

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(**Н И У « Б е л Г У »**)

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

Факультет дошкольного, начального и специального образования

**Кафедра теории, педагогики и методики начального образования
и изобразительного искусства**

**ФОРМИРОВАНИЕ МЕЖПРЕДМЕТНЫХ ЗНАНИЙ У МЛАДШИХ
ШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ
ИГР ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Выпускная квалификационная работа студентки

очной формы обучения

направления подготовки 44.03.01 Педагогическое образование

Профиль Начальное образование

4 курса группы 02021203

Толмачёвой Юлии Сергеевны

Научный руководитель
к.п.н., доц. Муромцева О.В.

БЕЛГОРОД 2016

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ		3
ГЛАВА 1.	ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ МЕЖПРЕДМЕТНЫХ ЗНАНИЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	
1.1	Значение игры в процессе развития младших школьников	7
1.2	Виды и формы внеурочной деятельности с использованием дидактических игр	10
1.3	Понятие «межпредметные знания» в структуре процесса обучения	22
ГЛАВА 2.	ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ФОРМИРОВАНИЮ МЕЖПРЕДМЕТНЫХ ЗНАНИЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	
2.1	Анализ педагогического опыта учителей по проблеме формирования межпредметных знаний младших школьников	35
2.2	Диагностическое исследование уровня сформированности межпредметных знаний младших школьников	38
2.3	Содержание работы по формированию межпредметных знаний в процессе использования дидактических игр во внеурочной деятельности	41
	ЗАКЛЮЧЕНИЕ	47
	БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	49
	ПРИЛОЖЕНИЕ	54

ВВЕДЕНИЕ

В последние годы в связи с научно-техническим прогрессом общества, необходимостью решения комплекса задач, стоящих перед образованием, возросла роль межпредметных связей, реализуемых преподавателями разных предметов на уроке и во внеурочной работе. Дидактическая теория межпредметных связей нашла широкое отражение в публикациях различных ученых. Межпредметные связи повышают научный уровень обучения, отражая естественные взаимосвязи процессов и явлений окружающего мира, раскрывая его материальное единство, формируют систему взглядов учащихся на природу, общество, труд. При этом развиваются диалектическое и системное мышление учащихся, гибкость ума, умение переносить и обобщать знания из разных предметов и наук. Без этих интеллектуальных способностей невозможны и творческое отношение человека к труду, и решение на практике современных сложных задач, требующих синтеза знаний из разных предметных областей. Еще в XVII веке Ян Амос Коменский говорил, что начальная школа должна учить не только чтению, письму и счету, но и полезным для детей сведениям, которые входят в фонд общих знаний, основанных на интересах детей.

Межпредметные связи во внеурочной деятельности являются средством, которое усиливает процесс воспитания путём создания дополнительных возможностей для практического применения межпредметных знаний, умений и навыков, полученных в учебной деятельности, для их дальнейшего развития и совершенствования на более высоком качественном уровне.

Для реализации межпредметных связей во внеурочной деятельности необходимы условия, при которых этот процесс будет более эффективен. Под понятием «условие» обычно понимают обстоятельство, от которого что-либо зависит, обстановку, в которой что-нибудь происходит. Мы же

придерживаемся следующего определения. Обстоятельства, от которых зависит протекание того или иного процесса, и которые влияют на его результативность, называются условиями. Сами же условия, так же как и процесс развиваются. Создание таких условий позволит учителю целенаправленно и эффективно осуществлять процесс формирования развитой, творчески активной личности младшего школьника. Мы считаем, что для повышения эффективности любого процесса необходимы три группы условий: общие, частные и специфические.

Можно выделить несколько способов, которые могут обеспечить реализацию межпредметных связей во внеурочной деятельности.

Во-первых, это интегрирование внеурочных мероприятий по различным дисциплинам при участии учителей различных специальностей. Так, например, для более глубокого погружения учащихся в ту или иную тему по «Литературному чтению», после её изучения можно провести внеурочное мероприятие с использованием межпредметных связей, для чего пригласить учителей, например, музыки и истории. На этом мероприятии у школьников должно сформироваться межпредметное знание, которое будет способствовать формированию результата первого и второго уровней, в зависимости от литературного произведения или темы мероприятия.

Во-вторых, подчинение внеурочных мероприятий по различным дисциплинам решению общих задач воспитания. Использование межпредметных связей на этих мероприятиях будут усиливать эффект воспитательных результатов первого и второго уровня.

В-третьих, использование знаний, приобретённых на уроках или на внеурочных мероприятиях по одним дисциплинам на мероприятиях или уроках по другим учебным дисциплинам. Другими словами, это практическое использование полученных ранее межпредметных знаний в процессе достижения результатов того или иного уровня.

Проблема исследования: при каких педагогических условиях формирование межпредметных знаний младших школьников будет

эффективным.

Цель исследования: решение данной проблемы.

Объект исследования: процесс формирования межпредметных знаний.

Предмет исследования: педагогические условия формирования межпредметных знаний младших школьников в процессе использования дидактических игр во внеурочной деятельности.

Гипотеза исследования: использование во внеурочной деятельности разнообразных по форме интеллектуальных (дидактических) игр будет способствовать формированию межпредметных знаний у младших школьников.

Задачи исследования:

1. проанализировать роль дидактической игры в учебном процессе;
2. определить место и роль дидактической игры на уроках в младших классах;
3. выявить основные свойства дидактических игр;

Методы исследования: анализ, синтез, обобщение, сравнение, классификация, анкетирование, наблюдение.

База исследования: 3 «В» класс, МБОУ «Лицей №10» г. Белгорода.

Структура выпускной квалификационной работы определилась логикой исследования. Она состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, приложения.

Во введении обоснована актуальность исследуемой проблемы, представлен научный аппарат: разработана проблема, определены цели, задачи, объект и предмет исследования, представлена формулировка гипотезы, в соответствии с которой были намечены основные направления практического исследования.

В первой главе «Теоретические основы формирования межпредметных знаний младших школьников в процессе использования дидактических игр во внеурочное время» дается понятие о дидактических играх,

рассматриваются педагогические условия и пути формирования и развития межпредметных знаний младших школьников.

Во второй главе «Экспериментальная работа по формированию межпредметных знаний младших школьников в процессе использования дидактических игр во внеурочной деятельности» дается анализ опыта учителей, представлен материал экспериментальной работы.

В заключении содержатся выводы и рекомендации по исследуемой проблеме.

Библиографический список состоит из 60 источников.

В приложении предлагаются материалы экспериментальной работы.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ МЕЖПРЕДМЕТНЫХ ЗНАНИЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1.1. Значение дидактической игры в процессе развития младших школьников

В последнее время в педагогике, так же как и во многих других областях науки, происходит перестройка практики и методов работы, в частности все более широкое распространение получают различного рода игры.

Внедрение в практику игровых методик напрямую связано с рядом общих социокультурных процессов, направленных на поиск новых форм социальной организованности и культуры взаимоотношений между учителем и учащимися.

Необходимость повышения уровня культуры общения учащихся в дидактическом процессе диктуется необходимостью повышения познавательной активности школьников, стимулирования их интереса к изучаемым предметам.

Не секрет, что в наш быстро меняющийся век, живущий в невероятно быстром темпе, важным звеном общественного развития является система образования в целом, и начальное образование как этап обучения подрастающих членов общества, на котором формируются основные умения и навыки, необходимые в дальнейшем обучении в частности. Темпы роста объемов учебного материала диктуют свои условия к применению методов обучения младших школьников. И методы эти зачастую направлены на количество усваиваемого материала, а отнюдь не на его качество.

Такой подход, естественно, не способствует успешному усвоению программного материала и повышению уровня количества знаний. Наоборот,

материал, плохо усвоенный учащимися, не может являться надежной опорой для усвоения новых знаний (Журнал «Начальная школа», 1994, 12).

Решение этой проблемы кроется в использовании методов обучения младших школьников, базирующихся на передовых представлениях детской психологии. И здесь на помощь учителям должна прийти игра - один из древнейших, и, тем не менее, актуальных методов обучения. Задолго до того как игра стала предметом научных исследований, она широко использовалась в качестве одного из важных средств воспитания и обучения детей.

В самых различных системах обучения игре отводится особое место. И определяется это тем, что игра очень созвучна природе ребенка. Ребенок от рождения и до наступления зрелости уделяет огромное внимание играм. Игра для ребенка - не просто интересное времяпрепровождение, но способ моделирования внешнего, взрослого мира, способ моделирования его взаимоотношений, в процессе которого, ребенок вырабатывает схему взаимоотношений со сверстниками. Дети с удовольствием сами придумывают игры, с помощью которых самые банальные, бытовые вещи переносятся в особый интересный мир приключений.

«Игра, есть потребность растущего детского организма. В игре развиваются физические силы ребенка, тверже рука, гибче тело, вернее глаз, развиваются сообразительность, находчивость, инициатива. В игре вырабатываются у ребят организационные навыки, развиваются выдержка, умение взвешивать обстоятельства и пр.» (Крупская, 203, 1973)

Там же Крупская указывала на возможность расширения впечатлений, представлений в игре, вхождения детей в жизнь, о связи игр с действительностью, с жизнью.

Для ребят дошкольного и младшего школьного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них - учеба, игра для них - труд, игра для них - серьезная форма воспитания.

В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке – игровая педагогика, которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения детей дошкольного и младшего школьного возраста и поэтому упор на игру (игровую деятельность, игровые формы, приемы) - это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальных условий жизнедеятельности. В последние годы вопросы теории и практики дидактической игры разрабатывались и разрабатываются многими исследователями: А.П. Усовой, Е.И. Радиной, Ф.Н. Блехер, Б.И. Хачапуридзе, З.М. Богуславской, Е.Ф. Иваницкой, А.И. Сорокиной, Е.И. Удальцовой, В.Н. Аванесовой, А.К. Бондаренко, Л.А. Венгером. Во всех исследованиях утвердилась взаимосвязь обучения и игры, определилась структура игрового процесса, основные формы и методы руководства дидактическими играми.

Эта работа представляет собой анализ психолого-педагогического материала по проблеме игровых методов обучения.

- В игре ребенок делает открытия того, что давно известно взрослому. Потребность в игре и желание играть у школьников необходимо использовать и направлять в целях решения определенных образовательных задач. Игра будет являться средством воспитания и обучения, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, педагог воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.
- Игра имеет социальную и историческую природу, а среда выступает как источник развития. Характер игры, её виды и структура определяется обществом.
- Дидактические игры широко используются на различных уроках в начальной школе.

Эффективность применения дидактических игр на уроках в начальной школе была доказана опытом многих педагогов и психологов.

Игровая деятельность – это особая сфера человеческой активности, в которой личность не преследует никаких других целей, кроме получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил. (Бочков, 2016, 127)

1.2. Виды и формы внеурочной деятельности с использованием дидактических игр

Природа создала детские игры для всесторонней подготовки к жизни. Поэтому они имеют генетическую связь со всеми видами деятельности человека и выступают как специфически детская форма и познания, и труда, и общения, и искусства, и спорта. Отсюда и названия игр: познавательные, интеллектуальные, строительные, игра-труд, игра-общение, музыкальные игры, художественные, игры-драматизации, подвижные, спортивные игры.

Принято различать *два основных типа игр*: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми правилами. Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы. Ко второму типу относят игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют неявно. Они - в нормах поведения воспроизводимых героев: доктор сам себе не ставит градусник, пассажир не летает в кабине летчика. (Газман, 1988, 8)

Подвижные игры - важнейшее средство физического воспитания детей, особенно в школьном возрасте. Они всегда требуют от играющих активных двигательных действий, направленных на достижение условной цели, оговоренной в правилах. Специалисты отмечают, что основные особенности подвижных игр школьников - их соревновательный, творческий, коллективный характер. В них проявляется умение действовать за команду в

непрерывно меняющихся условиях. Велико значение подвижных игр в нравственном воспитании. Они развивают чувство товарищеской солидарности, взаимопомощи, ответственности за действия друг друга.

