитирует тот или иной аспект целенаправленной человеческой деятельности;
* участники игрового моделирования получают разнообразны игровые и профессиональные роли, которые определяют различие их интересов и побудительных стимулов в игре;
* игровые действия регламентируются системой правил, штрафов и поощрений;
* в игровом моделировании преобразуются пространственно-временные характеристики моделируемой деятельности;
* преимущественное большинство деловых игр носит условный характер;
* контур регулирования процесса игрового взаимодействия включает в себя блоки: концептуальный, сценарный, постановочный, сценический, блок анализа, критики и рефлексии, блок оценивания работы участников [16].

В результате анализа психолого-педагогической литературы нами определено несколько условий использования игрового моделирования на уроках в начальной школе, в частности, организационно-педагогические условия, психолого-педагогические условия, дидактические условия.

Таблица 1 – Педагогические условия использования игрового моделирования

|  |  |
| --- | --- |
| Условия | Необходимые действия |
| Организационно-педагогические условия | * координация действий учеников; * соблюдение регламента игры и иных норм, правил игровой деятельности; * сохранение дисциплины на уроке; * соответствие игрового материала и заданий, предложенных ученикам, основным задачам образовательного процесса в целом и конкретного урока в частности |
| Психолого-педагогические условия | * создание ситуации успеха; * сохранение благоприятного эмоционального фона и атмосферы игры; * поддержание здоровой конкурентной среды (элемент состязательности) в коллективе на время применения игровой деятельности; * учет индивидуальных интеллектуальных и творческих способностей участников игровой деятельности |
| Дидактические условия | * формирование необходимых компетенций у учеников в процессе применения игровой деятельности на уроке; * ориентирование учеников на основные проблемные вопросы изучаемой в ходе игровой деятельности темы; * обучение применению знаний по данному предмету |

Таким образом, при проведении урока с использованием игрового моделирования, учителю стоит обратить внимание на такие аспекты как: этапы урока, приёмы игрового моделирования, педагогические условия использования игрового моделирования. Не менее важен дифференцированный подход при использовании игрового моделирования, а также основные атрибуты методов игрового моделирования.

**2 Экспериментальная работа по развитию познавательного интереса младших школьников**

**2.1 Диагностика уровня сформированности познавательного интереса и успеваемости у детей младшего школьного возраста**

Целью проведения данного исследования стало подтверждение гипотезы о том, что разработанные нами уроки на основе игрового моделирования с учётом таких условий как:

1. Реализация принципов использования имитационных методов обучения на уроках в начальной школе.
2. Составление учебно-игровых заданий с учётом: личного опыта учащихся, отражения проблем действительности, учебными возможностями и познавательного интереса младших школьников.
3. Проведение уроков по специально разработанной технологической карте имитационного урока, то уровень познавательного интереса и успеваемость на уроках окружающего мира будут иметь положительную динамику.

Задачи были поставлены следующие:

1. Определить уровень сформированности познавательного интереса у учащихся на начало эксперимента.
2. Разработать и реализовать уроки на основе игрового моделирования с учётом педагогических условий.
3. Определить уровень сформированности познавательного интереса у учащихся на конец эксперимента.

Исследование проводилось на базе МБОУ СОШ №20 г. Краснодара при участии учеников 3 «К» класса (классный руководитель Шпак Елена Владимировна) и учеников 3 «В» класса (классный руководитель Понамарёва Светлана Анатольевна). На базе 3 «К» класса также велась работа разработанной нами серии уроков. Состав учащихся в каждом классе следующий:

4 «К» класс – 32 ученика (из них мальчиков 18, девочек 14).

4 «В» класс – 31 ученик (из них мальчиков 15, девочек 16).

Для выявления степени сформированности познавательного интереса была использована методика «Познавательная активность младшего школьника» А.А. Горчинской.

Результаты тестирования уровня развития интереса к содержанию и процессу обучения у учащихся представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Уровень развития интереса к содержанию и процессу обучения у учащихся на констатирующем этапе эксперимента

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Классы | Уровень развития интереса к содержанию и процессу обучения | | |
| высокий | средний | низкий |
| эксп. | 28,1% (9 уч-ся) | 46% (15 уч-ся) | 25% (8 уч-ся) |
| контр. | 22,5%(7 уч-ся) | 51,7%(16 уч-ся) | 25,8%(8 уч-ся) |

Для выявления степени сформированности уровня школьной мотивации обучающихся была использована методика Н.Г. Лускановой.

