

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
Выпускающая кафедра педагогики и психологии начального образования

Конева Мария Сергеевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ПОТРЕБНОСТНО-МОТИВАЦИОННОЙ
СФЕРЫ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ, ИСПОЛЬЗУЮЩИХ ГАДЖЕТЫ**

Направление подготовки/специальность 44.03.05 Педагогическое образование
Профиль Начальное образование и русский язык

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой, канд. психол. наук, доцент по кафедре
психологии Н.А. Мосина

(ученая степень, ученое звание, фамилия, инициалы)

23.06.2020г

(дата, подпись)



подпись

Руководитель:

канд. психол. наук, доцент по кафедре педагогики и
психологии начального образования Гордиенко Е.В.

(ученая степень, ученое звание, фамилия, инициалы)

23.06.2020

(дата, подпись)



Дата защиты 27.06.2020г.

Обучающийся Конева М..С.

(фамилия, инициалы)

23.06.2020г.

(дата, подпись)



Оценка _____

(прописью)

Красноярск 2020

Отзыв
научного руководителя
на выпускную квалификационную работу

КОНЕВОЙ МАРИИ СЕРГЕЕВНЫ

Ф.И.О. студента

44.03.05 Педагогическое образование,

направление обучения

Начальное образование и русский язык

направленность (профиль) образовательной программы

«Особенности развития потребностно-мотивационной сферы младших школьников, использующих гаджеты»

В процессе выполнения выпускной квалификационной работы студентка освоила следующие компетенции:

Формируемые компетенции	Продвинутый уровень сформированности компетенций	Базовый уровень сформированности компетенций	Пороговый уровень сформированности компетенций
ОК-1 способен использовать основы философских и социогуманитарных знаний для формирования научного мировоззрения		+	
ОК-2 способен анализировать основные этапы и закономерности исторического развития для формирования гражданской позиции	+		
ОК-3 способен использовать естественнонаучные и математические знания для ориентирования в современном информационном пространстве	+		
ОК-6 способен к самоорганизации и самообразованию	+		
ОПК-1 готов сознать социальную значимость своей профессии, обладать мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности	+		
ОПК-2 способен осуществлять обучение, воспитание и развитие с учетом социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей, в том числе особых образовательных потребностей обучающихся	+		
ПК-1 готовность реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов	+		
ПК-2 способен использовать современные методы и технологии обучения и диагностики	+		
ПК-6 готов к взаимодействию с участниками образовательного процесса	+		
ПК-7 способность организовать сотрудничество обучающихся, поддерживать их активность, инициативность и самостоятельность, развивать творческие способности	+		
ПК-8 способен проектировать образовательные программы	+		
ПК-11 готовность использовать систематизированные теоретические и практические знания для постановки и решения исследовательских задач в области образования	+		

В процессе работы М.С. Конева продемонстрировала

Фамилия и инициалы

продвинутый уровень сформированности проверяемых компетенций.

Студентка при выполнении выпускной квалификационной работы проявила себя как добросовестный, самостоятельный, ответственный исследователь, способный к постановке научной проблемы, сбору и анализу данных, проектированию психолого-педагогической деятельности, проявила навыки критического и творческого мышления, коммуникативную компетентность.

Содержание ВКР _____ соответствует _____ предъявляемым требованиям.

соответствует / не соответствует

Структура ВКР _____ соответствует _____ предъявляемым требованиям.

соответствует / не соответствует

Оформление ВКР _____ соответствует _____ предъявляемым требованиям.

соответствует / не соответствует

Выпускная квалификационная работа рекомендуется к защите.

____ 20.06. 2020

Научный руководитель _____



подпись

/ Е.В. Гордиенко

расшифровка подписи

СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа на наличие заимствований

Коневой Марии Сергеевны



Отчет о проверке на заимствования №1



Автор: lenchagor@mail.ru / ID: 3565792

Проверяющий: lenchagor@mail.ru / ID: 3565792

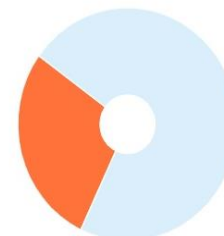
Отчет предоставлен сервисом «Антиплагиат»- <http://users.antiplagiat.ru>

ИНФОРМАЦИЯ О ДОКУМЕНТЕ

№ документа: 63
Начало загрузки: 23.06.2020 21:10:10
Длительность загрузки: 00:00:04
Имя исходного файла: Конева Особенности развития потребностно-мотивационной сферы младших школьников, использующих гаджеты (Восстановлен).pdf
Название документа: Конева Особенности развития потребностно-мотивационной сферы младших школьников, использующих гаджеты (Восстановлен)
Размер текста: 1 кБ
Символов в тексте: 181699
Слов в тексте: 23778
Число предложений: 2286

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОТЧЕТЕ

Последний готовый отчет (ред.)
Начало проверки: 23.06.2020 21:10:15
Длительность проверки: 00:00:08
Комментарии: не указано
Модули поиска: Модуль поиска Интернет



ЗАИМСТВОВАНИЯ
28,2%

САМОЦИТИРОВАНИЯ
0%

ЦИТИРОВАНИЯ
0%

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
71,8%

Согласие
на размещение текста выпускной квалификационной работы обучающегося
в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева

Я, Кочва Мария Сергеевна

(фамилия, имя, отчество)

разрешаю КГПУ им. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы выпускную квалификационную работу бакалавра

на тему: Особенности развития потребности -
мотивационной сферы младших школьников,
использующих гаджеты.

(название работы)

(далее - ВКР) в сети Интернет в ЭБС КГПУ им. В.П.Астафьева, расположенном по адресу <http://elib.kspu.ru>, таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на ВКР.

Я подтверждаю, что ВКР написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

23.06 .2020

дата



подпись

Содержание	
Введение.....	3
Глава 1. Теоретические аспекты проблемы мотивации.....	6
1.1 Сущность понятий «мотивации» и «потребности».....	6
1.2. Особенности потребностно-мотивационной сферы в детстве.....	14
1.3 Направление работы по развитию потребностно-мотивационной сферы младшего школьника, использующего гаджеты	32
Выводы по главе 1	38
Глава 2. Экспериментальная часть	40
2.1. Методика проведения констатирующего исследования потребностно-мотивационной сферы младшего школьника, использующего гаджеты.....	40
2.2. Анализ результатов констатирующего исследования	44
2.3. Программа развития мотивационно-потребностной сферы младшего школьника.....	51
Выводы по главе 2	55
Заключение.....	57
Список использованных источников.....	60
Приложения	65

Введение

Актуальность исследования. Современный технический прогресс остановить невозможно. Сегодня информационные технологии и гаджеты прочно вошли в нашу жизнь и вызвали изменения во всех сферах деятельности человека. Благодаря легкости и удобству в обращении гаджеты стали незаменимыми помощниками в рабочем процессе, они упрощают повседневную жизнь людей, позволяют мгновенно связаться людям в разных концах света и т.д. Наряду со взрослыми ими активно пользуются и дети.

Но проблема заключается в том, что их неокрепшие умы, словно губка, впитывают в себя все хорошее и плохое, что несут в себе электронные устройства, подменяют настоящую жизнь виртуальной, вытесняют из нее живое общение и взаимодействие с окружающим миром. Т.В. Гогуадзе, Почетный Педагог России, в своей статье говорила – «Дети должны уметь играть с детьми и уметь задавать вопросы взрослым. Дети, которые часы напролет увлечены своими гаджетами, не умеют ни первого, ни второго.» Предоставляя компьютеру или другому техническому устройству решать за себя учебные задачи, дети утрачивают культуру самостоятельного умственного труда. Неправильное, неразумное использование детьми современных технических устройств, препятствует развитию мышления, воображения, эмоционально-волевой сферы. В конце концов, наносится ущерб социализации личности как процессу освоения подрастающим поколением всего многообразия накопленного человечеством опыта. Л.И. Божович в своих трудах пришла к выводу о том, что любая деятельность может побуждаться непосредственными потребностями, а в младшем школьном возрасте из всей системы мотивов, побуждающих к какой-либо деятельности, широкие социальные мотивы стоят превыше всего, определяя положительное отношение к деятельности. Из сказанного не следует, что

нужно запретить детям пользоваться гаджетами, но нужно научить их делать это правильно. Этим и определяется актуальность настоящей работы.

Цель исследования – определить актуальные особенности потребностно-мотивационной сферы младших школьников и на основе полученных результатов предложить программу развития потребностно-мотивационной сферы младшего школьника.

Объект исследования – потребностно-мотивационная сфера детей младшего школьного возраста.

Предмет исследования – особенности потребностно-мотивационной сферы младшего школьника, использующего гаджеты.

Гипотеза исследования: мы полагаем, что детям младшего школьного возраста присущи потребности в безопасности, внимании, любви, принятии, общении, познании. Мы предполагаем, что современным младшим школьникам, использующим гаджеты, свойственны в большей степени потребности во внимании, принятии, общении; в меньшей степени в безопасности, любви, познании, чем детям, не использующим гаджеты.

Задачи:

1. Охарактеризовать сущность понятий «мотивации» и «потребности».
2. Рассмотреть особенности потребностно-мотивационной сферы в детстве.
3. Показать роль гаджетов в развитии психики ребёнка.
4. Разработать диагностическую программу исследования.
5. Проанализировать полученные результаты.
6. Предложить программу по развитию потребностно-мотивационной сферы младшего школьника, использующего гаджеты.

Методы исследования: анализ научной литературы, эмпирические методы исследования (наблюдение опросник, тестирование), количественные и качественные методы обработки результатов исследования.

База исследования: Исследование проводилось в 2019 году на базе 1 «Б» класса МАОУ «СШ №32» города Красноярск, количество обучающихся – 26 детей в возрасте 7-8 лет.

Структура выпускной квалификационной работы: данная работа состоит из введения, основная часть, состоящая из двух глав и выводов по ним, заключения, списка использованных источников и приложения.

Глава 1. Теоретические аспекты проблемы мотивации

1.1. Сущность понятий «мотивация» и «потребности»

Потребности и мотивация деятельности человека — одна из важных и актуальных тем на сегодняшний день.

Система потребностей (мотивационная сфера) является центральным, управляющим блоком психики, активизирующим другие, исполнительные процессы. Фактически это то, что именуется познавательными и психомоторными процессами. Их активность всегда поддерживается или прекращается мотивацией.

Согласно толковому словарю В.И. Даля «мотивация – внутреннее побуждение к действию, обуславливающее субъективно-личностную заинтересованность индивида в его свершении». Это внутреннее состояние, стимулирующее человека к достижению цели и, как следствие, восстановлению равновесия (как психологического, так и физического), уменьшению напряжения или его полному исчезновению [16].

С.Л. Рубинштейн в своих трудах писал – «мотивация человеческого поведения – это опосредствованная процессом отражения субъективная детерминация поведения человеком мира» [37].

В.Д. Щадриков считает, что «мотивация – это совокупность факторов, поддерживающих и направляющих поведение, совокупность мотивов» [50].

Из этого можно увидеть, что разные авторы затрагивают различные аспекты мотивации.

В психологии Е.С. Гафла различает несколько типов мотивации:

- Внешняя (или экстринсивная) мотивация. Обусловлена внешними причинами, стимулирует проявление определенного поведения и действий человека. Например, внешним стимулом для продолжения деятельности на нелюбимой работе могут быть дополнительные поощрения со стороны работодателя (бесплатное жилье, беспроцентная рассрочка и т.д.). Для

открытия собственного дела часто внешним стимулом является возможность получения большой прибыли.

- Внутренняя (или интринсивная) мотивация. В отличие от внешней мотивации, связана с внутренними мотивами человека, с содержанием деятельности, побуждает к тому или иному поведению, поступку. Например, человека, спасающего утопающего, побуждает не стимул получить выгоду (денежное вознаграждение, поощрение и т.д.), а чувство долга, искреннее желание помочь в беде.

- Положительная (или позитивная) мотивация. Основана на положительных стимулах, направленных на повышение производительности, объемов продаж, эффективности труда и т.д. Положительными стимулами могут быть как материальное вознаграждение (бонус, премия и т.д.), так и различные формы похвалы (грамота, благодарность, возможность побыть начальником).

