

УДК 371

***АКТИВИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ***

Джиоева А.Р.,

д.пед.н., профессор,

Северо-Осетинский государственный университет,

Владикавказ, Россия

Джиоева А.Р.,

преподаватель,

Владикавказский многопрофильный техникум,

Владикавказ, Россия

Исаева Л.В.

студентка,

Северо-Осетинский государственный университет,

Владикавказ, Россия

Кочиева Л.М.,

студентка,

Северо-Осетинский государственный университет,

Владикавказ, Россия

Аннотация. В статье рассматривается суть проблемы активизации познавательной деятельности учащихся в условиях образовательного процесса начальной школы. Особой внимание обращается на вопрос использования, нетрадиционных средств работы, способствующих повышению познавательной активности младших школьников: дидактических игр, уроков-экскурсий, приглашения в сказку. Делается вывод

о необходимости создания и использования в учебном процессе ситуаций, требующих от школьников активной творческой познавательной деятельности.

Ключевые слова: активизация, дидактическая игра, урок-экскурсия, урок-сказка, познавательная деятельность.

***ACTIVATION OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS'
COGNITIVE ACTIVITY***

Dzhioeva A.R.

*Doctor of Sciences (Pedagogy), Professor,
North-Ossetian State University,
Vladikavkaz, Russia*

Dzhioeva A.R.

*Teacher,
Vladikavkaz Multidisciplinary Technical School
Vladikavkaz, Russia*

Isaeva L.V.

*Student,
North-Ossetian State University,
Vladikavkaz, Russia*

Kochieva L.M.

*Student,
North-Ossetian State University,
Vladikavkaz, Russia*

Abstract. The article deals with the essence of the problem of activating the cognitive activity of students in conditions of the educational process of primary school. Special attention is paid to the issue of using non-traditional means of work that contribute to increasing the cognitive activity of younger schoolchildren: didactic games, lessons-excursions, invitation to a fairy tale. It is concluded that it is necessary to create and use situations require students' active creative cognitive activity in the educational process.

Key words: activation, didactic game, lesson-excursion, invitation to a fairy tale, cognitive activity.

Младший школьный возраст представляется, как известно, достаточно сенситивным для развития познавательной деятельности и повышения ее эффективности. Именно в данный период у детей наблюдается смена главного вида деятельности с игровой на учебную. В это время особенно ярко проявляется у индивида интерес к познанию нового, происходит усиленное личностное развитие. В частности, осуществляется интенсивное формирование мышления, в результате которого человек приобретает умения и навыки сравнения и сопоставления, нахождения сходных и различающихся признаков изучаемых объектов, выведения выводов и обобщений.

В данном контексте особенно актуализируется в педагогической науке и практике проблема поиска более эффективных методов и средств активизации познавательной деятельности младших школьников. Богатые возможности для ее решения представляют, на наш взгляд, учебные занятия по всем школьным дисциплинам. На уроках могут быть использованы разнообразные формы и методы работы, направленные на совершенствование познавательных процессов учащихся: внимания, памяти, мышления [5].

В современном мире не осталось ни одного более или менее очевидного пути, по которому бы не пытались двигаться учителя в контексте

решения рассматриваемой педагогической проблемы. Все самое ценное со временем сосредоточилось в опыте научной дидактики, основная задача которой состоит в указании педагогам оптимальных путей сообщения знаний, привития умений и навыков, выработанных и накопленных предшествующими поколениями [4, с. 4].

В настоящее время именно из-за однообразия учебных заданий у многих школьников уже на начальной ступени обучения утрачивается интерес к нему. В данной связи эффективной формой работы в обучении младших школьников может служить дидактическая игра с элементами заданий, способствующих закреплению знаний, полученных на традиционных занятиях.

Игра есть верное средство первоначального обучения, усвоения школьниками «науки до науки». Это одно из древнейших средств воспитания и обучения подрастающих поколений. Давно выявлено, что игра в сочетании с другими приемами и формами обучения способствует повышению продуктивности образовательного процесса [2, с. 198]. Использование дидактической игры во многом содействует процессам обучения, развития, воспитания, социализации школьников, отдыха, развлечения. С самого начала развития цивилизации игра служит одним из контрольных показателей проявления основных личностных характеристик индивида [1, с. 201].

Исходя из того, что играть – это единственная цель, преследуемая детьми в игровой деятельности (иных целей они в ходе игры не преследуют), у них можно формировать через данный процесс стремление к познанию и изучению нового. Именно посредством игры представляется наиболее целесообразным оказание обучающего и развивающего воздействия на школьника.