Результаты тестирования уровня развития интереса к содержанию и процессу обучения у учащихся представлены в таблице 3.

Таблица 3 – Результаты исследования уровня школьной мотивации обучающихся по методике Н.Г. Лускановой на констатирующем этапе эксперимента

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Классы | Уровень школьной мотивации обучающихся | | | |
|  | | высокий | средний | низкий |
| эксп. | | 28,1% (9 уч-ся) | 46% (15 уч-ся) | 25% (8 уч-ся) |
| контр. | | 22,5% (7 уч-ся) | 51,7% (16 уч-ся) | 25,8% (8 уч-ся) |

Также, нами был разработан рефлексивный лист, с целью наблюдения за изменениями показателей на уроках с использованием игрового моделирования. Критерии наблюдения: наличие познавательных вопросов, эмоциональная вовлеченность ребенка в деятельность, мотивационный аспект. Учащиеся заполняли каждый игровой урок. Шаблон рефлексивного листа представлен на рисунке 3.

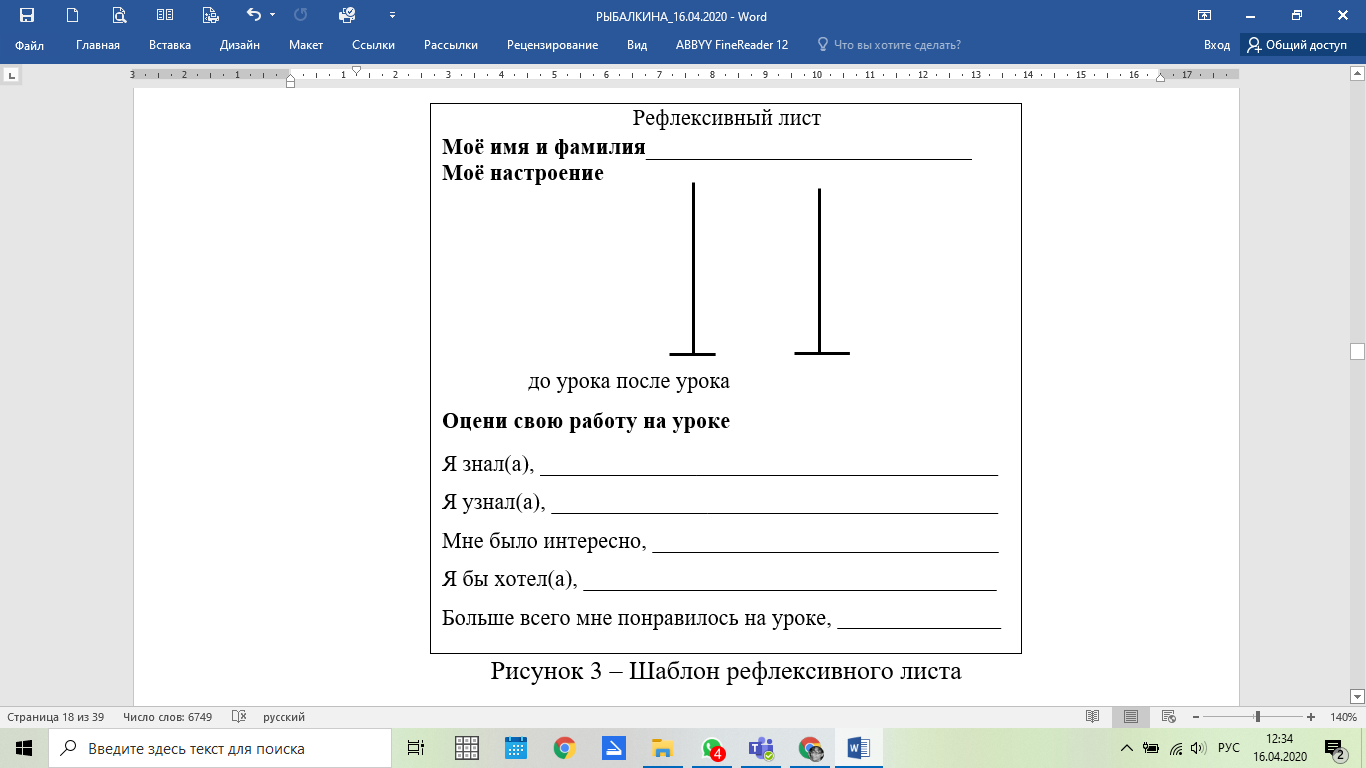


Рисунок 3 – Шаблон рефлексивного листа

Итак, на констатирующем этапе эксперимента по результатам тестирования в экспериментальном классе высокий уровень познавательного интереса, а значит, и мотивации показали 28,1% учащихся, а в контрольном – 22,5%; средний уровень был характерен для 46% учащихся экспериментального класса и для 51,7% учащихся контрольного класса; низкий уровень показали 25% экспериментального класса и 25,8% контрольного класса

Графически данные изображены на рисунке 4.