- Отрицательная (или негативная) мотивация. Формируется на отрицательных стимулах, побуждает к действиям лишь тем, что человек стремится избежать неприятной ситуации. Отрицательными стимулами могут быть словесное (вербальное) наказание: замечание, публичное порицание, осуждение и т.д.

- Устойчивая мотивация. Она не требует дополнительных стимулов, т.к. основана на потребностях человека (Я хочу есть, поэтому я сейчас зайду в магазин и куплю много еды).

- Неустойчивая мотивация, которую необходимо постоянно стимулировать (Я должна кормить семью, поэтому я сейчас зайду в магазин и куплю много еды) [14].

Так же мотивационные психические образования по мнению В.Н. Понферова, выполняют целый ряд важнейших функций:

- Активизирующая – всеобщая характеристика живых существ, представляющая собой их собственную динамику как источник

преобразования или поддержания ими жизненно значимых связей с окружающим миром. В жизнедеятельности человека она может быть направлена как на приспособление к среде, так и на ее преобразование.

- Стимулирующая – (с лат. – остроконечная палка, которой подгоняли животных) отражает тот факт, что мотивация относится к проявлениям психической и поведенческой активности как причина к следствию.

- Целеполагающая – связана с преднамеренностью действий человека, направленных на удовлетворения актуальных потребностей.

- Направляющая – под направленностью личности в психологии понимается совокупность устойчивых мотивов, ориентирующих деятельность личности и относительно независимых от наличной ситуации. Это направляющая функция мотивации, взаимосвязанная с мировоззрением, идеалами и убеждениями личности.

- Регулирующая – регулирует поведение человека, направляя его активность в соответствии с внутренними побуждениями [34].

Следовательно, можно сказать, что любая мотивация, подкрепляется какой-либо потребностью и определенным мотивом.

Слово мотив происходит от латинского «movere», что переводится как толкать, приводить в движение. В любой своей деятельности человек движим какими-то мотивами.

Мотив – это внутренние и внешние движущие силы, побуждающие человека действовать определенным образом и стремиться к какой-либо цели. Он обусловлен стремлением к удовлетворению определенной потребности и дает импульс, энергию на реализацию задуманного. Потребности могут быть обусловлены, в том числе инстинктами, а также эмоциями, как любовь, желание мести и т.д.

Чтобы мотивы могли побудить человека совершить какие-то действия, должен существовать объект деятельности и быть поставлены цели, которые

индивид желает в процессе своей деятельности достичь. Цель и мотив – не одно и то же. Цель – это то, к чему человек стремится, а мотив – причина, по которой он к этому стремится. Одна цель может иметь несколько мотивов достижения. Например, мотивами к построению карьеры могут быть высокий заработок, самоутверждение в социуме, реализация своих талантов и т.д.

А.Н. Леонтьев считает, если у человека есть стремление к выполнению деятельности и достижению каких-то задач, это означает у него наличие мотивации. Так, мотивированным является прилежный ученик, сотрудник-энтузиаст, упорный спортсмен, вообще трудолюбивый человек.

Если мотивация у человека слабая, он будет делать свое дело неохотно, лениться, будет склонен откладывать дела потом, и результаты будут не так высоки, как у мотивированного человека.

К основным сознательно обоснованным мотивам относятся убеждения, ценности и намерения. Ценность – это личностное отношение к миру на базе собственного жизненного опыта и полученных и усвоенных знаний. Ценности лежат в основе сознания и деятельности личности, придают жизни смысл.

Намерение – это принятое сознательно решение прийти к определенной цели за счет четко продуманных средств и согласно намеченному плану. Благодаря намерениям поведение человека становится организованным [25].

У каждого индивида мотивы могут быть самые разные:

1. Органические мотивы (удовлетворение естественных потребностей организма).
2. Функциональные мотивы (активность), материальные (создание и приобретение необходимых предметов).
3. Социальные мотивы (взаимодействие с обществом).
4. Духовные мотивы (самосовершенствование).

Понятие «мотивация» более широкое. Мотив – это устойчивое личностное свойство индивида, которое изнутри побуждает его к совершению каких-либо действий.

Мотивационная система личности – это совокупность влияющих на поведение факторов: мотивов, потребностей, целей, намерений, убеждений и установок, стереотипов, ценностей, интересов и влечений.

По мнению Ф.Н. Апиша, чтобы у человека была мотивация для каких-либо свершений, нужно использовать мотивирование, оно делится на два типа – формирование мотивационной структуры и внешнее воздействие.

Формирование мотивационной структуры. Тут речь пойдет о воспитательном характере – тренеру нужно научить человека мотивировать себя самого. Конечно, это занимает больше времени, зато дает более интересные результаты.

Внешнее воздействие. Оно ставит своей основной целью побудить личность на конкретные действия, которые должны привести к успеху. Это можно сравнить со сделкой: «Я сделаю для вас то, чего вы хотите, а вы сделаете для меня это».

С помощью правильного мотивирования можно эффективнее построить в компании работу и достичь многих целей [4].

Н.И. Мешков считает, что на мотивации строится любая человеческая активность. Мотивация как результат – это совокупность разного рода потребностей и мотивов, которыми руководствуется человек в своей деятельности.

Потребности и мотивы в структуре мотивации выстроены в иерархическую систему. Это значит, что в каждый момент времени есть ведущая потребность (и ведущий мотив, как правило, в виде цели), есть второстепенные, а есть незначимые. Когда ведущая потребность удовлетворяется, она уступает место другой потребности, которая становится наиболее актуальной в данный момент: мотивационная иерархия перестраивается, изменяется и поведение.

Мотивационная система у каждого человека индивидуальна. Хотя и есть базовые потребности, общие для всех людей, и похожие мотивы, – их

соотношение у разных людей отличается. Кому-то важнее вкусно поесть, а кому-то – весело провести время в компании друзей [30].

Чтобы сформировался мотив к определенной деятельности или поведению, по мнению Н.И. Мешкова, человеку необходимо пройти следующие стадии процесса мотивации

На первой стадии актуализируется потребность. Эта стадия может происходить без участия сознания. Актуализацию потребности человек ощущает, как смутное чувство нужды («чего-то хочется») и тревоги («чего-то не хватает»).

На второй стадии человек ищет в окружающей или внутренней среде предмет, с помощью которого сможет удовлетворить актуализировавшуюся потребность. Например, если человек понял, что ему не хватает общения, то на этой стадии будет искать человека, с которым хотелось бы пообщаться.

Третья стадия – непосредственно удовлетворение мотива. Мотив сформирован, и человек предпринимает необходимые действия, чтобы его удовлетворить. Например, звонить, писать в мессенджеры или идти на встречу с человеком, с которым захотелось общения.

Чтобы замотивировать кого-то (или себя) на нужную нам активность, мы должны провести человека по всем стадиям процесса мотивации: актуализировать его потребность, показать предмет ее удовлетворения и способы, которыми это можно сделать.

Так, чтобы замотивировать кого-либо на выполнение работы, мы должны найти ту потребность у каждого человека, которая удовлетворится, если он выполнит нужную нам работу. И, кстати, различные исследования показали, что деньги – это не самый лучший мотиватор. Наиболее устойчивой становится та мотивация и та деятельность, которая основана на личностно значимых потребностях человека [30].

А.Н. Леонтьев в своих трудах пишет, что потребность – есть состояние организма, выражающее его объективную нужду в дополнении, которое лежит вне его [25].

Потребностью принято именовать внутреннее состояние человека, испытывающего нужду в чем-либо. Придерживаясь классификации по объекту, потребности могут быть разделены на личные, групповые, коллективные и общественные. Индивидуальные потребности, в свою очередь, могут быть разбиты на несколько категорий.

Сегодня общепринятой считается классификация потребностей, созданная американским психологом А. Маслоу, разработавшим теорию человеческой мотивации, в рамках которой выделяются:

Физиологические потребности – являющиеся наиболее базовыми – потребность в кислороде, пище, воде, укрытии, половом удовлетворении – и имеющие безусловный приоритет перед всеми остальными потребностями человека.

Потребности в безопасности – стоящие на втором месте после физиологических. Понятие безопасности, в данном случае, включает в себя категорию стабильности. Стабильность подразумевает способность планирования, прогнозирования вероятного будущего и готовность скорее мириться с монотонной рутинной, чем искать не просчитываемых перемен.

На третьем месте стоят потребности в любви и принадлежности кому-либо, причем любовь, по мнению ученого, не может отождествляться с сексуальным влечением, относящимся к разряду физиологических потребностей. Отсутствие любви рассматривается многими психологами как основной фактор подавления личностного роста и развития возможностей индивида.

Потребности в оценке, подразделяющиеся на потребность в самоуважении (уверенность в себе, компетентность, адекватность) и

потребность в оценке со стороны окружающих (признание, престиж, репутация, статус) [29]

Потребности в самоактуализации, определяемой А. Маслоу, как «желание все больше и больше становиться тем, что ты есть, становиться всем, чем ты способен стать». Следует заметить, что потребность в самоактуализации проявляется только при условии удовлетворения всех вышеперечисленных потребностей.

Потребность в знаниях и понимании, характеризуемая ученым как «любопытность» и относимая к разряду видовых характеристик человека. Основаниями для этого вывода являются:

- жажда знаний, могущих нести опасность (Леонардо да Винчи, Колумб);
- жажда непознанного (Галилей, Хаббл);
- потеря интереса у людей, не получающих достаточного количества интеллектуальной информации (Тесла);
- естественная любопытность детей;
- удовольствие, получаемое от удовлетворения любопытности

Эстетические потребности – ранее игнорировавшаяся наукой инстинктивная потребность к красоте, подтверждаемая связью индивидуального «Я» с ощущением здоровья, благополучия и красоты (человек в грязной одежде неловко ощущает себя в дорогом ресторане) [29].

Е.В. Клевцова выделяет потребности в росте – напрямую связанные с бытийными ценностями, выражают высшую природу человека. К бытийным ценностям относятся:

- цельность и совершенство;
- завершенность и справедливость;
- жизненность и богатство проявлений процесса бытия;
- простота и красота;
- добро и индивидуальное своеобразие;

- непринужденность и склонность к игре;
- истинность, честность и самодостаточность.

Следует помнить, что удовлетворенная потребность перестает быть потребностью и не оказывает влияния на мотивацию человека [18].

Таким образом, можно сделать вывод о том, что мотив – динамический процесс физиологического и психологического плана, управляющий поведением человека, определяющий его направленность, организованность, активность и устойчивость. Мотивация – это совокупность факторов, поддерживающих и направляющих поведение, совокупность мотивов. Потребности – субъективные явления, побуждающие к деятельности и представляющие собой отражение нужды организма в чем-либо.

К основным потребностям, которые выделил А. Маслоу, относятся: физиологические, в безопасности, в любви, в уважении, в самоактуализации.

Существует много авторов, которые затрагивают различные аспекты как мотивации, так и потребностей. Но необходимо помнить, что мотивационная система у каждого человека индивидуальна, и является результатом совокупности разного рода потребностей и мотивов, которые представляют собой иерархическую систему.

Есть ведущая потребность и ведущий мотив, есть второстепенные, и когда ведущая потребность удовлетворяется, она уступает место другой потребности, которая становится актуальной, тем самым мотивационная иерархия перестраивается.

1.2. Особенности потребностно-мотивационной сферы в детстве

А. Маслоу делит человеческие потребности на 5 следующих категорий:

1. Физиологические, или органические, потребности.
2. Потребность в безопасности.
3. Потребности в принадлежности и любви.

4. Потребность в уважении (почитании).

5. Потребности в самоактуализации.

Два первых пункта – это физиологические потребности ребенка, или базовые, так как их удовлетворение первично для любого живого организма (мы не можем игнорировать желание есть, пить или дышать). Кроме того, удовлетворение одной потребности не избавляет нас от необходимости удовлетворить другую (мы не можем напиться воздухом или надышаться едой). Эту особенность базовых потребностей ребенка хорошо отображает поговорка: «Одним духом сыт не будешь». Потребность в безопасности также является важнейшей, ведь постоянный страх не дает полноценно развиваться ни одному живому существу [29].