Сюжетно-ролевые игры (иногда их называют сюжетными) занимают особое место в нравственном воспитании ребенка. Они носят преимущественно коллективный характер, ибо отражают существо отношений в обществе.

Подразделяют их на *ролевые, игры-драматизации, режиссерские, сюжетные конструкторские игры и игры с элементами труда.*

Компьютерные игры имеют преимущество перед другими формами игр: они наглядно демонстрируют ролевые способы решения игровых задач, например, в динамике представляют результаты совместных действий и общения персонажей, их эмоциональные реакции при успехе и неудаче, что в жизни трудно уловимо. Образцом таких игр могут стать народные сказки и произведения фольклора. В них дети приобретают опыт нравственного поведения в самых разнообразных условиях жизни. Такие игры помогают избежать штампов и стандартов в оценке поведения разных персонажей в разных ситуациях. Дети усваивают практически средства коммуникации, способы общения и выражения эмоций. Все компьютерные программы для детей должны быть положительно нравственно направленными, содержать элементы новизны, но ни в коем случае не должны быть агрессивными и жестокими (Начальная школа, 1999, 42)

Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. Игры по сенсорному воспитанию, словесные игры, игры по ознакомлению с природой, по формированию математических представлений. Иногда игры соотносятся с материалом: игры с дидактическими игрушками, настольно-печатные игры, словесные игры, псевдосюжетные игры.

Можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся: Игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы (игры-диалоги).

Дидактические игры – это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения. Каждый период жизни и развития ребенка характеризуется определенным ведущим видом деятельности. Под ведущей понимается та деятельность, в процессе которой происходит качественное изменение психики детей, формирование основных психических процессов и свойств личности, появляются психические новообразования, характерные именно для данного возраста (Калмыкова, 2007, 164).

Сущность игры как одного из основных видов деятельности ребенка заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношения взрослых, уточняют свои знания об окружающей действительности. Игра – средство познания действительности. Она рассматривается как:

- 1) особое отношение личности к окружающему миру;
- 2) особая деятельность ребенка, которая изменяется и разворачивается как его субъективная деятельность;
- 3) социально заданный ребенку и усвоенный им вид деятельности;
- 4) особое содержание усвоения;
- 5) деятельность, в ходе которой происходит развитие психики ребенка;
- 6) социально-педагогическая форма организации детской жизни и детского общества (Эльконин, 1980, 208).

Ведущим видом деятельности в младшем школьном возрасте является учебная деятельность, но игра продолжает оказывать большое влияние на развитие познавательных процессов, свойств и состояний личности

учащихся, поэтому она является одним из эффективных методов обучения в 1 классе и приемом работы в последующих классах.

Дидактические игры хорошо уживаются с «серьезным» учением. Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у школьников бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к учебному предмету. Игра должна рассматриваться как могущественный, незаменимый рычаг умственного развития ребенка, как вид деятельности, организуемый в процессе обучения с целью развития познавательных интересов.

В практике работы школы иногда смешивают дидактическую игру и упражнение. По всей вероятности, это происходит из-за общности учебных задач, которые решаются данными методиками. При этом упускается из виду тот факт, что дидактическая игра, кроме познавательных задач, имеет собственно игровые задачи, через реализацию которых и достигается основная цель обучения.

Использование дидактических игр в качестве средств обучения младших школьников определяется рядом причин:

1) игровая деятельность как ведущая в дошкольном детстве еще не потеряла своего значения в младшем школьном возрасте, поэтому опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы – это наиболее адекватный путь включения школьников в учебную работу;

2) освоение учебной деятельности, включение в нее первоклассников идет медленно;

3) наличие возрастных особенностей учащихся, связанных с недостаточной устойчивостью и произвольностью внимания, преимущественно произвольным развитием памяти, преобладанием

наглядно-образного типа мышления и влияние дидактических игр на развитие у учащихся этих психических процессов;

4) недостаточная сформированность познавательной мотивации, несоответствие мотивов и содержания учебной деятельности, сложности адаптации при поступлении в школу.

Дидактическая игра во многом способствует преодолению указанных трудностей.

Выделяются следующие структурные составляющие дидактической игры: дидактическая задача, игровая задача, игровые действия, правила игры, подведение итогов, результат.

Дидактическая задача определяется целью обучения и воспитательного воздействия. Она формулируется педагогом и отображает его обучающую деятельность. Так, например, в ряде дидактических игр в соответствии с программными задачами соответствующих учебных предметов закрепляется умение составлять из букв слова, отрабатываются навыки счета.

Дидактическая игра, кроме познавательных задач, имеет собственно игровые задачи, через реализацию которых и достигается основная цель обучения. Игровая задача осуществляется детьми. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка. Так, в игре «Домино» игровой задачей будет правильная постановка фишек, образующих целое слово: в игре «Часы» – установка часовой и минутной стрелок на слоговых структурах, образующих слова. Учебной задачей в обеих играх является закрепление представлений о слоговой структуре слов, формирование навыка узнавания слогов «в лицо».

Игровые действия – это основа игры. Чем разнообразнее игровые действия, тем интереснее сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи. В разных играх игровые действия различны по их направленности и отношению к играющим. Это, например, ролевые действия, отгадывания загадок, пространственные преобразования и т.д. Они связаны с игровым замыслом и исходят из него. Игровые действия

являются средствами реализации игрового замысла, но включают и действия, направленные на выполнение дидактической задачи.

Содержание и направленность правил игры обусловлены общими задачами формирования личности ученика, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями. В дидактической игре правила являются заданными. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности и поведением учащихся. Правила влияют и на решение дидактической задачи: незаметно ограничивают действия школьников, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета.

Подведение итогов осуществляется сразу по окончании игры. Это может быть подсчет очков, выявление учеников, которые лучше выполнили игровое задание, определение команды-победительницы и т.д. При этом необходимо отметить достижения каждого учащегося, подчеркнуть успехи отстающих детей.

При проведении игр необходимо сохранить все структурные элементы, так как именно с их помощью решаются дидактические задачи.

Для организации и проведения дидактической игры необходимы следующие условия:

- 1) наличие у учителя определенных знаний о дидактических играх, умений для их проведения;
- 2) выразительность проведения игры;
- 3) включение педагога в игру;
- 4) оптимальное сочетание занимательности и обучения;
- 5) средства и способы следует рассматривать как не самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач;
- 6) используемая в дидактической игре наглядность должна быть простой, доступной и ёмкой (Удальцова, 1981, 127).

Все дидактические игры можно разделить на три основных вида:

- 1) игры с предметами;

2) настольно-печатные;

3) словесные игры.

В играх с предметами используются игрушки и реальные предметы. Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов.

Ценность этих игр в том, что с их помощью ученики знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством. В играх решаются задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности в решении задач. По мере овладения новыми знаниями о предметной среде задания в играх усложняются: младшие школьники упражняются в определении предмета по какому-либо одному качеству, объединяют предметы по этому признаку (цвету, форме, качеству, назначению и т.д.), что важно для развития отвлеченного, логического мышления.

К настольно-печатным играм относят парные картинки, различные виды лото, домино, при использовании которых решаются различные развивающие задачи. Например, в ходе подбора картинок по общему признаку формируется умение осуществлять классификацию. Здесь от учеников требуются умения обобщать, устанавливать связи между предметами.

Соединение разрезных картинок направлено на развитие умения составлять целое из отдельных частей, а описание, рассказ по картинке с показом действий, движений нацелено на развитие речи, воображения, творчества у младших школьников.

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх школьники учатся использовать приобретенные ранее знания в ходе установления новых связей или в новых обстоятельствах. Учащиеся самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи: описывают предметы; отгадывают предметы по описанию; находят признаки сходства и

различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам; находят алогизмы в суждениях.

Педагогу важно продумать поэтапное распределение дидактических игр на уроке. В начале урока игры проводятся с целью организации стимулирования активности учащихся, в середине – усвоения темы, игры в конце урока могут носить поисковый характер. На любом этапе урока игры должны отвечать следующим требованиям: быть интересными, доступными, увлекательными, включать учеников в разные виды деятельности. Следовательно, игры могут быть проведены на любом этапе урока, а также на уроках разного типа.

Приведём примеры дидактических игр для начальной школы.

Игра 1.Первоклассник.

Дидактические задачи: закреплять знания о том, что нужно первокласснику для учебы в школе; воспитывать желание учиться в школе, собранность, аккуратность.

Игровая задача: собрать портфель первокласснику.

Игровое правило: собирать предметы по сигналу.

Игровое действие: соревнование, кто быстрее соберет в портфель все необходимое для школы.

Ход игры. На столе у педагога лежат два портфеля. На других столах лежат разные вещи, среди которых есть учебные принадлежности: тетради, буквари, пеналы, ручки, цветные карандаши и др.

К столу выходят двое играющих. По команде педагога они должны выбрать необходимые учебные принадлежности, аккуратно положить их в портфель, закрыть его. Кто сделает это первым, тот и выиграл. Школьники, выполнившие задание, выбирают вместо себя других участников, остальные выступают в роли болельщиков и объективно оценивают участников. В игре закрепляются названия и назначения всех предметов. Педагог обращает внимание на то, что нужно все складывать не только быстро, но и аккуратно, поощряет тех, кто точно выполнил все правила игры.

Игра 2. Магазин игрушек (Аксенова, 1987, 127).

Дидактическая задача: развивать умение выделять первый звук (гласный или согласный) в слове.

Игровая задача: «купить» игрушку.

Игровые правила: игрушка продается только тогда, когда правильно определен первый звук в ее названии.

Игровые действия: выбрать игрушку; определить первый звук; заплатить за игрушку чеком – буквой.

Ход игры. Педагог раскладывает на столе игрушки: куклу, дудку, зайца, ослика, утенка, автобус, барабан, мяч – и предлагает учащимся поиграть в магазин: «Я буду продавцом, а вы – покупателями. Подумайте, какую игрушку вы хотите купить. Но, покупая игрушку, вы должны «заплатить» за нее чеком – буквой, точно выбрав ту, которая обозначает первый звук в названии игрушки». Школьники должны также объяснить, какой это звук – гласный или согласный. Если ответ правильный, то игрушка считается купленной.

Современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка, направленностью на развитие его лучших качеств и формирование разносторонней и полноценной личности. Реализация этой задачи требует нового подхода к обучению и воспитанию детей. Обучение должно быть развивающим, направленным на формирование познавательных интересов и способностей учащихся.

В связи с этим особое значение приобретают игровые формы обучения, в частности, дидактические игры.

Дидактические игры предоставляют возможность развивать у учащихся произвольность таких процессов, как внимание и память. Игровые задания положительно влияют на развитие смекалки, находчивости, сообразительности. Многие игры требуют не только умственных, но и

волевых усилий: организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры.

Главное, чтобы игра органически сочеталась с серьезным, напряжённым трудом, чтобы игра не отвлекала от учения, а, наоборот, способствовала интенсификации умственной работы.

При создании дидактических игр мы руководствовались не только необходимостью повысить познавательную активность и интерес учащихся, но и желанием сформировать адекватные взаимоотношения в коллективе, помочь школьникам освоить социальные роли.

Важно, чтобы в ходе игры учащиеся получали более глубокие представления о современной структуре социума, чтобы игра вызывала понимание и интерес к реальной деятельности взрослых людей.

Заметим, что в игре ученики охотно преодолевают трудности, развивают умение анализировать свою деятельность, оценивать свои поступки и возможности (Козлова, 2004, 52).

Приведём примеры разработанных игр для начальных классов.

Игра «Фирма»

Цель: обеспечить дифференцированный подход при работе в подвижных группах.

Оборудование: карточки с названиями отделов: научный, проектный, художественный, информационный, независимые эксперты; листы-заготовки для работы в отделах; сигнальные карточки.

В ходе игры учитель выступает в роли консультанта фирмы.

I этап («мозговой штурм»).

Учитель объявляет тему и цели урока, проводит инструктаж начальников отделов.

