

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
им. В.П. Астафьева  
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

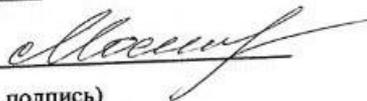
Факультет начальных классов  
Кафедра педагогики и психологии начального образования

**ЩУРИНА ЮЛИЯ МИХАЙЛОВНА**  
ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА  
**ВЗАИМОСВЯЗЬ УВЛЕЧЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ И  
УСПЕВАЕМОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

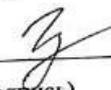
Направление подготовки: 44.03.02 психолого-педагогическое образование  
Направленность (профиль) образовательной программы: Психология и педагогика  
начального образования

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой канд. психол. н., доцент  
кафедры педагогики и психологии  
начального образования  
Мосина Н.А.

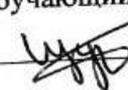
  
(дата, подпись)

Научный руководитель канд. психол. наук,  
доцент кафедры педагогики и психологии  
начального образования  
Гордиенко Е.В.

16.06.23   
(дата, подпись)

Дата защиты:

Обучающийся Щурина Ю.М.

 16.06.23

(дата, подпись)

Оценка

отлично

Красноярск, 2023

## Содержание

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	3
<b>ГЛАВА I. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОБЛЕМЫ ВЗАИМОСВЯЗИ УВЛЕЧЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ И УСПЕВАЕМОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ</b> .....	7
1.1 Психолого-педагогические особенности детей младшего школьного возраста .....	7
1.2. Понятие «успеваемость» и ее основные характеристики .....	18
1.3. Сущность понятия «компьютерные игры» .....	25
1.4 Возможности использования компьютерных игр в образовательном процессе.....	31
<b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I</b> .....	37
<b>ГЛАВА II. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ПО УСТАНОВКЕ ВЗАИМОСВЯЗИ УВЛЕЧЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ И УСПЕВАЕМОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ</b> .....	40
2.1. Организация и методика проведения констатирующего эксперимента	40
2.2. Обработка и анализ полученных данных .....	55
2.3. Методические рекомендации использования компьютерных игр в учебном процессе .....	83
<b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II</b> .....	91
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	94
<b>Список использованных источников</b> .....	98
<b>Приложения</b> .....	103

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность** данной темы обусловлена ростом числа младших школьников, которые играют в разнообразные компьютерные игры.

Игра является основным видом человеческой деятельности, наряду с обучением и трудом, поскольку, начиная уже с раннего детства, человека на всём пути его развития сопровождают элементы игр, способствуя развитию личности, улучшению памяти, внимания, координации и др. За прошедшие несколько лет произошло коренное изменение роли и места компьютеров и информационных технологий в жизни человека. Если раньше компьютер считался лишь вычислительной машиной, то в наши дни личный компьютер помогает современному человеку не только в работе, в учебе, но и в организации своего досуга и свободного времени. Одновременно с этим всё большую популярность и широкое распространение приобретают видеоигры. Психологи, педагоги и родители особенно обеспокоены чрезмерным увлечением детей компьютерными играми. Компьютерная игра занимает сегодня значительное место в жизни ребенка и существенно влияет на процесс формирования и развития его личности.

Вопрос взаимодействия детей с компьютерами и компьютерными играми интересует многих зарубежных и отечественных деятелей науки – А.И. Захаров, М.А. Исайкина, Д.В. Малий, Д. Джентайл, П. Грэсби [17, 20, 25, 58, 59, 62]. В рамках изучения проблемы выявления и оценки возможных психологических последствий информатизации предметом исследования являются в основном навыки, операции, конкретные действия, отдельные психические процессы, различные виды профессиональной, игровой и учебной деятельности. В настоящее время в этой области накоплен обширный материал, свой вклад в данную тему внесли такие учёные как Ш. Тёкл, М. Коул, С. Пейперт, М. Гриффитс, О.К. Тихомиров, А.Е. Войскунский, А.Г. Шмелев и другие [8, 35, 42, 43, 44, 53, 60, 61, 63].

В нашей работе мы остановимся конкретно на взаимосвязи увлечения компьютерными играми и успеваемости младших школьников.

Анализ научной литературы и исследований отечественных и зарубежных ученых показал, что однозначного ответа на вопрос о влиянии увлечения компьютерными играми на успеваемость младших школьников нет. Именно это послужило основанием для выбора темы, т.к. мы считаем, что компьютерные игры активно используются молодым поколением для проведения досуга и оказывают значительное влияние на формирование личности младшего школьника.

С развитием компьютерных технологий для человечества открылись новые горизонты: автоматизация производства, легкий доступ к информации, развлечения посредством компьютерных игр. Но, несмотря на все преимущества, стремительное развитие компьютерных технологий внесло в нашу жизнь и негативные моменты. Многие школьники уделяют большое количество времени компьютерным играм, заменяя таким образом другие виды деятельности, такие как общение с друзьями, занятия в кружках или выполнение домашних заданий. Всё это не может не оказать влияние на успеваемость обучающихся, что создает некоторое противоречие между интересом младших школьников к компьютерным играм и успехами в учебе. Исходя из данного противоречия была выявлена следующая проблема исследования: каково влияние компьютерных игр на успеваемость младших школьников?

Выделенные противоречия и проблема позволили определить тему исследования: «Взаимосвязь увлечения компьютерными играми и успеваемости младших школьников»

Решение сформулированной проблемы представляет собой **цель исследования**: практически выяснить влияние увлечения компьютерными играми на успеваемость младших школьников и предложить методические рекомендации внедрения компьютерных игр в образовательный процесс.

**Объект исследования**: успеваемость младших школьников.

**Предмет исследования**: взаимосвязь увлечения компьютерными играми и успеваемости младших школьников.

**Гипотеза исследования:** мы предполагаем, что увлечение компьютерными играми оказывает негативное влияние на успеваемость младших школьников, а именно – общее снижение успеваемости, концентрации внимания.

**Задачи:**

- 1) Провести теоретический анализ литературы о сущности понятия «успеваемость» в отечественной и зарубежной психологии.
- 2) Определить и интерпретировать актуальный уровень успеваемости младших школьников.
- 3) Проанализировать характеристику психологических аспектов компьютерных игр.
- 4) Провести диагностику увлечения младших школьников компьютерными играми и интерпретировать результаты.
- 5) Определить влияние компьютера на успеваемость младших школьников.
- 6) Предложить методические рекомендации.

**База исследования:** исследование проводилось на базе МАОУ СШ № 157, г. Красноярск. В эксперименте принимало участие 50 обучающихся – 26 учеников 5 класса и 24 ученика 4 класса. Возраст испытуемых 9-12 лет.

**Методы исследования:**

- 1) теоретические (анализ психолого-педагогической и методической литературы, сравнение, обобщение);
- 2) эмпирические (анкетирование, тестирование);
- 3) методы обработки и интерпретации результатов.

**Практическая значимость:** разработанные методические рекомендации по внедрению компьютерных игр в образовательный процесс могут быть использованы педагогами.

**Структура работы:** выпускная квалификационная работа представлена введением, двумя главами, выводами по главам, заключением, списком использованных источников, приложением.

Работа была апробирована на Региональной научно-практической конференции «Современное начальное образование: проблемы и перспективы развития», посвященной 90-летию доктора педагогических наук, профессора Виктора Яковлевича Булохова, а также на Международной научно-практической конференции «Молодёжь Сибири – науке России». По теме исследования имеется публикация в сборнике МНПК «Молодежь Сибири – науке России» [54].

# ГЛАВА I. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОБЛЕМЫ ВЗАИМОСВЯЗИ УВЛЕЧЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ И УСПЕВАЕМОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

## 1.1 Психолого-педагогические особенности детей младшего школьного возраста

Для рассмотрения психолого-педагогических особенностей детей младшего школьного возраста, необходимо в первую очередь определить данное понятие. Многие научные деятели рассматривают понятие «младший школьный возраст», например, З. Фрейд, Э. Эриксон, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский и другие [9, 37, 40, 41, 47, 49, 55]. Однако, наиболее полное и содержательное представление о младшем школьном возрасте дано в работах Д.Б. Эльконина и В.В. Давыдова, а также их сотрудников и последователей [12, 13, 56].

Таблица 1.

Трактовки понятия «младший школьный возраст»

Автор	Определение понятия «младший школьный возраст»
З. Фрейд	Период от шести до двенадцати как латентная стадия. Само название этого периода указывает на скрытый характер проявления либидо. Центральными моментами данного этапа становятся обучение и социализация. Ребенок осваивает формы поведения, свойственные каждому полу.
Э. Эриксон	Это период начала обучения в школе, когда у ребенка сильнее всего актуализированы познавательные способности и он активно осваивает знания и навыки данного социума.
Л.С. Выготский	Период от 7 до 12 лет, специфика которого состоит в том, что цели деятельности задаются детям преимущественно взрослыми. С началом школьного обучения мышление выдвигается в центр сознательной деятельности ребенка.
В.В. Давыдов	Младший школьный возраст – это особый период в жизни ребенка, выделившийся сравнительно недавно. Появление этого возрастного периода связано с введением системы всеобщего и обязательного неполного и полного среднего образования.
С.Ю. Головин	Период жизни ребенка от 6-7 до 10 лет, когда он проходит обучение в начальных классах (1-4 классы) школы. Для этого возраста характерно формирование и становление в качестве ведущей учебной деятельности. В ходе этого возникают два основных психологических новообразования возраста – возможность произвольной регуляции процессов психических и построение внутреннего плана действий.

В.М. Полонский	Ребенок от 6 -7 до 10 лет, обучающийся в 1-4 классах начальной школы. Этот возраст характеризуется переходом от игровой деятельности к учебной, которая становится для него ведущей.
----------------	--

Как можно проследить в таблице, в настоящее время в психологии не существует единого и широко принятого определения "младший школьный возраст". Психологи прошлого и современности по-разному характеризуют данное понятие. Каждый ученый определяет данный возрастной период индивидуально и соответственно устанавливает свой собственный круг проблем, связанных с ним. Однако мнения учёных согласовываются в некоторых аспектах. Например, каждый психолог относит младший школьный возраст к периоду перехода в новую стадию жизни. Однако, все психологи признают, что начало школьного обучения является серьезным испытанием для детей, так как происходят изменения в их жизни, представлениях, предшествует изучаемому возрасту кризис семи лет. Меняется положение ребенка в обществе – он становится ответственным за свое поведение, совершенствуются психические процессы, меняются анатомические и физиологические свойства организма, меняется социальная роль ребенка. И хотя взгляды специалистов в данной области не всегда совпадают, основа понимания младшего школьного возраста остается общей и признанной.

Для удобства будем придерживаться определения, что младший школьный возраст определяется поступлением в первый класс и окончанием начальной школы (1-4 классы). Под определение младшие школьники попадают дети в возрасте от 6-7 до 10-11 лет. В этот период продолжается физическое и психофизиологическое развитие ребенка, что обеспечивает возможность систематического обучения в школе. Начало школьного возраста связано с решительными изменениями в деятельности, общении, отношениях с другими людьми. В этом возрасте появляются новые требования, новая социальная роль ученика, принципиально новый вид деятельности. Во время обучения в школе приобретаются не только новые знания и умения, но и

определенный социальный статус, меняется восприятие своего места в системе отношений, интересы, ценности ребенка, весь его уклад жизни [10].

Развитие ребенка включает в себя несколько этапов, включая в том числе дошкольный и младший школьный возраст. Переход между этими периодами является важной стадией в жизни ребенка и соединяет в себе ряд изменений в его физическом, эмоциональном, социальном и психологическом состоянии.

Дети дошкольного возраста находятся на первом этапе своего развития и их жизнь отличается максимальной свободой от ограничений. В этом возрастном периоде ребенок развивает свои физические способности, в то же время происходит формирование социальных и эмоциональных навыков и умений, основанных на контакте с взрослыми и сверстниками.

Младший школьный возраст в свою очередь характеризуется значительными изменениями не только в контексте образования и взаимодействия, но и в психологических аспектах. В этот период дети начинают понимать и самостоятельно оценивать мир вокруг себя. Ребенок демонстрирует большую самостоятельность в принятии своих решений и действиях, а также начинает развивать свои личностные качества, такие как ответственность и самоутверждение.

Переход между этими периодами является важной ступенью для развития ребенка и для успешности его учебной деятельности в будущем. Это период, когда ребенок должен освоить ряд новых навыков и стать готовым к более сложной и ответственной жизни. Вместе с тем, этот переход может быть трудным для некоторых детей, особенно для тех, кто испытывает трудности в обучении.

Таблица 2.

Сравнение дошкольного и младшего школьного возраста

Критерии сравнения	Дошкольный возраст	Младший школьный возраст
Эмоционально-волевая и мотивационная	Эмоциональные процессы становятся более сбалансированными. Появляются	Заново перестраивается мотивационно-потребностная сфера, что меняет содержание

сфера	представления и эмоциональные предвосхищения последствий своего поведения. Развиваются воля, произвольность действий; формируется инициативность, активность, самостоятельность, а также чувство вины, склонность к подражанию образцам.	притязаний на признание. Учебная деятельность становится во главу угла в притязаниях ребенка. Мотивы поведения насыщаются новым социальным содержанием. Развиваются высшие чувства.
Познавательная сфера	Восприятие, память, внимание характеризуются нарастанием произвольности. Мышление наглядно-образное, с элементами понятийного. Развивается воображение. Доминирует память. Дифференцируется внешний и внутренний мир. Завершается процесс усвоения речи. Она начинает выполнять функции планирования и регулирования.	Все познавательные процессы становятся произвольными и осознанными. Мышление начинает приобретать абстрактный характер. В развитии памяти усиливается роль словесно-логического запоминания.
Социальная ситуация развития	Стремление ребенка участвовать в жизни взрослого и почувствовать себя более взрослым реализуется в особом типе деятельности — сюжетно-ролевой игре. Она дает возможность смоделировать мир взрослых, войти в него и проиграть все интересующие ребенка роли и модели поведения.	Ребенок переходит от существования свободного от постоянных обязанностей к обязательной общественно-значимой деятельности. Подчинен системе строгих, обязательных для всех школьников общих социальных правил.
Ведущая деятельность	Игра как освоение норм поведения и деятельности людей. Рождение социального «Я» в ребенке.	Учебная. Учебная деятельность осуществляется сугубо индивидуально. В ней ребенок приобретает умение подчинить свою работу определенным правилам.
Основные новообразования	Иерархия мотивов, воображение, начальные элементы произвольности, понимания норм и правил социальных взаимоотношений. Центральное новообразование соподчинение мотивов, самосознание, произвольность. Кризис 7 лет. Основные признаки: переоценка ценностей, обобщение переживаний, утрата детской непосредственности, возникновение внутренней жизни ребенка.	Возникновение внутреннего плана действия; закрепление произвольности устойчивых форм поведения и деятельности. Развитие нового познавательного отношения к действительности. Формирование позиции школьника, развитие общественной нравственности. Первоначальное складывание характера.

Дошкольный и младший школьный возраст представляют собой существенно разные этапы жизни ребенка, связанных с наличием в них возможностей, способностей и особенностей, которые меняются в соответствии с возрастом и опытом. В то время как дошкольный возраст представляет собой период развития физических, психических, социально-эмоциональных и языковых способностей, младший школьный возраст характеризуется более сложными жизненными задачами, связанными с обучением, социальной адаптацией и формированием личности. Однако оба этих периода играют важную роль в жизнедеятельности человека, закладывая основы его будущего развития. Поэтому выработка оптимальных стратегий и подходов к воспитанию и обучению детей в этих возрастных категориях является ключевым фактором для обеспечения им успешного развития и достижения лучших результатов в будущем.

Многие отечественные ученые занимались изучением особенностей и психологических новообразований младшего школьного возраста, такие как Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, В.И. Слободчиков, Е.И. Исаев, В.С. Мухина, Е.Е. Сапогова, Р.С. Немов, Е.П. Асальюк, М.В. Ермолаева [4, 9, 15, 19, 29, 30, 31, 55].

Таблица 3.

## Общая психологическая характеристика младшего школьного возраста по взглядам отечественных ученых.

Автор	Наименование возрастного периода	Временные рамки	Ведущая деятельность	Основные психологические новообразования
Л.С. Выготский	Школьный возраст	8-12 лет	Учебная деятельность	Произвольное и осознанное внимание (новое соотношение фигуры и фона ситуации). Осмысленная мнемоническая деятельность. Рефлексия, которая преобразует познавательную деятельность учащихся, характер их отношения к себе и к окружающим людям.
Д.Б. Эльконин	Младший школьный возраст Кризис 11 лет	7-11 лет	Учебно-познавательная	Произвольность. Внутренний план действий. Самоконтроль. Рефлексия. Мышление приобретает абстрактный и обобщенный характер. Интеллект опосредует развитие всех других функций. Формирование теоретического мышления. Произвольность и осознанность всех психических процессов, их внутреннее опосредствование. Осознание своих собственных изменений в результате развития учебной деятельности.
В.И. Слободчиков, Е.И. Исаев	Отрочество	6,5-11,5 лет	Учебная деятельность	Синтез субъекта собственных действий. Развитие теоретического сознания и мышления. Произвольность, намеренность и осмысленность в поведении. Умение ставить цели, контролировать деятельность. Формирование анализа, планирования рефлексии. Абстрактность и обобщенность мышления. Восприятие как организованное наблюдение. Интеллектуальный характер памяти. Целенаправленность и произвольность внимания, увеличение его объема распределенности. Повышение устойчивости эмоциональных состояний, формирование высших чувств. Стремление занять определенное место в системе отношений среди младших школьников.
В.С. Мухина	Младший школьный возраст	6-7 / 9-10 лет	Учебная деятельность	Усвоение специальных психофизических действий по обслуживанию учебной деятельности. Предпосылки к теоретическому сознанию и мышлению. Формирование особой рефлексии, связанной с умственными операциями. Развитие адаптационных форм поведения, рефлексии и психических функций. Овладение содержанием основных форм человеческого сознания (науки, искусства, морали и др.). Совершенствование рефлексии на себя и на других, упражнения воли к достижению цели. Превращение освоения речи в речевую деятельность. Произвольность и самостоятельность внимания, памяти,

				воображения. Переживание своей «самости», притязания на признание окружающих, развитие самоконтроля и самооценки. Развитие чувств: ответственности, сопереживания.
Е.Е. Сапогова	Младший школьный возраст	6-7 / 9-11 лет	Учение	Интеллектуальная рефлексия. Произвольность. Внутренний план действий. Развитие произвольности внимания, памяти, воображения, восприятия. Освоение классификации, сравнения, аналитико-синтетического типа деятельности. Появления «Я-концепции», единства личности.
Р.С. Немов	Младший школьный возраст	6-7 / 10- 11 лет	Учебная и трудовая деятельность	Опосредствованные произвольно регулируемые познавательные процессы. Различение ребенком своих возможностей и способностей. Развитие самостоятельности. Появляется понимание относительности существующих норм (нравственный релятивизм). Появление значимых социальных мотивов.
М.В. Ермолаева	Младший школьный возраст	7 / 10-11 лет	Учебная деятельность	Произвольность и осознанность всех психических процессов, их внутреннее опосредование. Зарождение рефлексии. Формирование целенаправленного произвольного наблюдения и внимания. Появление сознательного управления памятью и регулирования ее проявлениями (запоминанием, воспроизведением, припоминанием). Развитие репродуктивного воображения. Мышление приобретает абстрактный и обобщенный характер, преобразуется в теоретическое дискурсивное. Овладение своим поведением. Формирование высших чувств: эстетических, социальных, моральных.

Исходя из приведённых нами примеров психологических характеристик младших школьников видно, что, несмотря на различные трактовки, общим для всех является тот факт, что учебная деятельность становится ведущей. В этом возрасте также происходят изменения в социальном статусе ребенка, связанные с поступлением в школу, что приводит к переосмыслению существующих систем жизненных отношений.

Начало обучения в школе сопровождается переходом к систематическому образованию, учебная деятельность становится ведущей в данном возрасте, определяющей важные изменения. В младшем школьном возрасте психические процессы развиваются интенсивно, однако неравномерно. Дети в возрасте от 6 до 12 лет еще не могут самостоятельно проводить целенаправленный анализ информации и выделять главное в воспринятой информации. Однако с возрастом восприятие становится управляемым, а влияние непосредственной деятельности уменьшается, при этом растет место организованного наблюдения. У детей в этом возрасте произвольное внимание слабо, зато непроизвольное внимание, которое ориентировано на всё новое, яркое и интересное, развито гораздо лучше. Тормозные процессы у младших школьников также слабые, что объясняет неустойчивость их внимания. Однако также можно отметить, что у младших школьников постепенно усиливается произвольность памяти, а объем смысловой, словесно-логической памяти увеличивается.

В младшем школьном возрасте воображение ребенка является живым и ярким. В то же время, это воображение постепенно развивается и становится более реалистичным и управляемым. Творческое воображение также развивается, и на его основе создаются новые образы, перерабатывая прошлый опыт.

Мышление в младшем школьном возрасте становится доминирующей функцией, интенсивно развиваются и перестраиваются сами мыслительные процессы, полностью завершается переход от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению.

В процессе обучения восприятие углубляется, становится

целенаправленным и управляемым, более анализирующим и дифференцирующим, принимает характер организованного наблюдения.

Н.И. Адоньева отмечала, что эмоциональная сфера младших школьников отличается легкой отзывчивостью на происходящие события и окрашенностью восприятия, воображения, умственной и физической деятельности эмоциями, непосредственностью и откровенностью выражения своих переживаний, готовностью к аффекту страха, большой эмоциональной неустойчивостью, частой сменой настроений (на общем фоне жизнерадостности, бодрости, веселости, беззаботности), склонностью к кратковременным и бурным аффектам; эмоциогенными факторами для младших школьников являются не только игры и общение со сверстниками, но и успехи в учебе и оценка этих успехов учителем и одноклассниками, а эмоции и чувства, как свои, так и чужие, слабо осознаются и понимаются; мимика других воспринимается часто неверно, так же как и истолкование выражения чувств окружающими, что приводит к неадекватным ответным реакциям младших школьников [2].

Младший школьник на значимые для него события реагирует интенсивно и эмоционально, а способность волевым усилием подавлять нежелательные реакции совершенствуется постепенно. В результате этого появляется способность скрывать переживаемую эмоцию, а также изображать эмоцию, которую в данный момент ребёнок не переживает [32]. Этому содействуют общение, обучение, игровая деятельность и накопление эмоционального опыта младшими школьниками, навыков эмоционального саморегулирования.

Согласно М.Г. Косточаковой, познавательные мотивы занимают второе место в структуре мотивов младшего школьника. Глубокий интерес к изучению какого-либо учебного предмета в начальных классах встречается редко и обычно сочетается с ранним развитием специальных способностей. Мотивация достижения в начальных классах нередко становится доминирующей. Мотивация достижения успеха наряду с познавательными

интересами – наиболее ценный мотив, ее следует отличать от престижной мотивации" [23].

Согласно Н.С. Лейтесу, «любопытность является формой проявления широкой умственной активности младших школьников» [24]. Младший школьник оказывается в новом социальном окружении, где его учебная деятельность приобретает общественную значимость и оценивается значимыми взрослыми. В этом периоде, успеваемость в школе и рейтинг ученика, важны для развития его личности. Оценка учителя может оказывать значительное влияние на самооценку ученика, его мотивацию и отношение к учебной деятельности. Кроме того, в этом возрасте формируются основы социального сравнения и конкуренции, что также влияет на личностное развитие ребенка.

А.К. Маркова выделяет как положительные, так и негативные характеристики мотивации младших школьников [27, С. 42].

В качестве благоприятных черт мотивации автор отмечает общее положительное отношение ребенка к школе, широту его интересов, любопытность. Младших школьников интересуют многие явления окружающей жизни, которые не входят в программу даже средней школы. Широта этих интересов проявляется и в не всегда учитываемой потребности младших школьников в творческих играх [28, С. 91-93]. Любопытность является формой проявления широкой умственной активности младших школьников.

Непосредственность, открытость, доверчивость младших школьников, их вера в непререкаемый авторитет учителя и готовность выполнять любые его задания являются благоприятными условиями для упрочения в этом возрасте широких социальных мотивов долга, ответственности, понимания необходимости учиться, чтобы быть полезным Родине [24].

Мотивация младших школьников имеет и ряд негативных характеристик, препятствующих учению. Так, согласно А.К. Марковой интересы младших школьников:

- недостаточно действенны, так как сами по себе долго не поддерживают учебную деятельность;
- неустойчивы, т.е. ситуативны, быстро удовлетворяются и без поддержки учителя могут угасать и не возобновляться (учебный материал и задания нередко быстро надоедают ученику, вызывают утомление);
- мало осознаны, что проявляется в неумении школьника назвать, что и почему ему нравится в данном предмете;
- слабо обобщены, т. е. охватывают один или несколько учебных предметов, но объединенных по их внешним признакам [28].

Все эти особенности обуславливают снижение уровня мотивации учения младшего школьника.

Резюмируя, можно сказать, что младший школьный возраст является сензитивным периодом для интеллектуального развития, в данный период происходят существенные изменения в сравнении с дошкольным возрастом. Закладываются мотивы к учению, познавательные интересы, а также начинают формироваться умения и навыки интеллектуальной деятельности, постепенно раскрываются индивидуальные особенности и способности детей. Помимо прочего начинается процесс усвоения нравственных, социальных норм, закладываются навыки общения со сверстниками. Происходит интеллектуализация всех аспектов психического развития, их осознание и произвольность. Большое значение приобретает такое новообразование, как абстрактно-теоретическое мышление, формируется обобщенная картина мира, устанавливаются взаимосвязи между различными областями изучаемой реальности. Начинает формироваться рефлексия умений и навыков, развиваются самоорганизация, самоконтроль, саморегуляция и самооценка [5]. Все указанные психологические особенности развития младших школьников тесно связаны между собой и дополняют друг друга.

Проанализировав научную литературу, мы рассмотрели различные определения младшего школьного возраста, его психологические особенности. В качестве рабочего определения нами было выбрано, что

младший школьный возраст определяется поступлением в первый класс и окончанием начальной школы (1-4 классы), под данное нами определение попадают дети в возрасте от 6-7 до 10-11 лет. Проведённое нами сравнение дошкольного и младшего школьного возраста позволило определить сходства и различия данных периодов – в то время как дошкольный возраст представляет собой период развития физических, психических, социально-эмоциональных и языковых способностей, младший школьный возраст характеризуется более сложными задачами, связанными с обучением, социальной адаптацией и формированием личности. Тем не менее, оба этих периода играют важную роль в жизнедеятельности человека, закладывая основы его будущего развития. Младший школьный возраст является логическим продолжением дошкольного периода – продолжается развитие всех функций, а также, в виду смены ведущей деятельности, выполняются другие важные задачи развития личности.

## **1.2. Понятие «успеваемость» и ее основные характеристики**

В современной педагогической и психологической литературе используются различные термины, которые отражают понятие успеваемости. В число таких терминов входят «академическая успеваемость», «успеваемость», «эффективность обучения», «успешность обучения». И хотя может показаться, что все эти термины схожи в своих определениях, они не являются идентичными и раскрывают различные аспекты. Разные исследователи фокусируются на разных сторонах определения успеваемости, что приводит к узкой и специфической трактовке.

Успеваемость обучающихся отражает их способности и усилия, направленные на усвоение образовательной программы [38, С. 21]. Учебная успеваемость является одним из критериев оценки успехов обучающихся в учебной деятельности. Понятие "учебная успешность" шире и включает в себя условия и критерии достижения успехов в учебе. Б.Г. Ананьев говорил, что «в

отличие от успеваемости, представляющей собой фиксированный результат процесса обучения, успешность обучения свидетельствует о качестве учебной деятельности как процесса, протекающего во времени» [3, С. 128-265]. При анализе структуры учебной успешности школьников, О.А. Айгунова и А.И. Савенков выделяют два ее аспекта: объективную и субъективную учебную успешность. Объективная учебная успешность определяется формальными отметками, полученными по школьным предметам, а также неформальными оценками, полученными от педагогов. В свою очередь, субъективная учебная успешность связана с самооценкой и представлением учащимися о своей собственной успешности в процессе обучения [39, С.9]. Таким образом, можно говорить о том, что успеваемость как совокупность оценок по школьным предметам может быть частью учебной успешности вместе с оценкой значимых взрослых и самооценкой обучающегося.

В Словаре русского языка С.И. Ожегова можно найти такое определение: «Успеваемость – степень успешности усвоения учебных предметов учащимися» [33]. Стоит отметить, что термин «успеваемость» более объемный, чем может показаться на первый взгляд. Для лучшего понимания термина «успеваемость» следует раскрыть его сущность и содержание, выявить структуру, обозначить признаки, по которым можно различить ее компоненты. Согласно определению, данному в Педагогическом тезаурусе, успеваемость определяется как «уровень усвоения знаний, умений, навыков, которые установлены учебной программой, с точки зрения их полноты, глубины, сознательности и прочности, при этом находит свое выражение в оценочных баллах. Высокая успеваемость учащихся достигается системой дидактических методов, форм и средств, а также воспитательных мер» [46, С. 121].

В данной работе для удобства будем придерживаться определения, что успеваемость – степень усвоения объема знаний, навыков, умений, установленных учебной программой, с точки зрения их осмысленности, полноты, глубины, прочности. Успеваемость выражается в оценочных баллах.

Совокупность отметок по отдельным предметам характеризуют систему школьного обучения и школу в целом. Успеваемость характеризуется при помощи сравнительных данных отметок по отдельным предметам. Высокая успеваемость формируется благодаря системе дидактических методов, форм и средств, а также воспитательных мер. При помощи данного положения возможно построение системы показателей успеваемости, но для этого необходимо выполнение всех требований:

1. Способность применять имеющиеся знания, умения, навыки для получения новых знаний.
2. Использовать полученные знания, умения, навыки в ситуациях, используя при этом опосредованные выводы.
3. Стремление к теоретическим знаниям, и способность самостоятельно их добывать.
4. В процессе творческой деятельности самостоятельно преодолевать трудности.
5. Адекватно оценивать свои достижения в познавательной деятельности.

Изучение психолого-педагогической литературы по проблеме школьной успеваемости позволило выделить три основных фактора успеваемости: требования к учащимся, вытекающие из целей школы; психофизические возможности учащихся; социальные условия их жизни, воспитания и обучения в школе и вне школы [45, С.158].

Постепенный процесс формирования правильного отношения к учению у младших школьников включает в себя несколько этапов. Изначально ученики не могут осознать зачем им нужно учиться. Понимание этой связи обычно возникает с определенной задержкой. Важно отметить, что учение представляется трудоемким процессом и требует волевых усилий, мобилизации внимания, интеллектуальной активности и самоограничения. Если ребенок не способен адаптироваться к этим условиям, то со временем у него наступает разочарование, которое затем приводит к негативному

отношению к учению. По мнению Н.В. Касициной, для того чтобы этого не случилось, учитель должен внушать ребёнку мысль, что учение – это напряжённая работа, однако очень интересная, так как она позволит узнать много нового, занимательного, нужного [21]. Важно, чтобы и сама организация учебной работы подкрепляла слова учителя.

А.К. Маркова выделяет следующую систему показателей успеваемости:

- делать хотя бы один опосредованный вывод, комбинировать имеющиеся знания, умения и навыки при добывании новых знаний;
- стремиться к знаниям творческого характера, к самостоятельному их добыванию;
- активно преодолевать трудности в процессе творческой деятельности
- стремиться к оценке своих достижений в познавательной деятельности [27].

Кроме того, успеваемость младших школьников может зависеть от таких факторов, как физическое и психологическое развитие, умственные способности, социальный и культурный статус семьи, степень мотивации и восприятия учебного материала, а также от качества взаимодействия между учителем и учеником. Не менее важную роль играет подход к обучению – использование интерактивных методик и индивидуальных подходов к каждому ученику может значительно повысить их успеваемость.

Можно сделать вывод о том, что успеваемость в младших классах напрямую связана с общим развитием ребенка и, если учитывать все факторы, влияющих на успеваемость, будет возможно создать благоприятные условия для обучения и повысить уровень успеваемости.

Успеваемость школьников как показатель уровня интеллектуальных и волевых характеристик личности представляет собой сложное и многогранное явление. Хорошие оценки не только оценивают компетентность и ответственность учащихся в различных областях знаний, но также существенно влияют на социальный статус школьников и комфортное

интегрирование в группу сверстников.

Успеваемость следует оценивать исходя из того, насколько качественно обучающийся усваивает материал. И.Ф. Харламов предложил следующую систему уровней усвоения изучаемого материала [50].

Таблица 4.

Уровни усвоения изучаемого материала

Уровень	Критерии
Первый, самый низкий уровень	учащийся проявляет весьма поверхностное представление о содержании изучаемого материала или полное его незнание, за что обычно выставляется единица.
Второй уровень	оценивается двойкой, характеризуется тем, что учащийся имеет определенное представление о внешних свойствах и признаках изучаемых предметов и явлений, но не проявляет их должной осмысленности и не справляется с выполнением соответствующих письменных и практических работ.
Третий уровень	наличие у учащегося четких представлений об изучаемых предметах и явлениях, понимание их сущности. Однако обнаруживается затруднение в их воспроизведении, а также применении на практике, что приводит к необходимости уточняющих и дополнительных вопросов в процессе проверки успеваемости. Такой уровень знаний принято оценивать обычно тройкой.
Четвертый уровень	учащийся достаточно полно осмыслил материал, с пониманием формулирует соответствующие понятия (теоретические положения), хотя при их обосновании и воспроизведении нуждается в некоторых уточнениях; обнаруживает умение применять усвоенные знания на практике, допуская мелкие, несущественные недочеты в письменных работах. Такой уровень знаний оценивается четверкой.
Пятый, высший уровень	глубокое осмысление на понятийном уровне, умение свободно и логично воспроизводить и обосновывать содержащиеся в нем положения примерами и фактами, а также не допускать ошибок при выполнении письменных и практических работ, проявлять самостоятельность и элементы творчества. Такой уровень знаний, как правило, оценивается пятеркой.