В отличие от этого удовлетворение одной из психологических потребностей ребенка может компенсировать неудовлетворенность в другой. Однако такая взаимозаменяемость на деле оказывается вовсе не полезной. Например, ребенок, не получивший возможности реализовать свою потребность в любви, будет компенсировать это удовлетворением потребности в уважении. Также может показаться, что здесь нет ничего страшного, но по законам психологических процессов ребенок, не получивший любви, не доверяет миру, людям, а значит, и уважения он будет искать скорее давлением и кулаками, чем добрыми поступками. Еще один вариант замещения потребности в любви – это патологическое желание лидировать, побеждать, получать премии, награды – только для того, чтобы папа или мама сказали: «Я тобой горжусь!». Такое упорство похвально, но поскольку оно работает не на потребность в самоактуализации (что было бы естественным), а на заполнение пустоты иной потребности, – истинного удовлетворения ребенок, а впоследствии и взрослый, от своей бурной деятельности не получит.

Обеспечение потребности развития ребенка путем замещения таит в себе великое множество подводных камней и омутов. И поэтому, когда

родители задаются вопросом: «Ну для чего он это делает?» который в последствии переходит в негодование: «Как будто специально и мне назло!», нужно успокоиться и разобраться. Действительно, определенный умысел, хотя часто неосознанный, в действиях ребенка вполне может быть. Но не стоит спешить с обвинениями и наказаниями. Нужно понять, в чем причина, помочь ребенку осознать свои потребности и найти допустимые способы их удовлетворения – вот первоочередная задача родителей. Также это касается не только школы, но и воспитания в целом.

По теории А. Лоуэна, выдающегося психолога, работавшего в телесной терапии и много написавшего о понятии радости, и любви, основной потребностью человека является именно потребность в любви – это тот скрытый умысел, который побуждает детей к действиям.

Возникает логичное возражение: «Так что же, огрызающийся и брыкающийся ребенок сообщает таким образом о своей потребности в любви?» Да, – сообщает А. Лоуэн, – как ни парадоксально это звучит [28].

Но здесь есть одна деталь: основная потребность развития ребенка любить и быть любимым в случае её необеспечения может замещаться потребностью властвовать и подчинять себе. А. Маслоу эту потребность не дает в явной форме, но она содержится в потребности получать уважение и почитание; а народная мудрость объясняет это замещение фразой: «Боятся – значит, уважают». Именно такое замещение одной потребности другой заставляет ребенка, не чувствуящего, что его любят, огрызаться и брыкаться, в надежде перебороть сопротивление родителей и заставить их плясать под свою дудку.

Изменить иерархию жизненных потребностей ребенка и взрослого невозможно: голодный и запуганный человек вряд ли сможет наслаждаться красотами архитектуры и головокружительной витиеватостью математической головоломки.

Единственное, что нам подвластно – это повлиять на способы проявления и обеспечения потребностей ребенка, именно в этой сфере лежит главная ответственность родителей.

Удовлетворение потребностей происходит в течение всей жизни, но в детстве существуют определенные периоды, когда та или иная потребность становится ведущей, основной, когда с ней легко взаимодействовать и на нее опираться.

По мнению Д.Б. Эльконина, детство – социально-психологическое явление в жизнедеятельности человека; необходимое условие для приобретения личностью человеческих способов удовлетворения органических, социальных, духовных потребностей [54].

Так же в отечественной психологии периодизацию основных потребностей детей разного возраста ввел Д.Б. Эльконин.

Младенчество (от рождения до 18 месяцев).

Главный вопрос развития – «Надежен ли мир?» Нетрудно догадаться, какие в это время царят потребности: физиологические и потребность в безопасности мира.

Раннее детство (от 18 месяцев до 3 лет).

Главный вопрос развития – «Я - хороший?» Вступают в силу потребность в любви и принятии.

Дошкольный возраст (от 3 до 6 лет).

Главный вопрос развития – «Как много я могу сделать?» В этот период актуальна потребность в уважении и признании.

Школьный возраст (от 6 до 12 лет).

Главный вопрос развития – «Способен ли я?» Расцвет познавательных потребностей - самый благоприятный период для знакомства со школой.

Подростковый возраст (от 12 до 18 лет).

Главный вопрос развития – «Кто я есть?» Потребность в самоактуализации [54].

Без определенного возрастного адреса осталась только потребность в прекрасном. Это потребность касается не только детей разного возраста, но и взрослых, ею пронизана вся жизнь человека.

Например, музыкальные предпочтения имеются у младенцев. Можно, конечно, объяснять это предпочтение привычкой к определенному звуковому ряду, но даже в этом случае нет причин сомневаться, что младенец действительно получает эстетическое удовольствие.

В понятии прекрасного часто присутствует момент привычности, узнаваемости, уместности в рамках культурно-временного пространства.

Услада или наслаждение – единственный критерий удовлетворения эстетической потребности. И развивается она вместе с человеком.

Знание основных периодов развития ребенка и соответствующих им доминирующих потребностей по возрастам очень важно, так как невероятно трудно, а порой просто невозможно компенсировать, например, базовую потребность в безопасности мира, если ребенок уже перешагнул период младенчества. Если базовая потребность не удовлетворена вовремя, она может стать причиной детской травмы, которая будет сказываться всю жизнь. С другой стороны, часто мамы и папы стремятся обогнать природу и отдают пятилетнего ребенка в школу, хотя познавательная потребность в нем еще не проснулась, или стараются контролировать каждый шаг подростка, который уже давно вырос из потребности в базовой защите.

И.В. Шаповаленко считает, что актуализация (то есть доминирование) одной потребности не ведет к исчезновению других и не отменяет действия тех, что были актуализированы прежде. Человек всегда нуждается в защите, любви, уважении – и младенец, и подросток, и взрослый. Но в одну реку нельзя войти дважды, а потому с течением времени родители должны менять количество и выразительность своего внимания, контроля, защиты и проявлений любви. Пятнадцатилетнему подростку вряд ли будет приятно, что свои чувства вы будете выражать веселыми чмоканьями в живот и в попку, а

шестилетнему малышу, безусловно, не пойдет на пользу ответственность за уборку в доме, за младшего братика и за обязательное наличие молока и масла в холодильнике. У каждой потребности свой период расцвета.

О потребности в самоактуализации достаточно будет сказать буквально несколько фраз. Удовлетворение этой потребности состоит из обретения целостности, осознания своей уникальности, встречи с самим собой, осуществления пути к самому себе. Эти составляющие – сложные, многогранные и объемные понятия. Но для первоклассника эта потребность еще не так актуальна, ее время придет в подростковом возрасте. И к этому времени ребенок должен подойти не с пустыми руками.

Все рекомендации и правила обеспечения потребностей развития ребенка – это не кнопки, нажав на которые получишь известный результат, а только благоприятный путь развития. Жизнь человека, родителя никогда не сможет стать идеальной и безоблачной – это означало бы остановку в дороге, а она может быть лишь недолгой. Ребенок продолжает расти, меняются его потребности, меняются родители [53].

По данным М.И. Лисиной, характеристика развития мотивационной сферы протекает следующим образом:

Младенчество

Начинает развиваться мотивационная сфера ребёнка. Проявления духовных потребностей обнаруживается во взаимодействии со взрослым (интимно-личностное общение при обмене положительными эмоциями). Появляется у младенцев потребность во внимании и доброжелательности взрослого

В 4,5 – 7 месяцев у младенцев с первыми произвольными движениями появляются мотивированные действия, связанные с волей, преднамеренностью, то есть с мотивами.

Поведение ребенка до года зависит от доминирующей потребности (проявляющейся постоянно).

1,5 года.

У ребёнка возникают внутренние психические побудители – представления и образы воображения (цели), вызывающие стремление ребенка к достижению внешнего стимула (например, игрушки) даже тогда, когда этот стимул исчезает (прячется взрослыми) из поля непосредственного восприятия. Происходит выделение побуждений к выполняемым действиям, с формулированием ребенком цели своего действия, поступка. Наличие представляемой цели, желания означает, что поведение ребенка стало мотивированным.

2 - 3 года.

Структура мотивационной сферы характеризуется значительной аморфностью, отсутствием устойчивой иерархии потребностей и ценностей и мотивов. Имеется набор известных потребностей, сменяющих друг друга в случайном порядке. Жизненно важные потребности и капризы часто имеют для ребенка одинаковую значимость. Побуждения сменяются во времени, не подчиняясь сознательному контролю. Для детей раннего возраста характерна мотивация, возникающая из-за привлекательности объекта. На третьем году жизни у ребенка начинает формироваться нравственная сфера (понимает, что хорошо, а что плохо); в общении со взрослыми преобладают мотивы сотрудничества.

3-4 года.

Появляется умение различать степень затруднительности достижения цели, оценивать свои возможности, т.е. определять возможность успеха или неудачи. Проявляется смыслообразующая функция мотива, ребенок начинает планировать смысл своей деятельности.

Средний дошкольный возраст (4-5 лет)

Появляются также мотивы достижения успеха, избегания неудачи. Равнодушие младших дошкольников к удачам и неудачам сменяется у

средних дошкольников переживанием успеха и неуспеха (успех вызывает у них усиление мотива, а неуспех – уменьшение его).

Старший дошкольный возраст (5-6 лет).

Возникают новые интересы и связанные с ними цели. Реализуется закон онтогенетического развития целеобразования: постановка цели и ее достижение, первоначально разделенные между детьми и родителями, затем объединяются в деятельности ребенка. Стимулировать может и неуспех. В игровой мотивации смещается акцент с процесса на результат: если дети 3-5 лет получают удовольствие от процесса игры (поэтому, по данным Е.Ф. Рыбалко, В.П. Вальковой, пятилетние дети в половине случаев предпочитают для игры тех, с кем интересно играть), то 5-6 –летние получают удовольствие не только от процесса, но и от результата игры, т.е. от выигрыша.

6 – 7 лет.

Окончательное оформление цели в их сознании по ходу выполнения действия, что зависит от предметной ситуации и от «строительного» материала (формы, цвета кубиков при постройке дома). Побудителем деятельности нередко выступают мотивы личных достижений, самолюбие, самоутверждение [26].

В.П. Валькова отмечает, что в 6-7 лет дети более дифференцированно подходят к выбору партнеров по играм, называя несколько причин: их умение играть в группе, умение хорошо играть, наличие у них творческих способностей в игре, оказание помощи в процессе игры. В связи с этим Е.Ф. Рыбалко считает, что формирование игровой мотивации является одним из важных показателей зрелости психического развития дошкольников [38].

М.Б. Батюта считает, что возникновение и развитие нравственных мотивов связано с усвоением и осознанием поведения человека в обществе. Больше место занимают общественные мотивы: желание сделать приятное,

нужное людям, принести пользу. Преобладание мотива «я должен» над мотивом «я хочу».

Соподчинение мотивов приводит к тому, что все мотивы выстраиваются в важнейшее образование – иерархию мотивов. Способность соподчинять мотивы формируется постепенно [6].

Из выше сказанного мы видим, что на протяжении развития детей от рождения до подросткового возраста происходит изменение мотивов и потребностей детей.

В нашем веке технического прогресса на потребностно-мотивационную сферу младшего школьника может повлиять использование гаджетов. Т.В. Гогуадзе, Почетный Педагог России, в своей статье говорила: «Дети должны уметь играть с детьми и уметь задавать вопросы взрослым. Дети, которые часы напролет увлечены своими гаджетами, не умеют ни первого, ни второго» [15].

Гаджеты – технические приспособления для совершенно разных целей – это лучшие друзья человека. По статистике на каждого живущего на Земле приходится минимум три технического устройства, то есть полезного гаджета. Будучи совершенно разными и предназначенными для разных целей (часы и телефоны, док-станции и микрофоны, проекторы и миниатюрные роботы), гаджеты существенно облегчают жизнь человека, живущего в стиле, хай-тек, и не дают ему скучать.

Слово «гаджет» плотно вошло в наш современный лексикон. Порой мы даже не задумываемся, что оно обозначает, и любое устройство со множеством функций именуем этим словом.