Рисунок 4 – Уровень развития интереса к содержанию и процессу обучения

Таким образом, мы выяснили, что в классе обучаются 8 детей с низким уровнем развития познавательных интересов, 15 – со средним уровнем развития познавательных интересов и 9 человек с высоким уровнем развития познавательных интересов.

**2.2 Реализация педагогических условий по использованию игрового моделирования на уроках в начальной школе**

На формирующем этапе эксперимента нами были отобраны следующие педагогические условия организации урока на основе игрового моделирования:

1. Реализация принципов использования имитационных методов обучения на уроках в начальной школе.
2. Составление учебных заданий с учётом личного опыта обучающихся и отражение проблем реальной действительности.
3. Проведение уроков по специально разработанной технологической карте имитационного урока.

Для проведения уроков с использованием игрового моделирования были учтены выделенные педагогические условия организации урока на основе игрового моделирования. Рассмотрим подробнее реализацию каждого условия:

1. Уроки были построены с учётом следующих принципов имитационных методов обучения:

* принцип имитационного моделирования ситуации предполагал создание имитационной модели работы;
* принцип проблемности содержания игры, означающий, что в предметный материал игры закладываются учебные проблемы, выстроенные в виде системы игровых заданий, в которых содержится тот или иной тип противоречий, разрешаемых младшими школьниками в процессе игры, что приводит, к выходу из проблемной ситуации использовался при составлении учебного задания;
* принцип ролевого взаимодействия в совместной деятельности основывающийся на имитации производственных функций учеников через их ролевое взаимодействие. Игра предполагала общение, основанное на субъект-субъектных отношениях, при которых развивались психические процессы, присущие мышлению младших школьников;
* принцип диалогического общения и взаимодействия партнеров в игре есть необходимое условие переживания и разрешения проблемной ситуации. Участники игры задавали друг другу вопросы. Система рассуждений каждого из партнеров обусловливала их взаимное движение к совместному решению проблемы;
* принцип двуплановости игровой учебной деятельностидает возможность внутреннего раскрепощения личности, проявления творческой инициативы. Суть его в том, что учебная деятельность, направленная на обучение и развитие младшего школьника, реализуется в игровой форме.

1. При подготовке к урокам составлялись учебные задания с учётом личного опыта обучающихся и с учётом отражения проблем реальной действительности. Для составления заданий необходимо было узнать интересы каждого учащего, уровень учебных возможностей, познавательный интерес к учебным предметам. Использовались такие способы работы как:

**-** рисунок «Моё хобби»;

**-** рефлексивный лист;

**-** обсуждение на тему «Мой любимый урок»;

**-** диагностика познавательного интереса учеников.

Так же для максимального приближения ситуации к реальной действительности, мы пользовались материалами учебников, пособиями по окружающему миру, читали статьи, изучали новшества.

1. Специально для проведения уроков с использованием имитационных методов обучения мы разработали технологическую карту урока. Данная карта соответствует теме урока. С помощью нее учитель определяет цель, которую нужно достичь на занятии, этапы игрового урока. Также, опираясь на карту, определяется оборудование, которое необходимо для проведения урока, распределяются роли в зависимости от вида игры. Учитель может выбрать уровень игрового занятия: пороговый, промежуточный или продвинутый. Нами был составлен и такой раздел как формируемые компетенции ученика, а также способ рефлексии.

Макет игровой карты представлен на рисунке 5.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Тема |  | |
| Цель |  | |
| Оборудование |  | |
| Содержание |  | |
| Этапы игры |  | |
| Роли |  | |
| Уровень игрового занятия | Пороговый |  |
| Промежуточный |  |
| Продвинутый |  |
| Формируемые компетенции |  | |
| Способ рефлексии |  | |

Рисунок050– Макет игровой карты

Рассмотрим этапы работы по подготовке и проведению уроков на основе

игрового моделирования:

1. Этап Подготовительный:

* корректно определить содержание игровой имитационной части учебной программы с учетом целей урока, интересов и практических потребностей обучаемых;
* отобрать интерактивные технологии обучения, учебные материалы, оборудование и технические средства;
* разработать сценарий и игровую модель;
* подготовить оборудование;
* регламентировать продолжительность игры.

