

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕДИАИГР НА УРОКАХ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ЧЕЛОВЕК И МИР» КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ 2–3 КЛАССОВ

Эртман Наталья Петровна

учитель начальных классов ГУО «Средняя школа № 16 г. Полоцка»
г. Полоцк, Республика Беларусь

Аннотация. В данной статье рассматривается проблема повышения учебной мотивации к изучению учебного предмета «Человек и мир» в начальной школе посредством использования медиаигр. В статье представлены медиаигры, объясняются правила их проведения и особенности использования на разных этапах урока. В качестве доказательства эффективности использования данных игр автор приводит результаты исследований, педагогических наблюдений.

Изучение учебного предмета «Человек и мир» в начальной школе является подготовкой к изучению в старших классах таких предметов, как история, география, биология. Учебный предмет «Человек и мир» в начальной школе – сложный, но интересный и познавательный. И для того, чтобы интерес к нему не угас, необходимо сделать урок занима-

тельным и творческим. Однако большой объем информации, неумение работать с этой информацией, недостаточное количество наглядности – проблемы, с которыми сталкиваются учащиеся и которые впоследствии становятся причиной снижения их учебной мотивации.

В решении данного вопроса на помощь педагогу приходят современные технические средства (компьютер, медиапроектор, интерактивная доска). Поиск оптимальных форм, эффективно развивающих и поддерживающих учебную мотивацию, натолкнул на мысль о создании медиаигр.

Почему медиаигра? Во-первых, использование игр на уроках повышает учебную мотивацию учащихся к изучению предмета. Во-вторых, разнообразие видов игр позволяет их использовать на различных этапах урока [2]. В-третьих, особенность данных игр состоит в том, что они состоят из большого количества различных иллюстраций, схем, таблиц, что способствует решению проблемы наглядности, развивает умение работать с разными источниками информации на уроке.

Следует обратить внимание, что активное использование медиаигр лучше начинать во 2–3 классах. Именно в этих классах изучение материала начинает представлять трудности, и соответственно снижается учебная мотивация учащихся. Рассмотрим примеры применения медиаигр на различных этапах урока.

На *мотивационном* этапе урока, основная цель которого обеспечение учебной мотивации, включение учащихся в совместную деятельность, возможно использование медиаигр «Кто я?», «Зашифрованная картинка», «Верификатор».

Медиаигра «Кто я?» – это игра-загадка. Суть игры: на экране постепенно появляются пять картинок-подсказок, которые помогают учащимся раскрыть учебную задачу урока. Например, на уроке по теме «Рыбы» (2 класс) в начале урока объявляется тема. Затем на экране появляются изображения водной поверхности, плавников, жабр, водорослей, аквариума. По этим картинкам учащиеся определяют, что на уроке они познакомятся с местом обитания (водная поверхность), частями тела рыб (плавники), с тем, как они приспособились к жизни в воде (жабры), с видами питания (водоросли), со способами наблюдения за их жизнью (аквариум). Также эту игру можно использовать при изучении во 2 классе таких тем, как «Питание и здоровье», «Экономика семьи». В 3 классе игра «Кто я?» апробирована мною на уроках по теме «Природное сообщество» (лес, водоём, болото, луг). Таким образом, медиаигра «Кто я?» позволяет учащимся самостоятельно сформулировать

задачи урока, а затем проанализировать в конце урока, все ли учебные задачи выполнены.

Медиаигра «*Зашифрованная картинка*» дает возможность учащимся определить объект изучения на предстоящем уроке. Правила игры: на экране появляется скрытая картинка. Затем каждые 10 секунд открываются части изображения. Задача учащихся – в парах или индивидуально попробовать угадать, о ком или о чём будет идти речь на уроке. Данную игру активно можно использовать во 2 классе при изучении тем «Птицы», «Земноводные», «Грибы», «Забота о своем здоровье. Режим дня». В 3 классе данную игру можно применять при изучении тем «Земля – наш общий дом», «Ориентирование по компасу», «Органы чувств человека. Глаз – орган зрения». Игра не только помогает создать творческую атмосферу на весь урок, но и стимулирует интерес учащихся к изучаемому материалу.

Медиаигра «*Верификатор*» создана на основе игры «Да – нет». Отличием является использование иллюстративного материала, который сопровождает вопросы. Важным моментом игры является заполнение учащимися бланков ответов. Бланки ответов остаются у детей в течение всего урока. По мере изучения материала учащиеся под руководством педагога определяют, где они были правы, в каких вопросах ошиблись. Игра «Верификатор» – это эффективный способ активизировать деятельность учащихся при работе с учебником. Также данная игра способствует тому, что познавательный мотив формируется на уроке и преобразуется в учебно-познавательный при самоподготовке. Данная игра была апробирована во 2 классе при изучении тем «Воздух и его свойства», «Почва», «Питание и здоровье».