Для начала определим все значения данного слова:

- в переводе с французского «gagée» – маленький инструмент, аксессуар;
- в переводе с шотландского «gadge» – это форма инструмента для измерений;

- в лексиконе моряков в переводе с французского «gâchette» – часть стрелкового механизма;

- в переводе с английского «gadget» – устройство, приспособление.

Нам, пожалуй, ближе всего именно последний вариант. Итак, давайте вспомним что такое гаджет – это нестандартные технические устройства, позволяющие выполнять одновременно несколько нетривиальных функций.

Функции гаджетов:

- Многофункциональность. Например, стандартные часы могут не только показывать время и являться секундомером, но и быть плеером, радиоприемником и так далее.

- Мобильность. Небольшие размеры. Как правило, большинство гаджетов имеют небольшой размер и легко помещаются в карманы одежды.

- Ограничения по времени работы. Устройство будет нуждаться в энергии, то есть его нужно будет периодически заряжать. Среднее время работы гаджетов от 8 до 12 часов.

- Легко помещаются в кармане и порой могут заменить полноценный компьютер.

Среди самых популярных это:

- смартфоны, коммуникаторы, умеющие звонить, отправлять смс-сообщения, хранить информацию, фотографировать, предоставлять доступ в Интернет, ловить радиоволну, проигрывать музыку и так далее;

- планшетные компьютеры, способные по функциям практически не уступать обычному ПК;

- электронные книги;

- часы с множеством встроенных функций;

- авторучки с возможностью фотографировать и так далее.

В операционной системе гаджеты – это элементы, выполняющие определенные функции. Их можно увидеть в ОС Windows Vista (расположены в специальной боковой панели, которая по умолчанию находится в правой

части экрана), Seven (задать местоположение гаджетов можно самостоятельно). Подобные элементы можно встретить не только в ОС, установленной на ПК и ноутбуках, но и на телефонах, смартфонах, коммуникаторах.

А.Г. Пашков в своих трудах дает хорошее объяснение данного понятия: в детстве многие из нас видели или слышали про мультяшного «Инспектора Гаджет». Это имя главного героя – находчивого детектива, у которого на любой случай жизни находились нужные устройства.

Часто возникает путаница этого термина с еще одним английским словом «девайс». Если заглянуть в словарь, то оно обозначает устройство, созданное для какой-то конкретной цели, то есть не обладающее многофункциональностью, а заточенное под определенные действия. Однако на практике один и тот же предмет называют одновременно и «гаджетом», и «девайсом». Так что, по сути, разницы в этих словах нет, и их можно считать синонимами [35].

По данным ЮНЕСКО на 2018 год 93% детей в возрасте от 3 до 5 лет находятся перед экранами 28 часов в неделю или примерно 4 часа в день.

В России представлены следующие результаты:

1. По результатам социологических исследований 88% четырёхлетних детей выходят в сеть вместе с родителями.

2. В 8-9-летнем возрасте дети всё чаще выходят в сеть самостоятельно. К 14 годам совместное, семейное пользование сетью сохраняется лишь для 7% подростков.

3. Более четверти детей проводят в Сети от 7 до 14 часов в неделю, или около 1-2 часов в день. В то же время каждый пятый ребенок находится в Интернете более 21 часа в неделю.

4. Большинство российских детей выходят в Сеть бесконтрольно. Около 80% детей в России выходят в Интернет через отдельные компьютеры в своих комнатах или через мобильные телефоны [2].

По данным В.П. Колозарики, в большинстве случаев общение со взрослыми занимает гораздо меньше времени. Разумеется, отвлечение ребенка мультимедиами, видеоиграми, передачами высвобождает для родителей несколько часов времени для занятия своими делами, но все это время ребенок практически изолирован от внешнего мира, что чревато неприятными последствиями, которые в дальнейшем скажутся на его психическом здоровье.

Социальные исследования, проведенные среди малышей дошкольного возраста, показали, что дети, у которых есть гаджет-зависимость, существенно отстают в развитии речи от детей, которые почти не пользуются электронными устройствами.

Замена книжек, сказок, общения с родителями просмотром мультимедиа и играми приводит к тому, что «экранные дети» начинают говорить позже сверстников, их речь скудна, а словарный запас невелик. У таких детей часто ярко выражены дефекты речи.

На сегодня нарушения развития речи наблюдаются у 25% четырехлетних детей. Для сравнения, 40 лет назад такая проблема была только у 4% малышей, то есть, число нарушений увеличилось в 6 раз [20].

Л.К. Белкина считает, что для полноценного развития ребенку требуется постоянный контакт с миром. Это и живое общение, и игры с разнообразными игрушками и бытовыми вещами, и исследование квартиры, и игры на природе, где есть возможность увидеть и потрогать всевозможные предметы, услышать новые звуки. Все это получает у малыша эмоциональный отклик, поскольку каждое действие ребенок пропускает через свое сознание, обдумывает и складывает на нужную полочку, а влияние каждого фактора усиливает обсуждение с взрослым.

А вот гаджеты дают ребенку только картинку, которая неспособна вступить в диалог. Разумеется, мультимедиа, детские передачи что-то рассказывают юному зрителю, но они не реагируют на конкретного ребенка,

не отзываются на его действие, а просто завораживают мельканием разноцветных образов.

Более того, до определенного возраста детей привлекают исключительно яркие картинки, которые, словно в калейдоскопе, сменяются на экране. Ребенок не способен воспринимать сюжет, понимать особенности характера персонажа и оценивать его действия. С таким же интересом ребенок будет смотреть и стиральную машинку. При этом попытки отвлечь от экрана приводят к истерикам, ведь для того, чтобы сформировалась зависимость от гаджетов, много времени не нужно, а отказаться от привычного удовольствия ребенок уже сможет с трудом.

Но самый большой минус подобного времяпрепровождения в том, что мультфильмы и игры не способствуют развитию воображения, не формируют моральную базу – они поставляют готовое изображение, которое не требует осмысления, поэтому ребенок ничему не учится.

Такое поверхностное восприятие приводит к нарушению психического здоровья и возникновению болезни, которая в современном мире получила название «дефицит концентрации».

Симптомы «дефицита концентрации»:

- неспособность ребенка сосредоточиться на одном занятии;
- отсутствие длительного интереса к одному делу;
- повышенная рассеянность;
- гиперактивность.

У детей развивается «клиповое мышление», из которого они быстро переключаются, часто отвлекаются, постоянно ищут новые впечатления, но при этом не способны охватить информацию целиком и связать между собой отдельные факты. Из таких детей вырастают невнимательные взрослые, которые с трудом воспринимают новую информацию на слух, а чтение считают каторгой.

И конечно, постоянно нахождение перед экраном негативно влияет на физическое здоровье детей: ухудшается зрение, портится осанка, телу не хватает выносливости и силы, ведь на зарядку обычно просто не хватает времени.

А ведь все это можно предотвратить, если вовремя уделить внимание своему ребенку и, изучив тему «дети и гаджеты», найти альтернативу экранным развлечениям [7].

А.Г. Алексеев выделил проблемы, которые вызывают гаджеты.

- Проблемы со здоровьем. Раннее знакомство ребенка с телевизором, компьютером, планшетом действительно влечет за собой риск возникновения ряда заболеваний: ухудшение зрения, проблемы с опорно-двигательным аппаратом, лишний вес. В их основе – малая подвижность детей и неправильная осанка во время «общения» с гаджетом. В группу риска попадают дети с уже имеющимися проблемами со здоровьем, поэтому важно регулярно консультироваться с врачами, чтобы отслеживать реальное состояние здоровья ребенка и в соответствии с этим выстраивать его отношения с гаджетами.

- Из-за гаджетов формируется «спина игромана». Датские хирурги пришли к выводу, что повальное увлечение детей смартфонами, планшетами и другими девайсами приводит к серьезным проблемам с позвоночником. Ведь дети могут часами сидеть, согнувшись. В итоге портится осанка. Доктора даже придумали название для этого недуга – «спина игромана».

- Сложности в развитии эмоциональной сферы. Многие психологи обеспокоены тем, что у детей из-за гаджетов все чаще появляются нарушения эмоциональной сферы (неадекватные вспышки агрессии, истерики, тревожность, общая бедность эмоциональных проявлений). Конечно, нельзя сказать, что всему виной именно компьютерные устройства. Скорее, их необдуманное использование провоцирует возникновение психологических проблем. Детская психика не всегда способна выдержать тот поток

информации и ту активность сенсорного воздействия, которую несет гаджет. Поэтому ребенок быстро становится зависимым от электронных игрушек и виртуального мира, из которого потом сложно вырваться.

- Нарушения интеллектуального развития. Покупая ребенку новый диск или скачивая новую программу, взрослые заботятся о его развитии. Однако результат иногда не радует. Сегодня многие родители замечают, что их дети начинают позже говорить, имеют логопедические проблемы. Казалось бы, ребенок постоянно слышит речь из включенных телевизоров и компьютеров, но в раннем возрасте овладение речью происходит только в общении со взрослыми, в диалоге, причем насыщенном эмоционально. Ребенок не может так взаимодействовать с техническими устройствами. К тому же гаджеты, преподносящие ребенку готовые образы, способствуют обеднению мышления, воображения, способности концентрироваться и заинтересовываться. Ребенку постоянно нужна внешняя стимуляция, чтобы удерживать внимание на чем-то [3].

В.А. Табурца в своих трудах выделила положительное и отрицательное влияние использования гаджетов.

Положительное влияние гаджетов:

- Способ временно занять ребёнка в «полевых» условиях. Дети достаточно тяжело переносят длительное ожидание в очередях, дальнюю дорогу, стояние в пробках. Игрушки, книги, фломастеры и альбом далеко не всегда могут оказаться под рукой, а вот с гаджетами взрослые не расстаются, и тут они будут очень кстати. Смартфон или планшет с мультиками, играми или интересными приложениями помогут скрасить ребёнку томительные минуты и часы.

- Развитие познавательных процессов и получение новых знаний. Некоторые компьютерные игры и приложения действительно способствуют развитию внимания, памяти, логического мышления, учат читать, считать, рисовать. Так же существуют познавательные мультики, которые позволяют

ребёнку получить новые знания об окружающем мире. Подвох в том, что качественных развивающих игр и мультфильмов не так уж много, большинство только заявляют о развивающем эффекте.

- Детям в возрасте 2–3х лет (именно в это время дети начинают интересоваться новыми современными устройствами) можно установить на ноутбук или планшет развивающие игры, соответствующие возрасту. Главное, чтобы родители контролировали время, проведенное ребенком с гаджетом. Детям до 3-х лет заниматься с устройством не более часа в день, каждые 20 минут нужно делать перерыв, для того чтобы отдохнули глаза. Ребенку более старшего возраста время «общения» с гаджетами можно увеличить, но также необходимо совершать перерывы после 20–30 минут занятий или игр.

Отрицательное влияние гаджетов:

- «Однобокость» развивающего эффекта. Раз уж мы заговорили о том, что гаджеты способствуют развитию ребёнка, стоит сказать и об обратной стороне медали. Для ребёнка раннего возраста, у которого образное мышление ещё только формируется, развивающий эффект от мультиков и передач стремится к нулю. Когда ребёнок активно осваивает мир предметов, важно, чтобы у него были задействованы все каналы восприятия. Чтобы понять, что кубик квадратный, а мяч круглый, ему недостаточно увидеть изображения – обязательно нужно потрогать, ощутить руками грани и рёбра кубика, округлость мяча. В итоге развивающее видео даёт однобокий эффект: формально ребёнок что-то запоминает, но фактически не осваивает информацию глубоко и качественно.

- Отрицательное влияние на здоровье и физическое развитие. В первую очередь речь идёт об ухудшении зрения. Если ребёнок регулярно больше 20 минут в день смотрит в монитор компьютера или экран телефона, или планшета, то через полгода острота его зрения начинает снижаться. Второй аспект негативного влияния на здоровье связан с тем, что дети, проводящие много времени за играми и мультиками, гораздо меньше двигаются, а это

системно сказывается на состоянии всего организма. Дети за компьютером/планшетом/ноутбуком сидят часто сутулясь, а это провоцирует искривление позвоночника и проблемы с осанкой в будущем.