Таким образом, самый низкий уровень характеризуется поверхностным пониманием материала или его полным незнанием, что обычно оценивается единицей. Каждый следующий уровень предполагает все более глубокое понимание и умение применять знания на практике. Высший пятый уровень оценивается пятеркой и подразумевает глубокое осмысление материала на понятийном уровне, умение свободно и логично воспроизводить и обосновывать положения материала, проявлять самостоятельность и творчество. Данная система помогает не только оценить уровень успеваемости учащегося, но и понять степень глубины его знаний и умения применять их на практике.

Рассмотрим подробнее определение «неуспеваемости». П.П. Блонский под неуспеваемостью понимал ситуацию, в которой поведение и результаты обучения не соответствуют воспитательным и дидактическим требованиям школы [5]. А.А. Бударный и У.Д. Розенталь считали, что неуспеваемостью можно назвать несоответствие минимальным требованиям и были убеждены в том, что содержание понятия «неуспеваемость» во многом зависит от установленных правил перевода учащихся в следующий класс [16]. В. Оконь рассматривал неуспеваемость как нарушение взаимодействия между учениками, учителями и внешними силами [34].

По мнению Л.А. Редуш, говоря о неуспеваемости, имеют в виду её психологические причины, которыми являются, как правило, свойства самого ученика, его способности, мотивы, интересы и т.д. Педагогика рассматривает как источник неуспеваемости формы, методы организации обучения и даже систему образования в целом [36].

Неуспеваемость школьников, стоящая за многими общеизвестными проблемами школьной действительности, представляет собой совокупность факторов. К ним относятся неэффективность методов обучения, отсутствие позитивного взаимодействия с учителем, боязнь преуспеть перед другими учащимися, высокий уровень одаренности в конкретных областях знаний и несформированность мыслительных процессов.

Разносторонний подход является необходимым для изучения данного явления, а также для принятия мер по его предотвращению. Для повышения эффективности обучения следует использовать инновационные методы и технологии, организовывать благоприятную обстановку для общения между учащимися и педагогами, формировать мотивацию к обучению, а также учитывать уровень одаренности и развития мыслительных процессов для индивидуального подхода к каждому ученику.

Таким образом, проблемы успеваемости и неуспеваемости неразрывно связаны и само определение неуспеваемости традиционно вводится как антипод успеваемости. На наш взгляд, ёмкое определение о том, что причины неуспеваемости — это перевернутые причины успешности, идеально описывает положение дел. Успеваемость учащихся, в том числе младших школьников, зависит от многих причин: от способностей, протекания учебного процесса, взаимоотношений с товарищами, от отношений с родителями и учителями и ещё многих других факторов.

Итак, резюмируя содержание параграфа, нужно обратить внимание, что в настоящее время используются различные термины, которые отражают понятие успеваемости. Учебная успеваемость является одним из критериев оценки успехов обучающихся в учебной деятельности. Понятие «учебная успешность» шире и включает в себя условия и критерии достижения успехов в учебе. Мы определили успеваемость как высокую степень усвоения объема знаний, навыков, умений, установленных учебной программой, и неуспеваемость как длительное отставание ученика в учебе, выражающееся неудовлетворительными оценками, обусловленное индивидуально-психологическими и педагогическими особенностями.

Изучение психолого-педагогической литературы по проблеме позволило нам выделить три основных фактора успеваемости: требования к учащимся, вытекающие из целей школы; психофизические возможности учащихся; социальные условия их жизни, воспитания и обучения в школе и вне школы. Успеваемость в младших классах напрямую связана с общим

развитием ребенка и, если учитывать все факторы, влияющих на успеваемость, будет возможно создать благоприятные условия для обучения и повысить уровень успеваемости. В свою очередь неуспеваемость школьников представляет собой совокупность факторов – неэффективность методов обучения, отсутствие позитивного взаимодействия с учителем, боязнь преуспеть перед другими учащимися, высокий уровень одаренности в конкретных областях знаний и несформированность мыслительных процессов.

### **1.3. Сущность понятия «компьютерные игры»**

За последние годы произошло значительное изменение роли и места компьютеров и информационных технологий в жизни человека. Персональный компьютер проник во все сферы жизни человека. Вместе с этим всё большую популярность и распространенность приобретают компьютерные игры. Психологи, педагоги, а также родители особенно обеспокоены чрезмерным увлечением детей компьютерными играми. Компьютерная игра занимает сегодня значительное место в жизни ребенка и существенно влияет на процесс формирования и развития его личности [1].

Компьютерные игры с детских лет сопровождают подрастающее поколение, с одной стороны, замедляя развитие и даже вызывая атрофию опорно-двигательного аппарата и мышечной мускулатуры, а, с другой стороны, быстро развивая интеллект, логическое мышление и воображение. Игрок в компьютерные игры привыкает быстро и постоянно перемещаться из виртуального мира в реальность, быстро воспринимать незнакомые ситуации и адаптироваться к ним. В XXI веке, в период постоянных и бурных изменений, интеллектуальная гибкость обеспечит приспособление к новым неожиданным реалиям. Компьютерные игры выполняют, таким образом, функцию социализации молодого поколения в постиндустриальном обществе. Влияние компьютерных технологий на современную культуру не

подвергается сомнению. Наиболее активно осваивают это пространство и эту реальность дети.

Стоит отметить, что понятие «компьютерная игра», или видеоигра, еще сравнительно новое, точного определения, раскрывающего все аспекты, ему пока не дано. Как считает М.А. Шереметьева, трактовка компьютерной игры как программного обеспечения, служащего для организации игрового процесса, представляется поверхностной, не раскрывающей сути явления [52]. Компьютерная игра, как и традиционная ролевая игра, является символично-моделирующей деятельностью. Мнимая ситуация задается правилами, игровым пространством и игровыми объектами. Однако в компьютерной игре само компьютерное пространство является замещением реального, внутри него можно создать любой необходимый предмет. В данной работе мы будем использовать определение видеоигры как программного обеспечения с символично-моделирующей деятельностью.

Отечественные исследователи компьютерной игры (А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров, Ю.В. Фомичева) анализировали мотивы обращения к компьютерной игре у взрослых. И кроме перечисленных мотивов удовольствия, достижения и эскапизма, предлагают в качестве возможных мотивов игры самопознание, самовыражение, саморазвитие и тренинг определенных умений (интеллектуальные игры и тренажеры-симуляторы), собственно «компьютерность» игры (когда привлекателен сам факт взаимодействия с машиной), а также стремление к власти (игры-стратегии). Авторы также отмечают, что с набором игрового опыта мотивация играющего и его отношение к игре изменяются [48].

В наше время разрабатывается и выпускается множество разнообразных компьютерных игр. Однако классификация игр не так проста, как может показаться на первый взгляд. Часто разработчики не могут однозначно указать жанр игры, так как она включает в себя несколько типов.

Обычно компьютерные игры делятся на несколько типов: шутеры (игры-стрелялки), квесты, экшн, ролевые игры (RPG - role playing game),

стратегии, симуляторы, логические и азартные.

Таблица 5.

### Классификация компьютерных игр

Тип игры	Сущность игрового процесса
Шутеры	Важны внимание, ловкость и координация игрока. Чаще всего в шутеры играют онлайн против кого-то или в одной команде с другими людьми. В реальном времени игроки выполняют миссии и достигают целей (такие задания называют «командный deathmatch» или «смертельный бой»).
Квесты	Осуществляют путешествие одного или нескольких персонажей к поставленной цели путем преодоления разнообразных трудностей.
Экшн (action)	игрок принимает участие в игре от своего лица: стреляет по целям (шутеры), сражается врукопашную (файтинги), лазает, прыгает, преодолевает препятствие (платформеры). Для победы важна быстрота реакции и умение мгновенно ориентироваться в ситуации;
Ролевые игры или RPG	сюжеты, в которых игрок управляет несколькими персонажами, с их помощью осуществляет определенные цели. Особенностью игр является возможность улучшения характеристик персонажей. Здесь существует целый игровой мир, ведется сюжетная линия;
Стратегии и логические игры	ряд игр, в которых важно уметь просчитывать ходы соперника и использовать его слабые стороны. В отличие от игр в жанре экшн, здесь можно не спешить, а хорошо обдумать свои действия и не оставить противнику никаких шансов;
Азартные на логику	это и различные карточные партии, соревнования в шашках, шахматах, нардах и т.д. Онлайн версии таких игр интересны тем, что в любой момент можно найти себе партнера, выбрать сильного или слабого игрока, оценить свои возможности по рейтинговым местам.
Симуляторы	имитируют управление автомобилем, космическим кораблем, самолетом и т.п.
Логические игры и	оригинальные и увлекательные игры на логику самого

головоломки	различного типа. В их основе могут быть физические процессы. Или взаимодействие игрока с порталами, которые позволяют перемещаться в любые места. У логических игр и головоломок есть несколько уровней, с каждым новым уровнем задание усложняется;
-------------	--

Несмотря на огромное разнообразие, среди предпочтений младших школьников можно чётко заметить лидеров среди компьютерных игр – Brawl Stars, Roblox, Geometry Dash, Minecraft, Standoff 2, Fortnite, Five Nights at Freddy’s и CS:GO. Самые же популярные жанры – шутеры, симуляторы и ролевые игры.

Следует отметить, что современные информационные технологии неуклонно совершенствуются и развиваются, вместе с ними расширяется производство компьютерных игр, приводя к появлению значительного числа новых игровых программ, разнообразных по своему содержанию, форме и поставленным задачам перед игроками. Часто современные игры имеют комбинированный вид. Многообразие игр и их постоянное усложнение приводит к тому, что любые общие классификации игр будут условны.

Изучению взаимодействия детей с компьютерами посвящено множество исследований, как в зарубежной, так и в отечественной психологии. В настоящее время в этой области накоплен обширный материал (Ш. Тёкл, М. Коул, С. Пейперт, М. Гриффитс, Д. Джентайл, Э. Свинг, О.К. Тихомиров, А. Е. Войскунский, В.П. Зинченко, А.Г. Шмелев и другие).

Ряд современных исследователей (О.Р. Ельмикеев, М.А. Исайкина, Л.С. Ямпольский) утверждают, что компьютерные игры оказывают развивающее действие на игрока: способствуют развитию творческого мышления, овладению новыми знаниями и логическими операциями, дают представление о способах манипулирования предметами и символами, способствуют быстрому и эффективному тренингу сенсомоторных функций [14,20,57].

Одна из первых попыток ответить на вопрос почему же людям нравится играть известна нам с 1998-го года, когда в журнале “Nature” была

опубликована статья, где описывалось как исследователи при помощи метода меченых атомов (радиоактивных изотопов, которые позволяют проследить путь атома) выяснили, что во время видеоигр у людей в так называемом полосатом теле или стриатуме высвобождается эндогенный дофамин [59]. Стриатум – это часть нашего мозга, относящаяся к базальным ядрам, которая, как мы сегодня знаем, является частью системы, активно участвующей в восприятии вознаграждения и наших мотивационных аспектах поведения. На практике всё вышесказанное означает, что нашему мозгу всё равно в каких действиях мы достигаем успеха – реальных или виртуальных, полезных или не очень – независимо от этого он будет нас поощрять, и в этом двойной, если не тройной соблазн видеоигр.

Д.В. Малий в целом отмечает, что дети, которые играют в компьютерные игры, отличаются широтой кругозора: у них прекрасно развито представление об окружающем мире, кругозор таких детей больше отвечает мировоззрению взрослых людей. Такие дети, увлекающиеся компьютерами и компьютерными играми, обычно опережают своих сверстников в психическом развитии, легче усваивают учебный материал, а также уверены в своих знаниях. Это, в свою очередь, положительно сказывается на учебной успеваемости младших школьников [26, С. 32].

Однако есть и негативная сторона увлечения компьютерными играми. Если учитывать, что время, которое ребёнок проводит за компьютерной игрой, обычно никак не контролируется родителями, то может возникнуть опасность, что виртуальное пространство станет для ребенка новой реальностью жизни. В таком случае учеба, подготовка к занятиям, чтение книг и творчество уже требуют усилий от ребенка, поскольку игра, все еще являясь одним из основных видов деятельности младших школьников, оказывается на первом месте.

Правильно подобранные игровые программы, соответствующие возрасту, темпераменту, учебной направленности, учитывающие склонности ребенка помогут эффективно применить их с целью воспитания и развития.

Наибольший интерес представляют игры с исследовательским содержанием. При неправильном подборе игровых программ может произойти вытеснение интересов: ребенок может полностью уйти в виртуальный мир. При правильном подборе и методах применения компьютерных игр развивается внимание, сосредоточенность, быстрота действий, появляются интерес к компьютеру и психологическая готовность к работе с ним. Самое главное во всех компьютерных играх – отношение к игре ребенка, а для того чтобы воспитателю и родителю не заблудиться в безбрежном море виртуальных развлечений, необходимо иметь информационную культуру и воспитывать ее в детях. В формировании информационной культуры могут помочь развивающие компьютерные игры.

Основная задача использования компьютерных игр – это подготовка ребенка к жизни в информационном обществе, обучение элементам компьютерной грамотности и воспитание психологической готовности к применению компьютера, создание чувства уверенности в процессе работы на нем [18].

В целом можно сказать, что компьютерные игры являются привлекательным инструментом для обучения и тренировок памяти, мышления, внимания, воображения. Однако необходим контроль за временем, проведенным ребенком в компьютерной реальности. При правильной организации образовательного процесса с использованием компьютерных игр можно добиться высоких результатов. Важно не только контролировать время, проведенное в игре, но и учитывать особенности проектирования игровой деятельности. При такой организации учебного процесса учитель выступает посредником между компьютерными технологиями и учениками, поэтому именно от работы учителя зависит то, насколько правильно и эффективно будет проходить обучение.

Таким образом, понятие "компьютерная игра" является относительно новым и не имеет единого точного определения, описывающего все его аспекты. Трактовка компьютерной игры как программного обеспечения,

служащего для организации игрового процесса, представляется поверхностной, не раскрывающей сути явления, представляется упрощенным и не находит истинной сути явления. Компьютерная игра, как и традиционная ролевая игра, является символично-моделирующей деятельностью, описывающей мнимую ситуацию, определяемую игровыми объектами и правилами. Однако, компьютерная игра отличается тем, что пространство игры является замещением реального пространства и может содержать любые необходимые объекты. Компьютерные игры являются противоречивым явлением – с одной стороны, сопровождая детей практически с самого рождения, они замедляют развитие и даже вызывая атрофию опорно-двигательного аппарата и мышечной мускулатуры, а, с другой стороны, быстро развивают интеллект, логическое мышление и воображение. Однако большое количество современных учёных приходят к выводу, что компьютерные игры при ограниченном во времени использовании несут больше пользы. Компьютерные игры помогают тренировать память, развивать воображение, логику.

#### **1.4 Возможности использования компьютерных игр в образовательном процессе**

В настоящее время наблюдается тенденция, когда традиционные методы обучения в школах теряют свою эффективность. Контроль деятельности обучающихся на занятиях, постоянное повторение определенных процедур, что требуют педагоги по отношению к обучаемым, приводят к недостаточному и неполному осознанию необходимости изучать учебный материал, в результате чего теряется его теоретическая и практическая значимость. У обучающихся пропадает желание учиться. Существует множество способов повысить мотивацию к обучению, но все их объединяет одна цель: в наиболее полной мере погрузить обучаемых в общеобразовательную среду.

Компьютерные технологии очень активно внедряются во все сферы жизни общества, в том числе и в сферу образования. В связи с этим, а также с их развитием, появилась идея использования видеоигр для поощрения детей в контексте обучения. Но одновременно с этим возникает естественный вопрос: поможет ли такая методика повысить эффективность обучения в целом, и может ли она в полной мере стать альтернативой традиционным методикам обучения.

Советский педагог-новатор В.Ф. Шаталов отмечал, что «для успешного обучения в классе нужно создать такую атмосферу, в которой невозможно не выучиться» [51]. Именно такую атмосферу приносит в учебный процесс обучающая компьютерная игра, даже если длиться она будет 2-3 минуты. Особенно сильный эффект будет, если использовать популярные, известные детям игры.

Все большую популярность набирают методы интерактивного обучения. Многие специалисты считают, что геймификация, то есть система приемов, которая превращает учебный процесс в игру, является одним из главных трендов современного образования. Некоторые эксперты прогнозируют полную замену школьного образования на видеоигры, такие как Fortnite, которые будут использовать для обучения математике и литературе. Несмотря на то, что подобные идеи могут показаться чем-то из области фантастики, первые эксперименты уже проводятся во многих школах США и Европы, где активно внедряют Minecraft в учебный процесс.

Одной из важнейших функций компьютерных игр является обучающая. В процессе игры у детей улучшается память и внимание, развивается мышление, включающее операции обобщения и классификации. Занятия на компьютере способствуют не только развитию интеллекта, но и моторики рук. Для игры даже в самые простые игры необходимо нажимать определённые клавиши, что улучшает мелкую мускулатуру рук и моторику детей. Кроме того, компьютер помогает развить волевые качества, такие, как самостоятельность, собранность, сосредоточенность и усидчивость. Игры

также приобщают детей к сопереживанию, помощи героям игры, обогащая тем самым отношение детей к окружающему миру.

Дети, играя в компьютерные игры, учатся брать на себя ответственность за своё обучение. Этому способствует структура игры, которая делится на сложные и простые уровни. Как правило, на первых уровнях игрок выполняет простые задачи, используя дополнительные подсказки. Однако на более сложных уровнях успешность прохождения зависит от самостоятельности и сообразительности ребенка, который уже знает правила игры.

Разработчики видеоигр создают систему балансировки игры (награды и наказания) таким образом, чтобы она наиболее эффективно воздействовала на нашу систему вознаграждения. Чем больше мы играем, тем больше улучшаются наши навыки в игре и увеличиваются наши шансы на успешное прохождение. Однако, в отличие от реальной жизни, провал в игре имеет низкий штраф, а успех – высокую награду, что делает ее более привлекательной для игроков. Это одна из многих особенностей, которые делают видеоигры такими популярными.

Согласно Л.А. Венгеру и А.Л. Венгеру, компьютерные игры могут быстро и эффективно помочь в развитии школьников. Однако, они не должны рассматриваться как магическое решение, которое позволяет стать более умным и развитым всего за один час игры. Вместо этого, как и любые занятия, компьютерные игры требуют времени, терпения и правильного подхода со стороны взрослых. Только тогда они окажут положительное влияние на развитие ребенка [6, 7].

Применение компьютера в процессе обучения способствует повышению интереса к учебе, эффективности и всестороннему развитию ребенка за счет увеличения индивидуализации и дифференциации процесса обучения. Применение компьютерных программ имеет несколько важных аспектов. Во-первых, при работе с обучающими играми ребенок начинает думать перед тем, как действовать. Во-вторых, при подготовке с помощью компьютерных программ, обучающийся приобщается к исследовательской работе. Процесс

освоения компьютерных игр и программ позволяет ребенку пробовать, проверять, уточнять, делать выводы, корректировать свои действия в соответствии с текущей ситуацией, благодаря чему активно развивается мыслительная деятельность ребенка.

Использование компьютерных игр в образовании может быть весьма полезным ещё и потому что обеспечивается возможность учащимся изучать и применять новые знания и навыки на практике. Путем использования игр ученики могут получать практические знания о животных, процессах и математике. Игры могут помочь учащимся в развитии критического мышления, а также научить их находить решения проблем, улучшить их память. Кроме того, компьютерные игры могут способствовать улучшению коммуникационных навыков и способностей учащихся к командной работе.

Развивающие компьютерные игры оказывают положительное влияние на процесс усвоения знаний детьми, способствуя стимуляции их интереса к приобретению новых знаний. Компьютерные игры также могут использоваться как точный диагностический метод, выявляющий пробелы в различных видах коррекционной работы и обеспечивающий достижение требуемого уровня интеллектуального развития для дальнейшей учебной деятельности детей.

При использовании развивающих компьютерных игр, как отмечает Е. Клопотова, дети учатся получать необходимую информацию, не осознавая этого. Речевые звуки, адресуемые именно к ребенку, побуждают его к действию и помогают правильно анализировать, интерпретировать, делать выводы и принимать решения. Кроме того, в компьютерных играх дети получают похвалу за правильные ответы, что также стимулирует их к развитию [22].

Помимо прочего, компьютерные игры могут стать полезным инструментом для учителей. Благодаря играм учитель сможет эффективно преподавать математику, лингвистику, историю и многие другие предметы, а также сделать учебный процесс более интерактивным и увлекательным. Для

учеников игры могут стать средством понимания принципов и процессов, изучаемых на уроках, а также помогут развивать их активность.

Компьютерные игры, в отличие от других видов игр, позволяют увидеть не только продукт своей деятельности, но и динамику своего творчества. Это ведет к выработке способности самооценки. В этом состоит огромное преимущество компьютерных игр перед другими играми. Более того, такие игры способствуют повышению мотивации к обучению, что достигается благодаря их новизне, возможности контролировать сложность задач и активной включенности ребенка в учебный процесс. Если игра интересна ребенку и позволяет узнать что-то новое, то она может открыть для него мир огромных возможностей, сделав процесс обучения более эффективным и понятным. Красочность и наглядность таких игр способствуют лучшему запоминанию материала. При этом необходимо учитывать возрастные особенности детей, чтобы компьютерные игры действительно способствовали развитию умственных способностей.

Диапазон использования компьютера в учебно-воспитательном процессе очень велик: от тестирования личностных особенностей детей до игровой формы обучения. Более того, использование компьютера может охватывать как объект изучения, так и средство обучения, что позволяет развивать различные психические функции, учить работе с мышью и клавиатурой, использовать компьютер при обучении письму и счету, а также при освоении основ информатики.

Таким образом, компьютерные игры при грамотном использовании могут помочь детям улучшить свои навыки в различных областях. Они также могут помочь развить у детей творческое мышление, способность к сотрудничеству и коммуникации. Однако не следует злоупотреблять играми и давать детям неограниченный доступ к ним. Родители и учителя должны контролировать время, которое ребенок проводит за компьютером и выбирать игры, которые помогут ребенку развиваться и учиться. Помимо этого, не следует забывать, что компьютерные игры не являются панацеей и не могут

полностью заменить реальную жизнь и социальное взаимодействие. Дети должны иметь возможность проводить время со сверстниками, заниматься спортом и другими активностями, которые позволяют развивать физические и социальные навыки. Кроме того, игры могут стать причиной зависимости, поэтому необходимо следить за поведением ребенка и признаками возможной зависимости. В целом, компьютерные игры могут быть полезным инструментом в образовании детей, но их использование должно быть сбалансированным и контролируемым.

Подводя итог по этому параграфу и изучив научную литературу по вопросу использования компьютерных игр в образовательном процессе, можно говорить о том, что грамотное использование компьютерных игр в процессе обучения может быть полезным, поскольку данный вид игр является привлекательным для детей, а также помимо прочего имеет множество полезных эффектов. Компьютерные игры вовлекают детей в развивающую деятельность, формируют культурно значимые знания и умения. Сегодня компьютерные технологии можно считать тем новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития ребёнка. Этот способ позволяет ребёнку с интересом учиться, находить источники информации, воспитывает самостоятельность и ответственность при получении новых знаний, развивает дисциплину интеллектуальной деятельности. Таким образом, использование компьютерных игр в обучении является перспективным инструментом в работе с детьми, позволяющим достичь наилучшего результата при формировании их интеллектуальных и культурных навыков.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I

Изучив различные определения младшего школьного возраста и его психологические особенности, в качестве рабочего определения нами было выбрано следующее: младший школьный возраст определяется поступлением в первый класс и окончанием начальной школы (1-4 классы), под данное нами определение попадают дети в возрасте от 6-7 до 10-11 лет. Проанализировав научную литературу, мы пришли к выводам, что младший школьный возраст является сензитивным периодом для интеллектуального развития, в данный период происходят существенные изменения в сравнении с дошкольным возрастом. Именно в этом возрасте закладываются мотивы к учению, познавательные интересы, а также начинают формироваться умения и навыки интеллектуальной деятельности, постепенно раскрываются индивидуальные особенности и способности детей. Помимо прочего начинается процесс усвоения нравственных, социальных норм, закладываются навыки общения со сверстниками. Происходит интеллектуализация всех аспектов психического развития, их осознание и произвольность. Большое значение приобретает такое новообразование, как абстрактно-теоретическое мышление, формируется обобщенная картина мира, устанавливаются взаимосвязи между различными областями изучаемой реальности. Начинает формироваться рефлексия умений и навыков, развиваются самоорганизация, самоконтроль, саморегуляция и самооценка.

При изучении понятия «успеваемости», нами было отмечено, что в настоящее время используются различные термины, которые отражают понятие успеваемости. Учебная успеваемость является одним из критериев оценки успехов обучающихся в учебной деятельности. Понятие «учебная успешность» шире и включает в себя условия и критерии достижения успехов в учебе. Мы определили успеваемость как высокую степень усвоения объема знаний, навыков, умений, установленных учебной программой, и неуспеваемость как длительное отставание ученика в учебе, выражающееся

неудовлетворительными оценками, обусловленное индивидуально-психологическими и педагогическими особенностями. Изучение психолого-педагогической литературы по проблеме позволило нам выделить три основных фактора успеваемости: требования к учащимся, вытекающие из целей школы; психофизические возможности учащихся; социальные условия их жизни, воспитания и обучения в школе и вне школы. Успеваемость в младших классах напрямую связана с общим развитием ребенка и, если учитывать все факторы, влияющих на успеваемость, будет возможно создать благоприятные условия для обучения и повысить уровень успеваемости. В свою очередь неуспеваемость школьников представляет собой совокупность факторов – неэффективность методов обучения, отсутствие позитивного взаимодействия с учителем, боязнь преуспеть перед другими учащимися, высокий уровень одаренности в конкретных областях знаний и несформированность мыслительных процессов.

Понятие «компьютерная игра» является относительно новым и не имеет единого точного определения, описывающего все его аспекты. Трактовка компьютерной игры как программного обеспечения, служащего для организации игрового процесса, представляется поверхностной, не раскрывающей сути явления, представляется упрощенным и не находит истинной сути явления. Компьютерная игра, как и традиционная ролевая игра, является символично-моделирующей деятельностью, описывающей мнимую ситуацию, определяемую игровыми объектами и правилами. Однако, компьютерная игра отличается тем, что пространство игры является замещением реального пространства и может содержать любые необходимые объекты. Большое количество современных учёных приходят к выводу, что компьютерные игры при ограниченном во времени использовании несут больше пользы. Компьютерные игры помогают тренировать память, развивать воображение, логику.

Грамотное использование компьютерных игр в процессе обучения может быть полезным, поскольку данный вид игр является привлекательным

для детей, а также помимо прочего имеет множество полезных эффектов. Компьютерные игры вовлекают детей в развивающую деятельность, формируют культурно значимые знания и умения. Сегодня компьютерные технологии можно считать тем новым способом передачи знаний, который соответствует качественно новому содержанию обучения и развития ребёнка. Этот способ позволяет ребёнку с интересом учиться, находить источники информации, воспитывает самостоятельность и ответственность при получении новых знаний, развивает дисциплину интеллектуальной деятельности. Таким образом, использование компьютерных игр в обучении является перспективным инструментом в работе с детьми, позволяющим достичь наилучшего результата при формировании их интеллектуальных и культурных навыков. Важно выбирать игры, которые будут соответствовать уровню и возрасту учеников, а также учитывать их интересы и потребности. Это поможет не только повысить эффективность обучения, но и сделает процесс более увлекательным и интересным для учеников.

## **ГЛАВА II ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ПО УСТАНОВКЕ ВЗАИМОСВЯЗИ УВЛЕЧЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ И УСПЕВАЕМОСТИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

### **2.1. Организация и методика проведения констатирующего эксперимента**

**Цель исследования:** определить актуальный уровень успеваемости младших школьников и наличие взаимосвязи успеваемости и увлечения компьютерными играми.

**Гипотеза исследования:** Мы предполагаем, что увлечение компьютерными играми оказывает негативное влияние на успеваемость младших школьников, а именно – общее снижение успеваемости и концентрации внимания.

Эксперимент проводился на базе МАОУ СШ № 157, г. Красноярск. В эксперименте принимало участие 50 обучающихся – 26 учеников 5 класса и 24 ученика 4 класса.

Таблица 6.

Критерии успеваемости младших школьников

Критерии	Уровни			Методики
	Высокий	Средний	Низкий	
<b>Умственное развитие младших школьников</b>				
Расчленение предмета на образующие его части, выделение в нем отдельных частей, признаков и свойств, мысленное соединение отдельных элементов, частей, признаков и свойств предметов (анализ и синтез)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сформированность умений выявлять и соединять в предмете отдельные элементы, части, признаки и свойства;</li> <li>2. Большой объём сохранения информации;</li> <li>3. Активно и без ошибок используются необходимые знания для мысленного вычленения и соединения элементов.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Частичная сформированность умений выявлять и соединять в предмете отдельные элементы, части, признаки и свойства;</li> <li>2. Средний объём сохранения информации, могут появляться ошибки;</li> <li>3. Необходимые знания для мысленного вычленения и соединения элементов используются с ошибками.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Полная несформированность умений выявлять и соединять в предмете отдельные элементы, части, признаки и свойства;</li> <li>2. Скучный объём сохранения информации;</li> <li>3. Ошибочное вычленения и соединения элементов.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) ШТУР (для детей с 12 лет)</li> <li>2) Диагностика умственных способностей детей 6–12 лет.</li> </ol>
Сопоставление предметов и явлений с целью найти сходство и различие между ними (сравнение).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сформированность понятия «признак предмета»;</li> <li>2. Способность вычленять различные признаки предметов в конкретных</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Частичная сформированность понятия «признак предмета»;</li> <li>2. Различные признаки предметов в конкретных</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Несформированность понятия «признак предмета»;</li> <li>2. Различные признаки предметов в конкретных</li> </ol>	

	<p>ситуациях; 3. Умение устанавливать сходство и различие между математическими объектами</p>	<p>ситуациях вычленяются с ошибками; 3. Сходство и различие между математическими объектами устанавливается с ошибками.</p>	<p>ситуациях вычленяются ошибочно; 3. Сходство и различие между математическими объектами устанавливается с ошибками или не устанавливается вовсе.</p>	
<p>Мысленное выделение существенных свойств и признаков явлений и предметов (обобщение).</p>	<p>1. Существенные и несущественные свойства и признаки предмета выделяются безошибочно; 2. Отсутствуют трудности и ошибки в рассуждениях от частного к общему; 3. При объединении предметов и явлений ошибки отсутствуют.</p>	<p>1. Существенные и несущественные свойства и признаки предмета выделяются с ошибками; 2. Возникают трудности и ошибки в рассуждениях от частного к общему; 3. При объединении предметов и явлений появляются ошибки.</p>	<p>1. Существенные и несущественные свойства и признаки предмета выделяются с ошибками или не выделяются вовсе; 2. Очень затруднено или невозможно рассуждение от частного к общему; 3. Предметы и явления объединяются неверно.</p>	
<p>Выделение признаков предметов и установление между ними сходства и различия (классификация)</p>	<p>1. Самостоятельно устанавливаются сходства и отличия между выделенными признаками предметов; 2. Безошибочно выделяются различные основания для классификации; 3. Правильно мысленно дополняются группы предметов, объектов, явлений.</p>	<p>1. Сходства и отличия между выделенными признаками предметов устанавливаются с помощью взрослого или с ошибками; 2. Различные основания для классификации выделяются с ошибками; 3. Ошибочно мысленно дополняются группы предметов, объектов, явлений.</p>	<p>1. Сходства и отличия между выделенными признаками предметов не устанавливаются даже с помощью взрослого; 2. Не выделяются основания для классификации; 3. Не дополняются группы предметов, объектов, явлений.</p>	

### Сформированность учебных навыков

Критерии	Уровни			Методики
	Высокий	Средний	Низкий	
Правильность и качественность навыков оформления (отсутствие ошибок)	Ошибки отсутствуют	Присутствует среднее количество ошибок	Большое количество ошибок	1) Проба на внимание (П.Я. Гальперин, С.Л. Кабыльницкая)  2) Методика «Исключение лишнего»  3) Анализ продуктов деятельности.  4) Выявление и подсчет ошибок при выполнении учебных заданий на уроках.
Скорость выполнения отдельных операций или их последовательности	Операции выполняются быстро, без задержек	Операции выполняются с задержкой, скорость выполнения снижена	Низкая скорость выполнения операций	
Отсутствие направленности сознания на форму выполнения действия	Сознание направлено на смысл действия	В процессе выполнения действия время от времени сознание переключается на форму выполнения действия	Сознание направлено на "техническую" сторону выполнения действия	
Отсутствие напряжения и быстрой утомляемости	Напряжение отсутствует, утомляемость низкая	Может присутствовать напряжение, довольно быстро наступает утомление	Напряжение, быстрая утомляемость	
Выпадение промежуточных операций, т.е. редуцированность действия	Промежуточные действия отсутствуют	Промежуточные действия присутствуют, но лишь незначительно усложняют процесс выполнения действия	Множество промежуточных действий, сложный процесс выполнения действия	

### Умственная работоспособность

Уровни	Описание	Методики
Высокий уровень	нет существенных различий в показателях внимания качества деятельности и мотивации в конце недели по сравнению с данными полученными в начале недели.	1) Анализ продуктов деятельности.
Средний уровень	наблюдается снижение показателей внимания качества деятельности и ухудшение мотивации учащихся до 30% в конце недели по сравнению с началом недели.	2) Выявление и подсчет ошибок при выполнении учебных заданий на уроках.
Низкий уровень	наблюдается снижение показателей концентрации внимания, рост случайных ошибок при выполнении заданий и изменение мотивации на внеучебные интересы и мотивы более чем на 30% по сравнению с началом недели	

Для проведения констатирующего эксперимента на основании выделенных критериев успеваемости, нами были подобраны и использованы методики. Выбор конкретных методик осуществлен в соответствии с рядом требований:

1. Методики должны соответствовать возрастным особенностям и отвечать возможностям и потребностям.