1. Этап Проведение игры:

* постановка проблемы;
* озвучивание условий, регламента игры
* распределение ролей;
* формирование групп при необходимости.

1. Этап Анализ и обобщение:

* вывод из игры;
* подведение итогов игры, заполнение рефлексивного листа;
* оценка и самооценка;
* выводы и обобщение.

Рассмотрим подробнее фрагменты уроков с использованием имитационных методов. На рисунке 6 представлено содержание технологической карты урока по теме «Красная книга».

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Тема | Красная книга | |
| Цель | Познакомить учащихся с Красной книгой, дать возможность поразмышлять о методах сохранности животных и растений из красной книги | |
| Оборудование | Мультимедиа, плакаты, учебники, бумага, фломастеры, Красная книга Кубани, комплект для опытов | |
| Этапы игры | 1 этап подготовки игры  2 этап введение в игру  3 этап проведения игры  4 этап анализа игры и подведение итогов | |
| Роли | Научные сотрудники флоры и фауны, журналисты телеканала «Мир вокруг нас», эксперт экологической организации Гринпис | |
| Уровень игрового занятия | Пороговый |  |
| Промежуточный |  |
| Продвинутый |  |
| Формируемые компетенции | -учебно-познавательная  - предметная  - социальная  - личностная  - мотивационная | |
| Способ рефлексии | Коллективное обсуждение итогов конференции | |

Рисунок 6 – Технологическая карта урока «Красная книга»

На уроке окружающего мира по теме: «Красная книга» была использована деловая ига «Конференция». Учащиеся поделились на представителей флоры, фауны и журналистов.

Ход урока

1. Вводный этап.

– Здравствуйте дети! Сегодня наш урок пройдёт в форме деловой игры. Открываю конференцию «Значимость Красной книги». Вы – мои коллеги – научные сотрудники. Попрошу вас высказываться кратко, ясно, внимательно выслушивать выступающего, уважайте друг друга обосновывать свою точку зрения. Уважаемые коллеги, прошу вас занять свои места за круглым столом.

2. Объявление темы. Постановка проблемы.

– Наша дискуссия будет посвящена Красной книге. Нам необходимо изучить виды животных и растений, занесенных в книгу, а также разработать памятки, как сохранить исчезающие виды.

– Давайте напомним всем присутствующим, что такое Красная книга (учитель рассказывает историю Красной книги, учащиеся отвечают вопросы и рассказывают известные факты).

3. Исследование проблемы.

– На нашей конференции присутствуют научные сотрудники, которые изучают флору и фауну. А также давайте поприветствуем журналистов с телеканала «Мир вокруг нас» и эксперта экологической организации Гринпис.

– Предоставляю слово научным сотрудникам в области флоры. После выступления коллег журналисты могут задать интересующие вопросы (учащиеся кратко рассказывают о растениях, которые занесены в Красную книгу, о причинах их исчезновения, о том, как сохранить исчезающие растения. Журналисты и эксперты могут задать вопросы выступающим.

– Коллеги, не забываем культуре проведения конференции.

– Уважаемые коллеги я предлагаю вам посмотреть фильм о растениях Красной книги.

– Далее на нашей конференции выступят научные сотрудники, изучающие фауну (учащиеся рассказывают о животных Красной книги).

– Итак, мы познакомились с вашими докладами. А теперь я предлагаю вам ответить на вопрос «Как предотвратить исчезновение редких видов растений и животных?» Давайте вместе создадим памятки по охране животных и растений Красной книги (учащиеся создают памятки, используя бумагу, фломастеры, карандаши).

– Давайте представим наши результаты (ученики рассказывают о том, что изобразили и вешают памятки на доску).

4. Итог урока. Рефлексия.

– Подведём итоги нашей конференции. Сегодня мы с вами обсудили актуальную в современном мире тему «Красная книга». Мы обобщили знания о флоре и фауне Красной книги. Успешно разработали памятки по охране растений и животных. Давайте обсудим, что нового вы сегодня узнали. Понравилось ли вам быть в роли научных сотрудников, журналистов, экспертов? Хотели бы вы ещё раз побывать на конференции?

– Спасибо вам, уважаемые коллеги, за то, что помогли организовать нашу конференцию!

В таблице 4 представлено содержание технологической карты урока по теме: «Путешествие по промышленным предприятиям».