Научный отдел будет заниматься выдвиганием гипотез; проектный – построением алгоритма; художественный – представлением проблемы в виде схемы; информационный – сбором информации; независимые эксперты будут заниматься индивидуальной работой по разным направлениям.

II этап (проектирование конкретной деятельности). Ученики работают в группах-отделах.

Внеурочная деятельность – это неотъемлемая часть образовательного процесса в школе, в полной мере способствующая реализации требований федеральных образовательных стандартов общего образования. Внеурочная деятельность организуется для того, чтобы удовлетворить потребности учащихся в содержательном досуге, их участие в общественно полезной деятельности и самоуправлении.

Существуют следующие виды внеурочной деятельности:

- познавательная деятельность;
- игровая деятельность;
- проблемно-ценностное общение;
- художественное творчество;
- досуговое общение;
- спортивно-оздоровительная деятельность;
- туристско-краеведческая деятельность;
- социальное творчество.

Выделяют различные *формы организации внеурочной деятельности школьников*. Познавательная деятельность может быть организована в форме интеллектуальных клубов, кружков познавательной направленности, факультативов, научного общества учащихся, библиотечных вечеров, познавательных экскурсий, викторин, олимпиад, дидактических театров.

Формы проблемно-ценностного общения – это дебаты, этические беседы, проблемно-ценностные дискуссии, тематические диспуты.

Досуговое общение организуется для приобретения школьниками социальных знаний, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни. Этого можно достичь в рамках такой хорошо известной формы, как культпоход в музей, театр, концертный зал, галерею.

Основной формой игровой деятельности является игра с ролевым акцентом, социального творчества – форма социальной пробы, коллективного творческого дела, социально-образовательного проекта.

Спортивно-оздоровительная деятельность организуется в форме занятий в спортивных секциях, бесед о здоровом образе жизни, участия в оздоровительных процедурах.

Понимая взаимосвязь результатов и форм организации внеурочной деятельности школьников, педагоги смогут:

- разрабатывать образовательные программы внеурочной деятельности с четким представлением о результате;
- подбирать такие формы внеурочной деятельности, которые смогут гарантировать достижение результата определенного уровня;
- выстраивать логику перехода от результатов одного уровня к результатам другого;
- оценивать качество программ внеурочной деятельности;
- диагностировать результативность и эффективность внеурочной деятельности (Виртуальная академия, 2013).

Образовательные результаты внеучебной деятельности школьников могут быть трех уровней.

Первый уровень результатов – приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, об устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т.п.), понимания социальной реальности и повседневной жизни. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями (в основном и дополнительном образовании) как значимыми для него носителями социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов – формирование позитивных отношений школьника к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом. Для достижения данного уровня результатов особое

значение имеет равноправное взаимодействие школьника с другими школьниками на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной ему просоциальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретенных социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов – получение школьником опыта самостоятельного социального действия. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьника с социальными субъектами за пределами школы, в открытой общественной среде. Только в самостоятельном социальном действии, «действии для людей и на людях» (М.К. Мамардашвили), которые вовсе не обязательно положительно настроены к действующему, молодой человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) деятелем, гражданином, свободным человеком.

Приведем лаконичную формулировку трех уровней результатов внеучебной деятельности школьников:

1-й уровень – школьник знает и понимает общественную жизнь;

2-й уровень – школьник ценит общественную жизнь;

3-й уровень – школьник самостоятельно действует в общественной жизни.

Внеурочная деятельность с использованием дидактических игр может способствовать достижению младшими школьниками результатов первого и второго уровня.

1.3. Понятие «межпредметные знания» в структуре процесса обучения

В педагогической литературе имеется много определений категории «межпредметные связи», существуют самые различные подходы к их

педагогической оценке и различные классификации. Большая группа авторов по-разному определяет межпредметные связи. Так, например, А. И. Гурьев утверждает, что межпредметные связи — это общедидактическое понятие, имеющее различный статус в дидактике в зависимости от уровня изучения окружающего мира, а именно: – межпредметные связи являются отражением межнаучных связей в учебном процессе (на уровне дидактического явления); – межпредметные связи являются средством, обеспечивающим взаимную согласованность учебных программ и учебников по разным предметам с целью повышения научного уровня преподавания основ наук, формирования диалектического мировоззрения учащихся, развития их творческих способностей (на уровне дидактического условия);

– межпредметные связи являются фактором взаимодействия наук в процессе формирования диалектического мировоззрения учащихся и роста их творческих способностей (на уровне дидактического процесса);

– межпредметные связи являются интегрирующим звеном в системе дидактических принципов: научности, систематичности, целостности, преемственности и т. д., так как определяют целевую направленность всех вышеперечисленных принципов на формирование в сознании человека целостной системы знаний о природе и обществе и также как и принципы преемственности, единства сознания, личности, деятельности являются основополагающими в целостной системе дидактических принципов (на уровне дидактического принципа);

– межпредметные знания являются самостоятельной областью дидактических знаний, имеющей психолого-педагогическое обоснование и характеризующейся целостной структурой принципов, методов и средств обучения, с помощью которых формируется новый тип знаний — «межпредметных знаний», позволяющий развивать концептуальный стиль мышления учащихся, характеризующийся целостным видением окружающего мира (на уровне методологии) (Гурьев, 1998, 204).

Он же (А. И. Гурьев) даёт следующее определение межпредметных связей. В широком смысле слова: межпредметные связи есть основополагающий принцип дидактики, способствующий координации и систематизации учебного материала, формирующий у учащихся общенаучные (общепредметные) знания, умения, навыки и способы их получения в различных видах деятельности и реализующийся через систему нормативных функций и общих методов познания природы совместными усилиями учителей различных предметов. В узком (предметном) смысле слова: межпредметные связи есть принцип дидактики, выполняющий интегративную и дифференцированную функции в процессе преподавания конкретного предмета и выступающий в качестве средства объединения предметных знаний в целостную систему, расширяющую пределы данного предмета без потери его качественных особенностей (Гурьев, 1998, 204).

Принцип межпредметности означает постоянное осуществление в учебно-воспитательном процессе различных видов связей между содержанием, методами и формами обучения предметам всех циклов учебного плана. Соответственно межпредметные связи могут выполнять следующие функции:

- образовательную, выраженную в формировании системы знаний основ наук, в формировании универсальных учебных действий;
- развивающую функцию, которая проявляется в развитии познавательных умений, активности и интереса к учению, а также развитию системного мышления учащихся;
- воспитательную функцию, которая выражается в формировании научного мировоззрения учащихся, их нравственных ценностей, осуществление единства всех видов воспитания.

В исследованиях многих авторов рассматриваются различные подходы к классификации межпредметных связей. Так, например, И.Д. Зверев и В.Н. Максимова представляют классификацию межпредметных связей по двум

основаниям: по видам знаний (формирование у учащихся системы обобщенных знаний) и по видам деятельности (формирование системы общих для различных учебных предметов видов деятельности). (Зверев, 1991, 260)

На основе содержания знаний межпредметные связи можно отнести к типу содержательно-информационных. Они различаются:

- по составу научных знаний (фактологические, понятийные, теоретические);
- по знаниям о познании (философские, историко-научные, то есть гностические, семиотические и логические);
- по знаниям о ценностных ориентациях (идеологические, то есть диалектико-материалистические, политико-экономические, этические, эстетические, правовые).

Связи в способах учебно-познавательной деятельности и умениях учащихся в обучении разным учебным предметам представляется целесообразным отнести к типу операционно-деятельностных:

- по способам практической деятельности в применении теоретических знаний - практические, которые способствуют выработке у учащихся двигательных, трудовых, конструктивно - технических, вычислительных, изобразительных, речевых умений.
- по способам учебно-познавательной деятельности в «добывании» новых знаний - познавательные, которые формируют общеучебные, обобщенные умения мыслительной, творческой, учебной, организационно - познавательной, самообразовательной деятельности;
- по способам ценностно-ориентационной деятельности – ценностно-ориентационные, необходимые для выработки умений оценочной, коммуникативной, художественно-эстетической деятельности, что имеет большое значение в формировании мировоззрения школьника.

Организационно-методические связи обогащают методы, приемы и формы организации обучения:

- по способам усвоения связей в различных видах знаний (репродуктивные, поисковые, творческие);
- по времени осуществления (преемственные, сопутствующие, перспективные);
- по широте осуществления (межкурсовые, внутрицикловые, межцикловые);
- по способу взаимосвязи предметов (односторонние, двусторонние, многосторонние);
- по постоянству реализации (эпизодические, постоянные, систематические);
- по уровню организации учебно-воспитательного процесса (поурочные, тематические, внеурочные и др.)

Еремкин А.И. выделяет следующие типы межпредметных связей: стационарный (внутренние и внешние, общие и единичные, существенные и несущественные, необходимые и случайные), генетический (отталкивания и заимствования, продолжения и превращения, концентрации и поглощения), структурный (связи исходного, параллельного и встречного направлений), коррелятивный (непосредственные и опосредованные, тождественные и контрастные, связи координации и субординации, суммативные и синтетические) типы.

Лошкарева Н.А. в учебно-воспитательном процессе выделяет следующие виды межпредметных связей:

- межпредметные связи, устанавливаемые на основе общих элементов знания (содержательные межпредметные связи);
- межпредметные связи на основе общих методов учебных дисциплин (методологические межпредметные связи);

- межпредметные связи на основе общих способов познавательной деятельности учащихся (операционные межпредметные связи);
- межпредметные связи на основе общих методов обучения и воспитания (методические);
- межпредметные связи на основе общности организационных форм обучения (организационные);
- на основе общепедагогических (сквозных и комплексных) проблем, таких как эстетические, трудовые и т. д. (проблемно - тематические межпредметные связи).

Под видами межпредметных связей А.И. Еремкин понимает конкретную форму взаимодействия частей и элементов знаний, умений и навыков с точки зрения их содержания и специфических особенностей. Он разделяет межпредметные связи на следующие виды: информационный (фактические, понятийные и теоретические), временной (предшествующие, сопутствующие и последующие), функциональный (практические, расчетно-измерительные, эвристические), операционный (сравнительные, аналитико-синтетические, обобщающие).

Для классификации межпредметных связей в эстетическом воспитании можно выделить следующие основания:

- по характеру влияния на развитие эстетических чувств;
- по видам эстетических знаний;
- по видам эстетической деятельности.

Проанализировав уже проведенные исследования, мы выделили те типы и виды межпредметных связей, которые, по-нашему мнению, приемлемы в процессе эстетического воспитания младших школьников. Их можно представить следующим образом:

- межпредметные связи, возникающие на уровне действия общих принципов, регулирующих учебный процесс;

- межпредметные связи на уровне создания единой системы понятий;
- межпредметные связи, возникающие на уровне типологии уроков и методов работы учителя на занятиях по учебным предметам и во внеурочное время.

Последние из них можно представить в виде нескольких типов связей:

- использование предметов по тематическому сходству с познавательной целью;
- типы связей по сходству в творческой деятельности (передача образов одного предмета изобразительными и выразительными средствами другого предмета);
- привлечение одного предмета для сопоставления с другим для формирования общих понятий;
- использование художественных произведений для создания эмоциональной обстановки на уроке, для усиления воспитательного эффекта;
- единый подход к восприятию общих закономерностей в анализе различных понятий.

Осуществление перечисленных типов связей по мере возможности и надобности позволяет повысить эффективность учебно-познавательного процесса, сформировать у младших школьников систему представлений и понятий в той или иной области знаний.

Системные связи между учебными предметами в процессе эстетического воспитания подразумевает установление взаимодействия:

- между эстетическими элементами в данном учебном предмете;
- в ряде учебных предметов;
- в ряде циклов, связанных между собой;
- в цикле с одной стороны и художественными элементами - отражением явлений в искусстве, которые включаются в учебный процесс

для выявления сущности изучаемых объектов и их эстетических свойств, с другой стороны.

Взаимодействие этих видов связей в учебном процессе закладывает основу в формировании и развитии системы знаний, умений и навыков младших школьников.