- Снижение творческой активности. Никакие игры и приложения никогда не заменят спонтанное творчество, работу с настоящими материалами и живым цветом. В реальной жизни ребёнок фантазирует. Он клеит, лепит, вырезает, раскрашивает, комбинирует, находит самые неожиданные решения. Виртуальное пространство лишает его творчества, ведь там он может действовать только в рамках опций, предусмотренных производителем программы.

- Вытеснение интересов, отношений и привязанностей в виртуальное пространство. Это очень серьёзное последствие, и возникает оно только при злоупотреблении гаджетами. Ребёнок буквально выпадает из реальной жизни: все его интересы сосредоточены на виртуальном мире. В этом случае можно говорить о зависимости от гаджетов.

Редко, но возможно могут наблюдаться и психические расстройства, если ребенок часто играет в игры, где много крови и ужасов [44].

Так же для сравнения можно посмотреть на статистику 2012 года где Компания Online Market Intelligence (ОМІ) в 2012 году провела опрос, провела анализ опроса и написала отчет: «Какие цифровые устройства используют родители несовершеннолетних детей?». Опрос проводился в российских городах-миллионниках. Участники были в возрасте от 18-55 лет, которые являлись родителями детей до 18 лет. В опросе мог принимать участие только один член семьи, таким образом было опрошено почти 4000 человек. Как показали результаты опроса (рис.1.), мобильный телефон, ноутбук и компьютер стали частью жизни большинства.

Использование устройств родителями и их детьми

По данным ОМІ, опрошено 3833 респондента

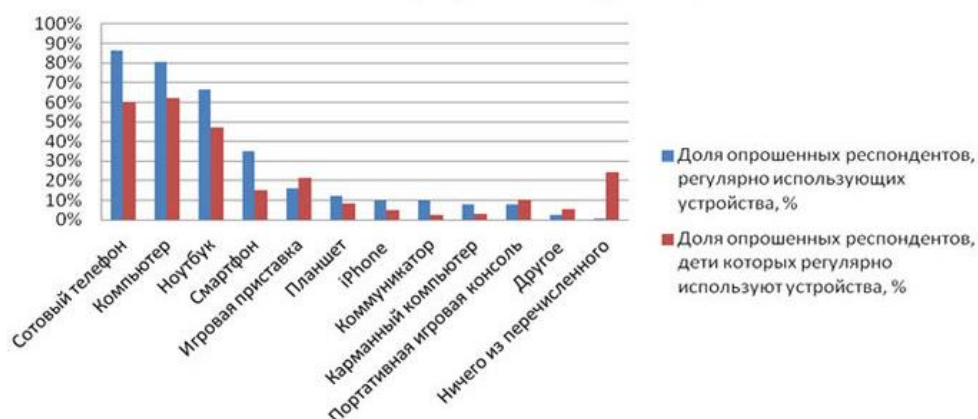


Рис.1. Результаты использования устройств детьми и их родителями

Источник: «Влияние планшета на ребенка (2-13)» – исследования и статистика. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/380749/>

Из этого графика можно увидеть что данные по использованию различных гаджетов детьми была не настолько высока, и каждым годом эти данные растут и будут расти. [1]

Таким образом на основе вышесказанного можно сделать вывод о том, что, на протяжении от рождения до подросткового возраста у детей происходит изменение потребностей и мотивов. В каждом периоде развития ребенок нуждается в удовлетворении своих потребностей, и родителям нужно стараться удовлетворить эти потребности.

В нашем веке технологий появились гаджеты – этот прочно вошедший в обиход нового поколения термин, означает электронные устройства и цифровые аппараты. Задача гаджетов – облегчить жизнь, и уже сложно себе представить современного человека без них.

Многочисленные исследования доказали, что активное использование гаджетов пагубно влияет на детей, лишая их множества простых радостей и впечатлений, необходимых для полноценного развития. Ведь развитие потребностно-мотивационной сферы ребенка – это не кнопки, нажав на

которые получишь известный результат, а целый труд, который стоит преодолевать вместе.

1.3 Направления работы по развитию потребностно-мотивационной сферы младшего школьника, использующего гаджеты

В своих трудах З. Фрейд оспаривал мысль А. Адлера о том, что главным источником мотивации стремление к самоутверждению как компенсацию возникшего в раннем детстве чувства неполноценности.

Существенным для любой психоаналитической концепции является динамическое понимание поведения человека. «Это означает, что исполненные энергией силы мотивируют поведение и его можно понять и предсказать лишь тогда, когда поняты эти силы». Важно также отметить, что психическая энергия «основывается на психических силах, которые становятся очевидными только в своих проявлениях, обладающих определенной определенном направлении «Эта энергия связывает и развязывает» держит индивида в самом себе и одновременно поддерживает его связь с внешним миром» [48].

Сходной точки зрения придерживается Л.И. Божович. Анализируя такие формы поведения человека, при которых в качестве побудителя выступают принятые решения, она приходит к выводу, что намерения всегда возникают на базе потребности, которая не может быть удовлетворена прямо и «требует выполнения промежуточных звеньев, не имеющих своей собственной побудительной силы» [9].

В 21 веке электронная инфраструктура в управлении образовательной организацией сегодня лежит в основе реализации государственной образовательной политики, обеспечивая эффективность педагогического процесса, реализацию новых подходов к формированию современной модели образования. В связи с этим особую актуальность приобретает исследование

мотивационных возможностей электронной инфраструктуры в управлении процессом обучения.

Ведущая роль в повышении качества образования сегодня отводится электронной инфраструктуре образовательной организацией.

Инструментально-технологическое направление, которое включает в себя задачи использования новых возможностей информационных технологий и средств информатики с целью повышения эффективности системы образования. Задачами этого направления является:

- использование информационных технологий и средств информатики как высокоэффективного педагогического инструмента, который позволяет получить новое качество образовательного процесса при меньших затратах времени и сил как учащихся, так и педагогов;

- информационная поддержка образовательного процесса необходимыми базами знаний и данных, которые хранятся в автоматизированных информационных системах, обычных и электронных библиотеках, фондах, архивах, других источниках информации;

- развитие средств и системы дистанционного образования, которые обеспечивают повышение квалификации без отрыва от производства и доступности качественного образования для удаленных пользователей.

Содержательное направление, включающее в себя формирование нового содержания самого образовательного процесса. Задачами этого направления являются:

1. Формирование новой информационной культуры в обществе. Под понятием «информационная культура» К.К. Колин понимает «способность эффективно использовать имеющиеся в распоряжении общества информационные ресурсы и средства информационных коммуникаций, а также применять для этих целей передовые достижения в области развития средств информатизации и информационных технологий» [19, с. 15-17].

2. Фундаментализация образования за счет изучения фундаментальных основ информатики и его существенно большей информационной ориентации.

3. Формирование нового информационного мировоззрения у людей.

4. Подготовка специалистов, которые были бы готовы к профессиональной деятельности в информационной сфере общества, которые владеют новыми информационными технологиями.

В.Г. Стеничкина считает, что мобильные технологии в системе образования – новая концепция, возникшая в условиях сетевого взаимодействия, широко распространяющаяся в США и активно обсуждаемая в Европе и России. Современные школьники мало чем отличаются от своих родителей в вопросе компьютерной компетентности и желании использовать свои гаджеты (мобильные устройства) не только в свободное, но и учебное время. Однако современная школа в своей массе всячески противится использованию мобильных устройств. И, пока эти устройства будут под запретом в школе, они будут сильно отвлекать обучающихся от учебы [43, с. 81].

Чуть больше десяти лет назад, в 2005 году Р. Баллагас впервые предложил использовать ресурсы мобильных технологий в условиях сетевого взаимодействия, технологию BYOD (Бойд): Bring Your Own Device, что переводится как «Принеси Свое Собственное Устройство» и означает ни больше, ни меньше, как возможность пользоваться своими гаджетами вовремя и для «работы». Пожалуй, это один из самых интересных и провокационных моментов концепции – попытка перевернуть представление обучающихся о потенциале и ресурсах электронных устройств и дать возможность пользоваться тем, на что долгое время накладывалось табу. Идея заключалась в том, чтобы сделать врагов образовательного процесса его союзниками, т.е. не только разрешить ученикам приносить свои мобильные устройства в школу, но и дать возможность активно ими пользоваться. Имея возможность выполнять те же рабочие задачи, но с помощью своего личного устройства

ученик, как показывает исследование компании Gartner (Гартнер) (лидера на рынке исследований информационных технологий), будет стремиться делать это [5].

Большинство существующих смартфонов и планшетов имеют минимальный базовый функционал, который можно использовать фактически на всех устройствах подобного класса, что облегчает планирование образовательной деятельности с использованием данных устройств. Базовый набор функций смартфонов и планшетов включает в себя возможность съемки фотографий и видео; установленные приложения для общения в соцсетях; карты (с возможностью определять по ним свое местоположение); микрофон (с возможностью записи звука); модуль wi-fi или разъем для SIM-карты для подключения к интернету; операционную систему с возможностью устанавливать различные приложения. В рамках технологий мобильного образования разработано программное обеспечение, позволяющее создавать опросы, тесты и задания с возможностью проведения соревнования между учениками, выполняющими его как в урочное, так и во внеурочное время.

М.А. Зильберман в своих трудах говорит нам о том, что технологии мобильного образования развивают в детях метапредметные навыки, формируя универсальные учебные действия (познавательные, коммуникативные, личностные и регулятивные – единовременно), расширяя информационную среду для познавательной и образовательной деятельности. Несмотря на все вышеперечисленные достоинства и ресурсы мобильных технологий, при их внедрении в образовательный процесс могут возникнуть следующие трудности:

1. Не у всех детей есть смартфоны и планшеты. Не все родители согласны с использованием такой технологии.
2. Возможный вред для здоровья, ухудшение зрения.
3. Нецелевое использование устройства во время учебного процесса.
4. Доступ к интернету для устройств, у которых нет SIM-карты.

5. Контент-фильтрация («родительский контроль»).
6. Одновременная зарядка устройств.
7. Передача информации с мобильного устройства на другие мобильные устройства и стационарные компьютеры для дальнейшей работы с ней.
8. Наличие и доступность программного обеспечения.
9. Применение мобильных технологий имеет ряд особенностей, таких как организация сетевого и реального взаимодействия в классе, что требует определенных навыков от педагогов, ее применяющих [17, с. 60].

Факторов, влияющих на успешность обучения так много, что доказать полезность мобильного обучения в условиях сетевого взаимодействия довольно сложно. По результатам исследования компании Gartner (Гартнер) подход BYOD (Бойд) позволяет существенно усилить мотивационно-потребностную сферу, а также повысить так называемую мобильную грамотность, то есть умение грамотно использовать мобильные технологии [5].

Так же В.Г. Стеничкина предполагает, что оценку целесообразности использования технологий мобильного обучения следует начать с постановки учебной цели. Если преподаватель считает, что мобильные технологии никак не помогут в ее достижении, то смысла их использовать нет [43].

Таким образом, можно сделать вывод о том, что любая потребность должна быть удовлетворена и использование гаджет устройств можно применять в образовании для повышения потребностно-мотивационно сферы младшего школьника в познании и самообразовании. Электронная инфраструктура в образовательном учреждении имеет важную роль так как, информатизации образовательного процесса: проведение уроков с использованием ИКТ по различным предметам общеобразовательного курса; использование для закрепления знаний по другим предметам; организация компьютерного тестирования и проектной деятельности; использование для учебной деятельности образовательных ресурсов Интернет, все это поможет

развивать потребностно-мотивационную сферу младшего школьника
использующего гаджеты.

Выводы по главе 1

Таким образом, проанализировав научную литературу, мы приходим к выводу о том, что мотив – динамический процесс физиологического и психологического плана, управляющий поведением человека, определяющий его направленность, организованность, активность и устойчивость. Мотивация – это совокупность факторов, поддерживающих и направляющих поведение, совокупность мотивов. Потребности – субъективные явления, побуждающие к деятельности и представляющие собой отражение нужды организма в чем-либо.