Таблица 4 – Технологическая карта урока «Путешествие по промышленным предприятиям»

|  |  |
| --- | --- |
| Компонент урока | Содержание компонента урока |
| Тема | Виды промышленности |
| Цель | Познакомить учащихся с отраслями промышленности |
| Оборудование | Компьютер, доска, проектор, карта путешествия |
| Содержание | На уроке ученикам предлагается отправиться в путешествие. Учитель раздаёт ученикам маршрутные карты, на которых обозначены все станции. По мере прохождения станций, учащиеся должны заполнять маршрутные карты информацией о каждой отрасли. Презентация с интересными заданиями, станциями включена на доске. |
| Этапы игры | 1 этап подготовки игры  2 этап введение в игру  3 этап проведения игры  4 этап анализа игры и подведение итогов |

Продолжение таблицы 4

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Компонент урока | Содержание компонента урока | |
| Роли | Гид – учитель  Путешественники – ученики | |
| Уровень игрового занятия | Пороговый |  |
| Промежуточный |  |
| Продвинутый |  |
| Формируемые компетенции | * учебно-познавательная * предметная * социальная * личностная * мотивационная | |
| Способ рефлексии | Рефлексивный лист | |

1 этап подготовки игры. На данном этапе ученики занимают свои места. Учитель раздаёт карты путешествия и рефлексивные листы.

2 этап введение в игру. Учеников знакомят с ходом игры. Заполняют на рефлексивном листе шкалу настроение «до урока». Организация ситуации путешествия. Ученики вместе с учителем определяют тему и цель урока.

3 этап проведения игры. Путешествуют по станциям и делают пометки на карте путешествия, выполняют различные задания для того, чтобы попасть на следующую станцию

4 этап анализа игры и подведение итогов. Возвращение в реальность. Подведение итогов урока. Заполнение рефлексивных листов.

На уроке окружающего мира по теме: «Виды промышленности» была использована игра «Путешествие по промышленным предприятиям». Учащиеся занимали свои посадочные места. Учащиеся заполняют в рефлексивном листе шкалу настроения «до урока». Учитель объяснял ход игры. В классе была имитация туристического автобуса. После проверки посадки, учащиеся отправились в путь. По пути им встречаются различные станции, которые им заранее известны, ведь у каждого есть своя карта путешествия. Чтобы передвигаться от станции к станции, ученики должны выполнять задания: отгадывать загадки, ребусы, составлять картинки. По мере прохождения станции, учащиеся заполняют карты путешествия информацией о каждой станции, которая потом поможет им сформулировать устный ответ по данной теме. Когда все станции позади школьный автобус возвращает ребят в реальность. Ребята обсуждают с учителем путешествие делятся информацией о видах промышленности. Далее заполняют рефлексивные листы. Учитель благодарит учеников за интересное путешествие.

На рисунке 7 представлена карта путешествия

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Карта путешествия по промышленным предприятиям**  1.Добывающая 2. Электроэнергетика   |  | | --- | | 5.Электронная промышленность |   Промышленность     |  | | --- | | 4.Машиностроение |  |  | | --- | | 3.Металлургия |  |  | | --- | | 6.Химическая промышленность |  |  | | --- | | 7.Лёгкая промышленность |  |  | | --- | | 8.Пищевая промышленность | |

Рисунок 7 – Карта путешествия

Таким образом, все перечисленные игры с использованием имитационных технологий позволяют развить уровни ценностного отношения младших школьников к природе и окружающей среде.

**2.3 Исследование динамики развития познавательного интереса**

На заключительном, контрольном, этапе опытно-экспериментального исследования, мы определяли продуктивность предложенной нами методики формирования познавательного интереса младших школьников. Мы наблюдали за учащимися экспериментального 3 «К» класса на протяжении всего эксперимента.

Анализируя рефлексивные листы учащихся можно сделать вывод, что, безусловно, проделанная работа способствовала формированию познавательного интереса младших школьников на уроках технологии. Это проявлялось в том, что при использовании игровых моментов на занятиях, дети проявляли больший интерес к процессу творчества, у них появлялась положительная мотивация, которая способствовала повышению уровня эмоционального настроя. Также, мы заметили, что повысилась и производительность труда, дети стали выполнять работу быстрее, у детей оставалось больше времени для анализа своих творческих работ и на оценку работ одноклассников., в конце занятия ученики успевали полностью убрать рабочее месте, при этом все задачи и цели, поставленные в начале урока, были полностью выполнены.

Повторно было проведено тестирование для выявления степени сформированности познавательного интереса на основе методики «Познавательная активность младшего школьника» А.А. Горчинской.