В системе эстетического воспитания каждый предметный цикл отражает какие-либо эстетические качества. Например, в естественно-математическом цикле - качества, выявляемые в объективной природе; в гуманитарном цикле - качества, сопутствующие человеческой деятельности, а также социально-значимые и созданные в процессе человеческой практики; в художественном цикле - качества, которые способны передать не только эстетический облик действительности, но и красоту человеческого мироощущения, со всем его многообразием, глубиной и широтой. Следовательно, возможности каждого учебного цикла следует рассматривать во взаимосвязи и взаимодействии их влияния и воздействия на развитие целостной личности школьника, его познавательной, учебной, художественно - эстетической и творческой деятельности.

В процессе изучения учебных предметов начальной школы учащиеся усваивают систему эстетических знаний, которая предполагает структурную взаимосвязь отдельных элементов учебного предмета, изложенных в определенной системе. Эти знания вступают в многообразные (внешние и внутренние) связи друг с другом и образуются более сложные системы. Связи между ними зависят от отношений между эстетическими элементами систем и подсистем: фактами, терминами, понятиями и т.д. Связи устанавливаются между эстетическими элементами, составляющими "содержательную" сторону учебной дисциплины. Необходимо учитывать особенности учебной дисциплины как системы: язык той или иной науки, ее теорию и прикладную часть, методы исследования, эстетические знания, умения, навыки, которые формируются в ходе освоения данной дисциплины и т.д.

Организация системы эстетического воспитания - одна из важнейших задач учебно-воспитательного процесса. Ее систематическое решение на все более высоком уровне требует больших скоординированных действий и усилий.

Межпредметные связи в эстетическом воспитании предполагают взаимную согласованность содержания обучения и воспитания, построение и отбор материала, которые определяются общими целями и оптимальным учетом задач эстетического воспитания.

Принцип межпредметности означает постоянное осуществление в учебно-воспитательном процессе различных видов связей между содержанием, методами и формами обучения предметам всех циклов учебного плана. В связи с этим межпредметные связи могут выполнять следующие функции:

- образовательную, выраженную в формировании системы знаний основ наук, системы знаний в формировании общепредметных умений и навыков;
- развивающую функцию, которая проявляется в развитии познавательных умений, активности и интереса к учению;
- воспитательную функцию, которая выражается в формировании научного мировоззрения учащихся, их нравственных и эстетических ценностей, осуществление единства всех видов воспитания.

Для реализации межпредметных связей по линии образовательных функций необходимо осуществлять синтез содержания учебных предметов на уровне:

- фактов;
- понятий, возникающих в пограничных науках, получивших общенаучную значимость;
- теорий и законов.

Межпредметные связи могут осуществляться по линии развивающих функций путем общих способов действий, умений и навыков. Примером может служить речевая деятельность, которая является общим видом деятельности ученика при изучении всех учебных предметов.

Развитие речи - это естественная основа межпредметных связей не только в предметах гуманитарного цикла, но и основа связей между гуманитарными и естественно-математическими дисциплинами.

У младших школьников овладение письменной и разговорной речью происходит благодаря, взаимосвязи обучения русскому языку и чтению, обогащению словарного запаса на уроках природоведения, труда, музыки и рисования. Выработка практических навыков владения языком осуществляется на основе единства сознания и деятельности, мышления и языка. «Через посредство языка и речи общество формирует мышление ребенка и определяет структуру его сознания», - писал С. Л. Рубинштейн.

Связи между предметами по линии воспитательных функций осуществляется путем выдвижения общих для ряда предметов учебно-воспитательных проблем и их последовательное решение в системе взаимосвязанных уроков по разным предметам.

Она предусматривает единство задач содержания, форм и методов организации учебной работы учащихся на уровне межпредметных связей. Опыт и исследования показывают, что к осуществлению межпредметных связей в обучении можно использовать два подхода: тематический и проблемный. Тематический подход означает использование межпредметных связей в целях раскрытия основных понятий, формированию представлений и ведущих идей, которые могут быть отражены в определенных темах на уроках разных учебных дисциплин, При этом объем и содержание межпредметных связей определяется задачами предметного обучения.

Проблемный подход к осуществлению межпредметных связей позволяет целенаправленно систематизировать знания вокруг стержневых идей обучения разным предметам. В процессе решения межпредметных

проблем активно формируется научное познание учащихся в единстве с их самостоятельностью и творческими способностями. Создается система знаний на проблемно-межпредметной основе.

В решении учебно-воспитательных проблем, нацеленных на формирование нравственных и эстетических знаний учащихся, В.Н. Максимова выделяет последовательные этапы.

1. Ориентировочно – побуждающий. Учителю важно раскрыть нравственно - эстетический аспект в изучаемом материале, показать основные вопросы, общие задачи в процессе решения учебно-воспитательных проблем на межпредметной основе, создать положительное отношение к приобретению знаний на межпредметной основе.

2. Формирующе - оценочный. Систематизация установленных в разных учебных предметах фактов, положений и обобщение их с точки зрения ведущих нравственно - эстетических идей, которые должны осмысливаться как нужные учащимся и выступать как средство познания и оценки новых фактов, событий и явлений, регулировать выбор информации и построение обобщенных систем в эстетическом сознании ученика.

3. Трансформирующе - мотивационным. Его цель - это выработка действительно - практического отношения к окружающему миру, которое вырабатывается в результате решения межпредметной проблемы.

Эти этапы должны последовательно осуществляться в процессе обучения и воспитания, должны планироваться в ходе подготовки к его реализации. В этой связи можно выделить особенности познавательной деятельности в процессе реализации межпредметных связей:

- синтез эстетических знаний и возникновение новых иерархий со своей системой соподчиненности и последовательности;
- отсутствие стереотипов, новизна в содержании учебных занятий, в способах, приемах и методах решения эстетических учебно-воспитательных задач;

– постоянный поиск оптимальных решений поставленных межпредметных задач, что стимулирует творческий подход и мобилизует познавательные силы учащихся.

Эти особенности познавательной деятельности в процессе решения межпредметных задач заставляет особенно остро проявиться связи эмоций и мышления учащихся. Эта связь представляет собой внутреннюю деятельность субъекта, в которой первичная информация о действительности подвергается определенной перестройке и в результате личность получает «аргумент к действию».

Таким образом, познавательная активность и деятельность на межпредметной основе способствует формированию целостной, всесторонне развитой личности с разносторонними интересами, сложившейся системой знаний с высоко развитыми познавательными, нравственно - эстетическими качествами общественной направленности.

Выводы по первой главе

Для реализации межпредметных связей по линии образовательных функций необходимо осуществлять синтез содержания учебных предметов на уровне фактов, понятий, возникающих в пограничных науках, получивших общенаучную значимость, теорий и законов. По линии развивающих функций межпредметные связи могут осуществляться путём использования общих способов действий, умений и навыков. Примером может служить речевая деятельность, которая является общим видом деятельности ученика при изучении всех учебных предметов. Также развивающая функция подразумевает и развитие системного мышления школьников. Получая знания по отдельным предметам у школьника формируется определённая система знаний в той или иной области. Затем эти знания используются по мере необходимости, пополняются и расширяются в процессе всего обучения, выстраиваясь в стройную систему знаний, умений

и навыков. Сами по себе эти знания, умения и навыки не будут эффективно функционировать в жизненном процессе учащегося, если между ними не будет установлена связь. Почему энциклопедические знания не столько ценятся как целостные системы знаний? Именно потому, что они не имеют между собой каких-либо прочных связей. Эти связи устанавливаются именно благодаря использованию и реализации в учебной процессе межпредметных связей. Так формируется стройная целостная система знаний, развивается способность учащегося формировать её, черпая элементы, фрагменты, понятия, принципы, теории и т. д. из уже сформированных систем первоначальных знаний. В результате рождается новое межпредметное знание. В качестве примера можно привести использование межпредметных связей на уроках музыки. Изучая творчество какого-либо композитора, учитель рассказывает о его биографии, о той эпохе, в которую он жил (связи с историей культуры, всеобщей историей, историей музыки, географией), обязательно останавливается на современниках композитора (связь с литературой, изобразительным искусством, архитектурой, скульптурой), описывает его творческий путь, представляет одно из самых значимых произведений (связь с теорией музыки, литературой). Пока дети прослушивают произведение, в их голове вся услышанная информация складывается в целостную картину эпохи, её культуры, искусства, образа жизни людей и в частности того композитора, о котором только что рассказывал учитель. Разрозненная мозаика складывается в определённый узор, который в течение жизни будет не раз меняться, отшлифовываться, корректироваться, но основа останется.

ГЛАВА 2. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ФОРМИРОВАНИЮ МЕЖПРЕДМЕТНЫХ ЗНАНИЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В ПРОЦЕССЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

2.1 Анализ педагогического опыта учителей по проблеме формирования межпредметных знаний младших школьников

В этом параграфе рассмотрены приемы работы педагогов, опубликованные в журналах «Русский язык в школе» и «Начальная школа» за последние 5-6 лет.

В статье «Видеозапись на уроках развития речи учащихся» автор ставит целью статьи - рассказать об использовании видеозаписи на уроках развития речи - для обучения языку как средству общения, формированию межпредметных знаний и понятий, воспитания речевой культуры, приобщения к искусству.

В статье подробно рассматриваются в качестве примера три видеofilьма:

1. «В гости к дымке» — материалы для описания произведения народного творчества—дымковской игрушки

2. «Что может быть интереснее человеческого лица!» — материал для описания детского портрета из коллекции Ярославского художественного музея;

3. «Просто все, а как для сердца много...» — материал для описания памятника архитектуры — церкви Ильи Пророка в Ярославле и для описания интерьера, фресок этого храма.

Хотя видеоматериалы, описанные в данной статье, предназначены для учащихся средней школы, подобный вид работы можно использовать и в начальной школе, подобрав адаптированные для младшего школьного возраста видеосюжеты.

Статья «Знакомство с изобразительным фольклором при изучении раздела «Устное народное творчество» (Максимова, 1993) знакомит читателя с мнением автора о том, что мир устного фольклора не является чуждым изобразительному фольклору, а очень близок к нему, порой даже отражён в нём, поскольку имеет общие (межпредметные) понятия.

Автор предлагает после прочтения детьми какого-либо произведения с описанием быта русского народа попросить их рассказать, какие предметы из этих произведений есть у них дома. Это будет для детей своеобразным открытием искусства с одной стороны и закреплением межпредметных понятий с другой.

В статье «Устное народное творчество и изобразительное искусство» автор отмечает, что раздел «Устное народное творчество» (Максимова, 1994) в учебнике по чтению «Родная речь» для учащихся начальной школы представлен народными песнями, былинами, сказками. Вполне естественно, считает автор, что различные виды народного искусства, возникавшие в народной среде, были близки по содержанию и эстетическим принципам. Поэтому мотивы вышивки с их композиционной ясностью и величавостью образов сопоставимы с размеренным складом былин, а легкий, ритмический узор берестяных туесков с песенными мелодиями, имеющими свои ритмические повторы.

Автор утверждает, что художественные впечатления учащихся обогатятся, если наряду с иллюстрациями в учебнике, они познакомятся с подлинными произведениями художников и народных мастеров в экспозициях и фондах местных художественных и краеведческих музеев. Они могут явиться тем критерием подлинной художественности произведения, который поможет учащимся выработать умение самостоятельно и верно оценивать многие явления сегодняшней художественной жизни.

В статье «Интеграция учебных занятий в начальной школе» (Сердюкова, 1994.) автор детально рассматривает понятие интеграции.

Интеграционные связи между предметами начальной школы мало разработаны, изложены противоречиво; много разногласий среди ученых в понимании сущности этих связей и по сей день.

Автор считает, что если учебный материал по курсу ИЗО и чтения рационально сгруппировать и соответствующим образом его изучить, то это будет способствовать формированию межпредметных знаний, их систематизации, школьники лучше усвоят содержание учебного материала, смогут гораздо легче и свободнее излагать изученный материал.