Так же нам известно, что мотивационная система у каждого человека индивидуальна, и является результатом совокупности разного рода потребностей и мотивов, которые представляют собой иерархическую систему.

Есть ведущая потребность и ведущий мотив, есть второстепенные, и когда ведущая потребность удовлетворяется, она уступает место другой потребности, которая становится актуальной, тем самым мотивационная иерархия перестраивается.

Следует отметить что на протяжении от рождения до подросткового возраста у детей происходит изменение потребностей и мотивов. В каждом периоде развития ребенок нуждается в удовлетворении своих потребностей, и родителям нужно стараться удовлетворить эти потребности.

Многочисленные исследования доказали, что активное использование гаджетов пагубно влияет на детей, лишая их множества простых радостей и впечатлений, необходимых для полноценного развития. Сегодня, в связи с глобальной информатизацией общества, особенно остро встает вопрос о правильном использовании гаджетов детьми.

Современные гаджеты без сомнения могут нанести вред и психологическому, и физическому здоровью школьника, если не знать меры в их использовании. Тем не менее, их рациональное и правильное

использование может принести заметную пользу. Для альтернативы гаджету у ребенка должно быть необходимое количество других игрушек, книг, наборов для творчества и для активных игр. Общеизвестный факт, что дети во всем берут пример с родителей, поэтому, чтобы заинтересовать ребенка полезной игрой, нужно играть в нее вместе с ним.

Следует отметить, что любая потребность должна быть удовлетворена и использование гаджет устройств можно применять в образовании для повышения потребностно-мотивационной сферы младшего школьника в познании и самообразовании.

Электронная инфраструктура в образовательном учреждении имеет важную роль так как, информатизации образовательного процесса: проведение уроков с использованием ИКТ по различным предметам общеобразовательного курса; использование для закрепления знаний по другим предметам; организация компьютерного тестирования и проектной деятельности; использование для учебной деятельности образовательных ресурсов Интернет, все это поможет развивать потребностно-мотивационную сферу младшего школьника использующего гаджеты.

Глава 2. Экспериментальная часть

2.1. Методика проведения констатирующего исследования потребностно-мотивационной сферы младшего школьника, использующего гаджеты

Актуальность исследования определяется тем, что в настоящее время гаджеты, такие как компьютер, смартфон, планшет, ноутбук, проникли во все сферы жизни человеческого общества. Каждый из нас осознанно или не осознанно подвергается к их использованию, и дети в данном случае не являются исключением. Но следует помнить, что дети в силу своего возрастного отличия от взрослых, не могут в полной мере противостоять зависимости от этих устройств.

Цель исследования – определить актуальные особенности потребностно-мотивационной сферы младших школьников и на основе полученных результатов предложить программу развития потребностно-мотивационной сферы младшего школьника.

Гипотеза исследования: мы полагаем, что детям младшего школьного возраста присущи потребности в безопасности, внимании, любви, принятии, общении, познании. Мы предполагаем, что современным младшим школьникам, использующим гаджеты, свойственны в большей степени потребности во внимании, принятии, общении; в меньшей степени в безопасности, любви, познании, чем детям, не использующим гаджеты.

Задачи исследования:

- Разработать диагностическую программу исследования.
- Проанализировать полученные результаты.
- Предложить программу по развитию потребностно-мотивационной сферы младшего школьника, использующего гаджеты.

База исследования: исследование проводилось в 2019 году на базе 1 «Б» класса МАОУ «СШ №32» города Красноярска, количество обучающихся – 26 детей в возрасте 7-8 лет.

Изучив теоретический материал, можно выделить следующие компоненты и критерии оценивания степени содержания особенностей потребностно-мотивационной сферы младшего школьника, использующего гаджеты (таблица 1):

Таблица 1

Критерии и степени содержания особенностей потребностно-мотивационной сферы младшего школьника, использующего гаджеты:

Критерии	Степени удовлетворенности	
	Удовлетворены	Не удовлетворены
Изменчивость	Удовлетворенность в потребностях не меняется	Неудовлетворенность в потребностях может меняться.
Осознаваемые/ неосознаваемые	Способность осознавать и аргументировать свою удовлетворенность в той или иной потребности.	Способность плохо осознавать и аргументировать свою неудовлетворенность в той или иной потребности.
Телесные (физиологические)	Физиологические потребности удовлетворены	Физиологические потребности не удовлетворены
Личностные (духовные)	Полная удовлетворенность в своих действиях и потребностях.	Неудовлетворенность своими действиями и потребностями.

Для определения уровня потребностно-мотивационной сферы младшего школьника было проведено две методики, два опросных листа, одна анкета.

Методика «Выбор» – письменный опрос обучающихся.

Цель: выявление направленности потребностей. Инструкция испытуемому. «Представь себе, что ты заработал (тебе дали) пятьдесят тысяч рублей. Подумай, на что бы ты потратил эти деньги? Ты доволен(льна) своим ответом?».

Обработка результатов. При анализе определяется доминирование духовных или материальных, индивидуальных или общественных потребностей, а также удовлетворен ребенок своим ответом или нет.

Методика «Игра-путешествие по морю любимых занятий» - письменный опрос обучающихся.

Цель: определение интересов и потребностей младших школьников.

Ход проведения. Учитель сообщает детям, что они отправляются в путешествие по морю любимых занятий, и каждый выберет себе там дело, которое ему понравится. Выбирать надо такое занятие или дело, которое ребенок захочет и сможет потом выполнить самостоятельно или вместе с одноклассниками. Выбирается вид транспорта, капитан, и дети «путешествуют с одного острова на другой». К доске прикрепляется карта, на которой изображено море. Постепенно на море появляются острова. Форма островов одинаковая: все острова имеют по пять бухт, в каждой из них можно заниматься каким-нибудь делом. Надо выбирать любимое (см. приложение А).

Ответы записываются каждым учеником индивидуально на своем листочке.

Обработка полученных результатов- составляется таблица, в которой по вертикали перечисляются фамилии и имена учащихся, а по горизонтали – бухты островов. В прямоугольники, заносятся результаты выбора каждого ребенка. Подсчет количества сделанных всеми учащимися выборов той или иной бухты помогает выявить наиболее желаемые (популярные) занятия детей этого классного сообщества, что позволяет выявить удовлетворен ребенок своими занятиями или нет.

Анкета – письменный опрос обучающихся.

Цель данной анкеты выяснить, есть ли привязанность у младшего школьника к гаджету.

1) Как вы используете гаджеты?

- Играю в игры.

- В образовательных целях.
- Во время путешествий.
- Просмотр ТВ, видео.
- Для связи с друзьями, семьей.
- Для чтения.
- Слушаю музыку.

2) Доволен(льна) ли ты своим выбором?

- Да.
- Нет.

Если результат составил от 0 до 4 пунктов, то нет привязанности. От 5 и более – высокая вероятность наличия привязанности.

Опросник – письменный опрос обучающихся (см. приложение Б).

Цель: узнать для каких целей используются гаджеты младшими школьниками, удовлетворены ли они своим выбором.

Составители: Конева М.С., Боярчук А.Э.

Обработка результатов: количественный анализ результатов позволяет выявить как часто используется то или иное устройство у детей и для каких целей, а также с удовлетворенность или неудовлетворенность.

Опросник: «Отношение младшего школьника к гаджету» - письменный опрос обучающихся.

Цель: выявить у какого пола больше склонность к гаджетам.

Авторы: психологическая служба гимназии № 524 г. Санкт-Петербурга.

Ответы «да», «нет»

- Хотел(а) бы ты получить гаджет в подарок?
- Играешь ли ты более 30 минут?
- Появляются ли отрицательные эмоции, когда тебе запрещают играть?
- Есть ли у тебя положительные эмоции во время игры?

- Часто вспоминаешь о гаджете?
- Гаджет тебе нужен для игры?
- Обсуждаешь ли ты гаджеты с друзьями?
- Устраивают ли тебя ответы на вопросы?

Обработка результатов производится в Excel и считается в процентном соотношении, что позволяет выявить у кого из детей больше склонность к гаджетам, а также удовлетворенность своим ответом.

2.2. Анализ результатов констатирующего исследования

Методика «Выбор» - письменный опрос обучающихся. Результаты проведенного опроса представлены в таблице 2 (см. приложение В). Опираясь на данные можно сделать вывод о том, что у большей части обучающихся преобладают материальные потребности, небольшое количество учащихся с общественными потребностями и индивидуальными потребностями, духовные потребности вовсе отсутствуют.

Также нами была выделена степень удовлетворенности своими потребностями младшими школьниками (рис.2):



Рис.2. Степень удовлетворенности потребностей младших школьников

По полученным данным можно сказать, что большая часть младших школьников, а это 58%, удовлетворены своими потребностями, и можно судить о том, что выбор их потребностей является осознанным. Остальная часть учащихся – 42% не удовлетворена своими потребностями, это можно объяснить тем что, этот выбор был им навязан родственниками, друзьями, возможно они хотели бы большего, но ограничение финансовой составляющей, указанной в данной методике, им не позволяет достичь желаемого.

Исходя из данной методики можно увидеть, что духовная потребность отсутствует в жизни младшего школьника, дети не умеют оценивать самих себя, у них нет стремления для саморазвития и приобретения каких-либо новых знаний, их заботит материальная составляющая, которая занимает большую часть в их жизни.

Методика «Игра-путешествие по морю любимых занятий» - письменный опрос обучающихся. Результаты данного опроса представлены в таблице 3 (см. приложение Г).

Опираясь на данную таблицу можно заметить, что у опрошенных обучающихся довольно много интересов которые могут удовлетворить потребности ребенка.

Исходя из данных нами была выведена диаграмма, на которой можно увидеть насколько дети удовлетворены своими занятиями (рис.3).



Рис.3. Степень удовлетворенности своими занятиями младших школьников

Из данной диаграммы можно увидеть, что дети в равной степени удовлетворены своими занятиями. Половина детей, которые не удовлетворены своими занятиями, объясняли это тем, что они бы хотели заниматься определенными делами, но сомневаются, что у них получится, либо это те занятия, куда отдали их родители и это не нравится. Это нам говорит о том, что их удовлетворенность может изменяться, как в положительную сторону, так и в отрицательную, что может повлечь за собой и изменение потребностно-мотивационной сферы.

Анкета – письменный опрос обучающихся.

Опираясь на данные таблицы 4 (см. приложение Д), можно увидеть, что большая часть обучающихся имеет от 0-4 пунктов, а это значит, что у обучающихся нет сильной привязанности от устройств, также можно заметить, что 2 ученика имеют высокий балл - 5, это повод задуматься о том, что у ребенка сильная привязанность к гаджетам. Также нами была выведена диаграмма, которая наглядно показывает насколько младший школьник удовлетворены своим использованием гаджетов (рис.4)



Рис.4. Степень удовлетворенности использования гаджетов младшим школьником

Младшие школьники не осознают, есть ли у них привязанность к гаджетам или нет, но судя по полученным данным, 62% обучающихся в классе удовлетворены использованием своих устройств, в независимости от частоты и сферы их применения. Также мы можем наблюдать, что 38% младших школьников не удовлетворены своим использованием устройств, что в ходе устного опроса выяснилось, что хотелось бы использовать их больше и чаще, но детей либо ограничивают родители, либо дома недостаточно устройств.

Данная привязанность и неудовлетворенность в использовании может быть вызвана потребностью во внимании, принятии и общении у ребенка, которую он восполняет через устройства.

Опросник – письменный опрос обучающихся.