2. Используемые методики должны быть стандартизированы и апробированы на практике. Они должны быть проверены на содержательную и статистическую валидность и надежность.

3. Методики должны предполагать не только количественный, но и качественный анализ результатов.

В своем исследовании мы изучаем взаимосвязь увлечения компьютерными играми и успеваемости младших школьников. Диагностика успеваемости проводилась по следующим методикам: Школьный тест умственного развития (ШТУР) (К.М. Гуревич, М.К. Акимова, Е.М. Борисова, В.Г. Зархин, В.Т. Козлова, Г.П. Логинова); Диагностика умственных способностей детей 6–12 лет; Проба на внимание (П.Я. Гальперин, С.Л. Кабыльницкая); Методика «Исключение лишнего», а также с использованием методов анализа продуктов деятельности и выявления и подсчета ошибок при выполнении учебных заданий на уроках.

**Школьный тест умственного развития (ШТУР). К.М.Гуревич, М.К.Акимова, Е.М.Борисова, В.Г.Зархин, В.Т.Козлова, Г.П.Логинова.**

**Цель:** диагностика умственного развития учащихся, контроль за процессами умственного развития в период школьного обучения.

ШТУР состоит из 6 субтестов, каждый из которых может включать от 15 до 25 однородных заданий. Два первых субтеста направлены на выявление общей осведомленности школьников и позволяют судить о том, насколько адекватно используют учащиеся в своей активной и пассивной речи некоторые научно-культурные и общественно-политические термины и понятия. Третий субтест направлен на выявление умения устанавливать аналогии, четвертый –

логические классификации, пятый – логические обобщения, шестой – нахождение правила построения ряда (числового).

**Инструкция:** Сам опрос проводится отдельно по каждому из субтестов. Экспериментатор объясняет, что нужно делать в первом субтесте, незаметно для тестируемых включает секундомер, и учащиеся выполняют задание. Когда время для выполнения первой части подходит к концу, специалист останавливает процесс словом «Стоп», зачитывает вторую группу заданий и также засекает время. Далее — аналогично.

**Обработка результатов:** Производится количественная и качественная обработка результатов. Возможен групповой и индивидуальный анализ данных.

*Количественная обработка.* Индивидуальные показатели по каждому набору заданий (за исключением субтеста 5) — балл по тесту и субтесту — выводятся путем подсчета количества правильно выполненных заданий. Результаты субтеста 5 оцениваются в зависимости от качества обобщения 2 баллами, 1 баллом и 0.

Индивидуальным показателем выполнения теста в целом является сумма баллов, полученных при сложении результатов решения всех субтестов.

*Качественная обработка.* Групповой анализ результатов субтестов 1 и 2 должен вскрыть уровень осведомленности учащихся в понятиях, относящихся к двум информационным сферам. Баллы по двум субтестам суммируются, подсчитываются в процентах, можно использовать следующую таблицу:

Таблица 7.

Соотношение баллов и процентов субтестов 1 и 2 ШТУР

балл	%										
5	12,5	11	27,5	17	42,5	23	57,5	29	72,5	35	87,5
6	15	12	30	18	45	24	60	30	75	36	90

<b>7</b>	17,5	<b>13</b>	32,5	<b>19</b>	47,5	<b>25</b>	62,5	<b>31</b>	77,5	<b>37</b>	92,5
<b>8</b>	20	<b>14</b>	35	<b>20</b>	50	<b>26</b>	65	<b>32</b>	80	<b>38</b>	95
<b>9</b>	22,5	<b>15</b>	37,5	<b>21</b>	52,5	<b>27</b>	67,5	<b>33</b>	82,5	<b>39</b>	97,5
<b>10</b>	25	<b>16</b>	40	<b>22</b>	55	<b>28</b>	70	<b>34</b>	85	<b>40</b>	100

Анализ качественной стороны субтеста 3 «Аналогии» и субтеста 4 «Классификации» проводится следующим образом: подсчитываются количество правильных ответов по предметам:

- литература, русский язык,
- математика, физика
- история, обществознание
- биология
- география.

Для этого в ключе используются разные цвета, которыми отмечаются соответствующие вопросы:

Таблица 8.

*Форма А*

Направление	Номера вопросов	
	Субтест 3	Субтест 4
литература, русский язык	1, 7, 11, 14, 21	1, 5, 10, 15, 19
математика, физика	2, 4, 12, 16, 19, 23, 25	2, 8, 13, 16
история, обществознание	5, 10, 13, 17, 20	4, 9, 12, 18
биология	6, 9, 15, 24	6, 14, 20
география	3, 8, 18, 22	3, 7, 11, 17

Затем полученные баллы суммируются по субтестам 3 и 4 и переводятся в проценты по следующей таблице.

Таблица 9.

Соотношение баллов и процентов субтестов 3 и 3 ШТУР

Литература, Формы А,Б		Математика, Формы А,Б		История Формы А,Б		Биология Формы А,Б		География, Формы А,Б	
балл	%	балл	%	балл	%	балл	%	балл	%
1	10	1	9	1	12	1	14	1	12
2	20	2	18	2	23	2	28	2	25
3	30	3	27	3	34	3	42	3	38
4	40	4	36	4	45	4	56	4	50
5	50	5	45	5	56	5	71	5	63
6	60	6	54	6	67	6	85	6	75
7	70	7	63	7	78	7	100	7	87
8	80	8	72	8	89			8	100
9	90	9	81	9	100				
10	100	10	90						
		11	100						

В результате ученик получает распечатку со следующими данными:

- Общий балл;
- Кругозор (в%);
- Литература, русский язык (в %);
- Математика, физика (в %);
- История, обществознание (в %);
- Биология (в %);
- География (в %);
- Количество решённых задач субтеста 6.

Эти данные имеют следующий смысл:

Общий балл – в сравнении с максимальным, минимальным и средним значениями по исследуемой выборке;

Кругозор – в сравнении с максимальным, минимальным и средним значениями по исследуемой выборке;

Проценты по предметам – в соотношении друг с другом (что лучше, а что – хуже). При чём эти данные могут быть интерпретированы не только как показатели для выбора направлений, по которым знания лучше, но и как показатели по тем предметам, по которым нужно дополнительно заниматься, если они представляют интерес для учащегося.

Количество решённых задач – практическое применение знаний по математике.

### **Диагностика умственных способностей детей 6–12 лет**

**Цель:** с помощью данной системы диагностических методик можно получить достоверную информацию о развитии общих способностей каждого ученика, о его уровне развития и качественных особенностях, недостатках мыслительного процесса, осуществить попытку дифференциации учащихся по уровню развития общих способностей.

**Инструкция:** Испытуемым по всему тесту дается инструкция экспериментатором в устной форме. Перед каждым новым заданием объясняется, как его надо выполнять. На выполнение задания отводится определенное время. Все задания следует решать строго по порядку. Начинать и заканчивать работу стоит только по сигналу. Этим сигналом будет слово «начали». Сигналом к окончанию работы будет слово «закончили». По истечении времени, отведенного на выполнение субтеста, экспериментатор решительно прерывает работу испытуемых, предлагает им отложить ручки и начинает читать инструкцию к следующему субтесту.

**Обработка результатов:** Чтобы определить индивидуальный показатель по каждому субтесту (кроме 4-го), подсчитывается количество правильно выполненных заданий. Результаты субтеста 4 оцениваются в зависимости от качества обобщения 2 баллами, 1 баллом и 0 баллов. 2 балла

получают ответы, приведенные в ключе (возможны синонимические замены понятий). Более узкие частные обобщения оцениваются в 1 балл.

Максимальное количество баллов, которое может получить испытуемый при выполнении этого субтеста, равно 20.

Индивидуальным показателем выполнения теста в целом является процентное отношение количества выполненных заданий к общему числу заданий во всем тесте.

Таблица 10.

Таблица перевода предварительных оценок в шкальные

Шкальная оценка	Предварительные оценки в сырых баллах				Шкальная оценка
	общая осведомленность (балл качества)	Сходство (балл качества)	Логика (число ошибок)	исключение лишнего (числоошибок)	
35	49–50	30			35
34	46–48	29		0	34
33	44–45	27–28			33
32	41–43	26			32
31	39–40	24–25	0	1	31
30	36–38	23			30
29	34–35	22	1		29
28	31–33	20–21		2	28
27	29–30	19	2		27
26	26–28	18	3	3	26
25	24–25	16–17	4		25
24	21–23	15	5	4	24
23	19–20	13–14	6	5	23
22	16–18	12	7		22
21	14–15	11	8–9	6	21
20	11–13	9–10	10–11	7	20

19	9–10	8	12–14	8	19
18	6–8	6–7	15–17	9	18
17	3–5	5	18–20	10–11	17
16	1–2	4		12	16
15	0	2–3		13–14	15
14		1		15–17	14
13		0			13

Общая оценка вербального интеллекта в баллах IQ (со средним 100 и б = 15) получается суммированием шкальных оценок по четырем вербальным субтестам.

#### *Количественный анализ групповых тестовых результатов*

Для сравнения групп испытуемых между собой групповыми показателями по каждому субтесту могут служить значения среднего арифметического и моды.

Групповые данные анализируются относительно социально-психологического норматива (СПН), условно рассматриваемого как 100% выполнения каждого субтеста.

#### **Проба на внимание (П.Я. Гальперин, С.Л. Кабыльницкая)**

**Цель:** выявление уровня внимания и самоконтроля.

**Инструкция:** Прочитай текст, проверь его, исправь ошибки.

**Критерии оценивания:** подсчитывается количество пропущенных ошибок. Исследователь должен обратить внимание на качество пропущенных ошибок: пропуск слов в предложении, букв в слове, подмена букв, слитное написание слова с предлогом, смысловые ошибки и т. п.

#### **Уровни сформированности внимания:**

- 1) 0-2 пропущенные ошибки — высший уровень внимания.
- 2) 3-4 — средний уровень внимания.
- 3) Более 5 пропущенных ошибок — низкий уровень внимания.

#### **Методика «Исключение лишнего» (Р. Амтхауэр)**

**Цель:** Методика направлена на изучение способности к обобщению у младших школьников.

**Порядок исследования:** Ученику необходимо в каждом ряду слов найти такое, которое не подходит, лишнее, и объяснить почему.

**Критерии оценивания:** подсчитывается количество пропущенных ошибок. Исследователь должен обратить внимание на количество пропущенных ошибок: пропуск слов в предложении, букв в слове, подмена букв, слитное написание слова с предлогом, смысловые ошибки и т.п.

**Уровни сформированности внимания:**

- 1) 0-2 пропущенные ошибки – высокий уровень внимания.
- 2) 3-4 – средний уровень внимания;
- 3) Более 5 – низкий уровень внимания.

Для изучения отношения младших школьников к компьютерным играм нами был использован тест-опросник степени увлеченности младших школьников компьютерными играми А.В. Гришиной.

**Тест-опросник степени увлеченности младших школьников компьютерными играми А.В. Гришина [11]**

**Цель:** разработанный тест-опросник дает возможность количественно оценить степень компьютерной зависимости младшего школьника; предоставляет возможность математической обработки; является относительно оперативным способом оценки большого количества респондентов; способствует объективности оценок, не зависящих от субъективных установок лица, проводящего исследование; обеспечивает сопоставимость информации, полученной разными исследователями на разных испытуемых.

**Инструкция:** Опросник содержит 22 вопроса, определяющих 5 основных шкал: эмоциональное отношение к КИ; самоконтроль в КИ; целевая направленность на КИ; родительское отношение к КИ; предпочтение виртуального общения реальному. Опросник состоит из 5 шкал, каждая из которых содержит вопросы, предполагающие 6 градаций ответов: никогда,

редко, иногда, часто, очень часто, постоянно.

Показатели опросника организованы в соответствии с принципами системы регуляции деятельности.

1) Шкала эмоционального отношения к КИ. Высокий показатель свидетельствует о высоком уровне эмоциональной привлекательности КИ для ребенка. Игра выступает средством разрядки психоэмоционального напряжения, средством компенсации неудовлетворенных потребностей личности (в общении, родительской заботе и т.д.). В ходе КИ подросток испытывает ощущение эмоционального подъема. Низкий показатель указывает на незначительный уровень эмоциональной привлекательности КИ для ребенка. Игра является одним из досуговых занятий.

2) Шкала самоконтроля в КИ. Высокий показатель свидетельствует о низком уровне самоконтроля подростка в КИ. Как правило, ребенок не хочет прерывать КИ, раздражается при вынужденном отвлечении от игры и не способен спланировать окончание игры. Низкий показатель свидетельствует о наличии самоконтроля над процессом КИ, ребенок может отвлечься от игры, если это необходимо; способен спланировать окончание игры.

3) Шкала целевой направленности на КИ. Высокий показатель — свидетельство азартной вовлеченности в КИ, постоянного стремления к достижению все более высоких результатов. Низкий показатель говорит об умеренном стремлении к достижению все более высоких результатов в компьютерной игре; КИ выступает как средство досуга и не является самоцелью.

4) Шкала родительского отношения к КИ. Высокий показатель указывает на негативное отношение родителей к КИ. Родители запрещают КИ или серьезно лимитируют время игры. Низкий показатель свидетельствует о положительном отношении родителей к КИ. Родители сами инициируют активность детей, связанную с КИ: покупают новинки, удовлетворены занятостью ребенка дома за КИ.

5) Шкала предпочтения виртуального общения в КИ реальному общению. Высокий показатель по шкале указывает на то, что КИ выступает средством общения и самоутверждения ребенка, подменяя собой процесс реального взаимодействия. Низкий показатель — на то, что КИ не заменяет реального общения ребенка и является дополнительным средством коммуникации.

### **Обработка результатов**

При обработке результатов исследования необходимо использовать ключ, который сравнивается с ответами испытуемого. Каждому ответу испытуемого присваивается балл от 1 до 6 в соответствии с предложенными градациями ответов: «никогда» — 1 балл; «редко» — 2; «иногда» — 3; «часто» — 4; «очень часто» — 5; «постоянно» — 6 баллов.

1. Шкала уровня эмоционального отношения к КИ, суммарный показатель (Иэ) — 5 пунктов (номера вопросов: 4, 5, 13, 18, 20).

2. Шкала уровня самоконтроля в КИ, суммарный показатель (Ис) — 9 пунктов (номера вопросов: 3, 8, 9, 11, 12, 15, 16, 21, 22).

3. Шкала уровня целевой направленности на КИ, суммарный показатель (Иц) — 3 пункта (номера вопросов: 1, 6, 7)

4. Шкала уровня родительского отношения к тому, что дети играют в КИ, суммарный показатель (Ир) — 2 пункта (номера вопросов: 2, 17).

5. Шкала уровня предпочтения общения с героями КИ реальному общению, суммарный показатель (Ио) — 3 пункта (номера вопросов: 10, 14, 19).

В результате проведенного анализа функциональной зависимости, характеризующей взаимосвязь между шкалой 3 (Иц) с другими шкалами опросника, была построена регрессионная модель (\*\*\*) —  $p < 0.001$ ):

$$И_{кз} = 0.21^{***} \times И_{э} + 0.43^{***} \times И_{с} + 0.08^{***} \times И_{р} + 0.34^{***} \times И_{о} + 0.3$$
 Доля вариации изменения уровня Иц на 86% объясняется по полученному уравнению регрессии вариациями изменений уровней Иэ, Ис, Ир и Ио.

Для получения количественного показателя уровня увлеченности

младших подростков КИ в соответствии с ключом подсчитывается количество баллов по каждой шкале опросника. Затем полученные показатели подставляются в уравнение множественной регрессии.

## 2.2 Обработка и анализ полученных данных

### Анализ методики ШТУР

По результатам количественной обработки результатов ШТУР обучающихся 5 класса, которые представлены на рисунке 1, можно сказать, что баллы распределяются весьма неоднородно – самый низкий результат составил 6 баллов, самый высокий – 44 балла. Некоторым обучающимся, по их словам, было тяжело понять смысл заданий, несколько человек отметили, что им не хватило времени. Были и те обучающиеся, которые старались выполнить задания как можно быстрее, не задумываясь об их правильности.

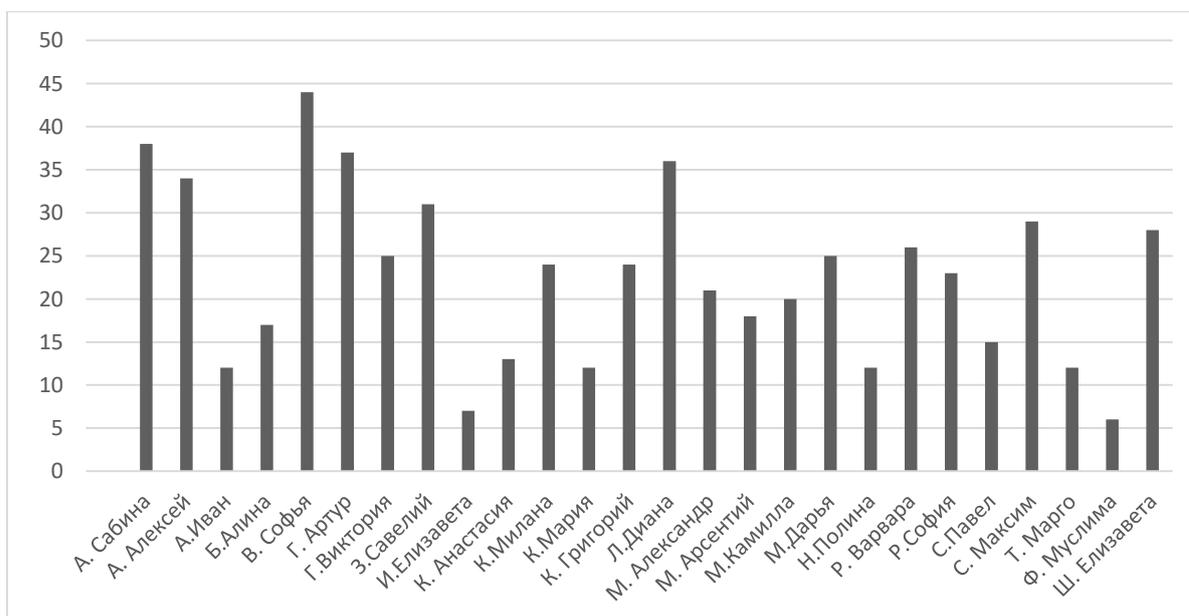


Рис.1 Количественная обработка результатов ШТУР обучающихся 5 класса

Осведомлённость отражает общий уровень эрудиции школьников, насколько они владеют общественными, политическими, научными и культурными сведениями. Это информация, полученная вне школы. Результаты изучения осведомленности представлены на рисунке 2 и

позволяют сделать вывод о том, что у четырёх обучающихся процент осведомленности ниже 10%. Самый высокий показатель – 57,5%. В целом, средний результат находится в пределах возрастной нормы.

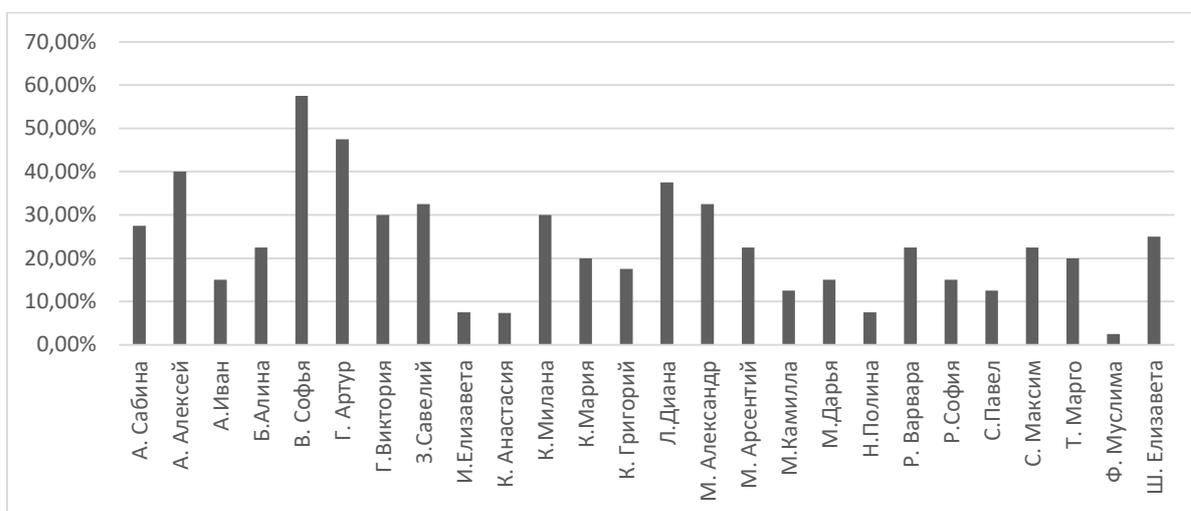


Рис.2 Результаты изучения осведомленности обучающихся 5 класса

Ещё одним из критериев ШТУР выступают знания по литературе и русскому языку. Результаты ответы обучающихся в процентном соотношении отображены на рисунке 3.

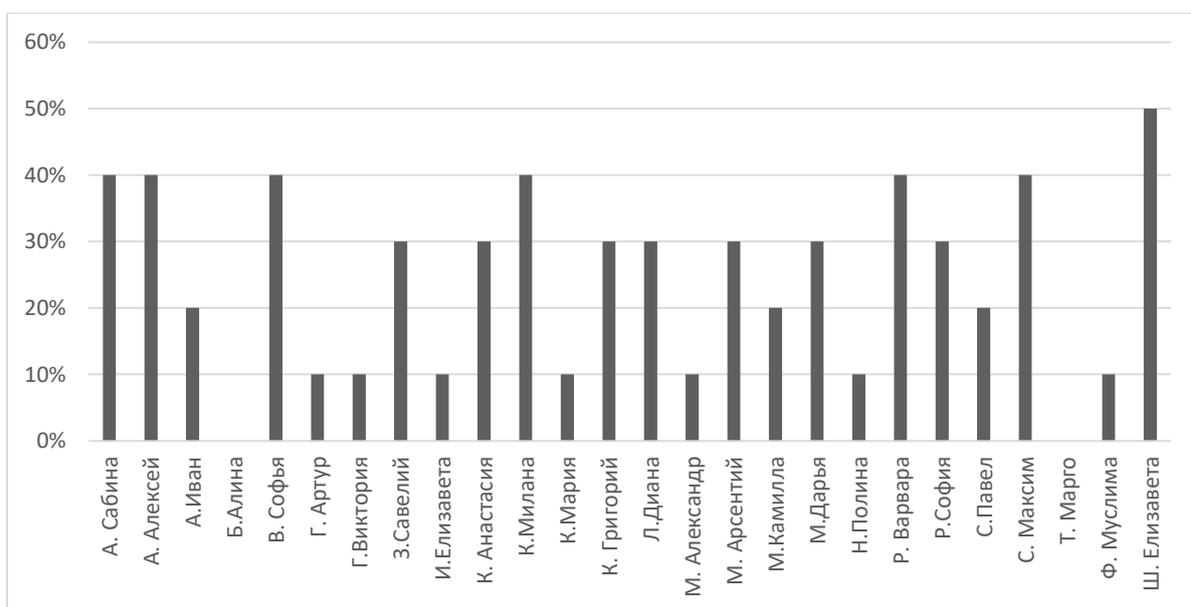


Рис.3 Процентное соотношение результатов по литературе и русскому языку обучающихся 5 класса

Только два обучающихся не дали ни одного правильного ответа.

Можно сделать вывод, что в классе довольно много читающих обучающихся, которые обладают хорошими познаниями общественно-гуманитарного характера и дали правильные ответы. При проведении тестирования один обучающийся пропустил данный блок вопросов, при уточняющих вопросах о причинах, ответа получить не удалось.

Результаты обучающихся по математике и физике представлены на рисунке 4. Все обучающиеся получили баллы за данные задания, что может говорить о хороших познаниях физико-математического характера. Самый низкий результат составил 9%, самый высокий – 54%. При выполнении данных заданий у обучающихся возникало меньше всего проблем и в целом ответы более осмыслены.

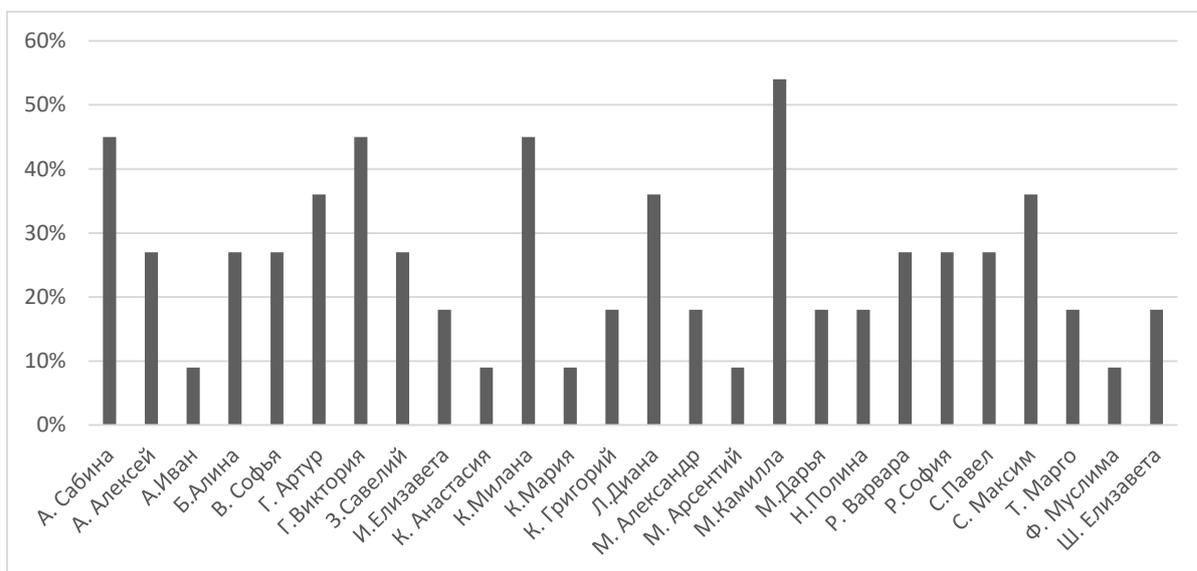


Рис.4 Процентное соотношение результатов по математике и физике обучающихся 5 класса

Отвечая на задания, связанные с историей, 8 человек дали неправильные ответы. Однако, результаты остальных обучающихся более качественны. Результаты представлены на рисунке 5.

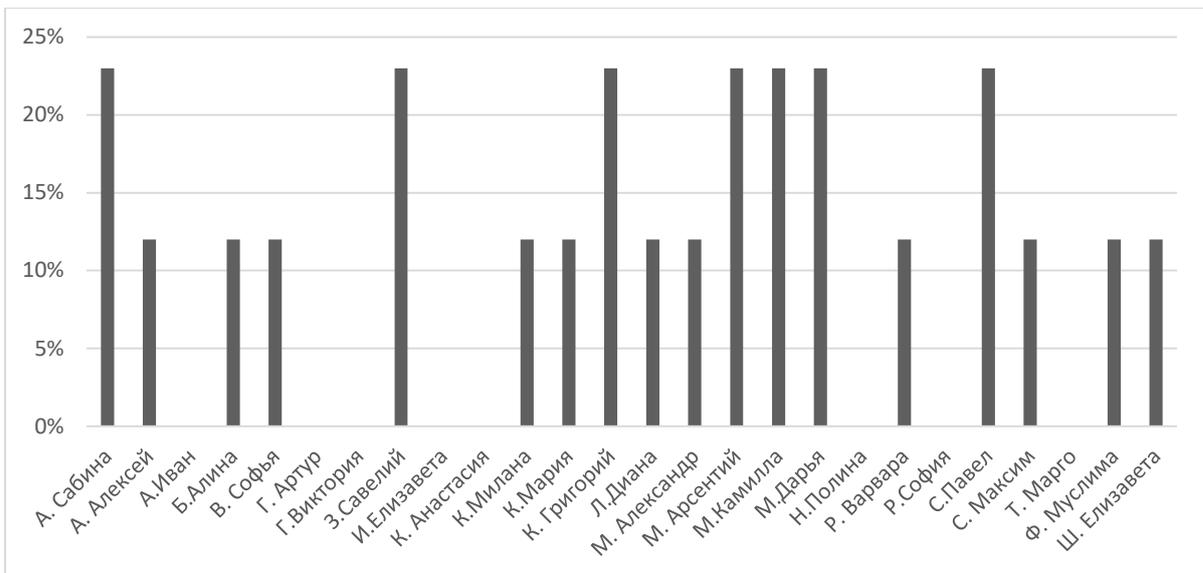


Рис.5 Процентное соотношение результатов по истории обучающихся 5 класса

Результаты по биологии представлены на рисунке 6. Среди всех обучающихся, 6 человек дали неправильные ответы. Ответы остальных достаточно качественны. Два человека сделали пометки, что отвечали наугад.

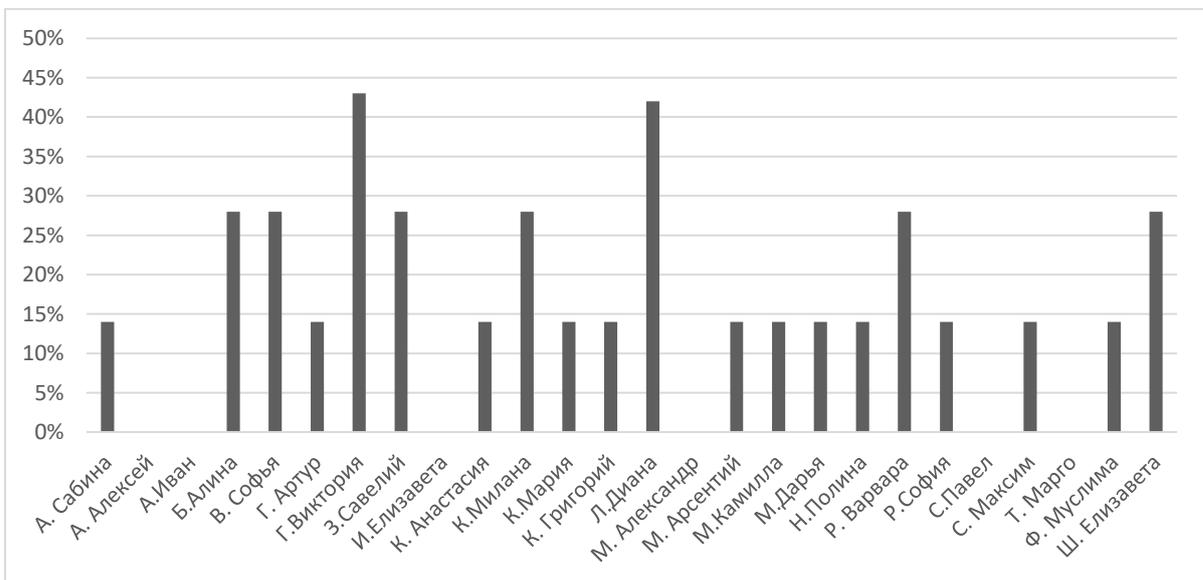


Рис.6 Процентное соотношение результатов по биологии обучающихся 5 класса

Отвечая на вопросы из блока по географии, 8 человек ответили неправильно. Лишь 2 человека показали результаты выше среднего (50% и 63%). Процентное соотношение результатов представлено на рисунке 7.