В статье *«Фрагмент урока чтения на тему «Путешествие в мир звуков и красок весны»* (Тихонова, 1995) автор приводит фрагмент урока чтения в 3 классе, одной из целей которого является: осуществить связь содержания уроков чтения с произведениями, рекомендуемыми для внеклассного чтения, с изобразительным искусством. В уроке удачно реализованы межпредметные связи (чтение – изобразительное искусство).

Интегрированный курс, который охватывает следующие предметы - литературное чтение, изобразительное искусство и музыку, имеет общие для каждого из них цели, не нарушает принципов дидактики, сохраняет специфику разных видов искусств, учитывает возрастные и индивидуальные особенности учащихся, фокусируется в целом на познании детьми действительности, на полноценном восприятии красоты окружающего мира.

Интегрированный курс был апробирован автором на базе школы-лаборатории № 351 Москвы. Тематическое планирование данного интегрированного курса для учащихся 1-1V классов общеобразовательной школы составлено на учебный год из расчёта 1 часа в неделю.

Изучение опыта работы учителей в изучаемой проблеме позволяет сделать выводы, что проблема эта в настоящее время находится в стадии разработки, ищутся новые пути ее решения, новые подходы к пониманию межпредметных знаний и интеграции. Многие учителя разрабатывают методики проведения таких занятий, апробируют их на своих

экспериментальных площадках. Многие из таких экспериментов дают очень неплохие результаты.

2.2 Диагностическое исследование уровня сформированности межпредметных знаний младших школьников

Базой для экспериментального исследования стал 3 «В» класс МБОУ «Лицей № 10» г. Белгорода. В диагностике приняли участие 28 человек. Класс работал по образовательной программе «Начальная школа XXI века».

Как известно, в ФГОС основной и средней школы к метапредметным результатам относят и овладение учащимися межпредметными знаниями. Этому важному направлению посвящены отдельные диагностики, которые разрабатывают и проводят на базе предметов начальной школы.

Для предметов социально-гуманитарного цикла вклад каждого из них в формирование межпредметных знаний связан с его спецификой, например, литература с помощью присущих ей специфических образных средств наглядно, эмоционально, ярко представляет существенные социальные процессы и явления, отражаемые ведущими для социально-гуманитарного образования понятиями.

Инструментарий для оценки овладения межпредметными знаниями в области социально-гуманитарных дисциплин строится на основе работы учащегося с одним понятием высокого уровня обобщения.

Мы проводили диагностику в 3 классе, такими понятиями стали «семья», «отношения человека и природы», «добродетель». При выполнении заданий предполагалась работа с основным понятием на основе средств и способов, специфичных для каждого из предметов. Общим при этом было обращение к текстам как носителям информации. В каждый вариант были включены фрагменты художественных текстов. (Приложение 1)

Опора на фрагменты текстов давала возможность минимизировать обращение к памяти учащихся и акцентировать внимание на проверке

понимания содержания рассматриваемых понятий и их адекватного применения.

Задания, включённые в диагностическую работу, были сгруппированы на основе заложенных в них требований в три блока:

- работа с понятиями;

Понятия встречаются в литературном чтении как рассказы, в математике – задачи, в русском языке – упражнения, в окружающем мире, ИЗО, технологии. Можно использовать сюжетно – ролевую игру «Семья».

Дети встают по кругу, в центре круга стоит учитель с мячом. Он бросает мяч ученику и спрашивает:

-Какая у вас семья? Ученик, поймавший мяч, должен ответить подбирая прилагательное (большая, маленькая, дружная, заботливая, трудолюбивая, весёлая, добрая, хорошая, строгая, здоровая, крепкая, счастлива).

Если дети затрудняются подобрать прилагательное, применяется метод прямой подсказки, например:

-А если у вас в семье много людейбольшая;

-А если у вас все живут дружнодружная;

-А если в семье все друг о друге заботятся..... заботливая.

Данная игра способствует расширению представления о своей семье, подборе прилагательных, воспитывает положительные взаимоотношения в семье, чувство любви и уважения к членам своей семьи.

К теме об отношении человека и природы можно предложить игру - беседу на тему «Жалобная книга природы». Она поможет содействовать формированию экологических знаний воспитанников, проверить и углубить знания о природе, воспитать любовь к окружающей среде, дружеское отношение в коллективе. Для этого понадобятся странички-жалобы с рисунками - портретами авторов жалоб; макет жалобной книги.

На тему «Добро» можно использовать игру: Сказочный герой – добрый или злой?

Одной из главных тем русских народных сказок была тема добра и зла. В сказках встречаются добрые и злые герои. Сейчас поиграем в игру. Я буду называть сказочного героя, а вы будете отвечать, добрый он или злой. Если добрый, вы радостно хлопаете в ладоши, если злой – закрываете лицо ладошками.

Иван – царевич, Дюймовочка, Карабас – Барабас, Красная шапочка, Баба – яга, Золушка, Мальвина.

- работа с предложенным текстом;

Основная работа с текстами в начальной школе проводится на уроках литературного чтения. Приоритетной целью обучения литературному чтению в начальной школе является формирование читательской компетентности младшего школьника, осознание себя как грамотного читателя, способного к творческой деятельности. Эту работу можно использовать в инсценировках, театральных постановках и других дидактических играх.

- конструирование собственного текста.

Способствует развитию устной и письменной речи учащихся, прививает умение работать с текстом, обогащение словарного запаса, расширение кругозора

Каждый из этих блоков включал умения, в совокупности отражающие определённую степень овладения проверяемыми понятиями. Каждому заданию была дана характеристика в соответствии с тем понятием или умением, на проверку которого оно направлено.

Для межпредметных понятий предметов естественно-научного цикла освоение межпредметных понятий и закономерностей направлено на понимание общих законов развития материального мира. Факторами выделения межпредметных понятий в естественно-научном цикле стали признаки и свойства объектов познания, а также закономерности, присущие объектам и процессам.

В качестве предмета диагностики для 3 класса были выделены те понятия, которые формируют в рамках нескольких предметов, либо те, что формируют преимущественно в рамках одного предмета, но используют в контексте других предметов. В измерительных материалах учащимся предлагают одинаковые модели заданий, проверяющие освоение одного и того же умения, но сконструированные на материале разных предметов.

Для диагностики предметом проверки стали такие межпредметные понятия, как:

- понятия о строении живой материи (клетка как основа строения и жизнедеятельности животных и растений);
- понятие о превращении вещества из одного состояния в другое;
- строение солнечной системы.

Можно разделить класс на группы и дать задание каждой группе раскрыть какое-то одно понятие в виде проекта. Защита проектов проводится как внеурочное мероприятие с приглашением родителей и других гостей, для того, чтобы школьники чувствовали всю серьёзность и научность мероприятия.

В дополнение к этому мероприятию мы решили провести дидактическую игру, нацеленную на выяснение того, на сколько у учеников сформировано представление о различных понятиях, употребляемых в разных учебных предметах.

2.3. Содержание работы по формированию межпредметных знаний в процессе использования дидактических игр во внеурочной деятельности

Межпредметные связи в школьном обучении являются конкретным выражением интеграционных процессов, происходящих сегодня в науке, в жизни общества и государства. Реализация межпредметной интеграции играет важную роль в повышении практической и научно-теоретической

подготовки учащихся, существенной особенностью которой является овладение школьниками основными приёмами познавательной деятельности, общими для всех наук.

Такая обобщенность даёт возможность применять знания и умения в конкретных ситуациях, при рассмотрении частных вопросов, как в учебной, так и во внеурочной деятельности.

Для организации процесса формирования межпредметных знаний у младших школьников, по нашему мнению целесообразно проводить внеурочные мероприятия с использованием дидактических игр, как, например, интеллектуальная игра. Характерные особенности интеллектуальных игр заключаются в том, что они создаются взрослыми с целью обучения и воспитания детей, а также для выявления эрудированных ребят.

В интеллектуально-познавательной игре, обязательно будут образовательные задачи, но она должна оставаться игрой. Необходимо использовать в игре правильную интонацию, продумать как заинтересовать игрой детей. В конце игры обязательно подводится результат.

В начальной школе игра может проводиться как часть внеурочного занятия, так и внеурочное занятие в виде игры. В начале игры необходимо заинтересовать детей, далее идёт объяснение, а затем идёт выполнение необходимых действий детьми. Руководитель должен контролировать, чтобы в игре выполнялись поставленные задачи и выполнялись все требования.

Если проанализировать познавательные и дидактические игры с точки зрения того, что в них занимает и увлекает детей, то окажется, что детей интересует прежде всего игровое действие. Оно стимулирует активность, вызывает у детей чувство удовлетворения. Дидактическая задача, завуалированная в игровую форму, решается ребенком более успешно, так как его внимание прежде всего направлено на развитие игрового действия и выполнения правил игры. Незаметно для себя, без особого напряжения,

играя, он выполняет дидактическую задачу, а в нашем случае, осваивает межпредметное понятие (знание).

Благодаря наличию игровых действий дидактические игры, применяемые на внеурочных занятиях, делают их более занимательным, эмоциональным, помогают повысить произвольное внимание детей, создают предпосылки к более глубокому овладению знаниями, умениями и навыками.

Такие игры способствуют формированию у детей психических качеств: внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности. Они учат детей применять имеющиеся знания в различных игровых условиях, активизируют разнообразные умственные процессы и доставляют эмоциональную радость детям.

Интеллектуально-познавательные игры (известные также как эрудиционы, викторины) — на сегодняшний день одна из самых популярных форм работы с детьми.

Интерес к играм подобного рода увеличивается с каждым годом. На сегодняшний день, благодаря телевидению, существуют десятки игр - соревнований в эрудиции, известных всей стране. Это: «Слабое звено», «Звездный час», «Своя игра», «Самый умный», «Кто хочет стать миллионером», «Умники и умницы».

О том, как придумать новую игру, как разработать ее правила и игровой сюжет, как правильно подобрать для игры вопросы каждый учитель решает сам. Мы можем только предложить некоторые рекомендации по разработке подобных игр.

Название. Такие названия, как «турнир знатоков», «бои интеллектуалов», «конкурс эрудитов», идеально отражают сущность явления: первое слово указывает на соревновательный характер происходящего, а второе конкретизирует, в чем именно соревнуются участники — в эрудиции, в умении мыслить. Такими терминами уместно пользоваться.

С точки зрения педагогики, интеллектуально-познавательные игры обладают огромным воспитательным потенциалом. Конечно, потенциал одного отдельно взятого эрудитона незначителен. Одна игра не позволяет решить какие-либо воспитательные задачи (за исключением одной - обеспечить занятость ребенка на время игры). Но когда интеллектуально-познавательные игры организуются как система, когда возникают долговременные команды и клубы знатоков, тогда эрудитоны могут дать детям очень многое. (Баева, 1989,23)

Во-первых, система таких игр стимулирует познавательный интерес ребенка, формирует стремление к постоянному пополнению багажа знаний.

Во-вторых, момент соревновательности позволяет ребенку оценить свои возможности, а в случае победы — утвердиться в глазах сверстников.

В-третьих, наличие команды или клуба способствует развитию у детей навыков коллективной мыслительной деятельности, совместного поиска решения проблемы.

Вот три ключевых признака любой интеллектуально-познавательной игры:

1. Наличие специальных вопросов, на которые следует ответить во время игры ее участникам.
2. Наличие специальных правил, придерживаясь которых следует отвечать на вопросы.
3. Наличие игрового сюжета, игровой интриги, которая является внешней «оболочкой» игры.

Вопросы. Не всякий вопрос годится для интеллектуально-познавательной игры. К сожалению, этой, казалось бы, очевидной истиной очень часто пренебрегают многие организаторы игр. Порой в той или иной игре встречаются некорректные вопросы, и это приводит к спорам и конфликтам между участниками и ведущим. Порой в той или иной игре встречаются банальные, скучные, а то и откровенно глупые вопросы, и это

приводит к угасанию азарта игроков, к падению интереса к подобным играм в целом. Вопросы, нежелательные для эрудиционных см. в Приложении 2.