Из вышеизложенного следует, что игра может выступать в качестве эффективного средства обучения, если она представляет собой часть

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

целостного педагогического процесса. Ее высокая значимость как механизма обучения заключается в том, что, взаимодействуя с коллективом играющих школьников, педагог воздействует и на каждого из них в частности. В ходе организации игры он стремится формировать у школьников не только игровые отношения, но и направленность на приобретение новых знаний, что и служит основой для развития у них познавательной активности [2, с. 23].

В игре – особенно ролевой - дети имитируют интересующие их социальные роли, конструируют жизненные ситуации и на этой основе осваивают широкий спектр доступных их восприятию и пониманию явлений и фактов. Используя игру как инструмент взаимодействия учащихся с реальным миром, педагог обращает их внимание на объекты, представляющие существенную значимость для пополнения запаса их представлений, обогащения кругозора. Это способствует повышению заинтересованности учащихся в участии в игровых действиях, формированию у них любознательности, усилению потребности в дополнительных знаниях для совершенствования содержания или детализации сюжета игры и на этой основе - развитию умений реализации полученных знаний в изменяющихся обстоятельствах, в разнообразных моделируемых жизненных ситуациях.

Используя в образовательном процессе дидактические игры, педагог формирует у учащихся активное стремление к деятельности, к познанию, к творческому поиску. Всё это в комплексе способствует существенному повышению их интеллектуального уровня, содействует общему развитию, формирует интерес к учебному предмету. Именно такую цель и преследует использование в образовательном процессе дидактических игр [3, с. 27], в целом содействующее более глубокому пониманию математической сущности объекта, совершенствованию соответствующих знаний обучающихся. Игры могут применяться на разных стадиях изучения программного материала: при его объяснении, закреплении, повторении, Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

контроле. Дидактическая игра на уроке создает благоприятные условия для вовлечения не отдельных, а всех учащихся класса в активный познавательный процесс. Ее использование призвано не только в должной мере обеспечивать решение образовательных задач, но и способствовать активизации учебной деятельности школьников, их познавательных интересов. Игра позволяет педагогу довести до сознания учащихся сложный учебный материал в сравнительно легкой форме. Таким образом, использование игры – в том числе дидактической – представляется совершенно необходимым при обучении младших школьников. Важно, чтобы они на каждом уроке переживали радость открытия, чтобы у них укреплялась вера в собственные силы и активизировался познавательный интерес.

В данной связи необходимо отметить, что в настоящее время именно из-за однообразия учебных заданий у многих школьников уже на начальной ступени обучения утрачивается интерес к нему. Эффективной формой работы, способствующей активизации познавательной деятельности младших школьников, может служить урок-экскурсия с элементами заданий, способствующих закреплению знаний, полученных на традиционных занятиях по любой дисциплине. Основная цель таких уроков состоит в приобретении учащимися новых знаний путем непосредственного наблюдения за природными, социальными, и другими объектами, явлениями, фактами. На начальном этапе школьного обучения особенно высокую значимость представляет выделение реальных природных и иных объектов окружающего мира в качестве материала обучения, ибо это обеспечивает развитие интереса учащихся к усвоению образовательной программы, существенно способствующего повышению их познавательной активности.

Побуждению школьников к творчеству, к активной реализации собственных возможностей и наклонностей позволяет использование в педагогическом процессе такой нестандартной формы организации учебного Дневник науки | www.dnevnika.ru | СМН ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

занятия, как приглашение в сказку. Сказочный сюжет открывает перед учащимися огромный волшебный мир, в котором они вместе с любимыми персонажами преодолевают препятствия, защищают обиженных, слабых и бедных, борются со злом и побеждают его. Урок-сказка позволяет создать атмосферу царства добра и справедливости, способствует привитию школьникам пытливости и любознательности, что существенно облегчает процесс усвоения знаний и делает обучение более эффективным.

Вышеизложенное позволяет прийти к следующему выводу: создание и использование в образовательном процессе учебных ситуаций, требующих от школьников активной творческой работы, выполнения разнообразных заданий и упражнений, направленных на укрепление знаний, умений и навыков, должно не только оказывать позитивное воздействие на качество их обученности в объеме образовательной программы, но и способствовать систематической активизации познавательной деятельности.

Библиографический список

1. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр. – М., 2013. – 115 с.
2. Конопова И.М., Сергеева К.Д. Дидактическая игра. - М.: Сфера, 2016. 206 с.
3. Степанова О.А. Игровая школа мышления. - М., 2017. 78 с.
4. Шамова Т.И. Активизация учения школьников. - М.: Педагогика, 2015. – 208 с.
5. Щукина Г.И. Формирование познавательных интересов учащихся в процессе обучения. – М., 2014. – 230 с.

Оригинальность 97%