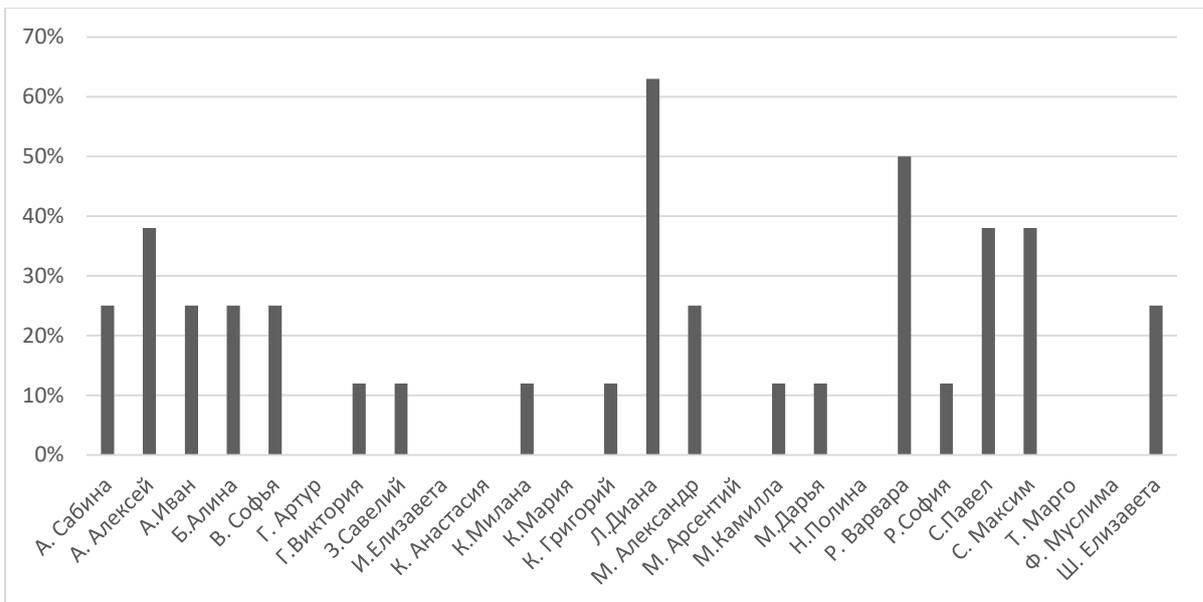


Рис.7 Процентное соотношение результатов по географии обучающихся 5 класса

Шестой субтест представляет собой числовые ряды, в которых было необходимо найти закономерность и дополнить их. Лишь 14 человек из 26 справились с заданиями. 3 человека дали по одному правильному ответу, 3 человека дали 2 правильных ответа, 3 человека – 3 правильных ответа. Один человек набрал 4 балла, 3 человека набрали 5 баллов и только один обучающийся набрал 6 баллов. Результаты 6 субтеста представлены на рисунке 8.

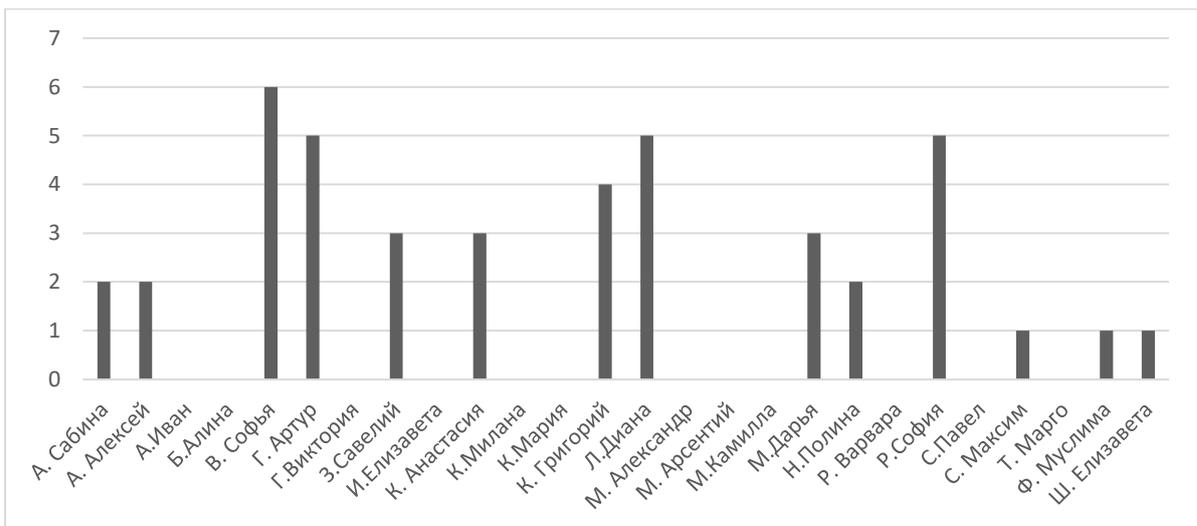


Рис.8 Результаты выполнения заданий с числовыми рядами обучающихся 5 класса

Многие обучающиеся не успевали выполнять все задания субтестов за

установленное время. Двое учащихся выполняли задания «наугад», о чем написали на бланках. С индивидуальными данными по каждому субтесту можно ознакомиться в приложении Б.

### **Анализ методики диагностики умственных способностей детей 6–12 лет (Приложение В)**

Количественная обработка диагностики умственных способностей, результаты которой представлены на рисунке 9, наглядно показывает распределение баллов среди учащихся. Самый низкий балл – 14, самый высокий – 40 баллов. Ни один из обучающихся не отказался от выполнения заданий и не выполнял его случайным образом.

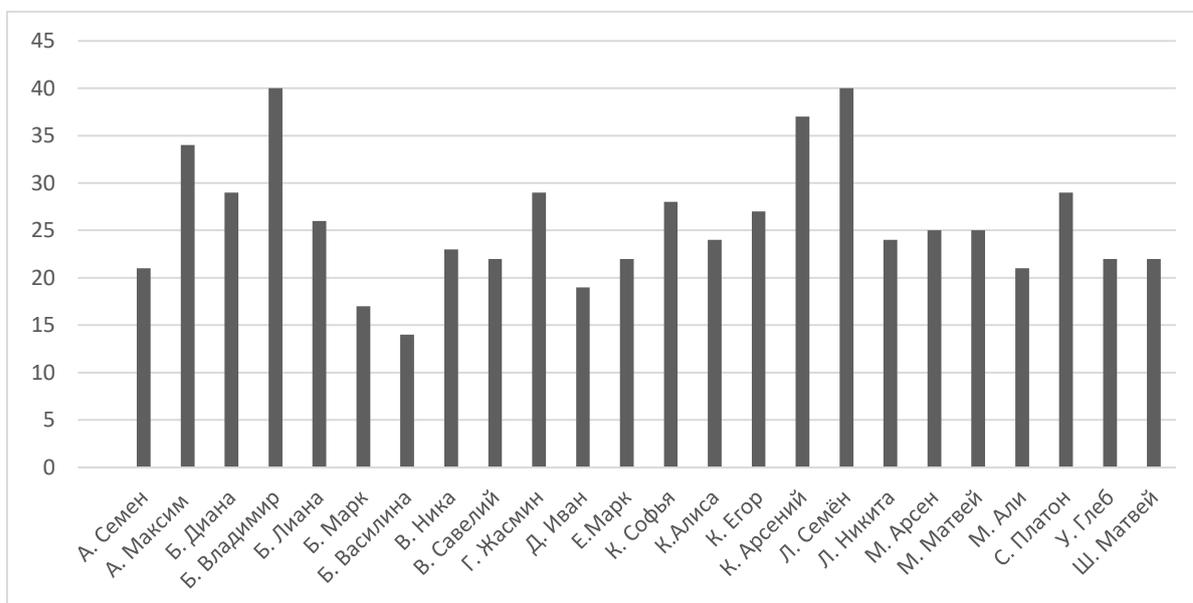


Рис.9 Количественная обработка диагностики умственных способностей обучающихся 4 класса

На рисунке 10 представлена информация о баллах, полученных обучающимися при выполнении заданий на общую осведомлённость.

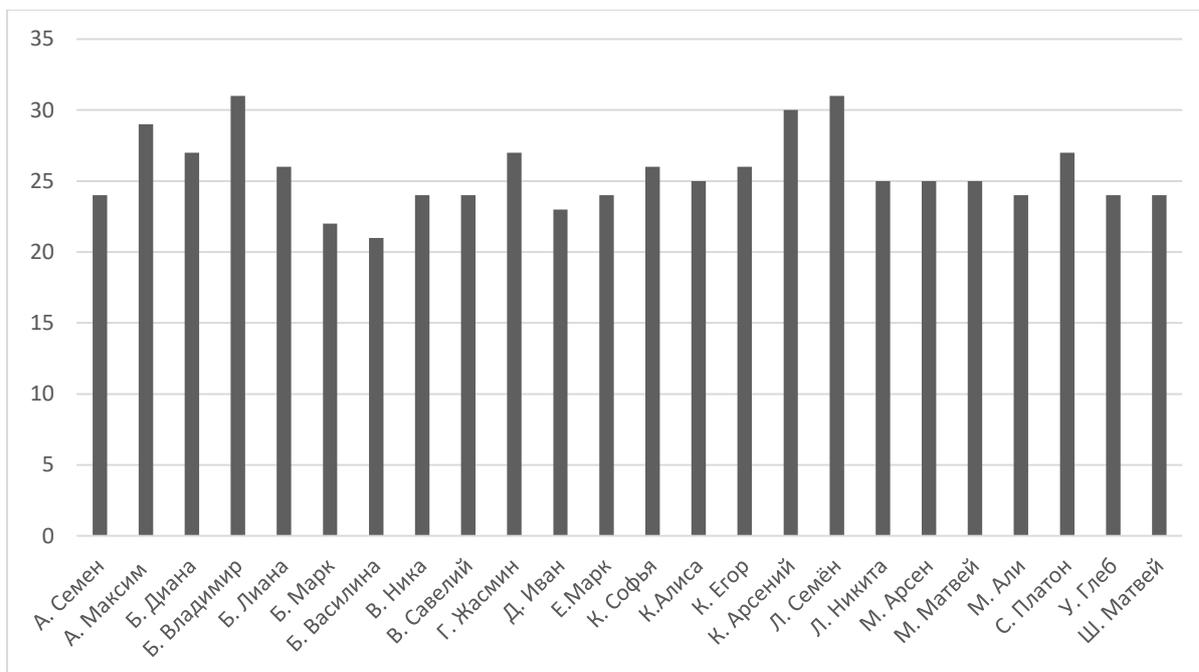


Рис.10 Результаты изучения осведомленности обучающихся 4 класса

Полученные результаты позволяют сделать выводы о том, что обучающиеся 4 класса демонстрируют довольно высокий уровень осведомленности. Осведомленность школьников отражает уровень их эрудиции в различных областях знания, таких как общественные, политические, научные и культурные сведения, которые они получают не в школе.

Результаты выполнения заданий на умозаключение по аналогии представлены на рисунке 11. Для их выполнения испытуемому необходимо уметь установить логические связи и отношения между понятиями.

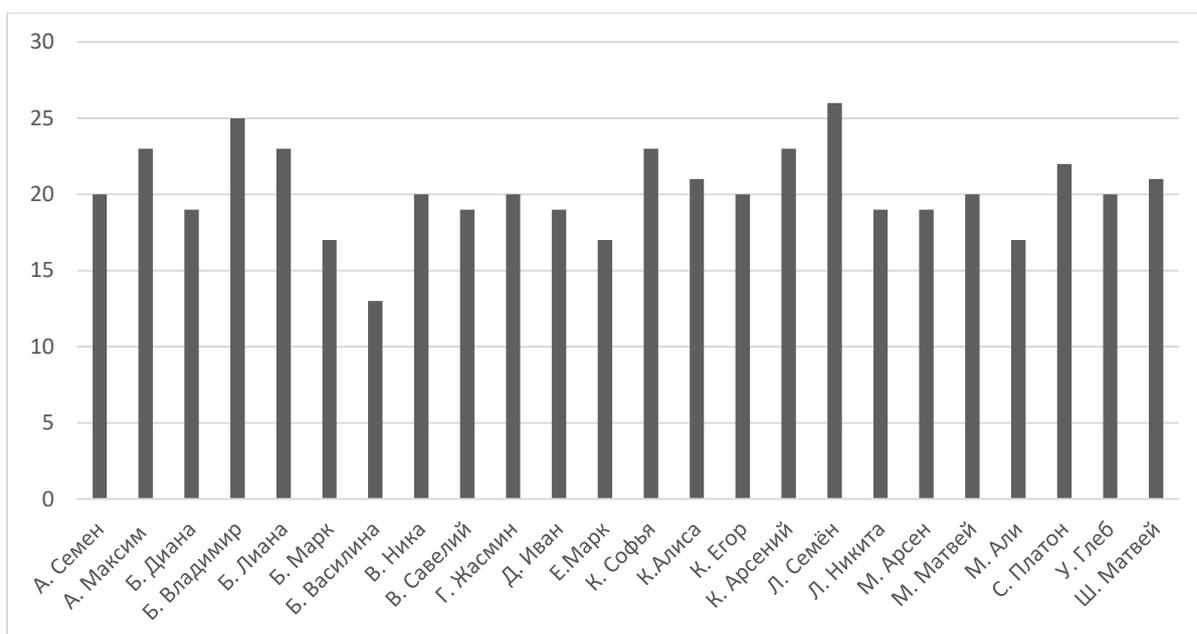


Рис.11 Результаты изучения способностей к умозаключениям по аналогии обучающихся 4 класса

Только один обучающийся продемонстрировал результаты, ниже среднего показателя в группе – 13 баллов. Этот обучающийся допустил ошибки более, чем в половине заданий, неверно проведя аналогии в представленных заданиях. Остальные обучающиеся успешно выделили общие признаки предметов, что говорит о хороших способностях к умозаключениям по аналогии.

Результаты субтеста, направленного на выявление умения обобщать (испытуемый должен назвать понятие, объединяющее два слова, входящих в каждое задание субтеста), представлены на рисунке 12.

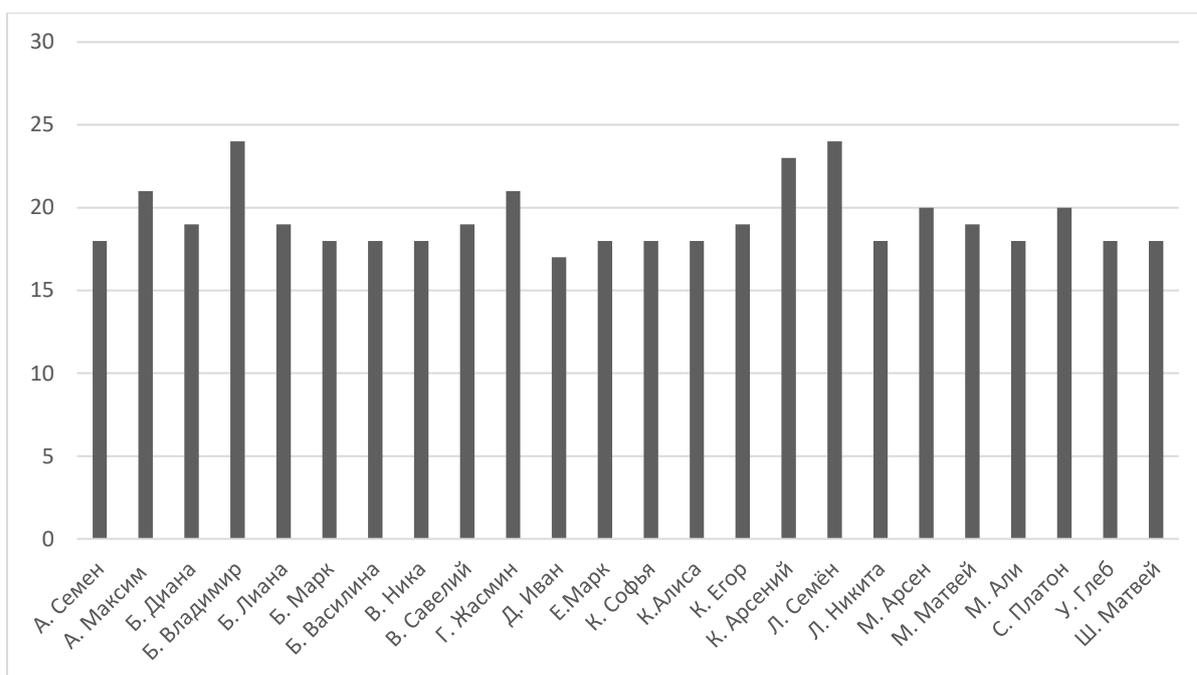


Рис.12 Результаты изучения умений обобщения обучающихся 4 класса

Полученные результаты позволяют сделать выводы о достаточно высоких способностях обучающихся к обобщению. Большинство обучающихся успешно выполнили задания данного субтеста. Самый низкий балл равен 17, самый высокий – 24 баллам. Это свидетельствует о положительной динамике развития логических операций младших школьников. Высоким показателем в данном субтесте является количество набранных 20 и более баллов.

Следующий субтест состоял из заданий, представляющих собой словесный вариант исключения лишнего. Полученные данные позволяют судить о владении операциями обобщения и отвлечения, о способности выделять существенные признаки предметов или явлений. Результаты представлены на рисунке 13.

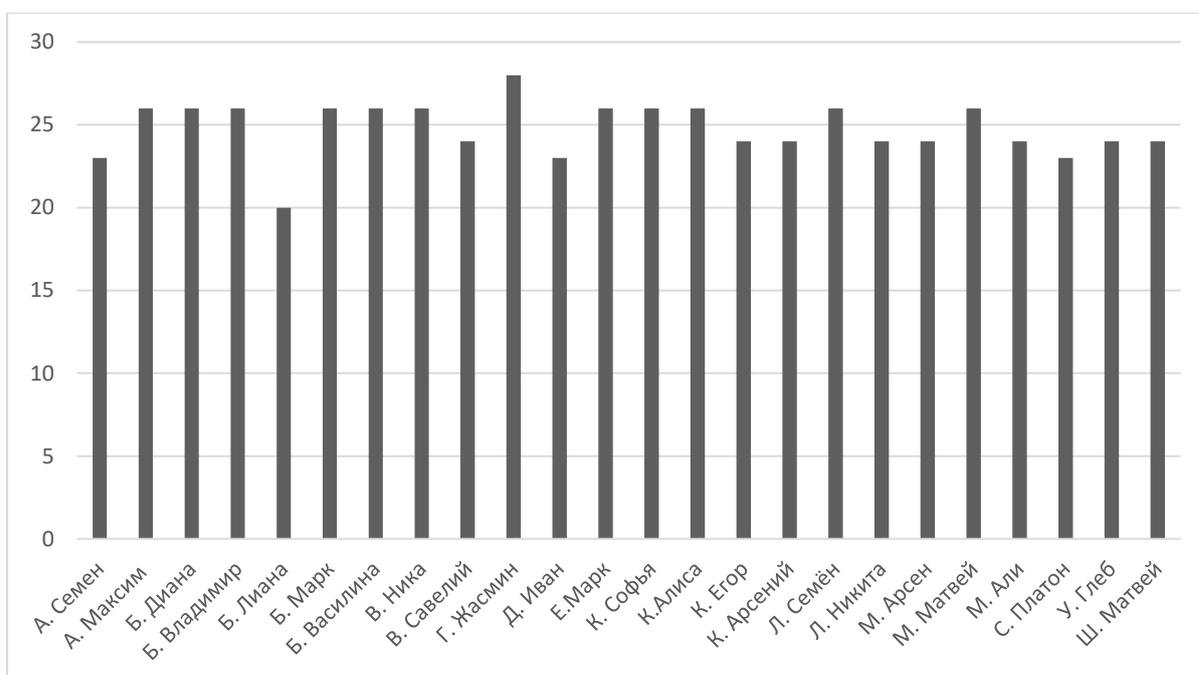


Рис.13 Результаты изучения способностей выделения существенных признаков обучающихся 4 класса

Результаты только одного обучающегося заметно ниже, чем у остальных – 20 баллов. Это отражает достаточный уровень способности к обобщению наглядного материала, характерный для данного возраста. Обучающийся умеет анализировать и обобщать известные ему предметы и явления. Может допускать ошибки в процессе обобщения признаков, заменяя существенные признаки несущественными, например, функциональными, не всегда может правильно найти обобщающее слово.

Результаты остальных обучающихся отражают высокую сформированность умения анализировать, обобщать, сравнивать и классифицировать объекты с опорой на существенные (родовые) признаки. Обучающиеся способны логически обосновать выбор существенного признака, дифференцируя главные и второстепенные.

Общая оценка вербального интеллекта в баллах IQ получается суммированием шкальных оценок по четырем вербальным субтестам. Результаты представлены на рисунке 14.

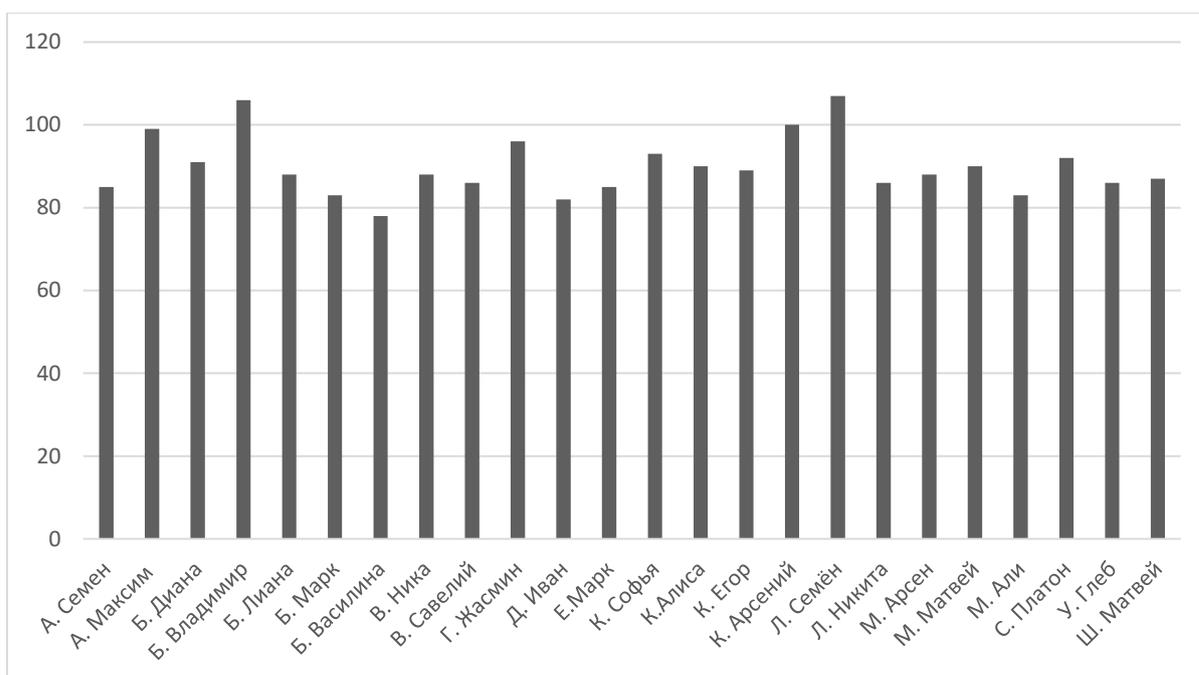


Рис.14 Результаты изучения уровня IQ обучающихся 4 класса

Согласно статистике, средний IQ в возрасте 9-10 лет — 85-100; показатель ниже 70 говорит о недостатке интеллекта, выше 120 — об одаренности. Среди обучающихся не было ни одного обучающегося с интеллектом ниже 70 баллов (минимальный результат – 78). Самый высокий результат составил 107 баллов, что является показателем чуть выше нормы. Всего трое обучающихся показали результат выше нормы, результаты остальных находятся на среднем уровне нормы.

### **Анализ пробы на внимание (П.Я. Гальперин, С.Л. Кабыльницкая)**

#### **(Приложение Д)**

Проведенная методика позволяет определить уровень сформированности внимания. Фиксируется время работы с текстом, особенности поведения ребенка (уверенно ли работает, сколько раз проверяет текст, читает про себя или вслух и прочее).

Уровни сформированности внимания:

- 0—2 пропущенные ошибки — высший уровень внимания,
- 3—4 пропущенные ошибки — средний уровень внимания,

- более 5 пропущенных ошибок — низкий уровень внимания.

Результаты представлены на рисунке 15.

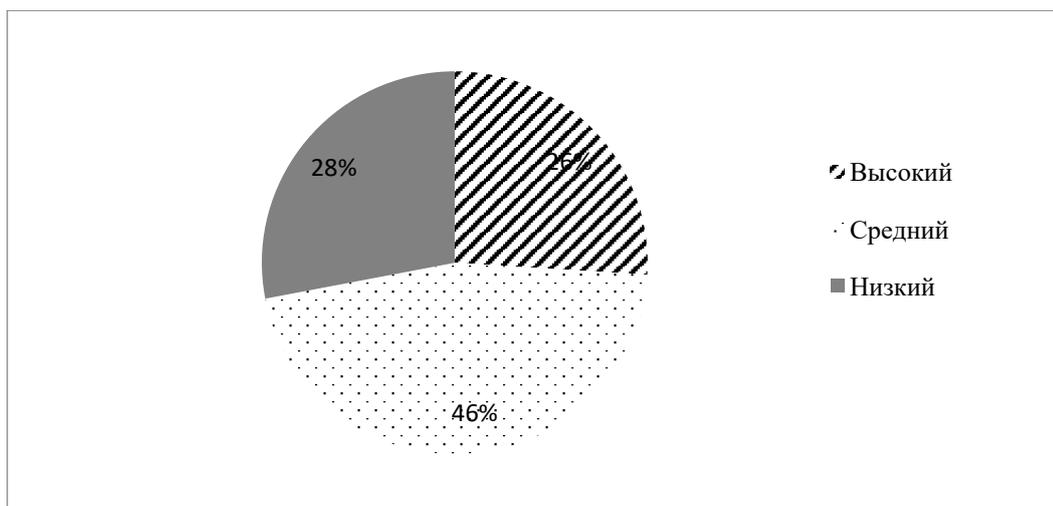


Рис.15 Уровни сформированности внимания

Проведенная методика позволяет сформулировать выводы: 13 человек (26%) продемонстрировали высокий уровень сформированности внимания, 23 человека (46%) - средний уровень, 14 человек (28%) - низкий уровень сформированности внимания – практически у половины всех учеников (46%) внимание находится на среднем уровне. Было отмечено, что обучающиеся в некоторых случаях также находили ошибки там, где их нет.

Индивидуальные результаты пробы на внимание представлены в приложении Е.

### **Анализ методики «Исключение лишнего» (Р. Амтхауэр)**

#### **(Приложение Ж)**

Методика «Исключение лишнего» позволяет определить актуальный уровень способностей обучающихся к обобщению. Результаты изучения способности к обобщению у младших школьников представлены в приложении З.

Анализ результатов показал, что распределение по уровням способностей обобщения следующее:

- Средний уровень - 46 человек (92%);

- Хороший уровень - 3 человека (6%);
- Низкий уровень - 1 человек (2%);
- Высокий уровень - не был продемонстрирован.

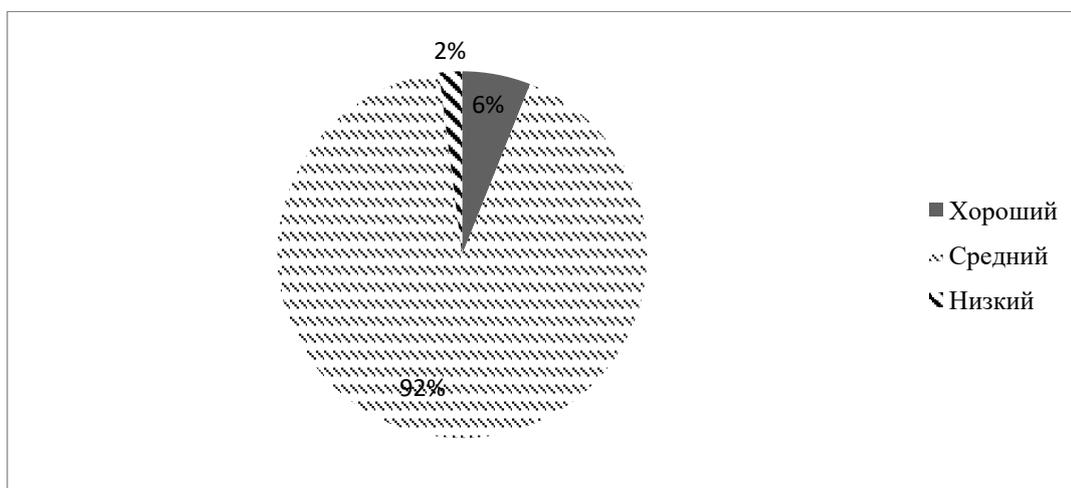


Рис.16 Способности обобщения

Обучающиеся в подавляющем большинстве обобщали слова по одному родовому понятию, из-за чего и не был продемонстрирован высокий уровень, который предполагает обобщение по двум родовым понятиям.

#### **Анализ теста-опросника степени увлеченности младших школьников компьютерными играми Гришина А. В. (Приложение И)**

По результатам исследования были получены следующие данные: естественный уровень — 10 (20%); средний уровень — 32 чел. (64%); зависимость — 8 чел. (16%).

Индивидуальные результаты пробы на внимание представлены в приложении К.

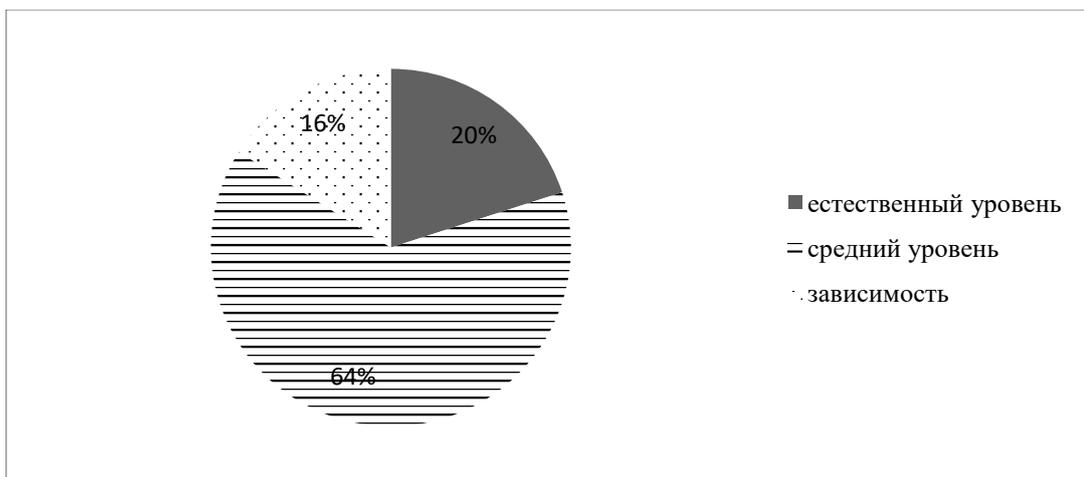


Рис. 17 Степень увлеченности компьютерными играми

В ходе анкетирования был задан такой первый вопрос: «Играете ли вы в компьютерные игры?». Полученные ответы представлены на рисунке 6.

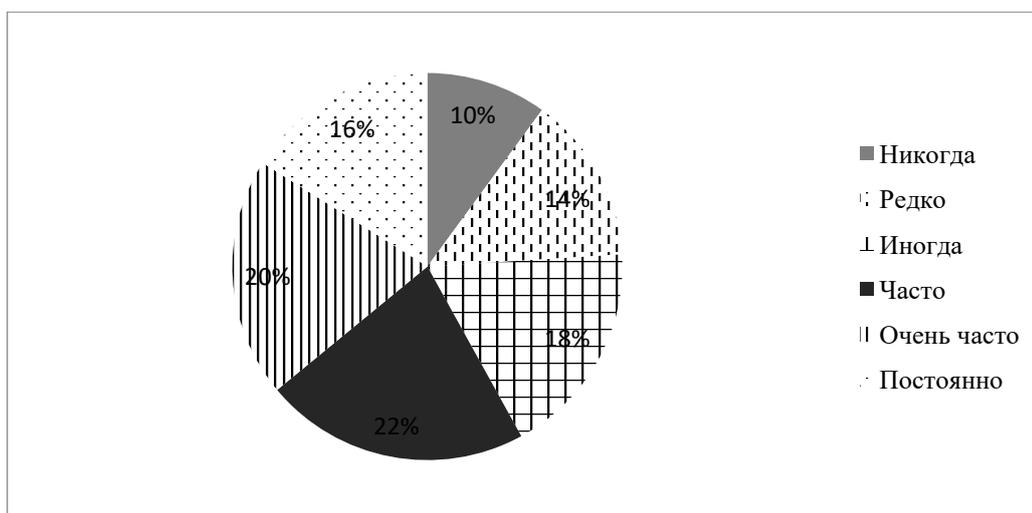


Рис.18 Ответы на вопрос «Играете ли вы в компьютерные игры?»

В компьютерные игры постоянно играют 8 учащихся (16%), очень часто – 10 учащихся (20%), часто – 11 учащихся (22%), иногда – 9 учащихся (18%), редко - 7 учащихся (14%). Таким образом, в игры с разной частотой играет 45 учащихся (90%). 5 учащихся (10%) ответили, что не играют в компьютерные игры.

Далее нужно было ответить: «Запрещают ли родители играть вам в компьютерные игры из-за того, что вы тратите на них слишком много времени?». Ответы представлены на рисунке 7.