Результаты данного опроса представлены в таблице 5 (см. приложение Е). Опираясь на данные диаграммы, можно сделать вывод о том, что у большинства обучающихся дома имеются различные устройства. Если бы дети отвечали, что смартфон и планшет есть у них дома не только для личного использования, то показатели были бы выше. Дети не учитывали тот факт, что

данные устройства есть и у их родителей. После проведения опроса, нами была выведена диаграмма, которая наглядно показывает степень удовлетворенности младшего школьника(рис.5)

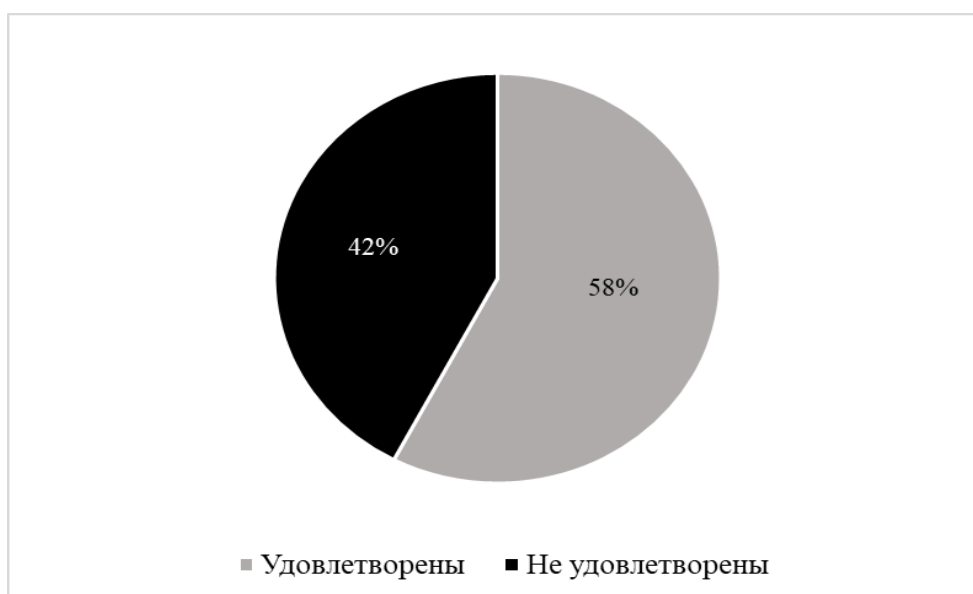


Рис.5.Степень удовлетворенности времени использования гаджетов младшим школьником.

Опираясь на данные диаграммы, можно сделать вывод 58% процентов из опрошенных обучающихся в классе удовлетворены своим временем проведения за каким-либо устройством. Так же из диаграммы мы видим, что 42% детей не удовлетворены количеством времени, проводимом за устройствами, в ходе устного опроса выяснилось, что очень мало времени и это связано с запретом родителей.

Если еще раз мы обратимся к таблице 5 (см. Приложение Е), то большую часть в жизни обучающихся занимает телевизор, планшет и игровая приставка, что дает сигнал о том, что потребностно-мотивационная сфера детей уже привязана к использованию данных устройств, ведь данные устройства используются изо дня в день. Также можно увидеть сколько времени уделяется младшими школьниками на использование гаджетов, находится ли оно в нормах указанных СанПиН: для обучающихся 1-5 класс не должно превышать более 60 мин. Анализ опроса помог выявить что из 26

опрошенных обучающихся 8 используют гаджеты менее одного часа в день, 16 детей – от 1-3 часов в день, один обучающийся использует более 3х часов и один не пользуется вообще. Можно сделать вывод что использование гаджетов детей входит в норму СанПиН [39].

Анализ опроса помог выявить что у каждого младшего школьника имеются различные гаджеты, и не все дети могут рационально их использовать.

Опросник: «Отношение младшего школьника к гаджету» – письменный опрос обучающихся. По результатам данных, представленных в таблице 6 (см. приложение Ж), можно увидеть, что большинство детей имеют положительные эмоции от игры на каком-либо устройстве, что впоследствии вызывает отрицательные эмоции при запрете.

Мы вывели диаграмму степени удовлетворенности отношения младшего школьника к гаджету (рис.6).



Рис.6.Степень удовлетворенности отношения младшего школьника к гаджету

По результатам данного опроса можно сделать вывод что 50% обучающихся удовлетворены своим ответом, это связано с тем что детей устраивает их отношение к гаджету, их эмоциональная составляющая, когда они играют. Также 50% обучающихся не удовлетворены своим отношением к

гаджетам, им не нравится то, какие последствия это несет за собой, так как они не хотят ссориться с родителями.

Итак, после проведенного нами констатирующего эксперимента мы провели обработку результатов. Данные результатов представлены в количественных результатах, таблицах, рисунках, качественном анализе.

По результатам наших исследований видно (рис.7), что у опрошенных обучающихся в классе 54% удовлетворены, а 46% ответивших не удовлетворены своими ответами на вопросы, данный результат показывает нам степень удовлетворенности своей потребностно-мотивационной сферой, а также своей привязанность к различным устройствам.



Рис.7. Показатель общей удовлетворенности младшего школьника

Мы предполагаем, что данные результаты связаны с удовлетворения определенных потребностей: во внимании, в принятии и общении. Также это вызывает бурный эмоциональный фон, у ребенка, который проявляется приступами агрессии. Это в свою очередь показывает нам что потребность в безопасности, любви и познании практически отсутствуют. В век технологий очень трудно отказаться от различных устройств для удовлетворения своих потребностей.

А это в свою очередь частично подтверждает нашу гипотезу о том, что современным младшим школьникам, использующим гаджеты, свойственны в большей степени потребности во внимании, принятии, общении; в меньшей степени в безопасности, любви и познании.

Наша задача направить потребностно-мотивационную сферу младшего школьника на удовлетворение потребности в познании, что важно в образовании и саморазвитии, это в свою очередь поможет научиться ребенку рационально пользоваться различными устройствами.

2.3. Программа развития потребностно-мотивационной сферы младшего школьника

Потребностно-мотивационная сфера является важной составляющей в жизни и развитии младших школьников, так как в младшем школьном возрасте у детей формируется своеобразная система потребностей, которая включает в себя потребности, присущие всем людям (в безопасности, внимании, любви, принятии, общении, познании). Данные потребности лежат в основе учебных и социальных мотивов. Необходимо учитывать, что в младшем школьном возрасте все эти потребности и мотивы претерпевают значительные изменения с чрезмерным и бездумным использованием гаджета, и перестраиваются на более высокий уровень привязанности, но все еще характеризуются в большей мере произвольностью и эмоциональностью, а также младшие школьники еще не могут проводить целенаправленный анализ, выделять для себя главное и нужное в использовании устройств, что влечет за собой полную удовлетворенность в их использовании.

Нужно понимать, что в нашем мире без устройств не обойтись, и нужно научить ребенка ограничивать время их использование, правильности подбора информации и умение саморазвиваться с их помощью.

Мы предполагаем, что для развития правильной потребностно-мотивационной сферы необходимо так организовать школьную и повседневную деятельность младшего школьника, чтобы его потребность в познании была в большей степени удовлетворена.

В помощь учителю нами была предложена программа, способствующая правильному обращению с гаджетами, для того чтобы минимизировать у младших школьников привязанность к ним, и повысить потребность и мотивацию младшего школьника в познании.

Данная программа опирается на Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», а также на Федеральный Государственный Образовательный стандарт [47].

Цель программы: развитие потребностно-мотивационной сферы младшего школьника, использующего гаджеты.

Задачи программы:

1. Познакомить детей и взрослых с правилами использования гаджетов.
2. Познакомить детей и родителей с положительным и отрицательным влиянием.
3. Научить правильно пользоваться информацией.
4. Компьютерная визуализация учебной информации любого характера: как реальных объектов изучения, так и виртуальных.
5. Совмещение обучения с развлечением.

Целевая аудитория: младшие школьники и их родители.

Методы проведения занятий:

1. Словесные методы: беседа, рассказ, объяснение.
2. Наглядные методы обучения: показ видеоматериалов.
3. Практические занятия: игровые упражнения в приложениях, тренинг.

Условия проведения программы:

Реализация программы будет осуществляться непосредственно на уроках, родительских собраниях и классных часах.

Для улучшения потребностно-мотивационной сферы младшего школьника, использующего гаджеты нами предложена программа, которая включает в себя как занятия с детьми, так и занятия с родителями. Продолжительность одного занятия равен одному академическому часу.

Большая часть занятий с детьми рассчитана на групповую форму работы, но имеются и такие, где обучающиеся могут проявить свою самостоятельность. Занятия для родителей будут проводиться в виде бесед и тренингов.

На занятиях используются различные технологии обучения с детьми: игры, работы в приложениях, задания на развитие творческого воображения.

Необходимо отметить, что основной метод, применяемый на занятиях – игровой. Именно в игре возможно создание доброжелательной атмосферы, ощущения безопасности и безусловного принятия ребенка.

Занятия, которые будут применены для работы с родителями:

1. Родительский семинар на тему «Современные дети и гаджеты: вред и польза». Данное родительское собрание включает в себя плюсы и минусы использования гаджетов, а также рекомендации для правильного подбора и применения игровых программ (см. приложение З).

2. Родительский семинар «Правила безопасности и этика в Интернете» – занятие тренинг (см. приложение И).

3. Родительский семинар «Ребенок и гаджеты». Данный семинар направлен на знакомство родителей с развивающими игровыми программами (см. приложение К).

4. Родительское собрание «Мотивация к обучению младшего школьника». Данное родительское собрание поможет родителям мотивировать своих детей к познавательной деятельности (см. приложение Л).

Занятия, которые будут применены для работы с детьми:

1. Классный час «В мире гаджетов». Классный час направлен на ознакомление с плюсами и минусами гаджет устройств, применяется игровой метод (см. приложение М).

2. Конспект урока №1 по математике представлен в виде технологической карты урока. Данный урок направлен на развитие познания через эксперимент (см. приложение Н).

3. Конспект урока №2 по окружающему миру представлен в виде технологической карты урока. Данный урок направлен на расширение окружающего мира, на основе научно-рационального познания (см. приложение О).

4. Конспект внеклассного мероприятия по литературному чтению. Данное мероприятие направлено на привлечение детей к чтению книг и правильному их использованию на основе путешествий и различных заданий (см. приложение П).

5. Конспект внеклассного мероприятия по окружающему миру. Данное мероприятие направлено на расширение кругозора и узнавание животных на основе различных игр (см. приложение Р).

6. Конспект урока №3 по русскому языку, представлен в виде технологической карты урока. Данный урок направлен на закрепление полученных знаний с использованием дидактических игр (см. приложение С).

Развитию потребностно-мотивационной сферы младшего школьника в познании, мы ввели такие задания в уроки, которые будут повышать интерес у детей, проявлять активность в учебном процессе.

Следует отметить, что для повышения потребностно-мотивационной сферы младшего школьника в познании, предложенную программу можно использовать как комплексно, так и отдельные ее части.

Выводы по главе 2

Изучая потребности ребенка, мы можем понять какие потребности доминируют у младшего школьника в использовании гаджетов и помочь в удовлетворении этих потребностей.

Для определения уровня потребностно-мотивационной сферы младшего школьника нами были разработаны следующие критерии: изменчивость, осознаваемые/неосознаваемые, телесные (физиологические), личностные (духовные). По каждому критерию мы определили параметры, которые помогают определить степень развития потребностно-мотивационной сферы младшего школьника.

Для выявления изменчивости мы выбрали методику «Игра-путешествие по морю любимых занятий».

Осознанность / неосознанность мы определили с помощью опросников: опросник для определения цели использования гаджетов. (Конева М.С., Боярчук А.Э.); опросник «Отношение младшего школьника к гаджету» (психологическая служба гимназии №524 в г.Санкт-Петербурге).

Степень удовлетворенности телесных или личностных потребностей мы определяли с помощью методики «Выбор».

Еще нами был проведен опросник на определение гаджет-привязанности: анкета «Как вы используете гаджеты?».

После проведенного нами констатирующего эксперимента с помощью разработанных степеней удовлетворенности мы провели обработку результатов. Данные результатов представлены в количественных результатах, таблицах, рисунках, качественном анализе.

По результатам наших исследований мы получили следующие показатели: материальные потребности преобладают, духовные потребности и вовсе отсутствуют. Низкий уровень гаджет-привязанности у младшего

школьника составляет 34%, средний – 58%, а высокий уровень составляет – 8%.

Также после проведения всех методик мы выявили степень удовлетворенности потребностей младшего школьника, по результатам наших исследований видно, что у опрошенных обучающихся в классе 54% удовлетворены, а 46% ответивших не удовлетворены, данный результат показывает нам что не все дети задумываются и понимают свою потребностно-мотивационную сферу, для каких целей они используют свои гаджеты, свою привязанность к ним.