Правила. В каждой интеллектуально-познавательной игре есть свои правила, и даже можно сказать, что они отличаются друг от друга, прежде всего правилами. Но хотя правила разные, при внимательном их рассмотрении можно обнаружить некую закономерность. Она заключается в том, что все правила, по сути, являются ответами на одни и те же вопросы организационного порядка. Всего этих вопросов или организационных проблем десять.

1. Кто принимает участие в игре: команды или индивидуальные участники?
2. Если играют команды, из скольких человек они состоят?
3. Сколько всего команд (индивидуальных участников) одновременно принимают участие в игре?
4. Кто задает вопросы: ведущий или участники друг другу'?
5. Как задаются вопросы: одновременно всем участникам, последовательно или по принципу жребия (могут быть и другие варианты)?
6. Сколько времени дается на подготовку ответа?
7. Как участники должны демонстрировать готовность к ответу?
8. Кто оценивает правильность ответа?
9. Каким образом начисляются очки (баллы) за ответ?
10. До каких пор продолжается игра: пока не закончатся вопросы, пока не истечет время, пока не наберется определенная сумма баллов?

Иногда в играх бывает несколько раундов, при этом правила каждого нового раунда изменяются («Счастливый случай»). Но и здесь все выше перечисленные организационные вопросы не теряют своей актуальности, просто они прилагаются теперь к каждому раунду в отдельности.

Если при разработке правил организаторы упустят хотя бы один оргвопрос, не определятся с ответом на них, то правила игры окажутся неполными, а это может принести к недоразумениям или даже к конфликтам.

Правила эрудициона обычно сообщаются игрокам заранее, но в начале игры они должны быть во всеуслышание повторены еще раз. При этом правила облачаются в игровые одежды, то есть из скучного набора указаний превращаются в игровой сюжет.

Выводы по второй главе

Ценность игры как воспитательного средства заключается и в том, что, оказывая воздействие на коллектив играющих детей, педагог через коллектив оказывает воздействие на каждого из детей. Организуя жизнь детей в игре, педагог формирует не только игровые отношения, но и реальные, закрепляя полезные привычки в нормы поведения детей в разных условиях и вне игры.

Таким образом, при правильном руководстве детьми игра становится школой воспитания, средством развития познавательных способностей школьников.

Заключение

Межпредметные связи — важнейший фактор оптимизации процесса обучения, повышения его результативности, устранения перегрузки учителей и учащихся. Особое значение имеют межпредметные связи для эффективного использования организационных форм обучения, а также целенаправленной перестройки всех основных звеньев учебно-воспитательного процесса.

Мы проанализировали различные материалы по данной проблеме и пришли к следующим выводам:

- необходимость межпредметных связей заключена в самой природе мышления, диктуется объективными законами высшей нервной деятельности, законами психологии и физиологии;
- обучение должно быть построено таким образом, чтобы формировать у учащихся способность воспроизводить ранее усвоенные знания для лучшего запоминания нового материала;
- систематическое развитие педагогически целесообразных взаимодействий между разделами учебных предметов – одно из необходимых условий развития комплекса умений и способностей у учащихся.

Изучение опыта работы учителей в изучаемой проблеме позволяет сделать выводы, что проблема эта в настоящее время находится в стадии разработки, ищутся новые пути ее решения, новые подходы к пониманию межпредметных знаний и интеграции. Многие учителя разрабатывают методики проведения таких занятий, апробируют их на своих экспериментальных площадках. Многие из таких экспериментов дают очень неплохие результаты.

Экспериментальная работа, проведённая в 3 «В» класс, МБОУ «Лицея №10» г. Белгорода, показала, что эффективной формой внеурочной

деятельности с использованием дидактических игр является интеллектуальная игра. Её проведение требует достаточно серьёзной подготовки и соблюдения определённых правил. Только в этом случае она будет способствовать формированию межпредметных знаний (понятий).

Хорошие результаты дают такие интеллектуальные игры «Эрудицион», «Своя игра», «Слабое звено». Их разработки даны в приложении. Анализ результатов проведения этих игр показал, что учащиеся хорошо воспринимают условия игры, с интересом включаются в неё, с лёгкостью запоминают и осваивают новые межпредметные понятия (знания) и получают от игры массу эмоций и удовольствия.

Таким образом, выдвинутая нами гипотеза о том, что использование во внеурочной деятельности разнообразных по форме интеллектуальных (дидактических) игр будет способствовать формированию межпредметных знаний у младших школьников подтвердилась.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! / Ш.А. Амонашвили. – М.: Просвещение, 1983 – 208 с
2. Баев П.М. «Играем на уроках русского языка: Пособие для преподавателей зарубежных школ» / П.М. Баев – М.: Русский язык, 1989 – 7 с
3. Бёрн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. / Э. Бёрн. – М.: ЭКСМО, 1992 – 312 с
4. Бочков Р.В. Информационные технологии в педагогическом образовании. / Р.В. Бочков, Г.М. Киселев – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К», 2016 – 127 с
5. Брунер Дж. Психология познания / перевод под ред. А.Р. Лурия;/ М. Прогресс, 1977 – 12 – 63 с
6. Венгер А. Л. Домашняя школа мышления. / А.Л. Венгер—М.: Знание, 1985 – 203 с
7. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка//Вопросы психологии. / Л.С. Выготский. — СПб.: Изд-во Питер, 1966.—№6.
8. Выготский Л.С. Избранные психологические произведения. / Л.С. Выготский. М., 1956.
9. Выготский Л.С. Педагогическая психология. / Л.С. Выготский. – Т.5. – М., 2002. – 235 с.
10. Газман О.С. В школу - с игрой. / О.С. Газман, Н.Е. Харитонова - М.: Просвещение, 1991 – 40 с
11. Газман О.С. Каникулы: игра, воспитание / О.С. Газман. - М.: Просвещение, 1988 – 8с
12. Гобова Е.С. Зачем ходить в школу? / Е.С. Гобова - М.: Новая школа, 1997 – 53 с
13. Горький М. О детской литературе. / М. Горький. - М.: ГИХЛ, 1968 – 72 с

14. Емельянова И.Н. Педагогические возможности использования ситуации выбора в учебно-воспитательном процессе / Автореф. дисс. ...канд. пед. наук. – Екатеринбург, 2004. – 24 с.
15. Зайцев В.В. Стимулирование свободного морального выбора поступка у младших школьников. / В.В. Зайцев – Волгоград: ВГУ, 2003. – 268 с.
16. Занков Л.В. Развитие учащихся в процессе обучения./ Л.В. Занков. - М.: Лабиринт, 2002. – 278 С.
17. Зверев И.Д., Максимова В.Н. Межпредметные связи в современной школе. / И.Д. Зверев, В.Н. Максимова - М.: Просвещение, 1981. – 246 с.
18. Ильенко Л.П. Интегрированный цикл эстетических занятий в начальной школе. / Л.П. Ильенко // Начальная школа №1 1997.
19. Искусство в жизни детей. Опыт художественных занятий с младшими школьниками. Книга для учителя. М., 1991.
20. Казанский О.А. Игры в самих себя. / О.А. Казанский - М.: Роспедагенство, 1995 – 76 с
21. Калмыкова З.И. Педагогика гуманизма / З.И. Калмыкова. – М.: Знание, 1990. – 80 с.
22. Ключева Н.В., Касаткина Ю.В. Учим детей общению. Характер, коммуникабельность. / Н.В. Ключева, Ярославль: Академия развития, 2001.
23. Козлова, Е. Г. Сказки и подсказки задачи для математического кружка. / Е.Г. Козлова, Изд. 2-е, испр. и доп. — М.: МЦНМО, 2004. — 165 с.
24. Концепции федеральных государственных образовательных стандартов общего образования. Стандарты второго поколения. М.: «Просвещение». 2009.
25. Концепция модернизации Российского образования на период до 2010 г. М.: Academia, 2002.
26. Короткова Н.А. Как играть с ребенком. / Н.А. Короткова, Н.Я. Михайленко.— М.: Педагогика, 1990 – 78 с
27. Крупская Н.К. О дошкольном воспитании. / Н.К. Крупская. - М.: Просвещение, 1973 – 207 с

28. Леонтьев А. Н. К теории развития психики ребёнка / Избр. психол. произв. / А.Н. Леонтьев.—М., Издательство Академии педагогических наук РСФСР, 1959 – 38 с
29. Леонтьев А.А. Язык, речь, речевая деятельность, / А.А. Леонтьев. - М.: Просвещение, 1999.
30. Локалова Н.П. Психологическое развитие как составляющая образования / Н.П. Локалова // Педагогика. – 2002. – № 7. – С. 35-38.
31. Лякишева Т.И., Маркевич Е.Ф. Интегрированный урок по теме «Зима» с использованием методов «театра педагогики». / Т.И. Лякишева, Е.Ф. Маркевич // Начальная школа №1 1995. – с 47-49.
32. Лямина Н.В. Интегрированные уроки – одно из средств привития интереса к учебным предметам. / Н.В. Лямина // Начальная школа №11 1995. - С.56-58.
33. Макаренко А.С. Педагогические сочинения / А.С. Макаренко.- М.: Педагогика 1984 – 73 с т. IV
34. Максимова З.Н. Знакомство с изобразительным фольклором при изучении раздела «Устное народное творчество». // Начальная школа №8 1993.
35. Максимова З.Н. Устное народное творчество и изобразительное искусство. // Начальная школа №8 1994
36. Мелик-Пашаев А.А., Новлянская З.Н. Ступеньки к творчеству: Художественное развитие ребенка к семье.- М.: Редакция журнала «Искусство в школе», 1995 г.
37. Методические основы языкового образования и литературного развития младших школьников. Под общей редакцией Т.Г.Рамзаевой. С-Пб, 1998 г.
38. Минский Е.М. От игры к знаниям. / Е.М. Минский - М.: Просвещение, 2006 – 123 с
39. Мудрик А.В. Главное – личность // Педагогическое образование./ А.В. Мудрик – Вып. 2. – М.: МПГУ, 2010. – С. 22-25.
40. Мурзо Г.В. Видеозапись на уроках развития речи учащихся. // Русский язык в школе / Г.В. Мурзо 1992 г.

41. Муромцева О.В. Игровые технологии в начальной школе / О.В. Муромцева – // Молодой ученый, 2016 – 1252 – 1254 с
42. Муромцева О.В. Реализация межпредметных связей в эстетическом воспитании младших школьников: Учебное пособие / Сост. Муромцева О.В. – Белгород: ПОЛИТТЕРА, 2007 – с. 168.
43. Начинаящий предприниматель в сфере дошкольного образования: Учебное пособие / Сост. Д.В. Бочков, Е.В. Михеева. – М.: Берлин; 2016. – 136 с
44. Немов Р.С. Психология./ Р.С. Немов - Москва: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2004.
45. Панфилова М.А. Игротерапия общения. /Методическое пособие для воспитателей и методистов дошкольных учреждений/ М.А. Панфилова - М.: ГНОМ, 1995 – 52 с
46. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии. – М.: Наука, 2008. – 168 с.
47. Питюков В.Ю. Основы педагогической технологии./ В.Ю. Питюков– М., 2007. – 357 с.
48. Психология и педагогика игры дошкольника (материалы симпозиума) /Под ред. А. В. Запорожца и А. П. Усовой. М.: Просвещение, 1966 – 309 с
49. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии./ Г.К. Селевко – М.: Народное образование, 1998. – 185 с.
50. Сердюкова Н.С. Интеграция учебных занятий в начальной школе. / Н.С. Сердюкова - // Начальная школа №11 1994.
51. Сидоркин А.М. Парад предрассудков.; «Педагогика и психология» / А.М. Сидоркин – М.: Знание, 1992 – 17 с
52. Соловьёва О.В. Закономерности развития познавательных способностей школьников // Вопросы психологии./ О.В. Соловьёва – 2003. – № 3. – С. 71-73.
53. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду. / А.И. Сорокина. – М.: Просвещение, 1982 – 109 с

54. Стоунс Э. Психопедагогика. / Э. Стоунс – М.: Наука, 2002. – 291 с.
55. Сухомлинский В.А. О воспитании. / В.А. Сухомлинский - М.: Политическая литература, 1982 – 270 с
56. Ушакова Н.М. Психолого-педагогическая теория «Содержание образования-технологии»: основные постулаты // «Образовательно-инновационная и социокультурная политика в Казахстане и сопредельных территориях: опыт, проблемы и перспективы» // Материалы Международной научно-практической конференции./ Н.М. Ушакова – Астана. – 2005. – С. 58-60.
57. Фридман Л.М. Книга для учителя / Л.М. Фридман, Т.А. Пушкина, И.я. Каплунович. - М.: Просвещение, 1988. - 207 с
58. Хрестоматия по психологии / Сост. В.В. Мироненко. – М.: Просвещение, 2007. – 435 с.
59. Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды / Под редакцией В. В. Давыдова, В. П. Зинченко. – М.: «Педагогика», 1989
60. Эльконин Д.Б. Психология игры/ Д.Б. Эльконин. - М.: Гуманит, 1978 – 312 с.