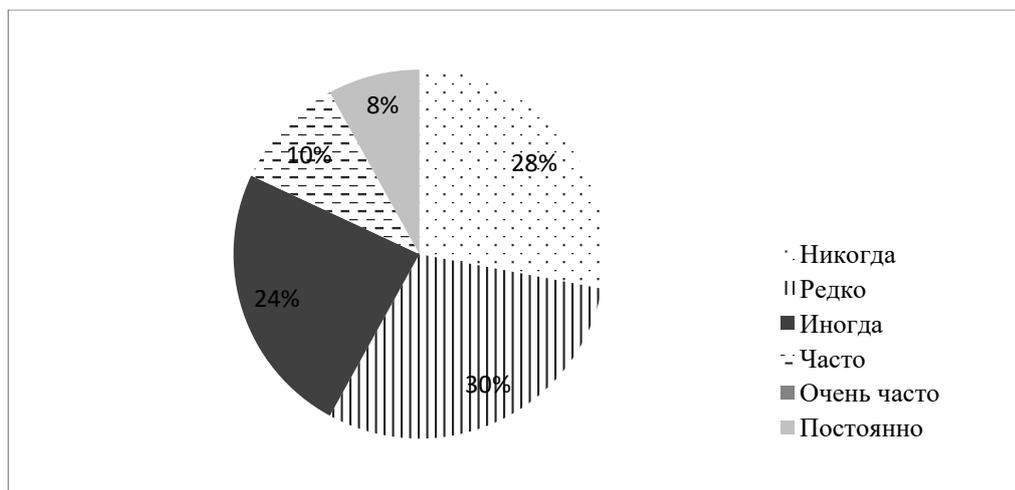


Рис. 19 Ответы на вопрос «Запрещают ли родители играть вам в компьютерные игры из-за того, что вы тратите на них слишком много времени?»

14 обучающимся (28%) родители никогда не запрещают играть в компьютерные игры. 36 (72%) обучающихся ответили, что родители в той или иной степени запрещают им играть в компьютерные игры.

Ответы на третий вопрос: «Откладываете ли вы выполнение школьных домашних заданий, чтобы поиграть за компьютером?» размещены на рисунке 8.

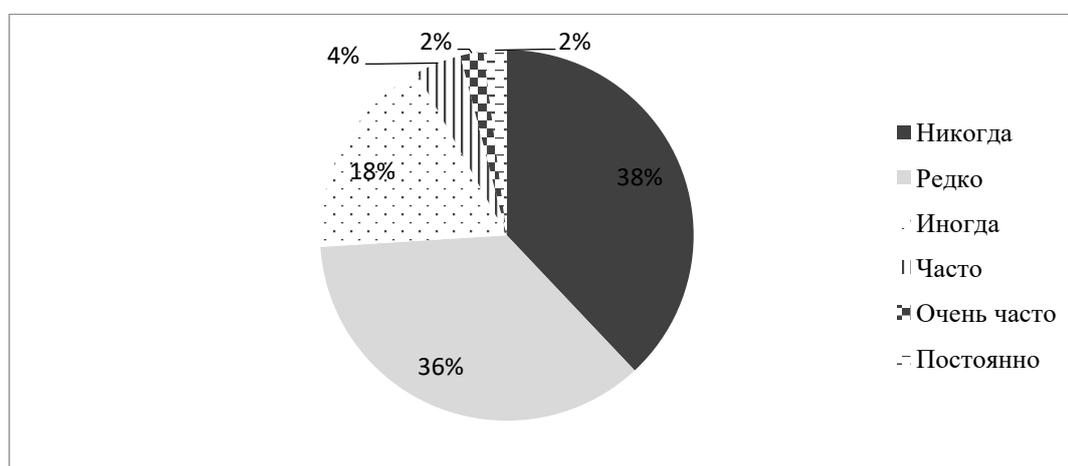


Рис.20 Ответы на вопрос «Откладываете ли вы выполнение школьных домашних заданий, чтобы поиграть за компьютером?»

38% (19 учеников) никогда не откладывают выполнение домашних заданий ради игры в компьютер. 18 учеников (36%) - редко, но предпочитают игру в компьютер. 9 учеников (18%) иногда откладывают выполнение

домашних заданий ради игры в компьютер. 4% опрошенных (2 ученика) часто откладывают выполнение домашнего задания. 1 ученик (2%) очень часто предпочитает игру в компьютер выполнению домашних заданий, и 1 ученик (2%) делает это постоянно.

Далее был задан четвёртый вопрос: «Чувствуете ли вы себя раздраженным, если по каким-то причинам вам необходимо прекратить компьютерную игру?». Ответы представлены на рисунке 9.

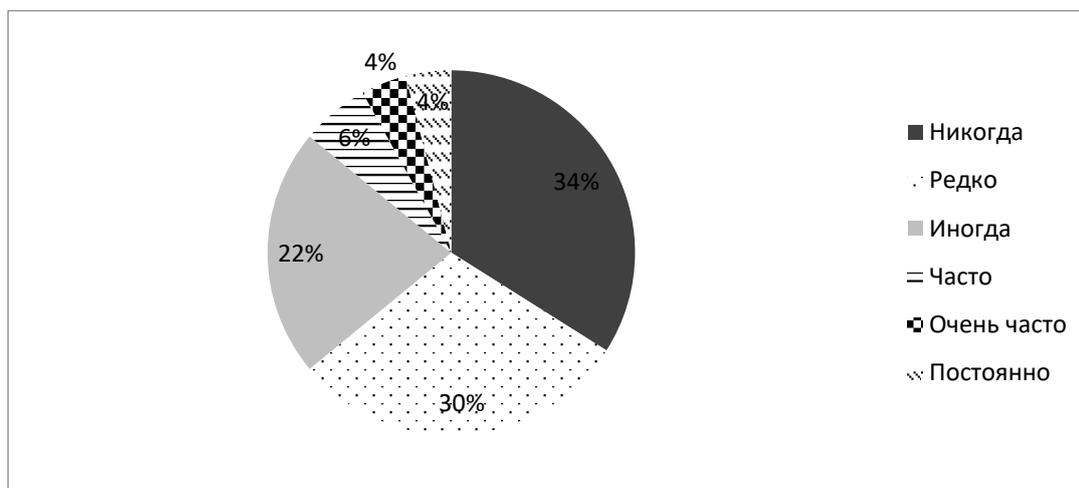


Рис. 21 Ответы на вопрос «Чувствуете ли вы себя раздраженным, если по каким-то причинам вам необходимо прекратить компьютерную игру?»

17 человек из опрошенных (34%) не чувствуют раздражения при прекращении игры. Остальные 66% (33 человека) с разной периодичностью чувствуют раздражение, если по каким-то причинам им необходимо прекратить компьютерную игру.

Ответы обучающихся на пятый вопрос: «Расстраиваетесь ли вы, если в течение дня вам не удастся поиграть за компьютером?» размещены на рисунке 10.

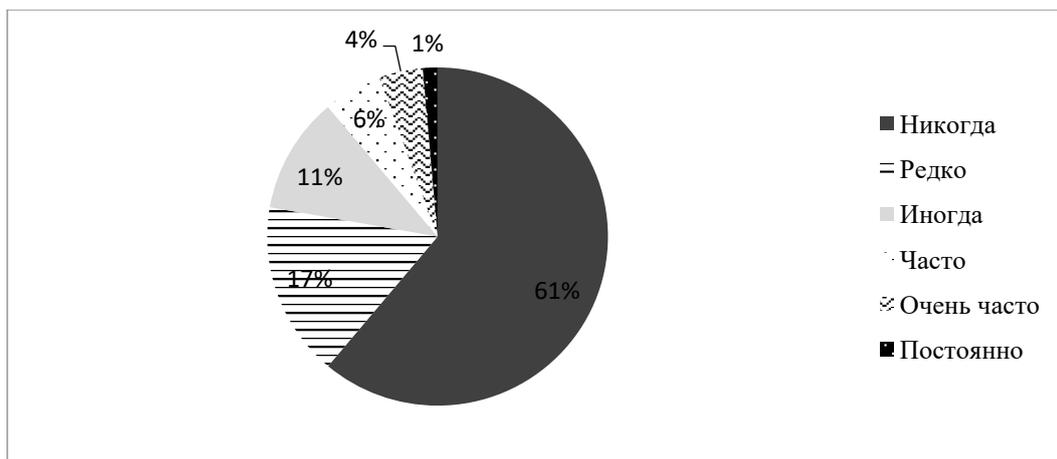


Рис.22 Ответы на вопрос «Расстраиваетесь ли вы, если в течение дня вам не удается поиграть за компьютером?»

Практически половина (44% - 22 опрошенных) не расстраивается, если в течение дня им не удастся поиграть за компьютером. 56% (28 опрошенных) ответили положительно.

При анализе ответов на шестой вопрос «Думаете ли вы о результатах, достигнутых в компьютерной игре?» были получены разнообразные результаты, представленные на рисунке 11.

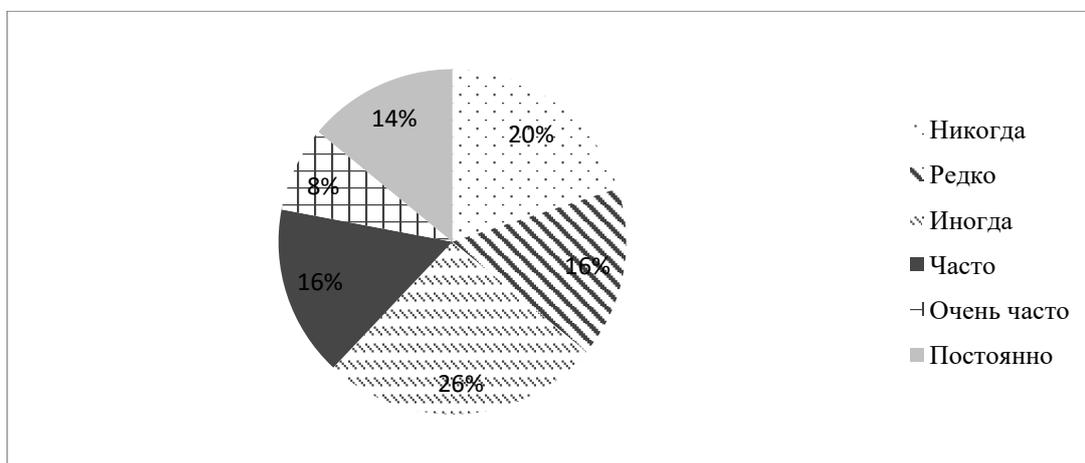


Рис. 23 Ответы на вопрос «Думаете ли вы о результатах, достигнутых в компьютерной игре?»

Только 20% (10 человек) не думает о результатах, достигнутых в компьютерной игре. 40 человек (80%) с различной частотой думает о результатах игры.

Седьмой вопрос звучал как: «Планируете ли вы повысить уровень своих результатов в игре?». Ответы обучающихся представлены на рисунке 12.

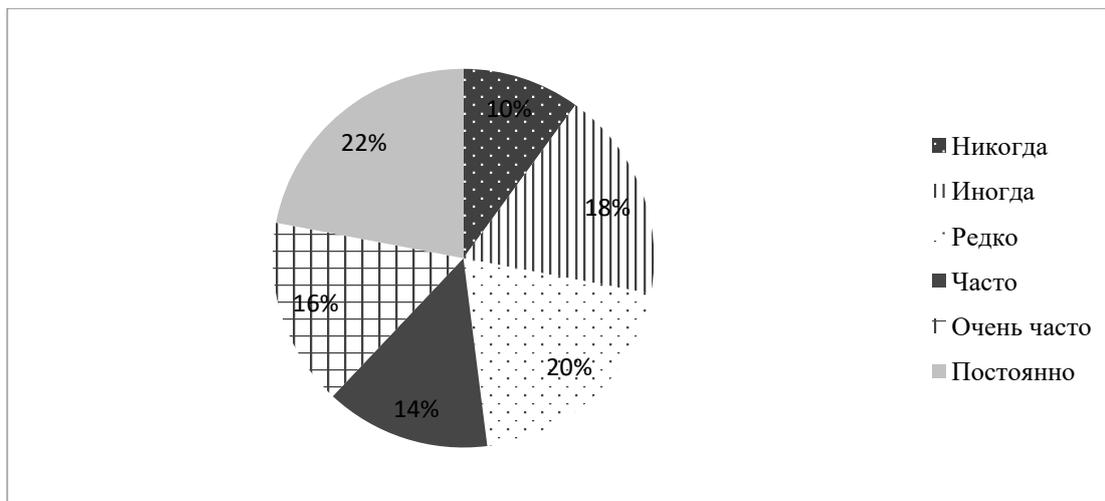


Рис.24 Ответы на вопрос «Планируете ли вы повысить уровень своих результатов в игре?»

Только 10% (5 человек) не планирует улучшать свои результаты в играх. Остальные 90% (45 человек) планируют повысить уровень своих результатов в игре.

Ответы на восьмой вопрос: «Приходилось ли вам засиживаться за компьютерной игрой допоздна?» представлены на рисунке 13.

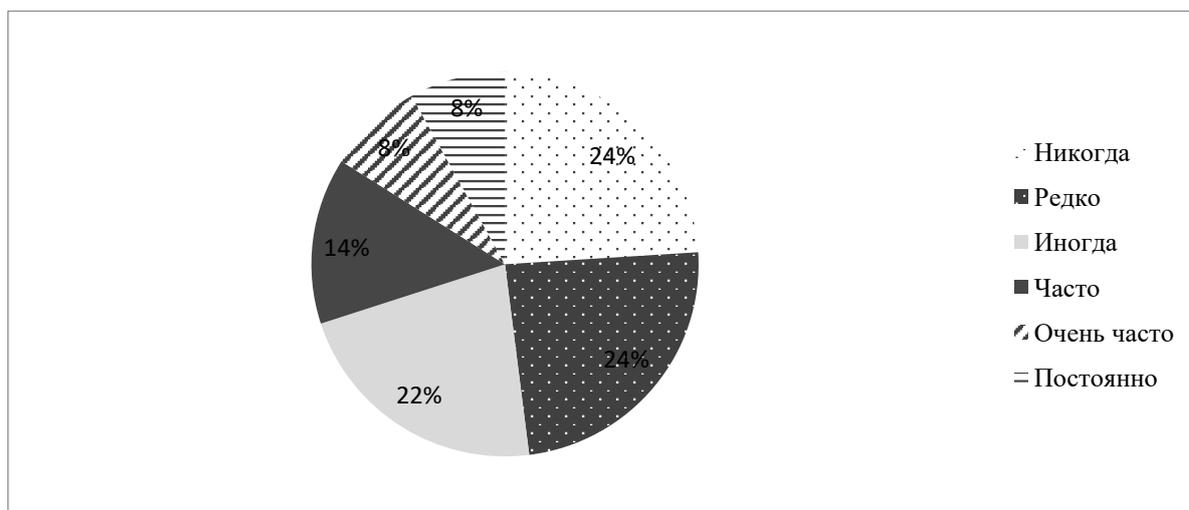


Рис.25 Ответы на вопрос «Приходилось ли вам засиживаться за компьютерной игрой допоздна?»

12 человек (24%) редко, но засиживаются за компьютерными играми

допоздна. 11 человек (22%) иногда засиживаются допоздна, 7 человек (14%) часто сидят за играми допоздна, 4 человека (8%) очень часто и 4 человека (8%) постоянно засиживаются за игрой.

Далее был задан девятый вопрос «Чувствуете ли вы тягу к компьютерным играм?». Ответы на рисунке 14

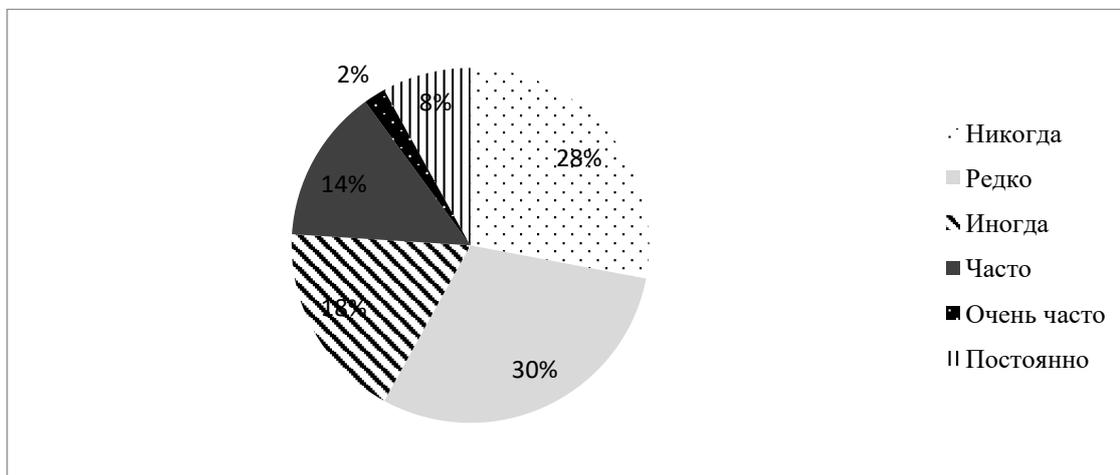


Рис.26 Ответы на вопрос «Чувствуете ли вы тягу к компьютерным играм?»

28% опрошенных (14 человек) не чувствуют тягу к компьютерным играм. Остальные 72% в разной степени испытывают тягу к компьютерным играм.

Десятый вопрос звучал следующим образом: «Отказываетесь ли вы от общения с друзьями, чтобы поиграть за компьютером?», результаты представлены на рисунке 15.

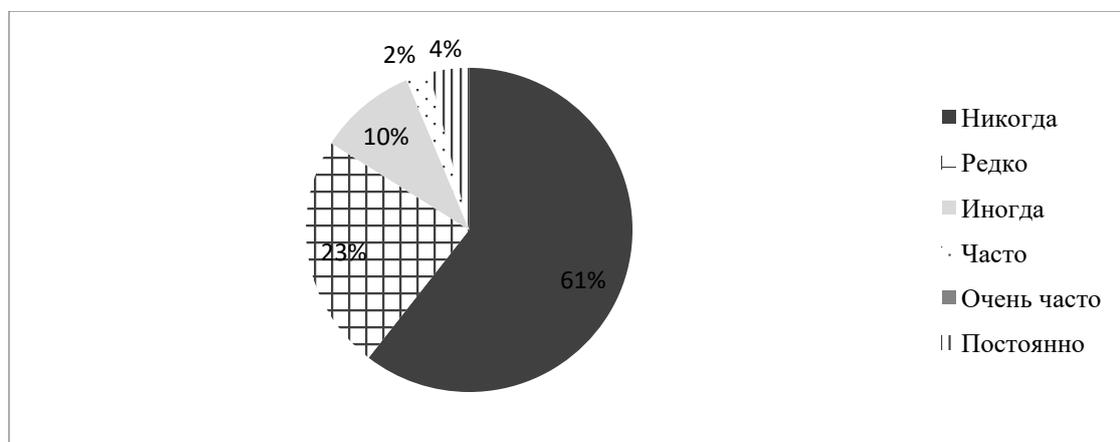


Рис.27 Ответы на вопрос «Отказываетесь ли вы от общения с друзьями, чтобы поиграть за компьютером?»

62% опрошенных (31 человек) никогда не отказываются от общения с друзьями, чтобы поиграть за компьютером. 12 человек (24%) редко, но отказываются от общения с друзьями ради игры за компьютером. 10% (5 человек) иногда предпочитают компьютерные игры общению с друзьями. 2 человека (4%) на постоянной основе отказываются от общения с друзьями, чтобы поиграть за компьютером.

При ответах на одиннадцатый вопрос «Случалось ли вам тратить на компьютерные игры деньги, которые были предназначены для других целей?» были получены следующие результаты, представленные на рисунке 16.

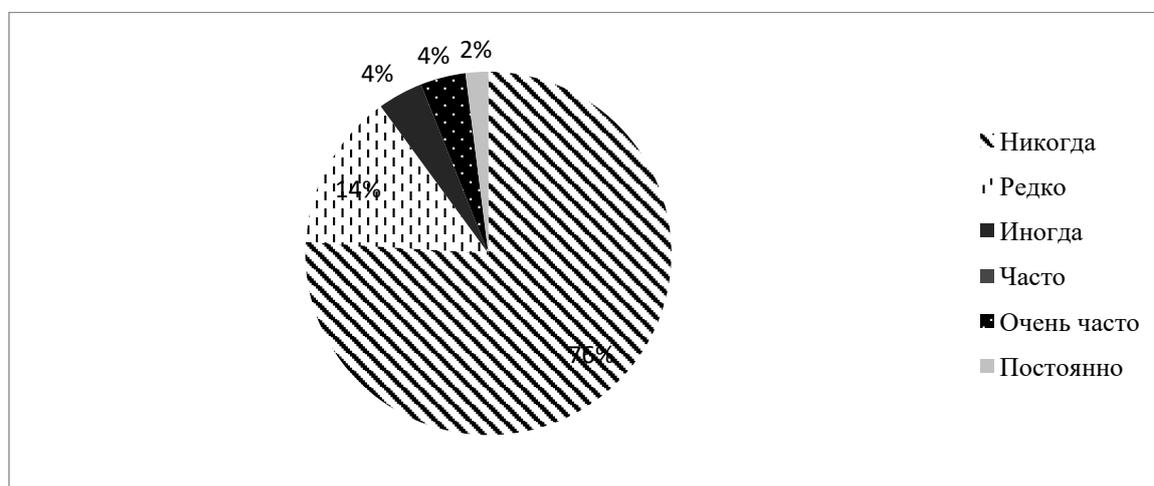


Рис.28 Ответы на вопрос «Случалось ли вам тратить на компьютерные игры деньги, которые были предназначены для других целей?»

38 человек (76%) ответили, что они никогда не тратили на компьютерные игры деньги, которые были предназначены для других целей. 7 человек (14%) ответили, что им редко случалось тратить на компьютерные игры деньги, предназначенные для других целей. 2 человека (4%) ответили, что иногда тратили на игры деньги с других целей, ещё 2 человека (4%) ответили, что очень часто тратили на игры деньги, 1 человек (2%) ответил, что постоянно тратит на компьютерные игры деньги, предназначенные для других целей.

Двенадцатый вопрос был посвящен времени, которое проводится за

компьютерными играми, и звучал следующим образом: «Приходилось ли вам играть за компьютером более 5 часов в день?». Результаты представлены на рисунке 17.

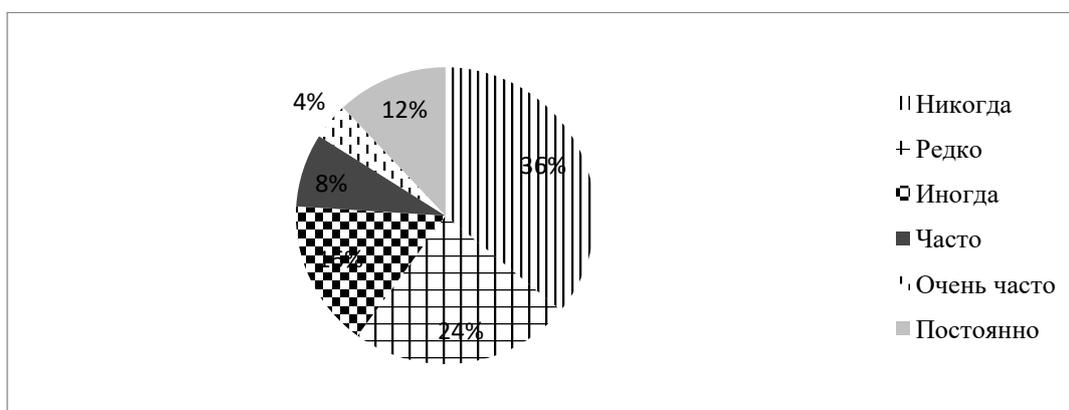


Рис.29 Ответы на вопрос «Приходилось ли вам играть за компьютером более 5 часов в день?»

36% (18 человек) проводят за компьютером менее 5 часов. 24% (12 человек) ответили, что редко, но проводят за игрой в компьютер более 5 часов, 18% (9 человек) иногда играют в компьютерные игры более 5 часов в день, 8% (4 человека) ответили, что часто проводят за игрой в компьютер больше 5 часов, 2 человека (4%) очень часто проводят за игрой в компьютерные игры более 5 часов, 6 человек (12%) постоянно проводят за игрой в компьютер больше 5 часов в день.

Тринадцатый вопрос связан с досугом: «Предпочитаете ли вы компьютерную игру чтению интересной книги или просмотру фильма?», результаты отображены на рисунке 18.

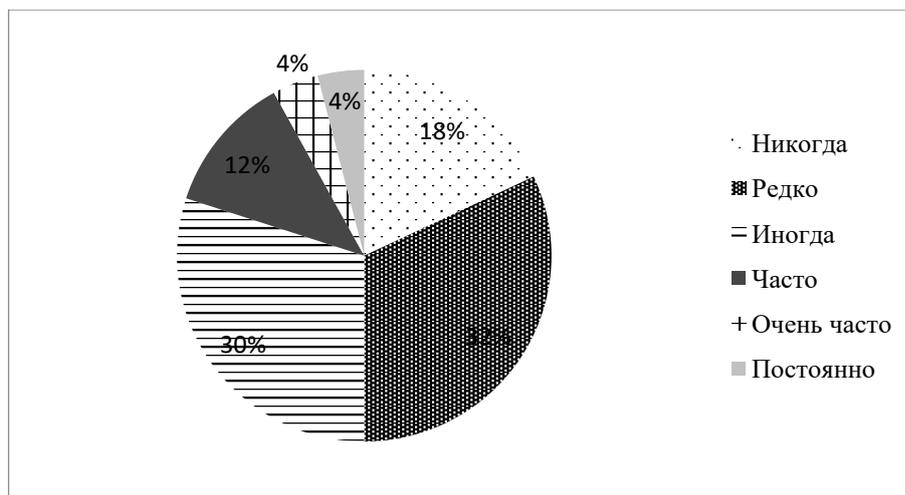


Рис.30 Ответы на вопрос «Предпочитаете ли вы компьютерную игру чтению интересной книги или просмотру фильма?»

18% (9 человек) предпочтут чтение книги или просмотр фильма. 4% (2 человека) предпочтут игру в компьютер. 4% (2 человека) очень часто предпочтут игру в компьютер. 6 человек (12%) часто предпочитают игру в компьютер чтению книг или просмотру фильмов. 15 человек (30%) могут иногда отдать предпочтение компьютерной игре. 16 человек (32%) редко предпочитают компьютер чтению или просмотру фильма.

Четырнадцатый вопрос «Играете ли вы с друзьями в компьютерные игры?» посвящен межличностным отношениям. Результаты представлены на рисунке 19.

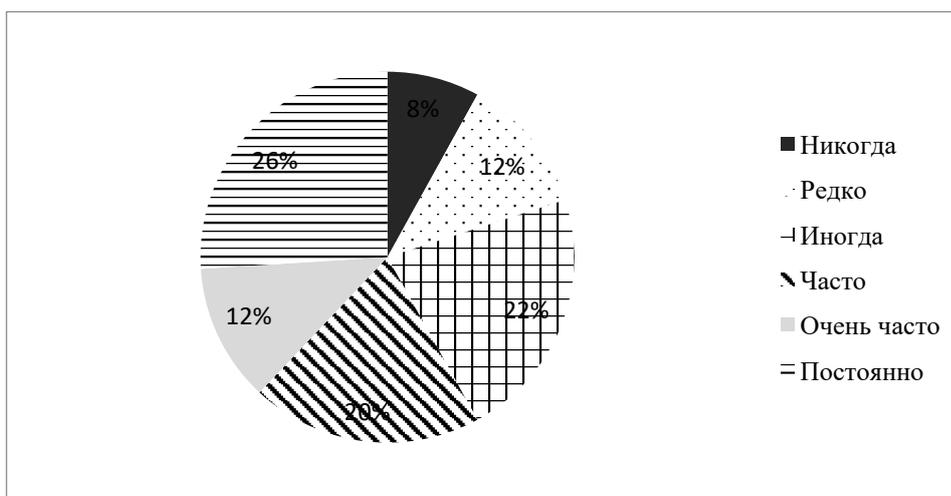


Рис.31 Ответы на вопрос «Играете ли вы с друзьями в компьютерные игры?»

8% (4 человека) не играют в компьютерные игры с друзьями. 12% (6 человек) редко играют с друзьями в компьютерные игры. 22% (11 человек) иногда играют в компьютерные игры с друзьями. 20% (10 человек) часто играют в компьютерные игры с друзьями. 12% (6 человек) ответили, что очень часто играют с друзьями. 26% (13 человек) постоянно играют с друзьями в компьютерные игры.

Далее был задан вопрос о времени за игрой: «Замечаете ли вы, как летит время, пока вы играете в компьютерную игру?». Результаты представлены на рисунке 20.

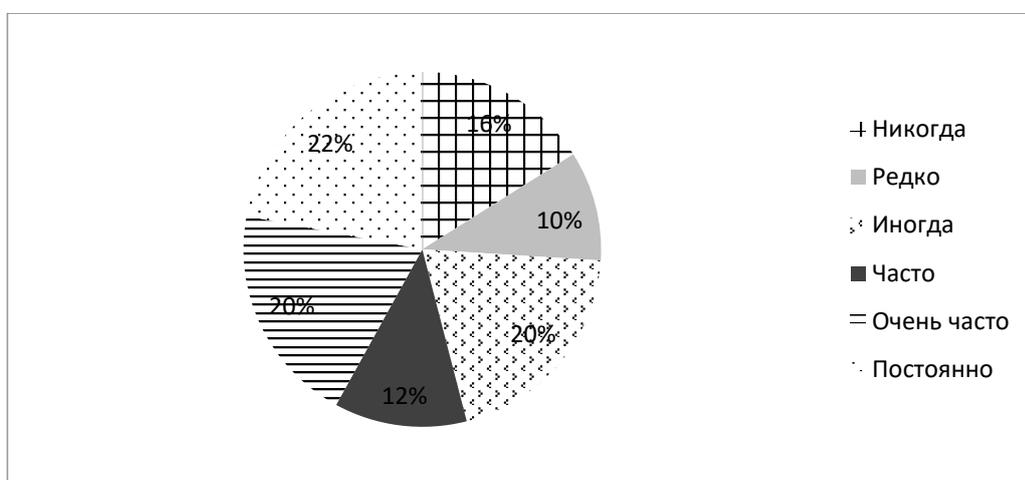


Рис. 32 Ответы на вопрос «Замечаете ли вы, как летит время, пока вы играете в компьютерную игру?»

16% (8 человек) ответили, что не замечают, как летит время за игрой в компьютерную игру. 10% (5 человек) редко обращают на время во время игры. 20% (10 человек) иногда замечают, как летит время за игрой. 6 человек (12%) часто, а еще 10 человек (20%) очень часто замечают, как летит время за игрой в компьютерные игры. 22% опрошенных (11 человек) постоянно обращают внимание на время в время игры в компьютер.

Шестнадцатый вопрос звучит следующим образом: «Как часто вы играли бы в компьютерные игры, если бы у вас была такая возможность?». Полученные результаты представлены на рисунке 21.

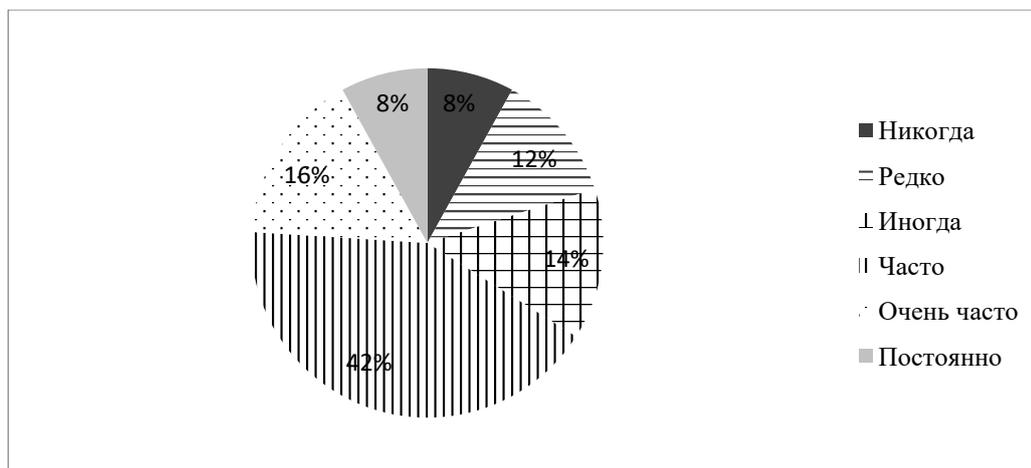


Рис.33 Ответы на вопрос «Как часто вы играли бы в компьютерные игры, если бы у вас была такая возможность?»

Анализируя полученные результаты, можно увидеть, что 42% опрошенных (21 человек) хотели бы часто играть в компьютерные игры. 16% (8 человек) предпочли бы играть в компьютерные игры очень часто, а ещё 8% (4 человека) хотели бы играть в компьютерные игры постоянно. Одновременно с этим 8% (4 человека) предпочли бы никогда не играть в компьютерные игры, даже если бы у них была такая возможность. 12% (6 человек) хотели бы редко играть в игры на компьютере. 14% (7 человек) при возможности иногда играли бы в компьютерные игры.

Далее был задан вопрос «Случалось ли вам скрывать от родителей, что вы играли за компьютером?», ответы на который представлены на рисунке 22.

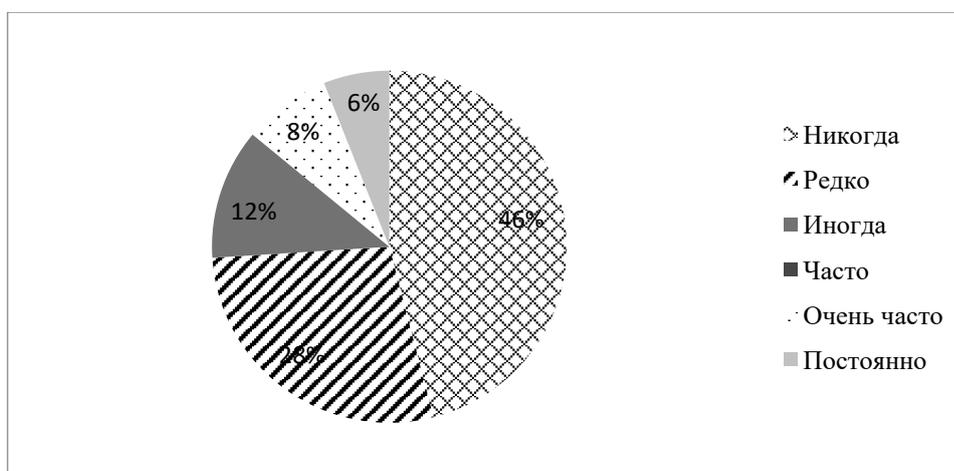


Рис.34 Ответы на вопрос «Случалось ли вам скрывать от родителей, что вы играли за компьютером?»