Основная цель *операционно-познавательного этапа* на уроке – восприятие, запоминание и анализ учебного материала. Работа с учебником, анализ предложенной информации, недостаточное количество наглядного материала не дают учащимся полного представления по изучаемой теме. Зачастую учащиеся, прочитав название животного или растения, не соотносят его с изображением. Именно поэтому игра «*Азбука природы*» при изучении отдельных тем помогает решить данную проблему. Суть игры состоит в следующем: на определенную букву алфавита появляется изображение объекта живой природы, название которого начинается на предлагаемую букву. Данная игра была апробирована при изучении в 3 классе тем «Растения и животные – обитатели суши», «Растения и животные – обитатели морей и океанов».

Применение игры «*Природное лото*» возможно тогда, когда учащиеся самостоятельно работают с учебником (читают материал, учатся определять главное в тексте, работают с иллюстрациями). Данная игра представляет собой набор вопросов с 4 вариантами ответов, один из которых является правильным. Использование медиаигры позволяет осуществить промежуточный контроль знаний на уроке, проанализировать, насколько внимательно учащиеся работали с текстом и выполнили задание учителя. Используется этот вид медиаигры в ходе изучения в 3 классе тем «Физическая карта полушарий», «Формы земной поверхности»

На *контрольно-оценочном* этапе урока возможно проведение медиаигры «*Пирамида знаний*». Использование данной игры не на всех уроках обусловлено правилами игры. Дело в том, что игра подчинена одной общей теме, но в ней выделяются подтемы. Каждая подтема включает в себя 6 изображений. Данная игра была использована в 3 классе при изучении тем «Природное сообщество – лес», «Природное сообщество – водоем». Это позволило проверить, насколько учащиеся запомнили представителей растительного, животного мира данных сообществ.

Медиаигра «*Ума палата*» состоит из трех частей: «Эрудитка», «Четвертый лишний», «Логическая цепочка». Она не только помогает осуществить контроль знаний, но и активизирует логическое мышление, стимулирует желание учащихся узнавать новое по изучаемой теме. Данную игру можно использовать при изучении в 3 классе тем из раздела «Человек и его здоровье».

Одним из показателей интереса учащихся к предмету является их *активное участие в различных олимпиадах и конкурсах по предмету*. Если во 2 классе в конкурсе «Колосок» участвовало 17 учащихся (57%), то в 3 классе их количество увеличилось до 20 учащихся (67%). Улучшилось и качество участия в данном конкурсе. Во 2 классе – 1 поощрительный приз (6%), в 3 классе – 4 поощрительных приза (20%). Положительная динамика количества участников, повышение качества выполнения конкурсных заданий свидетельствует о том, что у учащихся класса возрастает интерес к предмету.

Важным показателем роста интереса к изучению предмета «Человек и мир» является *выбор темы исследовательских работ* по данному предмету. Во 2 классе ни один учащийся не выбрал тему исследовательской работы по данному предмету, в 3 классе количество увеличилось до 4 учащихся из 8 (50% работ).

Таким образом, положительная динамика активности учащихся в конкурсах и олимпиадах свидетельствует о возрастании интереса учащихся к предмету «Человек и мир».

Важным показателем результативности работы в рамках опыта является положительная динамика *уровня качества знаний* по предмету. Уровень качества знаний во 2 классе после использования медиаигр заметно вырос по сравнению с 1 классом. Если высокий уровень знаний в 1 классе имели 8 учащихся (27%), то во 2 классе – 12 учащихся (40%). Высокий уровень качества знаний по итогам 2 четверти 3 класса показали 17 учащихся (57%).

Работа по созданию и использованию медиаигр на уроках по предмету «Человек и мир» во 2 и 3 классе способствовала тому, что уроки стали интереснее. Учащиеся при подготовке к урокам стали чаще пользоваться дополнительными источниками информации, активнее участвовать в различных конкурсах и олимпиадах.

Таким образом, можно сделать вывод, что систематическое использование медиаигр на различных этапах урока по предмету «Человек и мир» способствует повышению учебной мотивации к изучению данного предмета.

Список литературы

1. Запрудский, Н. И. Моделирование и проектирование авторских дидактических систем : пособие для учителя / Н. И. Запрудский. – Минск : Сэр – Вит, 2008. – 340 с.
2. Ефременкова, Н. П. Игра как средство повышения учебной мотивации учащихся [Электронный ресурс] / Н. П. Ефременкова – Режим доступа : <https://nsportal.ru/shkola/istoriya/library>. – Дата доступа : 25.12.2020.