1.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1

Фрагменты художественных текстов

Текст о семье

Василий Сухомлинский

Как Соловьяха поит своих деток

У Соловьяхи в гнезде трое птенцов. Целый день носит им Соловьяха еду – букашек, мушек, паучков. Наелись соловьята, спят. А ночью, уже перед рассветом, просят пить. Летит Соловьяха в рощу. На листочках – чистая, чистая роса. Находит Соловьяха самую чистую капельку росы, берет ее в клювик и летит к гнезду, несет своим деткам пить. Кладет капельку на листочек. Пьют соловьята воду. А в это время и солнце всходит. Снова летит Соловьяха за букашками.

Текст об отношении человека и природы

Первые ручьи

Я услышал легкий, с голубиным гульканьем взлет птицы и бросился к собаке проверить, – правда ли, что это прилетели вальдшнепы. Но Кента спокойно бегала. Я вернулся назад любоваться разливом и опять услышал на ходу тот же самый голубино-гулькающий звук. И еще и еще.

Наконец я догадался перестать двигаться, когда слышался этот звук. И мало-помалу звук стал непрерывным, и я понял, что где-то под снегом так поет самый маленький ручеек. Мне так это понравилось, что я пошел, прислушиваясь к другим ручьям, с удивлением отличая по голосу их разные существа.

Фрагмент сказки Г.Х. Андерсона «Снежная королева» о доброте

Северный олень привёз девочку к старой лапландке, которая дала письмо к старой финке, живущей возле царства Снежной королевы. Финка сказала, что пока у Кая в сердце и в глазу осколки зеркала, он не будет прежним, но Герда растопит лёд силой своего невинного детского сердца. В царство Снежной королевы Герда пришла одна, Северный олень не мог её туда сопровождать.

Посиневший от холода, но не чувствующий его из-за поцелуя Снежной королевы, Кай складывал из льдинок различные фигуры. Он хотел сложить слово «вечность», тогда Снежная королева подарила бы ему весь свет и пару новых коньков. Герда бросилась к Каю и горячими слезами растопила лёд. Кай заплакал, и осколок выпал из его глаза.

Приложение 2

Десять видов вопросов, которые крайне нежелательны для эрудиционов.

1. Что такое гипотенуза? Когда произошло восстание декабристов?

Подобные вопросы можно назвать откровенно примитивными. Они требуют от участников знания общеизвестных фактов из программных курсов школы и не требуют ни малейших проявлений логического мышления. Такие вопросы уместны на уроках, но не в игре.

2. Кому В. Пастернак посвятил стихотворение «Приближение грозы», написанное в 1927 году?

Подобный вопрос имеет много сходства с предыдущими: он не требует от игрока ничего, кроме эрудиции, знания фактов. Но в то же время подобные вопросы — прямая противоположность предыдущим: если на те способен ответить любой троечник-семиклассник, то на этот не сразу ответит даже ученый-литературовед, изучающий творчество В. Пастернака. Этот вопрос требует глубоких и профессиональных знаний, ответить на него можно только со словарем. Когда игра состоит из таких вопросов, у участников пропадает всякое желание к игре: «Зачем? Я все равно не отвечу».

3. В каких городах мира есть метро? Как называются башни Московского Кремля? Каких вы знаете космонавтов?

Подобные вопросы требуют ответа-перечисления. При этом, как правило, возникает проблема: нужно перечислять все или можно ограничиться несколькими названиями. А если можно ограничиться, то что именно нужно сказать, чтобы ответ сочли правильным. Ведь городов, где есть метро, десятки, а в космосе побывали уже сотни людей. То есть подобные вопросы — заданные без всяких пояснений, провоцируют самые разнообразные конфликты. В целях предотвращения конфликтов вопросы, требующие перечисления при ответе (даже если это перечисление состоит всего из 2 — 3 пунктов), не должны допускаться до игры.

4. Какой пролив разделяет два материка?

Этот вопрос не имеет одного правильного ответа. Кроме Берингова пролива (его имели в виду) можно назвать Гибралтарский пролив. Поскольку подобные вопросы скрывают в себе потенциальный конфликт, они недопустимы в игре: вопрос должен быть сформулирован так, чтобы на него был только один правильный ответ.

5. Дайте характеристику кровеносной системы человека.

Подобные вопросы предполагают не просто ответ, а целое развернутое выступление-лекцию. Причем трудно определить даже минимум информации, которая должна прозвучать, чтобы ответ был признан правильным. А значит, любой ответ при желании можно назвать неполным и не дать участнику очка; в свою очередь, игрок может подать апелляцию, а это уже конфликт. Конфликта не будет, если не будет и вопросов, требующих подробного, обстоятельного, развернутого ответа. Такие вопросы пусть останутся только на уроках.

6. Кто и в связи с чем, сказал: «Велика Россия, а отступать некуда?». Как назывался, когда, где и по какой причине погиб самый большой пассажирский корабль?

К подобным вопросам вообще неприменимо слово «вопрос», взятое в единственном числе. Каждый такой вопрос — это сумма из двух, трех, а то и четырех самостоятельных вопросов. Когда в игре встречаются такие вопросы, всегда существует вероятность, что игрок ответит только на часть, а не на все вопросы. В этом случае ему может быть зачтено поражение, но это ведь не совсем справедливо. Чтобы не обижать игроков и не создавать напряженности в игре, в каждом вопросе должен быть только один вопрос.

7. Какой полуостров жалуется сам на себя? (Ямал). Какой город летает? (Орел). В каком городе живет один мальчик и сто девочек? (Севастополь).

Подобные вопросы более точно было бы назвать загадками. Загадки, конечно, великолепное средство для развития ассоциативного, логического мышления. Но это уже иной жанр. Присутствие подобных вопросов в игре равнозначно ситуации, когда четвертым в упряжку лошадей запрягают верблюда. Поэтому в игре или все вопросы должны быть загадками, или их не должно быть ни одной.

8. Сколько горошин может войти в пустой стакан ? Почему заяц, бегаем? Чем заканчиваются день и ночь?

Подобные вопросы можно назвать вопросами-шутками, вопросами-розыгрышами. В каждом таком вопросе заключен второй смысл, и задача отвечающего этот смысл отыскать. (То есть надо догадаться, что горошины холить не умеют, что заяц бегаем по лесу, что в конце слов «день» и «ночь» стоит мягкий знак). Если игрок не видит «закавыки» и пытается отвечать серьезно, над ним просто смеются. Когда подобные шутки вдруг оказываются в соседстве с серьезными вопросами, они «выбивают из колеи» участников игры, игроки просто не успевают переориентироваться. Эти вопросы лучше не брать для эрудиционных, лучше приберечь их для веселых вечеринок.

9. Кто по национальности А. Розенбаум?

Подобные вопросы просто незачинны. Задавать их — значит демонстрировать определенный уровень воспитанности. Заставлять детей отвечать на такие вопросы — значит, прививать им обывательское мышление и дурной вкус.

10. В какой стране происходит действие сказки А. Линдгрена «Волшебный голос Джельсомино»? Как назывался пароход, на котором Магеллан совершил кругосветное плавание?

А это элементарно безграмотные вопросы. Астрид Линдгрена никогда не писала о Джельсомино, а Магеллан не плавал на пароходах.

Любая (фактическая, стилистическая) ошибка - это пощечина самой идее интеллектуальных игр.

Приложение 3

ПРОГРАММА КРУЖКА «ЭРУДИТ» ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 3-4 КЛАССОВ

Как много в мире неизвестного, ребята!
И это не беда.
Из книг, из жизни новое узнаем мы всегда!

Пояснительная записка

Велика роль книги в учебно-воспитательном процессе. И не только потому, что без общения с книгой немислимо приобретение знаний. К.Д. Ушинский говорил, что «ученик не сосуд, который нужно наполнить, а факел, который нужно зажечь».

Задача кружка «Эрудит» не только в том, чтобы передать ребенку определённое количество информации, а, главное, научить его самостоятельно добывать знания.

Игра - эффективное средство развития познавательных способностей детей в младшем школьном возрасте. Для плодотворной работы нами было сделано следующее:

- организовали систематический процесс игровой деятельности, включаясь в который каждый ребенок интеллектуально развивался,
- ввели в учебный процесс ознакомление с окружающим миром, максимально использовали для этого игру и элементы игры;
- организовали работу разновозрастного коллектива. Это позволило соединить обучающую, воспитательную, развивающую, тренировочную и состязательную деятельности.

Образовательная задача:

Способствовать расширению кругозора младших школьников с помощью игры.

Развивающая задача:

Развивать у младших школьников познавательные способности: внимание, память, мышление, речь, восприятие, воображение.

Воспитательная задача:

Способствовать воспитанию саморазвивающейся личности.

Необходимо пробудить интерес школьников, чтобы им захотелось и на изучаемых предметах работать с дополнительной литературой, использовать различные источники знаний.

В основе построения программы лежит принцип отбора наиболее актуальных для детей этого возраста знаний, необходимых для развития познавательных способностей личности, для расширения кругозора.

Для реализации программы используются следующие педагогические технологии:

Репродуктивные (объяснительно-иллюстративные, побуждающие репродуктивные),

Частично-поисковые (эвристические),

Игровые. С помощью этих технологий учащиеся воссоздают и осваивают общественный опыт, знания, овладевают умениями и навыками в соответствии с поставленной целью посредством игры.

В жизни игровая деятельность имеет разные функции:

развлекательную (доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

коммуникативную;

самореализации;

терапевтическую (преодоление игровых трудностей, сопоставимых с возникающими в жизни);

диагностическую (в процессе игры можно познать себя, открыть для других свои скрытые черты);

коррекционную (измениться под влиянием игровой практики, социализироваться, принять правила игры и др.).

В структуре любой игры можно найти элементы целеполагания, планирования, реализации цели, анализа результатов. Игра всегда добровольна, включает элементы соревнования, приносит участникам удовлетворение, позволяет самоутвердиться, самореализоваться.

Дети легко вовлекаются в игровую деятельность, и чем она разнообразнее, тем интереснее для них. Она может охватывать какую-то часть учебного процесса, объединенного общим содержанием. В игровую деятельность входят игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; игры, развивающие умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умение владеть собой, быстроту реакции, смекалку и др.

Технология всех игр состоит из нескольких этапов.

1. Подготовительный. Включает разработку сценария — условное отображение ситуации и объекта. В сценарий входят: учебная цель занятия, характеристика проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, описание процедуры, ситуаций, характеристики действующих лиц.

2. Ввод в игру. Объявляются участники, условия игры, эксперты, главная цель, обосновываются постановка проблемы и выбор ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок.

3. Процесс игры. С ее началом никто не имеет права вмешиваться и изменять ход. Только педагог может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.

4. Анализ и оценки результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение педагог констатирует достигнутые результаты, отмечает допущенные ошибки, формулирует окончательный итог занятия.