46% (23 опрошенных) никогда не приходилось скрывать от родителей игру за компьютером. 28% (14 опрошенных) редко, но приходилось скрывать от родителей, что они играли за компьютером. 12% (6 опрошенных) иногда не рассказывают родителям о том, что они играют в компьютер. 8% (4 опрошенных) очень часто, а 6% (3 опрошенных) постоянно скрывают от родителей тот факт, что они играют в компьютер.

Ответы на восемнадцатый вопрос «Используете ли вы компьютерную игру для того, чтобы уйти от проблем или от плохого настроения?» размещены на рисунке 23.

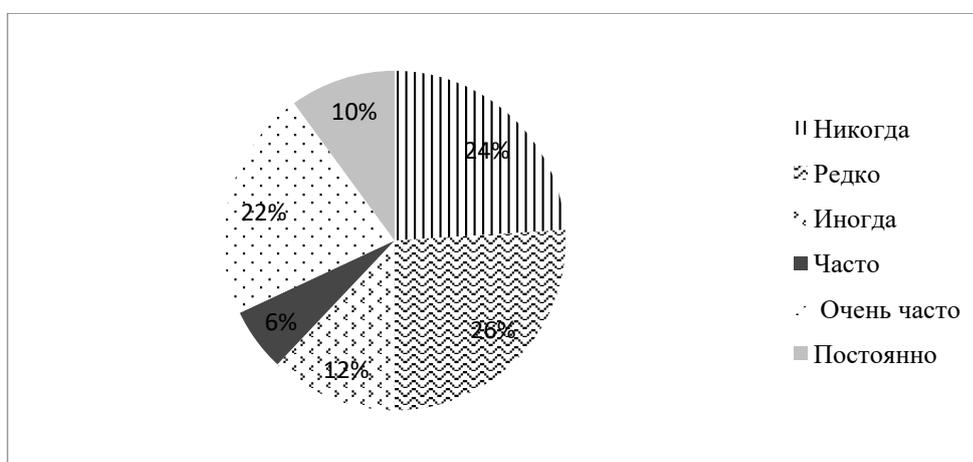


Рис.35 Ответы на вопрос «Используете ли вы компьютерную игру для того, чтобы уйти от проблем или от плохого настроения?»

24% опрошенных (12 человек) никогда не использовали компьютерную игру для того, чтобы уйти от проблем или от плохого настроения. 26% (13 человек) редко, но используют компьютерную игру в данных целях. 6 человек (12%) иногда уходят от проблем или плохого настроения с помощью компьютерных игр. 6% (3 человека) часто уходят в компьютерные игры от проблем или плохого настроения. 22% (11 человек) очень часто используют компьютерную игру для того, чтобы уйти от проблем или от плохого настроения, а 10% (5 человек) постоянно уходят в игру от проблем или плохого настроения.

Далее был задан девятнадцатый вопрос: «Обсуждаете ли вы результаты компьютерных игр с друзьями?», ответы на который представлены на рисунке

24.

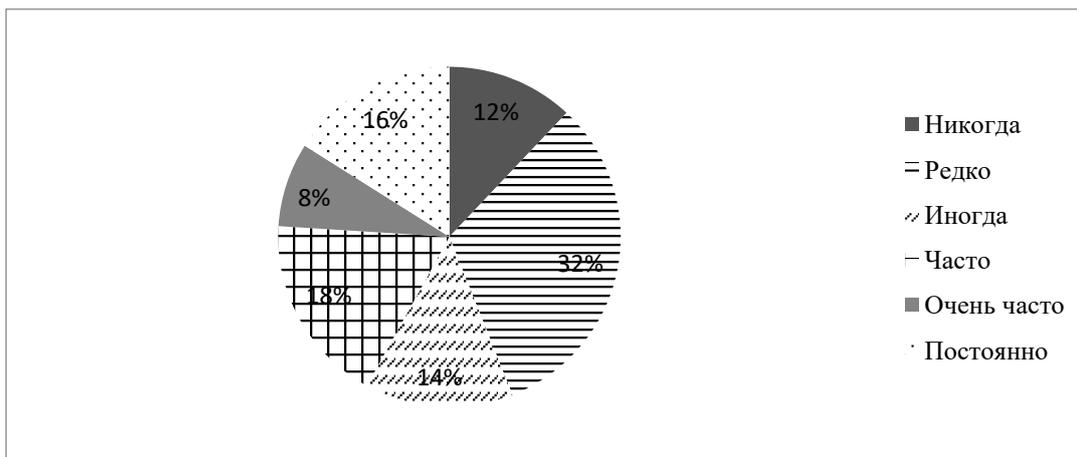


Рис.36 Ответы на вопрос «Обсуждаете ли вы результаты компьютерных игр с друзьями?»

Только 12% (6 человек) никогда не обсуждают результаты компьютерных игр с друзьями. У остальных участников следующее процентное соотношение: 32% (16 человек) редко обсуждают результаты компьютерных игр с друзьями, 14% (7 человек) - иногда, 18% (9 человек) - часто, 8% (4 человека) очень часто и 16% (8 человек) постоянно обсуждают результаты компьютерных игр с друзьями.

Следующий вопрос звучал как: «Злитесь ли вы, когда вас кто-то отвлекает от компьютерной игры?». Результаты представлены на рисунке 25.

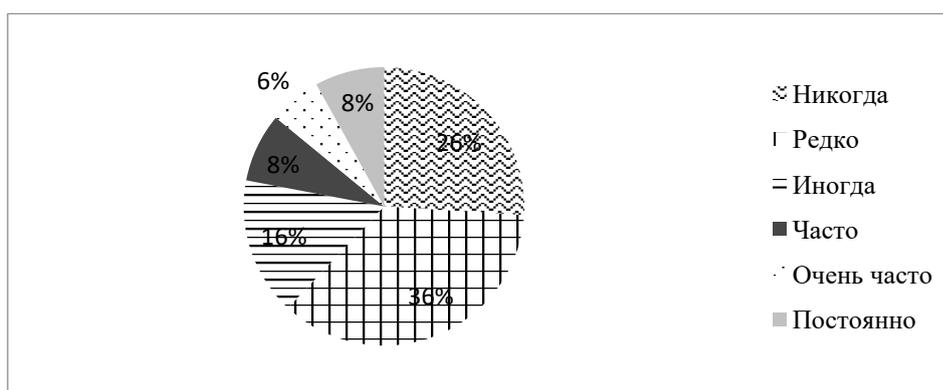


Рис.37 Ответы на вопрос «Злитесь ли вы, когда вас кто-то отвлекает от компьютерной игры?»

Лишь 26% (13 человек) не испытывают злости, когда кто-то отвлекает их от компьютерной игры. 36% (18 человек) редко злятся, когда кто-то

отвлекает их от компьютерной игры. 16% (8 человек) иногда чувствует злость, если кто-то отвлекает их от компьютерной игры. 8% (4 человека) часто злятся, если их отвлекают от игры. 6% (3 человека) очень часто, а ещё 4 человека (8%) постоянно злятся, когда кто-то отвлекает их от компьютерной игры.

Двадцать первый вопрос: «Случалось ли вам уставать из-за того, что вы слишком долго играли за компьютером?». Результаты представлены на рисунке 26.

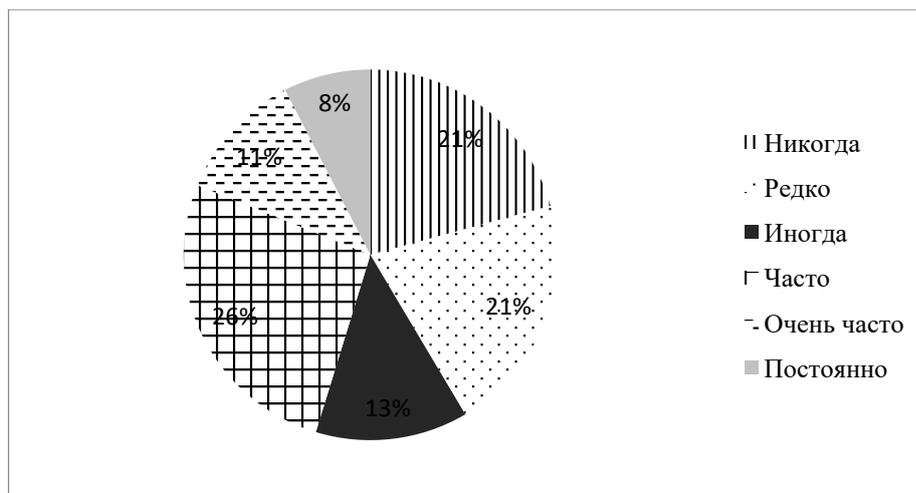


Рис.38 Ответы на вопрос «Случалось ли вам уставать из-за того, что вы слишком долго играли за компьютером?»

22% (11 человек) никогда не уставали из-за долгой игры за компьютером. 22% (11 человек) редко, но уставали из-за того, что слишком долго играли за компьютером. 14% (7 человек) иногда испытывали усталость из-за долгой игры за компьютером. 28% (14 человек) часто, 6% (3 человека) очень часто и еще 8% (4 человека) постоянно уставали из-за того, что слишком долго играли за компьютером.

Затем был задан последний вопрос: «Стремитесь ли вы все свое свободное время играть за компьютером?». Результаты представлены на рисунке 27.

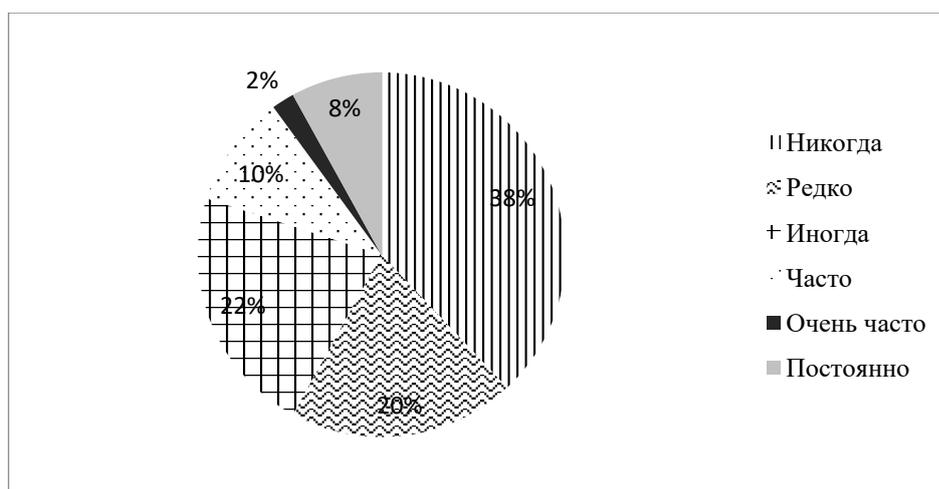


Рис.39 Ответы на вопрос «Стремитесь ли вы все свое свободное время играть за компьютером?»

38% (19 человек) не стремятся все свое свободное время играть за компьютером. 20% (10 человек) редко, 22% (11 человек) иногда стремятся играть за компьютером все свое свободное время. 10% (5 человек) часто и 2% (1 человек) очень часто стремятся всё свободное время проводить за компьютерными играми. 8% (4 человека) постоянно стремятся все свое свободное время играть за компьютером.

Таким образом, результаты данной методики позволили сделать следующие выводы: 8 обучающихся продемонстрировали зависимость по отношению к компьютерным играм. Такие обучающиеся постоянно стремятся проводить время за компьютерными играми, они являются важной частью их жизни. 32 обучающихся продемонстрировали средний уровень отношения к компьютерным играм – компьютерная игра является важной частью жизни таких обучающихся, их внимание сфокусировано на определенных видах игр, но при этом они не теряют контроля над частотой игровых сеансов и временными затратами на игру. Естественный уровень продемонстрировали остальные 10 обучающихся – для них компьютерная игра носит характер развлечения, не имеющего негативных последствий. Дети контролируют свою игровую активность, редко играют и думают об игре.

Для анализа взаимосвязей между увлечения компьютерными играми и

успеваемости младших школьников в проведенном эмпирическом исследовании был проведен корреляционный анализ между показателями отношения к компьютерным играм (результаты анкетирования испытуемых) и показателями успеваемости (результаты проведенных методик и отметки обучающихся). Использовался коэффициент корреляции Спирмена, для расчетов использовался информационный ресурс stanly statpsy ([https://stanly.statpsy.ru/all/correlation\\_spearman/](https://stanly.statpsy.ru/all/correlation_spearman/)). В полном объеме результаты корреляционного анализа представлены в приложении Л.

По результатам корреляционного анализа обнаружено, что единственная взаимосвязь с увлечением компьютерными играми установлена с показателями по истории. Взаимосвязь же между увлечением компьютерными играми и снижением успеваемости или умственных способностей не была установлена.

Выявлено, что гораздо большая взаимосвязь с успеваемостью обнаружена с умственным развитием, осведомленностью и логикой – чем выше эти показатели, тем выше успеваемость. Анализируя полученные результаты, стоит отметить, что результаты играющих в компьютерные игры школьников в среднем более качественные, чем у их неиграющих сверстников. Такие школьники обладают более развитыми вниманием, логикой и широкой осведомленностью.

### **2.3. Методические рекомендации использования компьютерных игр в учебном процессе**

Изучение литературы и проведенное нами исследование позволило сделать предположение о том, что компьютерные игры могут быть не только привлекательным, но и эффективным инструментом в обучении младших школьников. Грамотное использование компьютерных игр в образовательном процессе может помочь сформировать положительную мотивацию к обучению, что в свою очередь может способствовать повышению

успеваемости. Нами была разработана программа внедрения компьютерных игр в образовательный процесс.

### **Пояснительная записка**

В настоящее время наблюдается тенденция, когда традиционные методы обучения в школах теряют свою эффективность. Контроль, скучные процедуры и однообразные действия лишь уменьшают интерес к учебному материалу и теряется теоретическая и практическая значимость. В конечном счете, ученики теряют мотивацию учиться. Существует множество методов, которые помогают студентам найти мотивацию для обучения, но все они нацелены на главное – максимально погрузить их в общеобразовательное пространство.

Компьютерные технологии очень активно внедряются во все сферы жизни общества, в том числе и в сферу образования. В связи с этим, а также с их развитием, появилась идея использования видеоигр для поощрения детей в контексте обучения. Однако возникает естественный вопрос: принесет ли такой подход результаты и может ли он полностью заменить традиционные методы обучения.

Идея геймификации становится все более распространенной в методах интерактивного обучения. Этот подход стал одним из главных трендов современной образовательной системы. Некоторые ученые предполагают, что школьное обучение в будущем будет полностью интегрировано в видеоигры, такие как Fortnite. Первые эксперименты уже ведутся во многих учебных заведениях в США и Европе, где в образовательный процесс успешно внедряют игру Minecraft.

Компьютерные игры мотивируют ребенка взять на себя ответственность за самообучение. Это связано с делением игры на сложные и простые уровни. Поначалу игра предполагает выполнение простейших задач с использованием дополнительной информации. После, когда ребенок уже полностью ознакомлен с ее правилами, для успешного прохождения уровней сложнее необходимо проявить самостоятельность и сообразительность.

Система баланса видеоигр (наград и наказаний внутри игры) разрабатывается таким образом, чтобы максимально эффективно воздействовать на нашу систему вознаграждения. Кому-то это может показаться странным, но на самом деле нам нравится процесс решения проблем, которые нам дает игра. И именно поэтому мы так не любим, когда нас отвлекают от этого процесса, который по сути своей представляет обучение и работу над какой-либо внутриигровой проблемой. Но эта проблема настолько увлекательна, что мы готовы сами за неё платить. Чем больше мы играем, тем лучше наши навыки в этой игре и тем больше наши шансы на успешное выполнение работы в ней же. Но в отличие от реальной жизни, игры имеют низкий штраф за провал и высокую награду за успех, как и ряд других особенностей, делающих их такими популярными.

В целом, дети, которые играют в компьютерные игры, отличаются широтой кругозора: у них прекрасно развито представление об окружающем мире, кругозор таких детей больше отвечает мировоззрению взрослых людей. Такие дети, увлекающиеся компьютерами и компьютерными играми, обычно опережают своих сверстников в психическом развитии, легче усваивают учебный материал, а также уверены в своих знаниях. Это, в свою очередь, положительно сказывается на учебной успеваемости младших школьников. Игры помогают хорошо и надолго запомнить изученный материал.

Таким образом, умеренное увлечение компьютерными играми является полезным инструментом для обучения детей. Однако речь идет не о любых играх, не о свободном блуждании ребенка по Интернету, а о развивающих компьютерных играх.

Польза использования компьютерных игр в образовании состоит в том, что они предоставляют учащимся возможность изучать и применять новые знания и навыки в реальной жизни. Использование компьютерных игр может помочь учащимся получать практические знания о животных, различных процессах и математике. Компьютерные игры могут также помочь ученикам развить их критическое мышление, давая им возможность развивать свои

навыки решения проблем и улучшать их память. Согласно мнению специалистов Американской Психиатрической Ассоциации, умеренный гейминг может быть полезен и может использоваться в развивающих целях, если ограничить экранное время ребенка до 2 часов в сутки [58]. Использование компьютерных игр может также способствовать улучшению коммуникационных навыков учащихся, в том числе их способности командной работы.

Цели использования компьютерных игр в начальной школе:

- Помощь ученикам в обучении, улучшении их навыков программирования, логического мышления и обучении математическим принципам.
- Развитие творческих способностей учеников, их воображения и умения работать в группах.
- Помощь в улучшении производительности учеников.
- Развитие мотивационных способностей учеников и прививание им любви к изучению.
- Помощь в создании положительного образа жизни и прививание им ценностей, направленных на достижение успеха в жизни.

Кроме того, использование компьютерных игр на уроках в начальной школе может быть полезным инструментом для учителей. Например, учитель может использовать игру для преподавания математики, лингвистики, истории и других предметов. Кроме того, игры могут помочь учителям создавать более интерактивное и приятное обучение. Игры могут помочь ученикам понять процесс и принципы того, о чем они учатся. Кроме того, игры могут развивать активность учащихся, помогая им улучшить их память и решение проблем.

Предложенная нами программа поможет геймифицировать образовательный процесс, что, в свою очередь, поможет повысить мотивацию к обучению и повысить степень осознанного усвоения материала.

Работа над программой проводилась в несколько этапов:

1. **Первый этап** – определение цели и задач программы.

**Цель программы:** внедрение компьютерных игр в образовательный процесс с целью повышения успеваемости младших школьников.

**Задачи программы:**

- Подбор компьютерных игр, которые могут использоваться в учебном процессе начальной школы.
- Разработка методических рекомендаций и инструкций для учителей по внедрению игр в урочную деятельность.
- Обучение учителей работе с игровыми приложениями и применение их в учебном процессе.
- Внедрение игр в учебный процесс начальной школы для повышения интереса детей к обучению и развития их умственных способностей.
- Последующее испытание подобранных игр и заданий в учебной деятельности для определения их эффективности и корректировки программы на основе полученных результатов.

2. **Второй этап** – определение формы и направления работы.

Программа представляет собой задания, интегрированные в школьные уроки. Среднее время использования компьютерных игр на уроке – 15 минут.

3. **Третий этап** – определение содержания программы: выбор компьютерных игр, которые можно эффективно использовать в образовательном процессе, составление заданий.

Программа внедрения компьютерных игр в образовательный процесс представлена в таблице 10. Конспекты уроков с использованием компьютерных игр прикреплены в (Приложение М).

Таблица 10

Программа внедрения компьютерных игр в образовательный процесс

Компьютерная игра	Описание	Область применения
Minecraft Education	Minecraft в своей базе – это игра про строительство и выживание. Заставить	Уроки математики,

Edition	ребёнка использовать знания в математике или физике здесь очень легко. Помимо прочего, игра использует кубическую графику, что позволяет отлично развивать пространственное мышление. На официальном сайте Minecraft Education Edition полным полно различных планов уроков на любые нужды и предметы.	окружающего мира, изобразительного искусства, информатики.
Assassin's Creed: Интерактивный Тур	Discovery Tour — отдельный проект с образовательным уклоном, основанный на игровых мирах Assassin's Creed Origins и Odyssey. В этом режиме отсутствуют бои, квесты и сюжет (ну, чтобы ничего не отвлекало), вместо этого оставлен огромный мир, полностью открытый для исследования и созерцания. В каждом из таких туров в формате экскурсии вам подробно расскажут и покажут, чем жил Древний Египет периода прихода римлян — начиная с устройства пирамид и заканчивая обычной повседневной жизнью каждого из слоев общества. При том, сделают это довольно сжато, без лишней воды, зато с какой-никакой визуализацией.	Окружающий мир, история
Quizizz	Онлайн-сервис для создания тестов и викторин. Учитель создает тест или викторину на своём компьютере, а ученики могут отвечать на вопросы со своих мобильных устройств. Очки начисляются за правильные ответы. Ученики могут присоединиться к викторине, перейдя по ссылке и введя код, присвоенный игре. Такие викторины можно предлагать в качестве домашнего задания. Все ученики получают одинаковые задания, но каждый из них на своём мобильном устройстве увидит случайную последовательность вопросов и будет работать с тестом в свойственном для себя темпе. Учитель может отслеживать работу каждого ученика и получать полную картину работы класса, а также экспортировать полученные данные в таблицу Excel. При можно использовать готовые тесты из библиотеки.	Учитель может организовать совместную работу с викториной на уроке в классе. С помощью сервиса можно создавать тесты и викторины по различным темам школьной программы, организовывать интеллектуальные игры и экспресс-опросы обучающихся на уроке и в качестве домашнего задания.
Castle quiz	Платформа для проверки знаний. В своей библиотеке содержит задания по 10 предметам школьной программы: русский язык, физика, химия, литература, математика, английский язык, ОБЖ, информатика, география. Это не просто игра-викторина: для 12 000 вопросов есть	Проверка знаний по пройденным темам, закрепление материала

	<p>подробные объяснения ответов с подборками видео и ссылок на дополнительные материалы. Объяснения доступны во всех предметах и рассказывают интересные факты. Прочитать одно объяснение – это как посмотреть короткую лекцию или прочитать отрывок из хорошей книги!</p>	
Joyteka	<p>Платформа для создания учебных веб-квестов, викторин и интеллектуальных онлайн-игр. Адаптировано для учащихся 1-11 классов.</p>	<p>Поможет провести учебное занятие или внеклассное мероприятие нестандартно. Игры можно использовать на групповых или индивидуальных учебных занятиях, а также в качестве домашнего задания. Можно собрать данные по классу, проследить качество выполнения заданий каждым отдельным учеником.</p>
Classcraft	<p>Разновидность игры живого действия, которая предполагает наличие совместной деятельности и коммуникации, общий предмет и способ деятельности, иерархию внутриигровых мотивов, имитацию реальных процессов. Этот сервис представляет собой игровой вариант балльно-рейтинговой системы. Для получения доступа необходимо зарегистрироваться на сайте. После регистрации – этап настройки персонажа (внешний вид, класс и способности). На первоначальном уровне можно получить только одну способность. Чтобы развивать способности, нужно получать новые уровни. Управляет игрой учитель (мастер), он же раздает баллы за различные достижения (выполнение заданий, ответы на вопросы). Предполагается система игровых поощрений и наказаний. Также предусмотрена возможность отправлять сообщения мастеру игры (педагогу).</p>	<p>Организация совместной работы</p>

Ahaslides	Приложение позволяет создавать презентации для живого взаимодействия с обучающимися, которые принимают участие в опросах и викторинах по теме, задают вопросы учителю. Как работает такая интерактивная презентация? Педагог запускает показ на большом экране, а дети присоединяются к презентации или игре с помощью своих смартфонов. Когда учитель перелистывает слайд, он тут же меняется и на мобильных устройствах школьников. Это могут быть презентации с использованием голосования в режиме реального времени, сеансов вопросов и ответов, викторин и игр.	Подготовка интерактивных проектов, командная работа
Roblox	Платформа для создания мини-игр Роблокс уже давно перестала быть только развлекательной игровой площадкой. Теперь Roblox — это среда, в которой начинающие и профессиональные разработчики могут попробовать свои силы в геймдеве. В Роблокс можно загрузить любую игру и предложить участникам игрового сообщества поиграть в нее. Но, в отличие от других игровых магазинов, в Роблокс создать свою игру могут даже дети, самое главное здесь — это наличие игрового опыта и соответствующие навыки.	Изучение геометрических фигур посредством готового обучающего мира (нпс через диалоги дают задания)

Данный список является примерным и может корректироваться в зависимости от нужд преподавателя, его навыков, особенностей обучающихся, а также от наполнения занятия.

Преподаватели могут самостоятельно создавать необходимые им материалы для занятий или использовать уже готовые наработки, изменяя их для своих нужд. Предложенные материалы можно использовать на уроках, в качестве домашних заданий, а также для закрепления и проверки знаний.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II

Цель констатирующего эксперимента – определить актуальный уровень успеваемости младших школьников и наличие взаимосвязи успеваемости и увлечения компьютерными играми.

В качестве рабочей гипотезы выступало предположение о том, что увлечение компьютерными играми оказывает негативное влияние на успеваемость младших школьников, а именно – общее снижение успеваемости и концентрации внимания.

Эксперимент проводился на базе МАОУ СШ № 157, г. Красноярск. В эксперименте принимало участие 50 обучающихся – 26 учеников 5 класса и 24 ученика 4 класса.

В соответствии с выделенными критериями успеваемости младших школьников (умственное развитие, сформированность учебных навыков и умственная работоспособность), а также критериями оценки увлечения младших школьников компьютерными играми (эмоциональное отношение к компьютерным играм, самоконтроль в компьютерных играх, целевая направленность на компьютерные игры, родительское отношение к компьютерным играм, предпочтение виртуального общения в компьютерных играх реальному общению) нами были подобраны соответствующие методики: Школьный тест умственного развития (ШТУР). К.М.Гуревич, М.К.Акимова, Е.М.Борисова, В.Г.Зархин, В.Т.Козлова, Г.П.Логинова; Диагностика умственных способностей детей 6–12 лет; Проба на внимание (П.Я. Гальперин, С.Л. Кабыльницкая); Методика «Исключение лишнего», Тест-опросник степени увлеченности младших школьников компьютерными играми (А.В. Гришина).

Проведённые методики позволили нам сформулировать следующие выводы: умственное развитие обучающихся 5 класса находится на среднем уровне, о чем свидетельствуют полученные ими баллы по каждому из субтестов – общая осведомленность, литература и русский язык, математика и физика, история, биология, география и нахождение числовых

закономерностей. Умственное развитие обучающихся 4 класса преимущественно находится на высоком уровне, преобладает средний уровень IQ.

Результаты исследования внимания младших школьников следующие: 13 человек (26%) продемонстрировали высокий уровень сформированности внимания, 23 человека (46%) - средний уровень, 14 человек (28%) - низкий уровень сформированности внимания – практически у половины всех учеников (46%) внимание находится на среднем уровне. Было отмечено, что обучающиеся в некоторых случаях также находили ошибки там, где их нет.

Анализ результатов изучения актуального уровня способностей обучающихся к обобщению показал, что распределение по уровням способностей обобщения следующее:

- Средний уровень – 46 человек (92%);
- Хороший уровень – 3 человека (6%);
- Низкий уровень – 1 человек (2%);
- Высокий уровень – не был продемонстрирован.

Обучающиеся в подавляющем большинстве обобщали слова по одному родовому понятию, из-за чего и не был продемонстрирован высокий уровень, который предполагает обобщение по двум родовым понятиям.

По результатам теста-опросник степени увлеченности младших школьников компьютерными играми 8 обучающихся продемонстрировали предполагаемую зависимость по отношению к компьютерным играм. Такие обучающиеся постоянно стремятся проводить время за компьютерными играми, они являются важной частью их жизни. 32 обучающихся продемонстрировали средний уровень отношения к компьютерным играм – компьютерная игра является важной частью жизни таких обучающихся, их внимание сфокусировано на определенных видах игр, но при этом они не теряют контроля над частотой игровых сеансов и временными затратами на игру. Естественный уровень продемонстрировали остальные 10 обучающихся – для них компьютерная игра носит характер развлечения, не имеющего

негативных последствий. Дети контролируют свою игровую активность, редко играют и думают об игре.

Нами был проведён корреляционный анализ, который не установил взаимосвязи между увлечением компьютерными играми и снижением успеваемости или умственных способностей. Гораздо большая взаимосвязь была установлена между успеваемостью и умственным развитием, осведомленностью и логикой – чем выше эти показатели, тем выше успеваемость. Также, результаты играющих в компьютерные игры школьников в среднем более качественные, чем у их неиграющих сверстников.

Выдвинутая нами гипотеза не подтвердилась

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

1. Изучив научную литературу и рассмотрев различные определения успеваемости, мы отметили, что существует множество терминов, отражающих понятие успеваемости. Одним из критериев оценки успехов обучающихся в учебной деятельности является учебная успеваемость. Тем не менее, понятие «учебная успешность» более широкое и охватывает условия и критерии, определяющие достижения успехов в учебе. В нашем исследовании мы определили успеваемость как высокую степень овладения объемом знаний, навыков и умений, установленных учебной программой, а неуспеваемость – как длительное отставание ученика в учебе, проявляющееся в неудовлетворительных оценках и обусловленное индивидуально-психологическими и педагогическими особенностями. Также нами были сформулированы три основных фактора, влияющих на успеваемость: требования, вытекающие из целей школы; психофизические возможности учащихся; социальные условия их жизни, воспитания и обучения в школе и вне ее. В младших классах успеваемость напрямую связана с общим развитием ребенка. В свою очередь, неуспеваемость школьников включает в себе комплекс факторов: неэффективность методов обучения, отсутствие позитивного взаимодействия с учителем, боязнь преуспеть перед другими учащимися, высокий уровень одаренности в конкретных областях знаний и несформированность мыслительных процессов.

2. В соответствии с выделенными нами критериями успеваемости младших школьников, а именно – умственное развитие, сформированность учебных навыков и умственная работоспособность, нами были подобраны методики и проведено изучение успеваемости младших школьников.

Результаты проведенных методик позволили сформулировать нам следующие выводы: учащиеся достаточно полно осмыслили материал, с пониманием формулируют соответствующие понятия, хотя при их обосновании и воспроизведении нуждаются в некоторых уточнениях, умеют

применять усвоенные знания на практике, допуская мелкие, несущественные недочеты в письменных работах. Такой уровень знаний оценивается четверкой.

3. Термин «компьютерная игра» является новым и не имеет в единой форме точного определения, охватывающего все его аспекты. Определение компьютерной игры как программного обеспечения, предназначенного для организации игрового процесса, представляется упрощенным и не раскрывающим всей сути данного явления. Компьютерные игры являются противоречивым явлением. С одной стороны, они сопровождают детей практически с самого рождения, однако могут замедлять развитие и вызывать атрофию опорно-двигательного аппарата и мышечной мускулатуры. С другой стороны, компьютерные игры способствуют развитию интеллекта, логического мышления и воображения. В то же время, множество современных ученых приходят к выводу, что компьютерные игры могут принести больше пользы, если использовать их ограниченное время. Компьютерные игры, таким образом, помогают тренировать память, развивать воображение и логику.

4. Результаты исследования степени увлеченности младших школьников компьютерными играми показали наличие предполагаемой зависимости от компьютерных игр у 8 (16%) из 50 обучающихся. Данные обучающиеся проявляют стойкий интерес к данному виду деятельности и часто проводят за игрой значительное количество времени. Компьютерные игры занимают важное место в жизни данных обучающихся, они постоянно пытаются улучшить свои результаты в играх. 32 (64%) обучающихся продемонстрировали средний уровень отношения к компьютерным играм. Компьютерные игры являются важной частью жизни данных обучающихся, однако они умеют контролировать частоту проведения игровых сеансов, а также временные затраты на игру. Внимание данных обучающихся фокусируется на определенных видах компьютерных игр. Остальные 10 (20%) обучающихся продемонстрировали естественный уровень отношения к

компьютерным играм. Для них игры на компьютере имеют характер развлечения и не влияют отрицательно на их поведение. Данные обучающиеся умеют контролировать свою игровую активность, редко играют и не всегда думают об игре.

5. Для анализа связи между интересом к компьютерным играм и успеваемостью младших школьников нами был проведен корреляционный анализ. Был использован коэффициент корреляции Спирмена и информационный ресурс [stanly statpsy \(https://stanly.statpsy.ru/all/correlation\\_spearman/\)](https://stanly.statpsy.ru/all/correlation_spearman/) для расчетов.

По результатам анализа было установлено, что единственная связь между интересом к компьютерным играм и успеваемостью обнаружена в отношении предмета "история". Однако, не было обнаружено связи между увлечением компьютерными играми и снижением успеваемости или умственными способностями. Было обнаружено, что гораздо более значимая связь между успеваемостью и умственным развитием, осведомленностью и логикой. В тех случаях, когда эти показатели были выше, успехи в учении были также выше. Из полученных данных можно отметить, что результаты играющих в компьютерные игры младших школьников в среднем более высокие, чем у их неиграющих сверстников. Эти дети обладают более развитыми вниманием, логикой и широкой осведомленностью.