Результаты контрольного тестирования уровня развития интереса к содержанию и процессу обучения у учащихся представлены на рисунке 8.

Рисунок 8 – Уровень развития интереса к содержанию и процессу обучения

Полученные данные показали, что уровень показателей познавательных интересов у детей экспериментальной и контрольной групп после проведения формирующих занятий стал различным. Уровень развития показателей у детей экспериментальной группы стал значительно выше, чем у детей контрольной группы, с которыми не проводилось специальных занятий.

Итак, на контрольном этапе эксперимента по результатам тестирования в экспериментальном классе высокий уровень познавательного интереса, а значит, и мотивации показали 65,6% учащихся, а в контрольном – 22,5%; средний уровень был характерен для 25% учащихся экспериментального класса и для 51,7% учащихся контрольного класса; низкий уровень показали 9,3% экспериментального класса и 25,8% контрольного класса.

Для повторного выявления степени сформированности уровня школьной мотивации обучающихся была использована методика Н.Г.0Лускановой.

Результаты контрольного тестирования уровня развития интереса к содержанию и процессу обучения у учащихся представлены на рисунке 9.

Рисунок 9 – Уровень школьной мотивации обучающихся

Результаты диагностики уровня школьной мотивации у учеников экспериментальной и контрольной групп на контрольном этапе исследования стали различны. Уровень развития показателей у детей экспериментальной группы стал значительно выше, чем у детей контрольной группы, с которыми не проводилось специальных занятий.

На контрольном этапе эксперимента по результатам тестирования в экспериментальном классе высокий уровень школьной мотивации показали 72% учащихся, а в контрольном – 22,5%; средний уровень был характерен для 19% учащихся экспериментального класса и для 55% учащихся контрольного класса; низкий уровень показали 9% экспериментального класса и 22,5% контрольного класса.

Итак, проанализировав совокупность результатов, полученных нами на констатирующем и контрольном этапах эксперимента, мы составили сравнительные таблицы, в которых указали какое количество учеников и какой процент от класса находился на разных уровнях сформированности познавательного интереса до и после проведения опытно – экспериментального исследования.

В таблице 5 представлена сравнительная характеристика результатов первичной и повторной диагностик уровня сформированности познавательного интереса.

Таблица 5 – Динамика развития познавательного интереса

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Констатирующий этап эксперимента | | | | | Контрольный этап эксперимента | | | |
|  | Кол-во | Уровни | | | Кол-во | Уровни | | |
| высокий | средний | низкий | высокий | средний | низкий |
| Эксп. | 32 | 28,1%  (9 уч-ся) | 46%  (15 уч-ся) | 25%  (8 уч-ся) | 32 | 65,6%  (21 уч-ся) | 25%  (8 уч-ся) | 9,3%  (3 уч-ся) |
| Контр. | 31 | 22,5%  (7 уч-ся) | 51,7%  (16 уч-ся) | 25,8%  (8 уч-ся) | 31 | 22,5%  (7 уч-ся) | 51,7%  (16 уч-ся) | 25,8%  (8 уч-ся) |

В таблице 6 представлена сравнительная характеристика результатов первичной и повторной диагностик уровня сформированности школьной мотивации обучающихся.

Таблица 6 – Динамика развития уровня школьной мотивации обучающихся

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Констатирующий этап эксперимента | | | | | Контрольный этап эксперимента | | | |
|  | Кол-во | Уровни | | | Кол-во | Уровни | | |
| высокий | средний | низкий | высокий | средний | низкий |
| Эксп. | 32 | 65,6%  (21 уч-ся) | 25%  (8 уч-ся) | 9,3%  (3 уч-ся) | 32 | 72% (23уч-ся) | 19%  (6 уч-ся) | 9%  (3 уч-ся) |
| Контр. | 31 | 22,5%  (7 уч-ся) | 51,7%  (16 уч-ся) | 25,8%  (8 уч-ся) | 31 | 22,5%  (7 уч-ся) | 55%  (17 уч-ся) | 22,5%  (7 уч-ся) |

Таким образом, для отслеживания результатов нами условно были выявлены три уровня познавательного интереса. На контрольном этапе показатели в экспериментальном классе значительно улучшились по сравнению с началом эксперимента. Это подтвердило продуктивность разработанной системы по формированию познавательного интереса младших школьников.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В ходе работы, мы изучили и проанализировали психолого-педагогическую литературу по исследуемой теме, рассмотрели критерии, методы и средства по формированию познавательного интереса младших школьников, разработали, реализовали и проверили эффективность педагогических условий использования игрового моделирования на уроках в начальной школе как способа развития познавательной активности, провели диагностику сформированности познавательного интереса обучающихся, а также уроки с использованием игровых форм обучения. Тем самым нами достигнута цель исследования, которая состояла в том, чтобы отобрать, реализовать педагогические условия организации урока на основе игрового моделирования, способствующих развитию познавательного интереса младших школьников.