Содержание программы помогает закрепить и дополнить знания учащихся, развить познавательные процессы с помощью игры. Применение последних повысит прочность и качество усвоения знаний учащихся, если:

- игры отбираются и конструируются в соответствии с содержанием изучаемой темы, с целями и задачами уроков; используются в сочетании с другими формами, методами и приемами, эффективными при изучении нового материала; четко организуются; соответствуют интересам и познавательным возможностям учащихся;

- уровень познавательной деятельности учащихся достигает преобразующего (для игр с правилами) и творческо-поискового (для ролевых и комплексных игр).

Занятия в кружке способствуют развитию познавательной активности – личностному свойству, которое приобретает, закрепляется и развивается в организованном процессе познания с учетом индивидуальных и возрастных особенностей учащихся.

При реализации программы необходимо учитывать следующие условия, обеспечивающие привлекательность игр:

Игровая оболочка. Должен быть задан игровая сюжет, мотивирующий всех участников на достижение игровых целей.

Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично. Можно не задавать индивидуальных мотивов, если речь идет, к примеру, о соревновании. Но тогда возможность достижения выигрыша должна быть у каждого члена команды.

Возможность действия для каждого участника. Должны быть проработаны и заложены в игровую оболочку не только мотивы, но и возможность самостоятельного активного действия для каждого игрока, таким образом, чтобы он мог принимать решения, выбирать варианты способов действия, имел право отказа от действия и т.д.

Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.

Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями.

С другой стороны, задания должны быть доступны каждому участнику, поэтому необходимо, во-первых, учитывать уровень участников игры; и, во-вторых, задания подбирать с «вилкой» от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).

Вариативность – в игре не должно быть одного единственно возможного пути достижения цели.

Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

Как же облечь занятие в игровую форму в практике учреждения дополнительного образования? Здесь великое множество вариантов, но обязательно соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям занятия;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на занятии.

Кроме того, в рамках темы можно выделить такие виды занятий:

- 1) ролевые игры на занятии (инсценирование);
- 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (занятие-соревнование, занятие-конкурс, занятие-путешествие, занятие - КВН);
- 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке (найди, произведи, расскажи и т.д.);
- 4) использование игры на определённом этапе занятия (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- 5) различные виды внеклассной работы по изучению окружающего мира (экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися одного возраста разных групп и школ.

В основе построения программы лежит принцип отбора наиболее актуальных для детей этого возраста знаний, необходимых для развития познавательных способностей, для расширения кругозора.

Содержание программы помогает закрепить и дополнить знания учащихся, развить познавательные процессы с помощью игры.

В своей совокупности разделы данной программы должны способствовать развитию у детей внимания, мышления, памяти, творческого воображения, речи, восприятия, воспитанию наблюдательности, обоснованности суждений, умению работать с книгой, доводить начатую работу до конца.

Эта познавательная программа рассчитана на четыре месяца. Занятия проводятся два раза в неделю, по два часа в день. Итого - 64 часа учебного времени.

Набор детей в группу свободный. В группе 12 – 15 человек.

Для реализации программы необходимы экскурсии на природу, посещение музея, библиотек.

Приложение 4

Интеллектуальная игра для младших школьников. «Своя игра»

Цели: Использование интеллектуальных игр с целью создания благоприятных условий для развития каждой личности, способной к достижению результативности в интеллектуальном труде.

Задачи:

1. Создать условия для самопознания и самореализации.
2. Стимулировать развитие интеллектуальных и познавательных возможностей детей.
3. Воспитывать уважительное отношение друг к другу в условиях работы в команде.
4. Развивать творческую активность детей.

Участники игры:

В игре участвуют 4 команды. Участников каждой команды объединяет дата рождения. В первой команде ребята, которые родились осенью, во второй – зимой, в третьей – весной, в четвёртой – летом.

Участники команды придумывают название команды, выбирают капитана.

Оборудование:

1. Мультимедийное оборудование.
2. Персональный компьютер.
3. Мультимедийная презентация.
4. Сигнальные карточки.
5. Оценочный лист.
6. Секундомер.
7. Гонг.
8. Грамоты и призы
9. «Шапочка Мудрейшего»

Описание игры

Данная игра является командной игрой и рассчитана на учащихся 3 класса. В игре 4 тура.

I тур

I тур содержит в себе вопросы 4 - х категории знаний, которые оцениваются от 1 до 4 баллов:

МАТЕМАТИКА	1	2	3	4
ЛИТЕРАТУРА	1	2	3	4
РУССКИЙ ЯЗЫК	1	2	3	4
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО	1	2	3	4

На обсуждение вопроса командам даётся 15 секунд. За временем выполнения задания следит арбитр.

Первой отвечает та команда, которая быстрее всех подняла сигнальную карточку. Если команда даёт неправильный ответ, право ответа переходит к команде, которая следующей подняла сигнальную карточку. За каждый правильный ответ команда получает то, количество баллов, которое соответствует вопросу в таблице. За каждый неправильный ответ у команды вычитается соответствующее количество баллов. Право выбора следующего вопроса получает, та команда, которая правильно ответила на предыдущий вопрос.

Подсчёт очков ведёт счётная комиссия в составе 4 человек. Каждый член комиссии следит за одной командой и ведёт подсчёт количества баллов, набранных данной командой.

Эти же правила используются при проведении II тура игры.

II тур

Во втором II туре вопросы по 4-м категориям знаний оцениваются от 10 до 40 баллов.

СПОРТЛАНДИЯ	10	20	30	40
РАЗ РОМАШКА, ДВА РОМАШКА...	10	20	30	40
РАЗНЫЕ СТРАНЫ	10	20	30	40
ШЕВЕЛИ ИЗВИЛИНОЙ	10	20	30	40

Несколько вопросов I и II тура относятся к категории «Кот в мешке» и к категории «Вопрос-аукцион». Участники игры не знают заранее, в каком поле находятся данные вопросы.

Если в ходе игры команде достаётся вопрос из категории «Кот в мешке», то право ответа на этот вопрос команда отдаёт соперникам по интеллектуальной игре.

Если в ходе игры команде достаётся «Вопрос – аукцион», то право ответа получает та команда, которая предложит большую «цену». «Торговаться» могут только те команды, на счету которых положительное количество баллов.

III тур

В III туре участники решают кроссворд. За каждый правильный ответ команда получает по 5 баллов.

В финал проходят только команды с положительным количеством баллов.

Финал

Перед началом финала каждая команда делает ставки, т. е. записывают на карточках количество баллов, которое выставляют в качестве ставки и сдают в счётную комиссию.

В финале команды должны составить новые слова из букв слова СНЕГУРОЧКА. Время выполнения задания – 1 минута. Выигрывает команда, которая составила наибольшее количество слов. На счёт этой команды поступает то, количество баллов, которое команда заявила в ставке. У остальных команд со счёта снимаются баллы, заявленные в ставке.

Победителем игры считается та команда, на счету которой после финала осталось наибольшее количество баллов.

По итогам игры вручаются грамоты и призы участникам команды-победительницы игры, выявляется лучший игрок, которому вручается «Шапочка Мудрейшего»

ХОД ИГРЫ

I. Оргмомент:

1 ученик:

Если хочешь строить мост
Наблюдать движенье звёзд,
Управлять машиной в поле
Иль вести машину ввысь –
Хорошо работай в школе
Добросовестно учись.

2 ученик:

В школу ходим мы не зря,
Без наук никак нельзя!
В жизнь неграмотным войдешь
За минуту пропадешь.
Чтоб ошибок избежать,
Ум свой надо развивать.
А в игре проверить можно
Просто будет или сложно.

II. Уважаемые участники команд, сейчас Вы должны придумать название своей команде и выбрать капитана.

(игроки придумывают название команды)

I тур

(Приложение 1, I тур)

МАТЕМАТИКА 1 2 3 4

ЛИТЕРАТУРА	1	2	3	4				
РУССКИЙ ЯЗЫК	1	2	3	4				
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО					1	2	3	4

МАТЕМАТИКА:

- 1 балл – Как называется результат умножения? (произведение)
 2 балла – Как найти неизвестный делитель? (делимое разделить на частное)
 3 балла – Как называется чертёжный инструмент, который помогает начертить окружность? (циркуль)
 4 балла – Двое учеников прошли от школы до дома 100 метров. Сколько метров прошёл каждый ученик? (100 метров)

ЛИТЕРАТУРА:

1 балл –

Уплетая калачи,
 Ехал парень на печи.
 Прокатился по деревне
 И женился на царевне. (Емеля)

2 балла –

У Алёнушки – сестрицы
 Унесли братишку птицы.
 Высоко они летят,
 Далеко они глядят. (Гуси-лебеди)

3 балла –

Был друг у Ивана
 Немного горбатым,
 Но сделал счастливым
 Его и богатым. (Конёк -горбунок)

4 балла –

Работать умела красиво и ловко,
 В деле любом проявляла сноровку.
 Хлеб пекла и скатерти ткала,
 Шила рубашки, узор вышивала,
 Лебедью белой в танце плыла,
 Кто мастерица эта была? (Василиса Прекрасная)

РУССКИЙ ЯЗЫК:

- 1 балл – Гусь, гусыня, гусеница – родственные слова? (нет)
 2 балла – Быстрый, медленный, стремительно, скоростной. Какое слово лишнее? (стремительно)
 3 балла – Много – люди, один – ...? (человек)
 4 балла – Ребус (смотри Приложение 1, I тур) (вороника)

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО:

- 1 балл – Инструмент для рисования? (кисточка)
 2 балла - Как называются краски на водной основе? (акварель)
 3 балла – Как называют картину, на которой изображена природа? (пейзаж)
 4 балла – Жанр картины (смотри Приложение 1, I тур) (натюрморт)

II тур

СПОРТЛАНДИЯ	10	20	30	40				
РАЗ РОМАШКА, ДВА РОМАШКА...					10	20	30	40

РАЗНЫЕ СТРАНЫ 10 20 30 40
 ШЕВЕЛИ ИЗВИЛИНОЙ 10 20 30 40

СПОРТЛАНДИЯ:

- 10 баллов – Спортивный инвентарь для катания на льду. (коньки)
- 20 баллов – Родина Олимпийских игр - ... (Греция)
- 30 баллов – Какому спортсмену необходим этот инвентарь? (футболисту)
- 40 баллов – Какой слон не имеет хобота? (шахматный)

РАЗ РОМАШКА, ДВА РОМАШКА...:

- 10 баллов – Как зовут этого мультяшного героя? (смотри Приложение 1, II тур) (лосяш)
- 20 баллов – Произнесите девиз этого сказочного героя. (смотри Приложение 1, II тур) (Акуна-мотата)
- 30 баллов – Кадры из какого мультфильма на экране? (смотри Приложение 1, II тур) («Зима в Простоквашино»)
- 40 баллов – Как называется этот цветок? (смотри Приложение 1, II тур) (гладиолус)

РАЗНЫЕ СТРАНЫ:

- 10 баллов – Столица Мурманской области? (Мурманск)
- 20 баллов – Столица какого государства на фотографии? (смотри Приложение 1, II тур) (Франции)
- 30 баллов – Какая страна не имеет общей границы с Россией на севере? Финляндия, Швеция, Норвегия (Швеция)
- 40 баллов – Как мы называем итальянский пирог? (пицца)

ШЕВЕЛИ ИЗВИЛИНОЙ:

- 10 баллов – Всех кормит, а сама не ест. Что это? (ложка)
- 20 баллов – Когда мы смотрим на цифру 2, а говорим 14? (на часах)
- 30 баллов – Что можно приготовить, но нельзя съесть? (уроки)
- 40 баллов – Что нужно сделать, если видишь зелёного человечка? (перейти на другую сторону)

III тур

Кроссворд

IV тур

Составьте новые слова из букв слова: СНЕГУРОЧКА

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ:

счетная комиссия подсчитывает количество баллов.

Награждение победителей:

Дорогие ребята!

Подошла к завершению наша игра! Хочется отметить всех участников викторины. Вы все показали хорошие знания и умения. Особенно хотелось бы отметить Ваше умение работать в командах, поддерживать товарищей и помогать друг другу. Все участники игры награждаются сладкими призами.

Счётная комиссия подвела итоги. Наибольшее количество баллов набрала команда «Осень». Команда-победительница награждается «Свитком Мудрецов»