6. После изучения и анализа литературы, а также после обработки и изучения результатов нашего исследования нами было выдвинуто предположение о том, что компьютерные игры являются не только привлекательным, но и эффективным инструментом для обучения младших школьников. Корректное использование компьютерных игр в образовательном процессе способствует формированию позитивной мотивации к учению, что в свою очередь способствует повышению успеваемости. Нами была разработана программа внедрения компьютерных игр в образовательный процесс, которая представляет собой задания, интегрированные в школьные уроки. Среднее время использования

компьютерных игр на уроке – 15 минут.

Преподаватели могут самостоятельно создавать необходимые им материалы для занятий с помощью игровых технологий или использовать уже готовые наработки, изменяя их для своих нужд. Предложенные нами материалы можно использовать на уроках, в качестве домашних заданий, а также для закрепления и проверки знаний.

### Список использованных источников

- 1) Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – Т. 8. – №4. – С. 35-58.
- 2) Адоньева Н.И. Эмоциональная сфера младших школьников / Н. И. Адоньева, С. И. Мишустина, О. А. Нестеренко // Вестник научных конференций, 2015. № 3-4. С. 9-11.
- 3) Ананьев Б.Г. Психология педагогической оценки // Избранные психологические труды. - М., Педагогика. В 2-х тт. Т. 2. - 1980, С. 128-265.
- 4) Асаулюк Е. П. Межпредметная интеграция как средство интеллектуального развития младших школьников: Дис...канд.пед.наук. Воронеж, 2012. 211 с.
- 5) Блонский П.П. Психология младших школьников. М.: Проспект: Институт практической психологии, 2015. 574 с.
- 6) Венгер А.Л. Психологические рисуночные тесты: Иллюстрированное руководство. М.: АСТ, 2013. 160 с.
- 7) Венгер Л.А., Марцинковская Т.Д., Венгер А.Л. Готов ли ваш ребенок к школе. - М.: Знание, 1994. - 189 с.
- 8) Войскунский А.Е. Психология и Интернет. М.: Акрополь, 2010.
- 9) Выготский Л.С. Педагогика. Собрание сочинений. М., 2002. 432 с.
- 10) Гриффин П., Коул М., Диаз Э., Кинг К./Под ред. М. Коула; [Науч. редактирование, предисл. и коммент. Б. М. Величковского] Социально-исторический подход в психологии обучения: [Пер. с англ.]. - Москва: Педагогика, 1989. - 158,[2] с.
- 11) Гришина А.В. Тест-опросник степени увлеченности младших подростков компьютерными играми
- 12) Давыдов В. В. Теория развивающего обучения. М., 1996. 541 с.
- 13) Давыдов В.В. Психическое развитие в младшем школьном возрасте. // Возрастная и педагогическая психология / Под ред. А. В. Петровского. М., 1979. С. 28.
- 14) Ельмикеев О.Р. Педагогические условия применения компьютерных игр в образовательном пространстве учебного заведения / Дис....канд. пед. наук.

Йошкар-Ола, 2004. 238 с.

- 15) Ермолаева М. В. Психология развития: метод. пособие для студ. заоч. и дистанц. форм обучения. 2-е изд. М.: Воронеж: НПО "МОДЕК", 2013. 376 с.
- 16) Забрамная С., Костенкова Ю. Неуспеваемость как она есть// Школьный психолог. 2004. №45. С. 27-30.
- 17) Захаров А.И. Происхождение детских неврозов и психотерапия. М.: ЭКСМО-Пресс, 2016. 448 с.
- 18) Ивакина И.О-Э. Компьютерные игры – индивидуализированное средство развития творческой активности детей 7-го года жизни: Автореф. дис...канд. пед. наук/МПУ. – М., 1996. – 16 с.
- 19) Исаев Е.И. Психология образования человека: становление субъектности в образовательных процессах: учебное пособие. М: ПСТГУ, 2013. 431 с.
- 20) Исайкина М.А. Компьютерные игры как средство формирования иноязычной речевой деятельности младших школьников: автореферат дис. ... кандидата педагогических наук: 13.00.01 / Саратов. гос. ун-т им. Н.Г. Чернышевского. Саратов, 2004. 21 с.
- 21) Касицина Н.В. Четыре тактики педагогики поддержки: эффективные способы взаимодействия учителя и ученика. - М.: Творческий центр Сфера, 2010. - 157 с.
- 22) Клопотова Е. Компьютерные игры в жизни современных дошкольников / Е.Клопотова, Ю.Романова //Дошкольное воспитание – 2014. - №7. – с.97-104.
- 23) Косточакова М. Г. Особенности развития познавательного интереса в младшем школьном возрасте // Проблемы и перспективы развития образования в России. 2011. №8. С. 49-53
- 24) Лейтес Н. С. Умственные способности и возраст. М., 1971. 277 с.
- 25) Лейтес Н.С. Умственные способности и возраст. - Москва: Педагогика, 1971. - 277 с.
- 26) Малий Д.В. К вопросу об увлеченности компьютерными играми и учебной успеваемости младших школьников // Всероссийский журнал

научных публикаций. - 2012. - №2(12). - С. 53

- 27) Малий Д.В., Куликова Т.И. Влияние компьютерных игр на школьную успеваемость. Опыт экспериментального исследования. - Saarbrücken: LAP LAMBERT, 2012. - 70 с.
- 28) Маркова А.К. Виды отношений школьников к учению // Советская педагогика. 1984 г. №11. С.12 – 13.
- 29) Маркова А.К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте: Пособие для учителя. М.: Просвещение, 1983. 96 с.
- 30) Мурачковский Н.И. Как предупредить неуспеваемость школьников. Минск: Нар. асвета, 1977. 80 с.
- 31) Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: учеб. для студентов, обучающихся по пед. специальностям / В. С. Мухина. 9-е изд., стер. М.: Академия, 2004 (ГУП Саратов. полигр. комб.). 452 с.
- 32) Мухина В.С., Хвостов А.А. Возрастная психология: детство, отрочество, юность: хрестоматия / сост. и науч. ред. В. С. Мухина, А. А. Хвостов. 7-е изд., перераб. и испр. М.: Академия, 2008. 623 с.
- 33) Ожегов С.И. Словарь русского языка: 70 000 слов / Под ред. Н.Ю. Шведовой. 22-е изд., стер. М.: Русский язык., 1990. 921 с.
- 34) Оконь В. Введение в общую дидактику. М.: Высшая школа, 1990. 383 с.
- 35) Пейперт С. Переворот в сознании: Дети, компьютеры и плодотворные идеи: Пер. с англ./Под ред. А. В. Беляевой, В. В. Леонаса.—М.: Педагогика, 1989.— 224 с
- 36) Регуш Л.А. Учить учиться! О проблеме школьной неуспеваемости// Психологическая газета.1999. № 9. С. 8.
- 37) Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. М.: Питер, 2012. 705 с.
- 38) Рудаков В.Н. Качество вуза, успеваемость и занятость во время обучения как детерминанты заработной платы выпускников вузов на начальном этапе карьеры: диссертация ... кандидата экономических наук: 08.00.05. - М., 2016. - 180 с.
- 39) Савенков А.И. Развитие эмоционального интеллекта и социальной

- компетентности у детей. - М.: Национальный книжный центр, 2015. - 128 с.
- 40) Сапогова Е.Е. Психология развития человека: Учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по направлению и специальностям "Психология". М.: Аспект пресс, 2001. 458 с.
- 41) Словарь практического психолога / Сост. С.Ю. Головин.: Харвест; Минск; 1998. 301 с.
- 42) Тихомиров О.К. К истории психологии компьютеризации // О.К. Тихомиров, Л.Н. Бабанин. ЭВМ и новые проблемы психологии. — М.: Изд-во Моск. Ун-та, 1986, с. 192—194.
- 43) Тихомиров О.К. Теория деятельности, измененной компьютерной технологией // Вестник МГУ. Сер.14. Психология. 1936, № 2.
- 44) Тихомиров О.К., Лысенко Е.Е. Психология компьютерной игры // Новые методы и средства обучения, вып. №1. М.: Знание, 1988, с. 30—66.
- 45) Тихомирова Л.Ф. Развитие познавательных способностей детей. - Ярославль: Академия развития, 1996. - 192с.
- 46) Тютюкова И.А. Педагогический тезаурус. - М.: В. Секачев, 2016. - 160 с.
- 47) Ушинский К.Д. Избранные педагогические сочинения. Том 1 / Под ред. А. И. Пискунова (отв. ред.) и др.. Москва: Педагогика, 1974. 742 с.
- 48) Фомичева Ю.В., А.Г. Шмелев, И.В. Бурмистров. Психологические корреляты увлеченности компьютерными играми // Вестник МГУ. - Сер. 14. Психология. 1991.- № 3.
- 49) Фрейд З. Введение в психоанализ: Лекции (35 лекций). М., «Наука», издание 1990; II издание. 1991, 455 с.
- 50) Харламов И.Ф. Педагогика. – Москва: Гардарики, 1999. – 520 с.
- 51) Шаталов В.Ф. Эксперимент продолжается. - «Издательство Педагогика» 1989 г. 386с.
- 52) Шереметьева М.А. Статус компьютерных игр в современной культуре // Ярославский педагогический вестник. – 2019. – № 6. – С. 184-189.
- 53) Шмелев А.Г., Бурмистров И.В., Зеличенко А.И., Пажитнов А.Л. Мир поправимых ошибок (психология компьютерных игр) // Знание Москва. - 1988.

- С. 16-84.

- 54) Щурина Ю.М. Взаимосвязь увлечения компьютерными играми и успеваемости младших школьников // «Молодёжь Сибири – науке России»: материалы международной научно-практической конференции, том II Сост. Л.М. Ашихмина; Автономная некоммерческая организация высшего образования «Сибирский институт бизнеса, управления и психологии». – Красноярск, 2023. 246 с.
- 55) Элкин Д. Эрик Эриксон и восемь стадий человеческой жизни. М.: Когито-центр, 1996. 16 с.
- 56) Эльконин Д.Б. Избранные психологические труды. М.: Педагогика, 1989. 560 с.
- 57) Ямпольский Л.С. Имитационное моделирование при проведении компьютерных командно-штабных военных игр / Дис. ... канд. техн. наук. Ульяновск, 2003. 197 с.
- 58) Gentile D. The Multiple Dimensions of Video Game Effects // Child Development Perspectives. 2011. Vol. 5. P. 75-81
- 59) Grasby, P. M.; Koepp, M. J.; Gunn, R. N.; Lawrence, A. D.; Cunningham, V. J.; Dagher, A.; Jones, T.; Brooks, D. J.; Bench, C. J. (1998). . Nature, 393(6682), P. 266–268. doi:10.1038/30498
- 60) Griffiths M.D. The educational benefits of videogames // Education and Health. - 2002. - Vol. 20 №.3. - P. 47-51.
- 61) Griffiths, M.D., & Meredith, A. Videogame addiction and its treatment. //Journal of Contemporary Psychotherapy - 2009. - №39(4), P.247–253.
- 62) Media use by tweens and teens / S. Pai (ed.) // Common Sense Media. 2015.
- 63) Turkle Sh. The Second Self: Computers and the Human Spirit. New York: Simon & Schuster. 1985.

## Приложения

### Приложение А

**Школьный тест умственного развития (ШТУР). К.М.Гуревич, М.К.Акимова, Е.М.Борисова, В.Г.Зархин, В.Т.Козлова, Г.П.Логинова.**

**Цель:** диагностика умственного развития учащихся, контроль за процессами умственного развития в период школьного обучения.

Авторами теста являются К. М. Гуревич, М. К. Акимова, Е. М. Борисова, В. Г. Зархин, В.Т. Козлова, Г. П. Логинова. Школьный тест умственного развития предназначен для диагностики умственного развития школьников. ШТУР состоит из 6 субтестов, каждый из которых может включать от 15 до 25 однородных заданий. Два первых субтеста направлены на выявление общей осведомленности школьников и позволяют судить о том, насколько адекватно используют учащиеся в своей активной и пассивной речи некоторые научно-культурные и общественно-политические термины и понятия. Третий субтест направлен на выявление умения устанавливать аналогии, четвертый—логические классификации, пятый—логические обобщения, шестой—нахождение правила построения ряда (числового).

**Инструкция:** Сам опрос проводится отдельно по каждому из субтестов. Экспериментатор объясняет, что нужно делать в первом подтесте, незаметно для тестируемых включает секундомер, и учащиеся выполняют задание. Когда время для выполнения первой части подходит к концу, специалист останавливает процесс словом «Стоп», зачитывает вторую группу заданий и также засекает время. Далее — аналогично.

ТАБЛИЦА ИНДИВИДУАЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ШТУР

Обучающийся	Колич. обработка	Осведомленность	Литература, рус.яз	Математика, физика	История	Биология	География	Задание 6
А. Сабина	38	27,50%	40%	45%	23%	14%	25%	2
А. Алексей	34	40%	40%	27%	12%	0%	38%	2
А.Иван	12	15,00%	20%	9%	0%	0%	25%	0
Б.Алина	17	22,50%	0%	27%	12%	28%	25%	0
В. Софья	44	57,50%	40%	27%	12%	28%	25%	6
Г. Артур	37	47,50%	10%	36%	0%	14%	0%	5
Г.Виктория	25	30%	10%	45%	0%	43%	12%	0
З.Савелий	31	32,50%	30%	27%	23%	28%	12%	3
И.Елизавета	7	7,50%	10%	18%	0%	0%	0%	0
К. Анастасия	13	7,32%	30%	9%	0%	14%	0%	3
К.Милана	24	30%	40%	45%	12%	28%	12%	0
К.Мария	12	20%	10%	9%	12%	14%	0%	0
К. Григорий	24	17,50%	30%	18%	23%	14%	12%	4
Л.Диана	36	37,50%	30%	36%	12%	42%	63%	5
М. Александр	21	32,50%	10%	18%	12%	0%	25%	0
М. Арсентий	18	22,50%	30%	9%	23%	14%	0%	0
М.Камилла	20	12,50%	20%	54%	23%	14%	12%	0
М.Дарья	25	15%	30%	18%	23%	14%	12%	3
Н.Полина	12	7,50%	10%	18%	0%	14%	0%	2
Р. Варвара	26	22,50%	40%	27%	12%	28%	50%	0
Р.София	23	15%	30%	27%	0%	14%	12%	5
С.Павел	15	12,50%	20%	27%	23%	0%	38%	0
С. Максим	29	22,50%	40%	36%	12%	14%	38%	1
Т.Марго	12	20%	0%	18%	0%	0%	0%	0
Ф.Муслима	6	2,50%	10%	9%	12%	14%	0%	1
Ш.Елизавета	28	25%	50%	18%	12%	28%	25%	1

**Диагностика умственных способностей детей 6–12 лет**

**Цель:** с помощью данной системы диагностических методик можно получить достоверную информацию о развитии общих способностей каждого ученика, о его уровне развития и качественных особенностях, недостатках мыслительного процесса, осуществить попытку дифференциации учащихся по уровню развития общих способностей.

**Инструкция:** Испытуемым по всему тесту дается инструкция экспериментатором в устной форме. Перед каждым новым заданием объясняется, как его надо выполнять. На выполнение задания отводится определенное время. Все задания следует решать строго по порядку. Начинать и заканчивать работу стоит только по сигналу. Этим сигналом будет слово «начали». Сигналом к окончанию работы будет слово «закончили». По истечении времени, отведенного на выполнение субтеста, экспериментатор решительно прерывает работу испытуемых, предлагает им отложить ручки и начинает читать инструкцию к следующему субтесту.

Приложение Г

**ТАБЛИЦА ИНДИВИДУАЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ**  
**ДИАГНОСТИКИ УМСТВЕННЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ 6-12**  
**ЛЕТ**

Обучающийся	Колич. обработка	Шкальная оценка				IQ
		Общая осведомленность	сходство	словесно- логическое мышление	исключение лишнего	
А. Семен	21	24	20	18	23	85
А. Максим	34	29	23	21	26	99
Б. Диана	29	27	19	19	26	91
Б. Владимир	40	31	25	24	26	106
Б. Лиана	26	26	23	19	20	88
Б. Марк	17	22	17	18	26	83
Б. Василина	14	21	13	18	26	78
В. Ника	23	24	20	18	26	88
В. Савелий	22	24	19	19	24	86
Г. Жасмин	29	27	20	21	28	96
Д. Иван	19	23	19	17	23	82
Е.Марк	22	24	17	18	26	85
К. Софья	28	26	23	18	26	93
К.Алиса	24	25	21	18	26	90
К. Егор	27	26	20	19	24	89
К. Арсений	37	30	23	23	24	100

Л. Семён	40	31	26	24	26	107
Л. Никита	24	25	19	18	24	86
М. Арсен	25	25	19	20	24	88
М. Матвей	25	25	20	19	26	90
М. Али	21	24	17	18	24	83
С. Платон	29	27	22	20	23	92
У. Глеб	22	24	20	18	24	86
Ш. Матвей	22	24	21	18	24	87

Приложение Д

**Методика изучения уровня внимания у школьников (Гальперин П.Я., Кабылицкая С.Л.)**

**Цель:** выявление уровня сформированности внимания и самоконтроля.

**Оцениваемые универсальные учебные действия:** регулятивное действие контроля.

**Метод оценивания:** фронтальный письменный опрос.

**Описание задания:** школьнику предлагается прочитать текст, проверить его и исправить в нем ошибки (в том числе и смысловые) карандашом или ручкой.

Фиксируется время работы учащегося с текстом, особенности его поведения (уверенно ли работает, сколько раз проверяет текст, читает про себя или вслух и т. п.).

Для того чтобы найти и исправить ошибки в этом тексте, не требуется знания правил, но необходимы внимание и самоконтроль. Текст содержит 10 ошибок.

***Т е к с т***

*На Крайним Юге не росли овощи, а теперь растут. В огороде выросли много моркови. Под Москвой не разводили, а теперь разводят. Бешал Ваня по полю, да вдруг остановился.*

*Грчи вьют гнёзда на деревьях. На повогодней ёлке висело много икрушек. Грачи для птенцов червей на поляне. Охотник вечером с охоты. В тегради Раи хорошие отметки. Нашкольной площадке играли дети. Мальчик мчался на лошади В траве стречет кузнечик. Зимой цвела в саду яблоня.*

**Критерии оценивания:** подсчитывается количество пропущенных ошибок. Исследователь должен обратить внимание на качество пропущенных ошибок: пропуск слов в предложении, букв в слове, подмена букв, слитное написание слова с предлогом, смысловые ошибки и т. п.

**Уровни сформированности внимания:**

1. 0—2 пропущенные ошибки — высший уровень внимания.
2. 3—4 — средний уровень внимания.
3. Более 5 пропущенных ошибок — низкий уровень внимания.

**ТАБЛИЦА ИНДИВИДУАЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОБЫ НА ВНИМАНИЕ**

Обучающийся	Уровень сформированности внимания	Обучающийся	Уровень сформированности внимания
А. Сабина	высокий	А. Семен	низкий
А. Андрей	высокий	А. Максим	высокий
А. Иван	средний	Б. Диана	высокий
Б. Алина	средний	Б. Владимир	высокий
В. Софья.	высокий	Б. Лиана	средний
Г. Артур	средний	Б. Марк	низкий
Г. Виктория.	средний	Б. Василина	низкий
З. Савелий	средний	В. Ника	низкий
И.Елизавета.	низкий	В. Савелий	низкий
К. Анастасия.	средний	Г. Жасмин	средний
К. Милана	низкий	Д. Иван	низкий
К. Мария	средний	Е.Марк	высокий
К. Григорий	высокий	К. Софья	высокий
Л. Диана.	средний	К.Алиса	средний
М. Алексей	средний	К. Егор	средний
М. Арсентий	средний	К. Арсений	средний
М. Камилла	средний	Л. Семён	высокий
М. Дарья	низкий	Л. Никита	низкий
Н. Полина	высокий	М. Арсен	низкий
Р. Варвара.	средний	М. Матвей	средний
Р. София	высокий	М. Али	средний
С. Павел	средний	С. Платон	низкий
С. Максим	средний	У. Глеб	низкий
Т. Марго	средний	Ш. Матвей	низкий
Ф. Муслима	средний		
Ш. Елизавета	высокий		

**Методика «Исключение лишнего» (Р. Амтхауэр)**

**Цель:** Методика направлена на изучение способности к обобщению у младших школьников.

**Порядок исследования:** Ученику необходимо в каждом ряду слов найти такое, которое не подходит, лишнее, и объяснить почему.

**Оборудование:** листок с двенадцатью рядами слов типа:

1. Лампа, фонарь, солнце, свеча.
2. Сапоги, ботинки, шнурки, валенки.
3. Собака, лошадь, корова, лось.
4. Стол, стул, пол, кровать.
5. Сладкий, горький, кислый, горячий.
6. Очки, глаза, нос, уши.
7. Трактор, комбайн, машина, сани.
8. Москва, Киев, Волга, Минск.
9. Шум, свист, гром, град.
10. Суп, кисель, кастрюля, картошка.
11. Береза, сосна, дуб, роза.
12. Абрикос, персик, помидор, апельсин.

**Обработка и анализ результатов.**

1. Определить количество правильных ответов (выделение лишнего слова).
2. Установить, сколько рядов обобщено с помощью двух родовых понятий (лишняя «кастрюля» – это посуда, а остальное – еда).
3. Выявить, сколько рядов обобщено с помощью одного родового понятия.
4. Определить, какие допущены ошибки, особенно в плане использования для обобщения несущественных свойств (цвета, величины и т.д.).

**Обработка и анализ результатов:**

1. Определить количество правильных ответов (выделение лишнего слова).
2. Установить, сколько рядов обобщено с помощью двух родовых понятий (лишняя «кастрюля» – это посуда, а остальное – еда).

3. Выявить, сколько рядов обобщено с помощью одного родового понятия.
4. Определить, какие допущены ошибки, особенно в плане использования для обобщения несущественных свойств (цвета, величины и т.д.).
  - Высокий уровень – 7-12 рядов обобщены с родовыми понятиями;
  - хороший – 5-6 рядов с двумя, а остальные с одним;
  - средний – 7-12 рядов с одним родовым понятием;
  - низкий – 1-6 рядов с одним родовым понятием.

**ТАБЛИЦА ИНДИВИДУАЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ МЕТОДИКИ  
«ИСКЛЮЧЕНИЕ ЛИШНЕГО» (Р.АМТХАУЭР)**

<b>Обучающийся</b>	<b>Уровень</b>	<b>Обучающийся</b>	<b>Уровень</b>
А. Сабина	средний	А. Семен	низкий
А. Андрей	средний	А. Максим	средний
А. Иван	средний	Б. Диана	средний
Б. Алина	средний	Б. Владимир	средний
В. Софья.	средний	Б. Лиана	средний
Г. Артур	средний	Б. Марк	средний
Г. Виктория.	средний	Б. Василина	средний
З. Савелий	хороший	В. Ника	средний
И.Елизавета.	средний	В. Савелий	средний
К. Анастасия.	средний	Г. Жасмин	средний
К. Милана	средний	Д. Иван	средний
К. Мария	средний	Е.Марк	средний
К. Григорий	средний	К. Софья	средний
Л. Диана.	средний	К.Алиса	средний
М. Алексей	средний	К. Егор	средний
М. Арсентий	средний	К. Арсений	средний
М. Камилла	средний	Л. Семён	средний
М. Дарья	средний	Л. Никита	средний
Н. Полина	хороший	М. Арсен	средний
Р. Варвара.	средний	М. Матвей	средний
Р. София	средний	М. Али	средний
С. Павел	средний	С. Платон	средний
С. Максим	хороший	У. Глеб	средний
Т. Марго	средний	Ш. Матвей	средний
Ф. Муслима	средний		
Ш. Елизавета	средний		

**ТАБЛИЦА ИНДИВИДУАЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ СТЕПЕНИ  
УВЛЕЧЕННОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫМИ ИГРАМИ**

<b>Обучающийся</b>	<b>Степень</b>	<b>Обучающийся</b>	<b>Степень</b>
А. Сабина	средний	А. Семен	средний
А. Андрей	средний	А. Максим	средний
А. Иван	средний	Б. Диана	естественный
Б. Алина	средний	Б. Владимир	средний
В. Софья.	средний	Б. Лиана	зависимость
Г. Артур	естественный	Б. Марк	зависимость
Г. Виктория.	средний	Б. Василина	средний
З. Савелий	средний	В. Ника	средний
И.Елизавета.	естественный	В. Савелий	зависимость
К. Анастасия.	средний	Г. Жасмин	естественный
К. Милана	естественный	Д. Иван	средний
К. Мария	средний	Е.Марк	средний
К. Григорий	средний	К. Софья	средний
Л. Диана.	естественный	К.Алиса	зависимость
М. Алексей	средний	К. Егор	средний
М. Арсентий	средний	К. Арсений	средний
М. Камилла	зависимость	Л. Семён	средний
М. Дарья	зависимость	Л. Никита	естественный
Н. Полина	естественный	М. Арсен	средний
Р. Варвара.	средний	М. Матвей	средний
Р. София	естественный	М. Али	средний
С. Павел	зависимость	С. Платон	средний
С. Максим	зависимость	У. Глеб	средний
Т. Марго	средний	Ш. Матвей	естественный
Ф. Муслима	средний		
Ш. Елизавета	средний		

**РЕЗУЛЬТАТЫ КОРРЕЛЯЦИОННОГО АНАЛИЗА**  
Эмпирические значения корреляционного анализа 5 класс.

	Успеваемость	Умств. развитие	Внимание	Обобщение	Осведомленность	Литература, рус.яз.	Математика, физика	История	Биология	География	Логика
Отношение к комп. играм	-0,015	0,012	-0,079	0,037	-0,175	0,128	-0,023	0,568***	-0,17	0,287	-0,251
Успеваемость		0,885***	0,324	0,04	0,772***	0,478*	0,484*	0,235	0,316	0,509**	0,525**
Умств. развитие			0,325	0,08	0,805***	0,651***	0,638***	0,298	0,475*	0,544**	0,554**
Внимание				0,102	0,181	0,315	0,03	0,016	0,043	0,21	0,428*
Обобщение					-0,016	0,066	0,09	0,017	0,103	-0,017	0,178
Осведомленность						0,337	0,489*	0,112	0,403*	0,43*	0,24
Литература, рус.яз.							0,259	0,376	0,305	0,516***	0,361
Математика, физика								0,157	0,412*	0,44*	0,111
История									0,11	0,304	0,006
Биология										0,187	0,236
Логика											0,034

\* -  $p < 0.05$ \*\* -  $p < 0.01$ \*\*\* -  $p < 0.001$

Эмпирические значения корреляционного анализа 4 класс.

	Умств. развитие	Успеваемость	Осведомленность	Сходство	Логика	Исключение лишнего
Отношение к комп. играм	-0,167	0,12	-0,12	0,042	-0,061	-0,151
Умств. развитие		0,397	0,942***	0,816***	0,806***	0,348
Успеваемость			0,377	0,287	0,452*	-0,036
Осведомленность				0,753***	0,845***	0,183
Сходство					0,56**	-0,003
Логика						0,183

\* -  $p < 0.05$

\*\* -  $p < 0.01$

\*\*\* -  $p < 0.001$

**Конспект урока по математике «Мир вычитания»**

**Цели:**

*Образовательные:* направить действия учащихся на выполнение правила о невозможности перестановки чисел при вычитании, учить выполнять вычитание двух однозначных чисел по правилу: «Из меньшего числа нельзя вычесть большее». Совершенствовать умение решать задачи.

Способствовать развитию математической речи, оперативной памяти, произвольного внимания, наглядно - действенного мышления.

*Воспитывать* культуру поведения при фронтальной работе, индивидуальной работе.

*Формировать УУД:*

- *Личностные:* способность к самооценке на основе критерия успешности учебной деятельности.

- *Регулятивные УУД:* умение определять и формулировать цель урока с помощью учителя; проговаривать последовательность действий на уроке; работать по коллективно составленному плану; оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки; планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок; высказывать свое предположение.

- *Коммуникативные УУД:* умение оформлять свои мысли в устной форме; слушать и понимать речь других; совместно договариваться о правилах поведения и общения в школе и следовать им.

- *Познавательные УУД:* умение ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя; добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке.

### **Планируемые результаты:**

*Предметные:* Понимать, что значит вычитать числа. Умения различать ситуации, когда нельзя выполнить вычитание чисел. Уметь решать задачи.

*Личностные:* Уметь проводить самооценку на основе критерия успешности учебной деятельности.

*Метапредметные:* Уметь определять и формулировать цель на уроке с помощью учителя; проговаривать последовательность действий на уроке; работать по коллективно составленному плану; оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной ретроспективной оценки; планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок; высказывать свое предположение (*Регулятивные УУД*).

Умение оформлять свои мысли в устной форме; слушать и понимать речь других; совместно договариваться о правилах поведения и общения в школе и следовать им (*Коммуникативные УУД*).

Умение ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя; добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке (*Познавательные УУД*).

**Тип урока:** ОНЗ (технология деятельностного метода)

**Основные понятия:** *свойство вычитания.*

**Межпредметные связи:** *математика.*

### **Ресурсы:**

1. В. Н. Рудницкая «Математика» ч. 2.
2. Е. Э Кочурова Рабочая тетрадь № 3 к учебнику
3. Игра Minecraft, карта «Мир вычитания»

**Организация пространства:** парная работа, индивидуальная работа

**Оборудование:** карточки, презентация для интерактивной доски, проектор, компьютер.

## Ход урока

### *Организационный момент.*

Громко прозвенел звонок

Начинается урок.

- Повернитесь друг к другу, улыбнитесь. Я желаю вам, чтобы хорошее настроение сохранялось у вас до конца урока. Ну а для начала, ребята, вспомним правила поведения ученика на уроке.

*(Называют правила поведения на уроке.)*

Слайд № 1. – Великий математик Джорж Пойа сказал: «Лучший способ изучить что - либо – это открыть самому». Значит, ребята, чему будет посвящен наш урок? (Открытию нового знания) А чтобы узнать что - то новое, мы должны? . . . (вспомнить то, что уже знаем). А для чего нам пригодятся наши знания? (Чтобы открыть новое.)

*Устный счет.*

*Индивидуальная работа*

а) Выполнить вычисления.

$$5 - 5 = \dots \quad 3 + 3 = \dots \quad 4 + 4 = \dots$$

$$7 + 0 = \dots \quad 3 - 3 = \dots \quad 0 + 8 = \dots$$

б) Состав числа 7, 10 «Заселяем домики».

в) «Разложить игрушки в две корзинки». Записать все возможные варианты.

## **2. Фронтальная работа.**

*Игра «Угадай-ка». Слайд № 2.*

Описание. На доске примеры с пропущенными числами, дети называют пропущенное число, число открывается, дети читают приме.

*Решение задачи на смекалку. Слайд № 3.*

*За забором выглядывают 10 лап цыплят. Сколько цыплят спряталось за забором? (5 цыплят)*

## **Проверка индивидуальной работы**

**Работа по теме урока.**

## 1. Создание проблемной ситуации.

- Сегодня у нас с вами необычный урок! Мы с вами отправимся в путешествие в необычный мир Minecraft! Это путешествие поможет нам познакомиться с таким математическим действием, как вычитание! Посмотрите на доску (*на доске представлена карта minecraft «Мир вычитания»*). Давайте внимательно рассмотрим данную локацию. Кажется, синяя дорожка куда-то ведёт нас! (*на карте мира в различных местах расположены примеры*) Давайте найдём все примеры и запишем их и результаты вычитания в тетради (*дети самостоятельно ищут примеры и записывают их в тетради*).

*Физкультминутка*

### **Фиксация индивидуального затруднения.**

- Составьте все возможные математические выражения с этими числами. (*называют выражения*)

Двигаемся дальше в нашем путешествии! Следуем по жёлтой дорожке! (*дети продолжают путешествие и доходят до зоны с примерами, в которой для того, чтобы пройти дальше, необходимо решить примеры и построить ответ с помощью инструментов игры*). Итак, нам с вами предстоит решить следующие примеры и построить с помощью блоков ответы, тогда мы сможем продолжить наше путешествие!

*Примеры: 5-2; 6-3; 8-1; 3-3; 9-6; 2-4; 7-5;*

- Поднимите рук те, кто решил все примеры.

- В каком месте возникло затруднение? (*не смогли решить пример 2 - 4*).

- Почему возникло затруднение? (*Не знаем, можно ли переставлять числа при вычитании*).

- На сколько групп можно разделить эти выражения? Какие?

Слайд № 4. – Разделим выражения на 4 группы (+, -, x и :).

- Какой секрет мы знаем про сложение чисел? (*складывать числа можно в любом порядке*)

*На доске числовой ряд.*

- Что значит + число? (*шагаем по числовой линейке вправо*).
- Что значит – число? (*шагаем по числовой линейке влево*). (Идет работа с каждым числовым выражением по числовой линейке).
- Что же нам нужно узнать сегодня на уроке? Какую цель мы можем поставить? (*Узнать, можно ли переставлять числа при вычитании*).

Слайд № 5.

3. Наметим наш план действий: (*На доске*)

- 1) Сами попробуем выполнить задание: воспользуемся линейкой.
- 2) сопоставим свои предположения с учебником, спросим учителя.
- 3) Устраним затруднение.