В ходе написания курсовой работы нами были решены следующие задачи:

1. Провели анализ психолого-педагогической и методической литературы по проблеме формирования познавательного интереса на уроках технологии;

2. Определили уровень сформированности познавательного интереса у учащихся на начало эксперимента;

3. Разработали и реализовали уроки на основе игрового моделирования с учётом педагогических условий

4. Определили уровень сформированности познавательного интереса у учащихся на конец эксперимента.

На констатирующем этапе мы выявили, что в классе обучаются 25% (8 уч-ся) детей с низким уровнем развития познавательных интересов, 46% (15 уч-ся) со средним уровнем развития познавательных интересов и 28,1% (9 уч-ся) с высоким уровнем развития познавательных интересов.

Анализ проведенной работы показал, что необходимо провести работу для формирования познавательного интереса школьников на уроках. Для этого использовали уроки с использованием игрового моделирования, которые способствуют повышению интереса. В заключение эксперимента, повторно была проведена диагностика уровня сформированности познавательного интереса испытуемых. Мы получили результаты, которые говорят о продуктивности нашей работы: высокий уровень познавательного интереса, а значит, и мотивации показали 65,6% учащихся, а в контрольном – 22,5%; средний уровень был характерен для 25% учащихся экспериментального класса и для 51,7% учащихся контрольного класса; низкий уровень показали 9,3% экспериментального класса и 25,8% контрольного класса. Это говорит о том, что работа по формированию познавательного интереса младших школьников в 3 «К» классе была результативной.

Таким образом, мы выполнили все поставленные задачи и доказали гипотезу: если проводить уроки на основе игрового моделирования с учётом таких условий как: реализация принципов использования имитационных методов обучения на уроках в начальной школе; составление учебно-игровых заданий с учётом: личного опыта учащихся, отражения проблем действительности, учебными возможностями и познавательного интереса младших школьников; проведение уроков по специально разработанной технологической карте имитационного урока, то уровень познавательного интереса и успеваемость будут иметь положительную динамику

Теоретическая и практическая значимость работы заключается в возможности использования материалов работы в педагогической деятельности.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Бабанский Ю.К. Оптимизация учебно-воспитательного процесса: Методические основы / Ю.К. Бабанский. **–** М.: Просвещение, 2002.
2. Бейсембаева А.К. Игровое моделирование как инновационная технология в образовании // Молодой ученый, 2018.
3. Божович Л.И. Возрастные закономерности формирования личности ребёнка / Л.И. Божович. **–** М.; СПб.: Питер, 2006.
4. Выготский Л.С. Игра и ее роль психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский. **–** М.: Вопросы психологии, 1997.
5. Выготский Л.С. Собрание сочинений: Вопросы теории и истории психологии. / Л.С. Выгодский; под ред. А.Р. Лурия, М.Г. Ярошевского. – М.: Педагогика, 1982.
6. Газман О.С., Харитонова Н.Е. В школу с игрой / О.С. Газман, Н.Е. Харитонова. – М.: Просвещение, 2011.
7. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие / М.Г. Ермолаева. **–** М.; СПб.: СПб АППО, 2005.
8. Коменский Я.А. Законы хорошо организованной школы / Я.А. Коменский. – М.: Академия, 1984.
9. Крившенко Л.П., Вайндорф-Сысоева М.Е. и др. Педагогика / Л.П. Крившенко, М.Е. Вайндорф-Сысоева и др.; под ред. Л.П. Крившенко. – М.: ТК Велби, изд-во Проспект, 2004.
10. Кулюткин Ю.Н. Мотивация познавательной деятельности / Ю.Н. Кулюткин. – М.: Просвещение, 1972.
11. Лихачев Б.Т. Педагогика / Б.Т. Лихачев. – М.: Владос, 2010.
12. Маклаков А.Г., Сидорова А.А. Особенности психического развития школьников / А.Г. Маклаков, А.А. Сидорова. – М.: Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина, 2014.
13. Маркова А.К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте: Пособие для учителя / А.К. Маркова. – М.: Просвещение, 1983.
14. Назарьева В.А. Педагогика. Ответы на экзаменационные вопросы учебное пособие для вузов / В.А. Назарьева. – М.: Экзамен, 2008.
15. Николенко Л.А. Игры в педагогическом процессе. Методические рекомендации / Л.А. Николенко. **–** М.: Просвещение, 1997.
16. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А.П. Панфилова; под общ. ред. В.А. Сластенина, И.А. Колесниковой. – М.: Академия, 2006.
17. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б.М. Бим-Бад. **–** М.: Большая рос. энцикл., 2002.
18. Подласый И.П. Педагогика начальной школы / И.П. Подласый. – М.: Владос, 2008.
19. Сиденко А.С. Игровой подход в обучении / А.С. Сиденко. **–** М.: Просвещение, 2000.
20. Смирнов С.А., Котова И.Б., Шиянов Е.Н. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии: учеб. для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений / С.А. Смирнов, И.Б. Котова, Е.Н. Шиянов и др.; под ред. С.А. Смирнова. – 4-е изд., испр. – М.: Академия, 2000.
21. Узнадзе Д.Н. Общая психология / пер. с грузинского Е.Ш. Чомахидзе; под ред. И.В. Имедадзе. **–** М.: Смысл; СПб.: Питер, 2004.
22. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987.