- Что нам поможет? (*свой опыт, учебник, учитель*)

- Предлагаю провести исследование. Согласны?

- Тогда начнём. Исследовать – это значит понять, установить. Предлагаю превратить наш класс в научно - исследовательскую лабораторию. Каждый из нас – сотрудник этой лаборатории, учёный - исследователь. Мы все равны. Мы – коллеги. Коллеги – это товарищи по работе. Как будем работать? (*дружно, старательно, внимательно, с уважением*)

- Сейчас мы будем работать в парах. На карточках зелёного цвета записаны числа и план работы:

1. Составьте два примера на вычитание.
2. Выполните вычисления с помощью линейки.
3. Сделайте вывод.

- Какие примеры на вычитание у вас получились? (*У нас получились примеры...*)

- Что вы заметили? (*Мы заметили, что из меньшего числа нельзя вычесть большее*)

- К какому выводу мы пришли? (*Числа при вычитании переставлять нельзя. Из меньшего числа нельзя вычесть большее*)

- Проверим правильность нашего вывода по учебнику на стр. 17.

*Гимнастика для глаз*

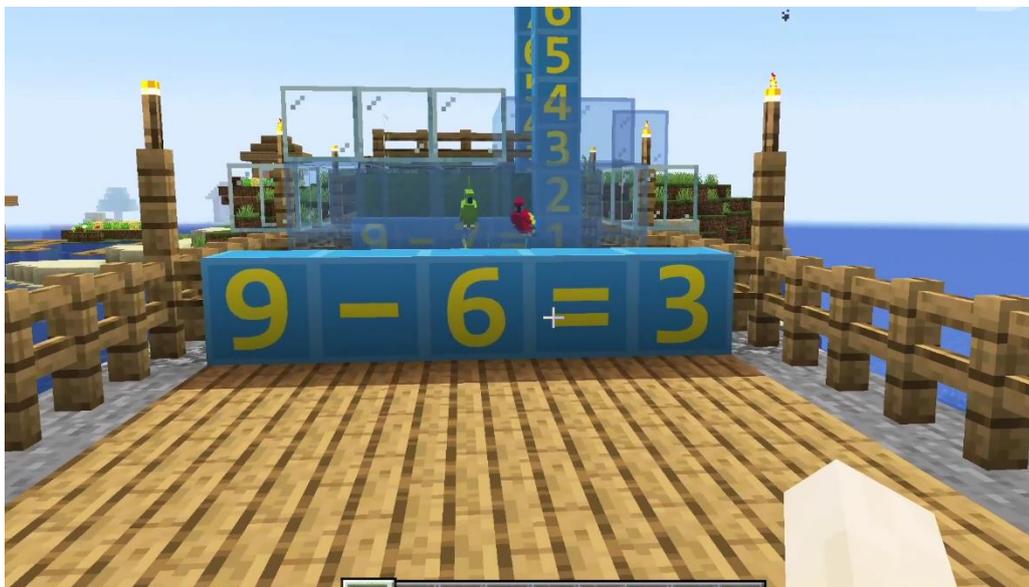
## Упражнения «Бабочка», «Сова».

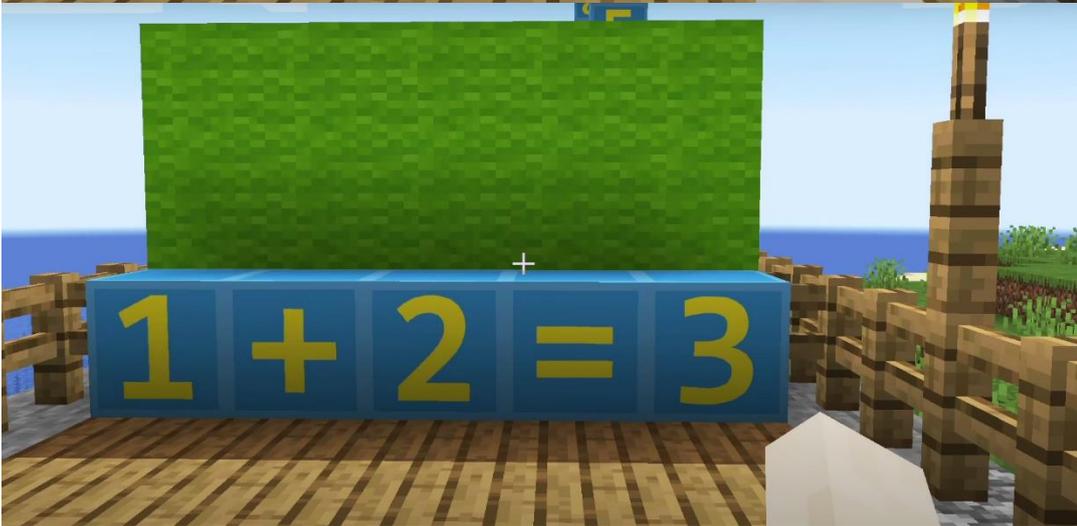
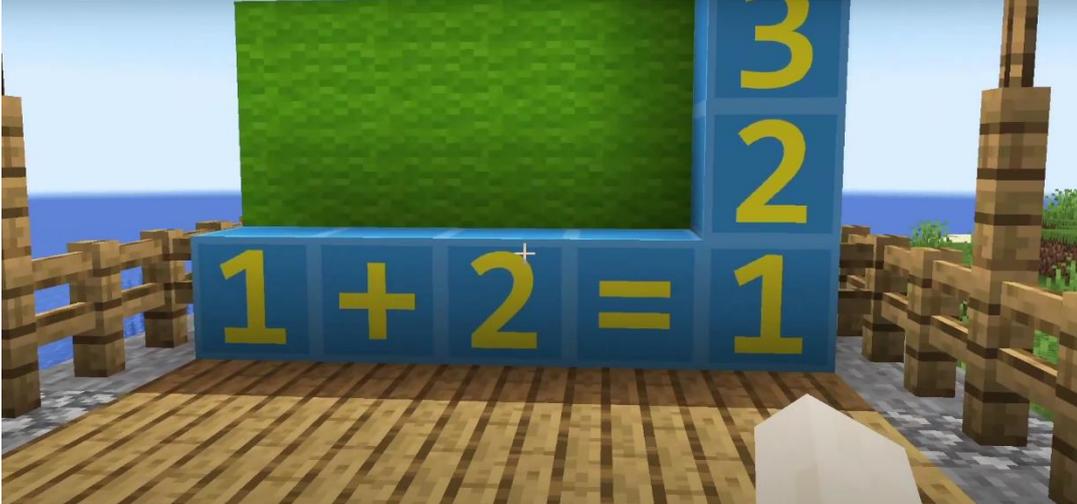
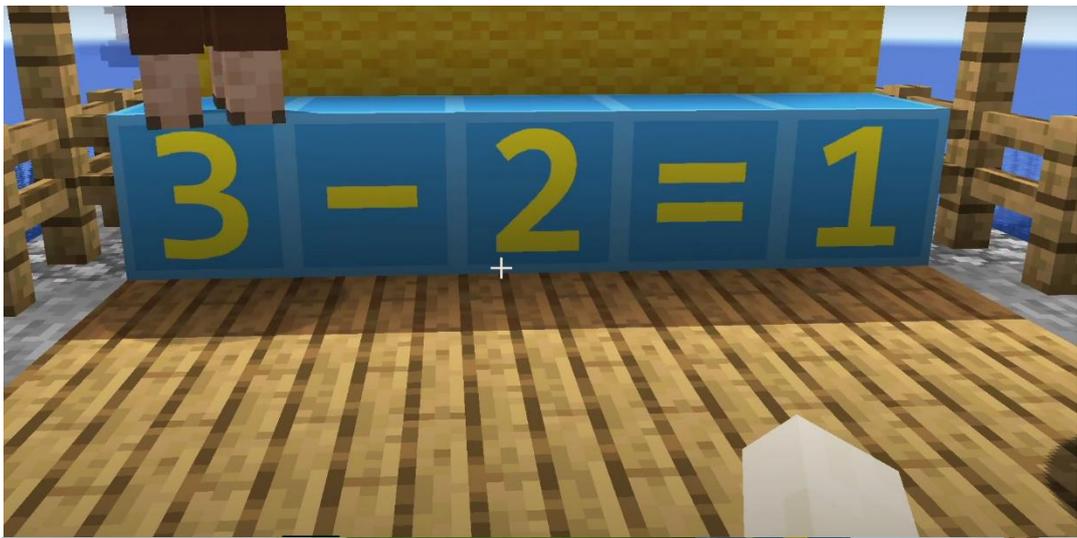
*Первичное закрепление.*

Последняя зона начинается в отдаленной деревне. Очень длинный мост приведет нас в большую область, где теперь вы можете самостоятельно придумать и создать примеры прямо в мире minecraft, а затем предложить друзьям их решить! (*дети с помощью различных блоков в minecraft строят придуманные ими примеры*)

### Итог урока.

- Мы хорошо потрудились и теперь подводим итог работы на уроке.
- Какую цель ставили? Достигли цели?
- Расскажите, чему научились на уроке.
- Оцените свою деятельность на уроке, используя смайлики.
- Те, кому было все понятно, кто справился со всеми заданиями – поднимите *жёлтый смайлик*.
- Те, кто испытывал затруднения при выполнении каких - либо заданий – поднимите *зелёный смайлик*.
- Спасибо за работу на уроке.





## **Конспект урока литературного чтения «Викторина по сказкам»**

**Тема:** «Викторина по сказкам»

**Тип урока:** уроки развивающего контроля

**Деятельностная цель:** формирование у учащихся способностей к осуществлению контрольной функции.

**Содержательная цель:** контроль и самоконтроль изученных понятий и алгоритмов.

**Цель урока:** в игровой форме проверить качество знаний, полученных при изучении темы «Русские народные сказки»;

**Задачи урока:**

*Образовательная:* обобщать знания учащихся по изученным сказкам, прививать интерес к чтению.

*Развивающая:* развивать мышление, внимание, память, устную речь, творческие способности, фантазию, наблюдательность.

*Воспитательная:* воспитывать интерес к предмету,

**Планируемые образовательные результаты:**

*Предметные*

- осознание значимости чтения для личного развития;
- развитие речи, мышления, воображения школьников, умения выбирать средства языка в соответствии с целями, задачами и условиями общения;
- овладение умениями правильно читать, участвовать в диалоге, составлять несложные монологические высказывания.

*Личностные*

- формировать мотивацию к обучению и познанию;
- формировать способность детей к саморазвитию;
- формирование уважительного отношения к иному мнению, иной точке зрения;
- развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости;

- развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях.

### *Метапредметные*

- создать у учащихся мотивацию к уроку;
- формировать умение формулировать тему урока;
- развивать речь и обогащать её словарный запас;
- мотивировать детей к развитию устной речи;
- развитие операций мышления: сравнения, сопоставления, выделение лишнего, анализа, синтеза, обобщения, классификации и др.
- формирование умения грамотно строить речевые высказывания в соответствии с задачами коммуникации;
- формирование умения слушать и слышать собеседника, вести диалог, излагать свою точку зрения и аргументировать ее.

**Используемые технологии:** здоровьесберегающая, ИКТ, игровая.

**Оборудование:** учебник «Литературное чтение» автор Климанова Л.Ф. 2 класс УМК «Школа России», интерактивная доска, викторина на сервисе joyteka (ссылка <https://joyteka.com/100274149> ), кроссворд.

### **Ход урока**

*«Сказка – ложь, да в ней намёк, добрым молодцам урок»*

#### **1. Организационный момент.**

- Здравствуйте, ребята! Посмотрите на свои парты и проверьте, всё ли у вас готово к уроку. А сейчас повернитесь друг другу и улыбнитесь. Мысленно пожелайте себе и всем, кто рядом, любви, радости и удачи. А сейчас посмотрите на меня, подарите и мне свои улыбки. Спасибо, а сейчас тихонечко сядет первый ряд, еще тише сядет второй ряд, и совсем тихо сядет третий ряд. Ребята, сегодня мы проведём с вами не обычный урок, а урок-викторину, на котором вы должны будете вспомнить русские народные сказки. В нашей игре три команды: команда 1- первый ряд, команда 2 – второй ряд, команда 3 – третий ряд. Каждый вопрос обсуждаете вместе. Когда вы готовы дать ответ, поднимаете руку. За выкрики с места и нарушение дисциплины я буду списывать с команды баллы. Если одна из команд затрудняется дать ответ на свой вопрос, то вторая, подняв руки, может

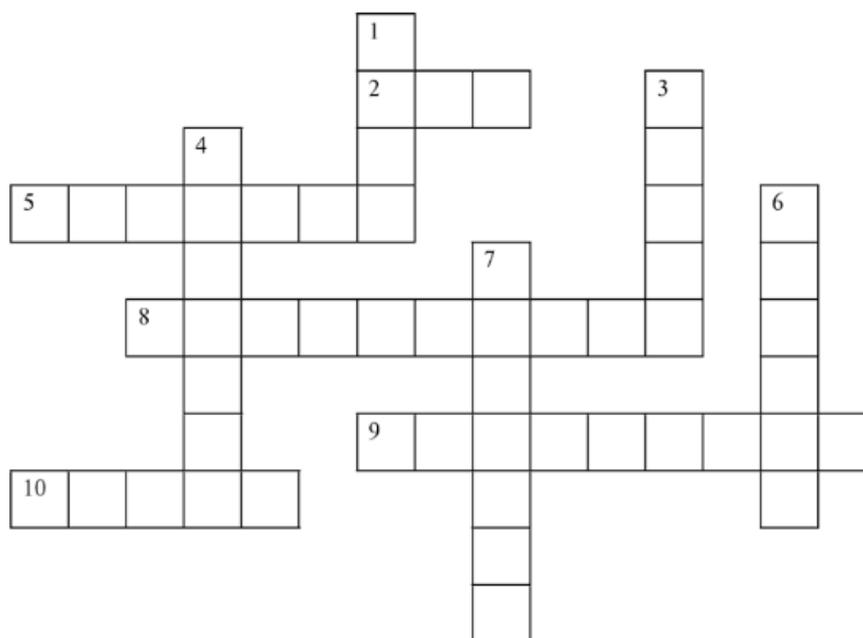
ответить за них, тем самым получить дополнительный балл. Всем понятны правила? Я желаю командам удачи!

## 2.Работа по теме урока.

### Кроссворд

- Каждая команда получит кроссворд. По моей команде, вы переворачиваете листы с кроссвордом и начинаете его разгадывать. Побеждает та команда, которая быстрее и правильнее выполнит кроссворд. За него вы можете получить от одного до трёх баллов.

- Вспомните, как зовут сказочных героев и как называются сказочные предметы:



1. Курочка... (*Ряба*) 6. Гуси -... (*лебеди*)
2. Баба -... (*яга*) 7. Ковёр -... (*самолёт*)
3. Жар -... (*птица*) 8. Скатерть -... (*самобранка*)
4. Иванушка -... (*дурачок*) 9. Сапоги -... (*скороходы*)
5. Царевна -... (*лягушка*) 10. Сивка -... (*Бурка*)

Всё правильно – 3 жетона.

1-2 ошибки – 2 жетона.

3 и больше ошибок – 1 жетон.

II. Сегодня, торопившись на урок, я уронила карточки с названиями сказок, и они перепутались. Вы поможете мне их собрать? Та команда, которая справится быстрее, получит 1 жетон.

- Составьте названия сказок:

Гуси	Снегурочка
Каша	Лебеди
Петушок	Топор
Девочка	Зёрнышко

III. Следующее задание оценивается в 1 балл. Здесь вы должны подумать и ответить на вопросы. Вопросы будут показаны на экране, у каждой команды есть планшет. На планшете у вас представлены задания. За правильные ответы команда получает баллы, за неверные теряет. Подумайте хорошо прежде чем ответить!

**Ответьте на вопросы:**

1. Чем угощала лиса журавля? (Кашей)
2. Чем подавился петушок? (Бобовым зёрнышком)
3. Из чего варил кашу солдат? (Из топора)
4. Кто помог спасти брата в сказке «Гуси – лебеди?» (Мышка)
5. Что обещали купить родители дочке в сказке «Гуси – лебеди?» (Платочек)
6. Кто спас Снегурочку в сказке «Девочка Снегурочка»? (Жучка)

IV. Для каждой команды я зачитаю начало сказки, а вы должны назвать сказку. *Оценивается в один балл за каждый ответ. После того, как прозвучит вопрос, вы советуетесь, поднимаете руки и даёте окончательный ответ.*

- Назовите сказку, которая начинается со следующих слов:

Жили – были петушок и курочка. Петушок всё торопился, всё торопился, а курочка знай себе приговаривает:

- Петя, не торопись. Петя, не торопись. («Петушок и бобовое зёрнышко»)

Жили – были бабушка-старушка, внучка-хохотушка, курочка-клохтушка и мышка-норушка. Каждый день они ходили за водой. У бабушки были вёдра

большие, у внучки – поменьше, у курочки с огурчик, у мышки – с напёрсток. (*«У страха глаза велики»*)

Жили мужик да баба. У них была дочка да маленький сынок.

- Доченька, - говорила мать, - мы пойдём на работу, береги братца. Не ходи со двора, будь умницей – мы купим тебе платочек. (*«Гуси-лебеди»*)

Шёл солдат на побывку. Притомился в пути, есть хочется. Дошёл до деревни, постучал в крайнюю избу:

- Пустите отдохнуть дорожного человека!

Дверь открыла старуха:

- Заходи, служивый.

- А нет ли у тебя, хозяйюшка, перекусить чего?

У старухи всего вдоволь, а солдата поскупилась накормить, прикинулась сиротой. (*«Каша из топора»*)

Тетерев сидел на дереве. Лисица подошла к нему и говорит:

-Здравствуй, тетеревочек, мой дружок, как услышала твой голосочек, так и пришла тебя проведать.

- Спасибо на добром слове, — сказал тетерев. (*«Лиса и тетерев»*)

Лиса с журавлем подружились.

Вот вздумала лиса угостить журавля, пошла звать его к себе в гости:

— Приходи, куманек, приходи, дорогой! Уж я тебя угощу! (*«Лиса и журавль»*)

*Физминутка "Колобок"*

### **3. Подведение итогов. Рефлексия.**

- Сегодня вы все были молодцы! Но пора узнать результаты викторины...

-Какие сказки мы повторили сегодня на уроке. Героев, каких русских народных сказок мы вспомнили?

## **Конспект урока в 4 классе «Древняя Греция. Олимпийские игры»**

**Цель урока:** создание игровой ситуации на уроке, способствующей активному вовлечению учащихся в творческий процесс.

### **Задачи образовательные:**

1. сформировать у учащихся представление о культуре Древних греков, в частности, Олимпийских играх;
2. научить рисовать фигуру атлета по пропорциям;
3. научить детей принимать самостоятельные решения в создании собственного проекта;

### **Задачи развивающие:**

1. развивать творчество и фантазию;
2. умения и навыки композиционной работы;

### **Задачи воспитательные:**

1. воспитывать интерес к изобразительному искусству и архитектуре;
2. воспитывать интерес к мифам Древних греков;
3. создать на уроке творческую атмосферу совместной деятельности, способствующую интересу к предмету.

### **Планируемые результаты**

**Личностные** – формирование интереса и уважительного отношения к истории и культуре древнегреческого народа; формирование коммуникативной компетентности в общении со сверстниками, при выполнении дифференцированной работы в группах.

**Метапредметные** – умение организовывать самостоятельную работу в группе; умение видеть поставленные задачи и делать осознанный выбор.

**Предметные** – приобретение индивидуального опыта над созданием образа архитектурного фриза; развитие устойчивого интереса к творческой деятельности; осознание значения искусства в жизни человечества.

**Форма урока:** урок- путешествие.

**Интеграция:** изобразительное искусство и история.

**Тип урока:** урок сообщения новых знаний.

**Форма организации деятельности учащихся:** работа в группах.

**Оснащение урока:** компьютер, проектор, экран, колонки.

**Зрительный ряд:** видео-экскурсия

(<https://www.youtube.com/watch?v=kCIjhb8nsQ&list=PLnuJkSAaa9-5qLN-GRIYZeLTISm8g8sY&index=2> ), пособия по Олимпийским играм (выполненные учителем).

**Материалы:** карандаш, ластик, ножницы, клей, белая и цветная бумага.

**Методы:** игровой, наглядно - иллюстративный, практический, частично-проектный.

### **План урока.**

- Организационный момент. Введение в тему. *(Сообщение о путешествии. 2мин.)*
- Физкультминутка. *(Полет на самолете 2мин.)*
- Формирование новых знаний. *(Презентация. 10 мин.)*
- Информация о проблеме. *(1мин.)*
- Решение проблемы. *(2 мин.)*
- Создание условий для реализации проекта. *(2 мин.)*
- Разработка дизайна фриза. *(Практическая работа 20 мин.)*
- Итог урока. Представление проекта. *(5 мин.)*

### **Ход урока:**

Организационный момент. Введение в тему. *(Сообщение о путешествии. 2мин.)*

*Учитель.* Ребята, совсем недавно прошли Зимние Олимпийские игры, а подскажите мне, где они были?

*Дети.* В городе Сочи.

*Учитель.* Но, не всегда игры проводились здесь. Впервые игры появились, приблизительно в 776 году до н.э., в древнегреческом городе Олимпия, это место было священным для греков. На игры собирались зрители

со всей страны, повсюду объявлялось священное перемирие, и были они посвящены древнегреческому богу Зевсу, который пользовался особенным уважением у греков, будучи богом грома и молний. Стали игры называться Олимпийскими, а проводились они один раз в 4 года. Олимпийский огонь зажигают в городе проведения игр во время их открытия. Эта традиция служила напоминанием о подвиге Прометея, по легенде похитившего огонь у Зевса и подарившего его людям. Сейчас Олимпийский огонь символизирует чистоту, мир и дружбу и доставляют его из Греции.

*Учитель.* Ребята! А, вы, хотели бы попасть на древние Олимпийские игры?

*Дети.* Конечно, да! *Учитель.* Тогда...Отправимся в необычное путешествие?

*Физкультминутка. (Полет на самолете 2мин.)*

*Учитель.* Выпрямим спинки, пристегнем ремни, поднимем ручки (как крылья у самолета), закроем глазки, делаем вдох, а выдох со звуком ууу...и полетели *(повторяем 3 раза).* В это время на экране появляется *(видеоэкскурсия).* Дети открывают глаза и видят изображение древнего города.

*Формирование новых знаний. (Экскурсия. 10 мин).*

*Учитель.* Я рада вас приветствовать на греческой земле. Это – город Афины, точнее, самый древний город греков - Акрополь. А это город Олимпия, где проходили игры, для культовых церемоний был построен храм Зевса. Это место было святым для греков. На этот период в Олимпию съезжалось огромное количество представителей других государств. Это событие было настоящим праздником для греческого народа. Олимпийские игры продолжались пять дней, и представляли собой состязание в таких видах спорта как езда на колесницах, пятиборье, кулачный бой, борьба.

*В первый день* игр совершались подготовительные церемонии. Чтобы оказать честь Прометею, устраивались соревнования по бегу, где каждый бегун держал в руках зажженный факел с огнем. Победитель такого

соревнования был удостоен чести зажигать огонь для жертвоприношения Зевсу), что считалось тогда очень важной миссией. Участники игр приносили жертвоприношения богам. Попробуй, употреби незаконный прием против противника или поспорь с судьей, и обрушит на тебя свой гнев Зевс.

Вот стадион, согласно греческой мифологии, был сооружен Гераклом в честь победы Зевса над своим отцом Кроносом. Спортивные соревнования начинались *на второй день*, с заезда колесниц; он состоял из 12 кругов. Колесницы, обгоняя друг друга, сталкивались, наезжали друг на друга, зрелище было очень опасным, при этом гибли спортсмены. Однажды к финишу пришел только один участник из десяти. Соревнования продолжались пятиборьем и состояли из пяти видов спорта: бега, борьбы, прыжков в длину, метания копья и диска. Бежать приходилось по глубокому песку. Метание копья и диска требовало большой силы и выносливости. Сейчас мы видим прыжки в длину с гантелями. Основными были скачки на лошадях без седла. *На третий день* проходили соревнования самых молодых юношей, они выполняли то же самое, но правила для них были помягче. *В четвертый день* соревнований, проходил самый древний вид спорта – это кулачный бой. В кулачном бою атлеты обматывали руки кожаными ремнями. Надо быть очень ловким, чтобы увернуться от удара. Через 25 веков его назовут боксом. А вот вид борьбы, который назывался панкратий и представлял себе композицию кулачного боя и борьбы. Участники смазывали себя оливковым маслом, чтобы быть неуязвимыми для противника. *Заключительным днем* на Олимпийских играх был бег воинов в металлических доспехах, в руках они держали щиты. Победителей избирали, как самых достойных на высшие государственные должности. В честь них воздвигали памятники в Олимпии и в городах, откуда они были родом. Существовала еще одна, довольно интересная традиция: победитель Олимпиады торжественно въезжал в свой город на колеснице, запряженной четырьмя лошадьми в плаще пурпурного цвета, но не через главные ворота, а через проем в стене, который сразу после этого закрывали, чтоб не выпустить из города победоносный дух Олимпиады. Победитель был

одет в красный плащ, а на голове у него был венок из листьев лавра, который был символом победы. Олимпийские игры устраивались греками более трехсот раз, а закончились они с приходом Христианства на земли Греции. Но после длительного перерыва в 1896 году, игры снова провели в Афинах, и с тех пор стали проводить каждые 4 года. Олимпиада — это состязание культа тела и совершенство духа.

Информация о проблеме. (1 мин.)

*Учитель.* Скажите, ребята, что вам больше всего понравилось? Назовите самый красивый и главный храм, который был построен в Олимпии в честь самого главного бога?

*Дети.* Конечно, храм Зевса Олимпийского.

*Учитель.* Вы знаете, греки хотят его восстановить! Но им нужна помощь. Хотите участвовать в восстановлении храма?

*Дети.* Хотим, но как?

*Учитель.* Я вам помогу. На этом храме по периметру проходил фриз, который назывался антаблемент, на нем были изображены вот такие бегущие атлеты, естественно, прошло уже более 25 веков и нет этого фриза со спортсменами. Давайте подумаем, что мы можем сделать своими силами?

Решение проблемы. (2 мин.)

*Дети.* Обсуждают и приходят к тому, что мы можем сделать эскиз фриза.

Создание условий для реализации проекта. (2 мин.)

Давайте сделаем так, разделимся на две команды: одна будет Афина, другая Посейдон. В каждой из них будет по 2 архитектора, остальные художники. *Архитекторы* будут заниматься подготовкой фриза; а *художники* рисовать и вырезать атлетов, посмотрите каких! (на доске примеры).

Разработка дизайна фриза. (Практическая работа 20 мин.)

*Архитекторы.* Два «архитектора», занимаются дизайном фриза. Они наклеивают или рисуют греческий орнамент на подготовленные учителем полоски коричневого цвета, имитирующие фриз.

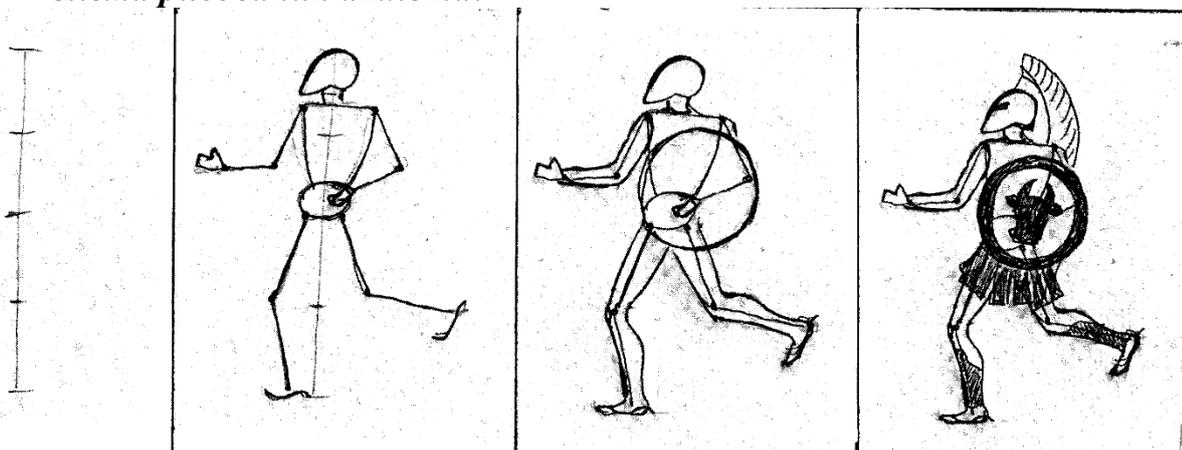
Художники. «Художники» вместе с учителем рисуют бегущего спортсмена, распределив фигуру на пропорции, затем вырезают их и каждая команда наклеивает фигуры и название команды на свой фриз, и демонстрируют свою продукцию.

Итог урока. Представление проекта. (5 мин.)

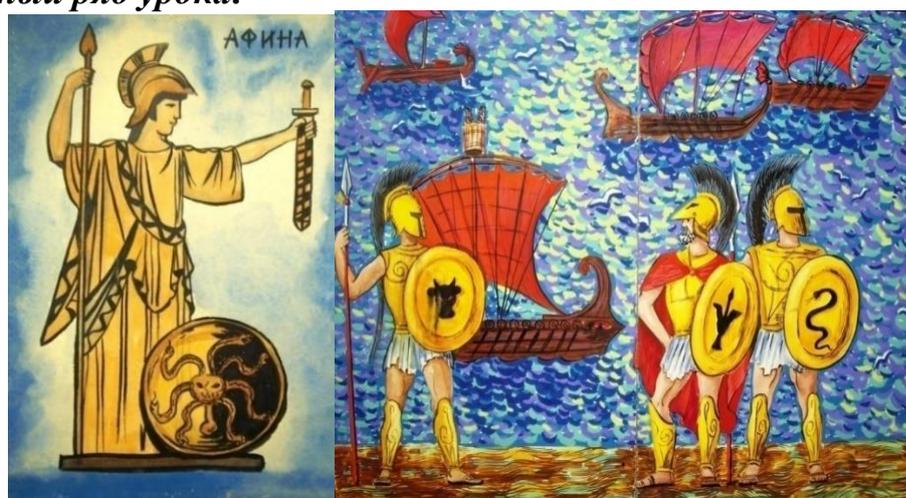
Учитель. На славу потрудились и «архитекторы», и «художники». Как, вы думаете, есть какая - то польза от нас, красивые у нас получились фризы? А самое главное, вам понравилось работать архитекторами и художниками? Возможно в будущем, кто-то из вас выберет эту профессию.

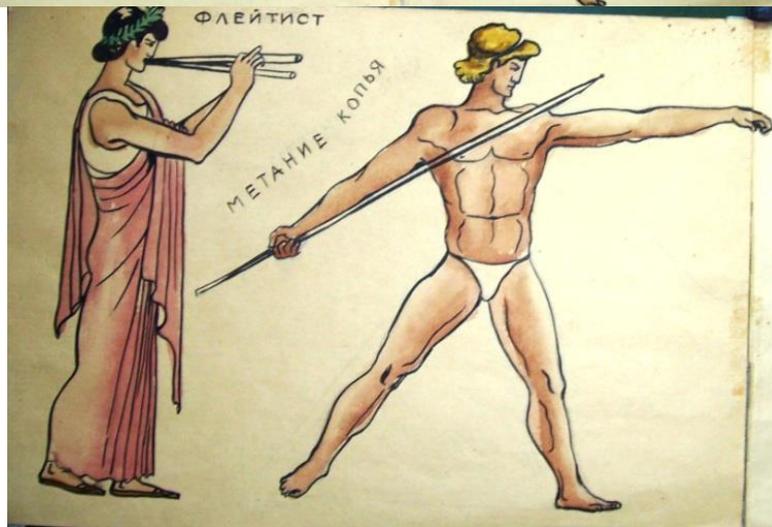
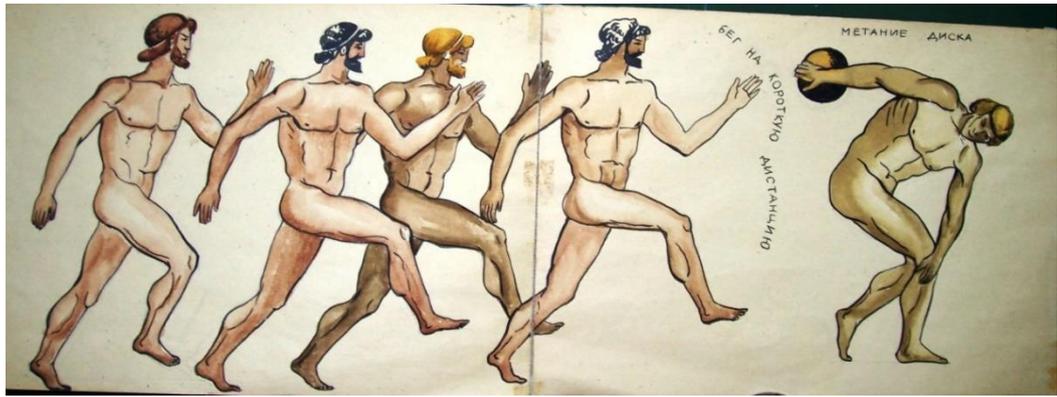
Приложение 1.

Схема рисования атлета:



Зрительный ряд урока:





*Творческие работы двух команд учащихся «Посейдон» и «Афина»*