**ПРИЛОЖЕНИЕ А**

Методика выявления уровня школьной мотивации учащихся

по анкете Н.Г. Лускановой

Цель методики – определение школьной мотивации. Проверка уровня школьной мотивации учащихся проводится по анкете Н.Г. Лускановой, состоящей из 10 вопросов, наилучшим образом отражающих отношение детей к школе и учебному процессу, эмоциональное реагирование на школьную ситуацию.

Анкета для оценки уровня школьной мотивации Н.Г. Лускановой

1. Тебе нравится в школе?

□ не очень □ нравится □ не нравится

1. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?

□ чаще хочется остаться дома □ бывает по-разному □ иду с радостью

1. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, что желающие могут остаться дома, ты пошел бы в школу или остался дома?

□ не знаю □ остался бы дома □ пошел бы в школу

1. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?

□ не нравится □ бывает по-разному □ нравится

1. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?

□ хотел бы □ не хотел бы □ не знаю

1. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?

□ не знаю □ не хотел бы □ хотел бы

1. Ты часто рассказываешь о школе родителям?

□ часто □ редко □ не рассказываю

1. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?

□ точно не знаю □ хотел бы □ не хотел бы

1. У тебя в классе много друзей?

□ мало □ много □ нет друзей

1. Тебе нравятся твои одноклассники?

□ нравятся □ не очень □ не нравятся

Обработка данных

Количество баллов, которые можно получить за каждый из трех ответов на вопросы анкеты представлены в таблице А.1

Таблица А.1– Обработка данных

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*Пятый уровень*. Ниже 10 баллов – негативное отношение к школе, школьная дезадаптация. Такие дети испытывают серьезные трудности в обучении: они не справляются с учебной деятельностью, испытывают проблемы в общении с одноклассниками, во взаимоотношениях с учителем. Школа нередко воспринимается ими как враждебная среда, пребывание в которой для них невыносимо.

**ПРИЛОЖЕНИЕ Б**

Методика выявления познавательной активности младшего школьника

по анкете А.А. Горчинской

Цель. Оценка степени выраженности познавательной активности младших школьников.

Ход проведения. Школьнику дается бланк стандартизированной анкеты и предлагается выбрать из предъявленных возможных вариантов ответов какой-либо один.

Анкета:

1. Нравится ли тебе выполнять сложные задания по математике?

а) да;

б) иногда;

в) нет.

2. Что тебе нравится, когда задан вопрос на сообразительность?

а) помучиться, но самому найти ответ;

б) когда как;

в) получить готовый ответ от других.

3. Много ли ты читаешь дополнительной литературы?

а) постоянно много;

б) иногда много, иногда ничего не читаю;

в) читаю мало.

4. Что ты делаешь, если при изучении какой-то темы у тебя возникли вопросы?

а) всегда нахожу на них ответ;

б) иногда нахожу на них ответ;

в) не обращаю на них внимания.

5. Что ты делаешь, когда узнаешь на уроке что-то новое?

а) стремишься с кем-нибудь поделиться (с близкими, друзьями);

б) иногда тебе хочется поделиться этим с кем-нибудь;

в) ты не станешь об этом рассказывать.

Обработка данных

Варианты ответов:

а) свидетельствуют о сильно выраженной познавательной активности;

б) об умеренной;

в) о слабой выраженности.