Это позволяет нам сделать вывод о том, что привязанность к гаджетам у младших школьников находится на среднем уровне, отсюда и появляется в дальнейшем зависимость к устройствам. А это, в свою очередь, частично подтверждает нашу гипотезу о том, современным младшим школьникам, использующим гаджеты, свойственны в большей степени потребности во внимании, принятии, общении; в меньшей степени в безопасности, любви, познании, чем детям, не использующим гаджеты.

В связи с этим мы разработали программу, которая направлена на развитие потребностно-мотивационной сферы младшего школьника, а конкретно на потребность в познании. В программу включены занятия с детьми, которые строятся в игровой форме, что способствует созданию доброжелательной атмосферы, а также позволяет обучающимся быть открытым при взаимодействии со сверстниками и педагогом. Также предусмотрены занятия с родителями в виде беседы и тренингов, для дальнейшего поддержания потребности в познании у детей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Психологическая проблематика изучения особенностей потребностно-мотивационной сферы младшего школьника, использующего гаджеты, в наше время является актуальной, поскольку гаджет стал неотъемлемой частью жизни современного общества, и привязанность к устройствам ощущается все с большей силой.

Суммируя рассмотренные представления о мотивации и потребностях, мы остановились на таких определениях, как: мотив – динамический процесс физиологического и психологического плана, управляющий поведением человека, определяющий его направленность, организованность, активность и устойчивость. Мотивация – это совокупность факторов, поддерживающих и направляющих поведение, совокупность мотивов. Потребности – субъективные явления, побуждающие к деятельности и представляющие собой отражение нужды организма в чем-либо.

Мы выяснили, что мотивационная система у каждого человека индивидуальна, и является результатом совокупности разного рода потребностей и мотивов, которые представляют собой иерархическую систему. Есть ведущая потребность и ведущий мотив, есть второстепенные, и когда ведущая потребность удовлетворяется, она уступает место другой потребности, которая становится актуальной, тем самым мотивационная иерархия перестраивается.

Существует множество периодизаций потребностей от младенчества до подросткового возраста. В работе мы использовали периодизацию основных потребностей Д. Элькониной, А.Маслоу, а также характеристика развития мотивационной сферы по М.И. Лисиной.

Так же нам удалось выяснить, что любая потребность должна быть удовлетворена и использование гаджет устройств можно применять в образовании для повышения потребностно-мотивационно сферы младшего школьника в познании и самообразовании. Электронная инфраструктура в

образовательном учреждении имеет важную роль так как, информатизации образовательного процесса: проведение уроков с использованием ИКТ по различным предметам общеобразовательного курса; использование для закрепления знаний по другим предметам; организация компьютерного тестирования и проектной деятельности; использование для учебной деятельности образовательных ресурсов Интернет, все это поможет развивать потребностно-мотивационную сферу младшего школьника использующего гаджеты.

Для определения уровня потребностно-мотивационной сферы младшего школьника нами были разработаны следующие критерии: изменчивость, осознаваемые/неосознаваемые, телесные (физиологические), личностные (духовные). По результатам наших исследований мы получили следующие показатели: материальные потребности преобладают, духовные потребности и вовсе отсутствуют. Низкий уровень гаджет привязанности у младшего школьника составляет 34%, средний – 58%, а высокий уровень составляет – 8%.

Так же мы выявили степень удовлетворенности младшего школьника, по результатам наших исследований видно, что у опрошенных обучающихся в классе 54% удовлетворены, а 46% ответивших не удовлетворены своими ответами, данный результат показывает нам что не все дети задумываются и понимают свою потребностно-мотивационную сферу, для каких целей они используют свои гаджеты, свою привязанность к ним.

В помощь учителю и родителям нами была предложена программа, способствующая правильному обращению с гаджетами, для того чтобы минимизировать у младших школьников привязанность к ним, и повысить потребность и мотивацию ребенка в познании. Реализация программы будет осуществляться непосредственно на уроках, родительских собраниях и классных часах.

На занятиях используются различные технологии обучения с детьми: игры, работы в приложениях, задания на развитие творческого воображения.

Необходимо отметить, что основным методом, применяемый на занятиях – игровой. Именно в игре возможно создание доброжелательной атмосферы, ощущения безопасности и безусловного принятия ребенка. Занятия для родителей будут проводиться в виде бесед и тренингов.

Необычные игровые действия и задания стимулируют чувства удивления и интереса, способствуют формированию познавательной активности обучающихся.

Следует отметить, что для повышения потребностно-мотивационной сферы младшего школьника в познании, предложенную программу можно использовать как комплексно, так и отдельные ее части.

Список использованных источников

1. «Влияние планшета на ребенка (2-13)» – исследования и статистика. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/380749/>
2. «Дети Интернета» – исследования и статистика. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sites.google.com/site/kyrsbez/26-1>
3. Алексеев А.Г. Гаджеты: польза или вред для современного школьника? // Здоровье – основа человеческого потенциала: проблемы и пути их решения. 2016. № 1.
4. Апиш Ф.Н. Соотношение мотивов и потребностей: теоретический анализ научных подходов. // Вестник Адыгейского государственного университета. –2005. – 4.
5. Баллагас Р. Gartner. Bring Your Own Device research. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.gartner.com/itglossary/bring-your-own-device-byod>
6. Батюта, М.Б. Возрастная психология: учеб. пособие // М.Б. Батюта, Т.Н. Князева. – М.: Логос, 2015. –306 с.
7. Белкина, Л.К. Профилактика зависимости школьников от гаджетов посредством познавательных фактов на уроках технологии // Здоровье – основа человеческого потенциала: проблемы и пути их решения. 2016. –1.
8. Божович Л.И. Изучение мотивации поведения детей и подростков: Педагогика –1972. –361с.
9. Божович Л.И. Потребности, мотивы, их развитие и функция в формировании личности ребенка. — Рукопись, 1973. – 336с.
10. Борцова М.В., Некрасов С.Д. Отношения родителей к использованию дошкольником электронных гаджетов // Человек. Сообщество. Управление. – 2017. – 3.
11. Выготский Л.С. Исторический смысл психологического кризиса// Собр. Соч., т. 1. – М: 1982.

12. Выготский Л.С. Кризис семи лет // Выготский Л.С. Собр.соч. М.: Просвещение. 1984. 449 с.
13. Гамезо М.В., Герасимова В.С., Горелова Г.Г., Орлова Л.М. Возрастная психология: личность от молодости до старости // учеб. пособие для студентов. изд. М.: Просвещение. 2003. 230 с.
14. Гафла Е.С. Психолого-педагогические подходы к сущности понятия «Мотивация» в научных исследованиях // Новые технологии. 2012. № 1.
15. Гонгуадзе Т.В. статья «Родителям на заметку. Влияние гаджетов на здоровье детей.» [Электронный ресурс]// URL:<https://www.oum.ru/literature/roditelyam-o-detyah/roditeljam-na-zametku-vlijanie-gadjetov-na-zdorovye-detey/>
16. Даль В.И. Иллюстрированный толковый словарь живого великорусского языка / В.И. Даль; Под ред. В.П. Бутромеев. М.: Олма Медиа Гр., 2013. 448 с.
17. Зильберман М.А. Использование мобильных технологий (технологии BOYD) в образовательном процессе // Дидактика XXI века. Инновационные аспекты использования ИКТ в образовании, 2014. Том 2. С. 60.
18. Клевцова Е.В. Эволюция теории человеческих потребностей // ОНВ, 2007. № 5. С.59.
19. Колин К.К. Научные информационные ресурсы в системе опережающего образования. «Информационные ресурсы России». Москва, 1997. № 5.С.15–17.
20. Колозарики, П.В. Родители и гаджеты в большом городе // Шаги/Steps. – 2017. № 2.
21. Крайг Г. Психология развития: пер. с англ. СПб и др.: Питер 2010, 987 с.

22. Кудинова Е. Б. Влияние гаджетов на современных школьников // Молодой ученый, 2017. –16. –С. 464-465.
23. Кулагина И.Ю. Психология развития и возрастная психология м: учеб. пособие для вузов // И.Ю. Кулагина. – М.: Академический проект, 2015. – 420 с.
24. Курашинова А.Х. Гаджетомания и проблемы развития личности // ИСОМ, 2016. – 5. – С 1.
25. Леонтьев А.Н. Потребности. Мотивы. Эмоция. –М. –1971
26. Лисина М.И. Возникновение и развитие у детей потребности в общении // Формирование социогенных потребностей. – Тбилиси, 1974.
27. Лисина Н.И., Копчеля Г.И. Общение со взрослыми и психологическая подготовка детей к школе. – М.: Центр, 1987. – 43 с.
28. Лоуэн А. Психология тела: биоэнергетический анализ тела. М.: Институт Общегуманитарных Исследований, 2000.
29. Маслоу А. [Maslow А.Н.] Мотивация и личность: пер. с англ. Татлыбаевой А. М. – СПб.: Евразия, 1999
30. Мешков Н.И., Мешков Д.Н. Мотивация личности как ключевая проблема психологии // Интеграция образования, 2015. – 1. – С.78.
31. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: учебное пособие. – М.: Академия, 2000. – 452 с.
32. Никольская И.М, Грановская Р.М. Психологическая защита у детей. – М.: Речь, 2006. – 342 с.
33. Обухова Л.Ф. Возрастная психология: Учебник для СПО // Л.Ф. Обухова. – Люберцы: Юрайт, 2016. – 460 с.
34. Панферов В.Н. Общая психология. Теоретические основы: Учебник и практикум // В.Н. Панферов, М.С. Волохонская, А.В. Микляева. – М.: Юрайт, 2016. – 298 с.
35. Пашков А.Г. Личность в условиях информационной цивилизации: куда ведут человека электронные «Гаджеты» // Вестник Костромского

государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика, 2016. – 1.

36. Пыркин И.В. Влияние научно-технического прогресса на развитие личности и психическое здоровье человека // И.В. Пыркин, Морозов В.Ф. // СиБАК [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sibac.info/studconf/hum/iv/29197>.

37. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии: в 2 т. // С.Л. Рубинштейн. – М.: Педагогика, 1989. – Т.1. – 486 с.

38. Рыбалко Е. Ф. Возрастная и дифференциальная психология: Учеб. Пособие. – Л.: Издательство Ленинградского ун-та, 1990. – 256 с.

39. Санитарные правила и нормы СанПиН 2.2.2.542-96 "Гигиенические требования к видеодисплейным терминалам, персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы": утв. постановлением Госкомсанэпиднадзора РФ от 14 июля 1996 г. №14.

40. Седякин В.П., Соловьев И.В. Философия гаджетов // Научные ведомости БелГУ. Серия: Философия. Социология. Право, 2013. – 23. – С 166.

41. Смирнова Е. О. Детская психология: учеб. для вузов Е.О. Смирнова. – М.: Книга по Требованию, 2012. – 304 с.

42. Смирнова Е.О. Психология ребенка: От рождения до семи лет: учеб. для пед. вузов и училищ. – М.: Школа-пресс, 1997. – 383 с.

43. Стеничкина В.Г. Актуальные вопросы обучения и воспитания в начальной школе // новая наука: стратегии и векторы развития, 2017. Часть 1. – с 81.

44. Табурца В.А. Влияние гаджетов на психику ребенка: маркеры проблемы, спектр последствий // Научно-методический электронный журнал «Концепт», 2016. – Т. 15.

45. Урунтаева Г. А. Детская психология. учебник Г.А. Урунтаева. – М.: Академия, 2014. – 336 с.

46. Ушинский К.Д. Первые уроки логики. – М.: Наука, 1948. – 554 с.

47. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 24.04.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 25.11.2013; с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2014) // Собрание законодательства РФ, 31.12.2012. №303

48. Фрейд З. «Очерк истории психоанализа». СПб.; Алетейя.1999 [Электронный ресурс]. – Режим доступа :<https://studbooks.net/1689311/psihologiya/neofreydizm>

49. Хекхаузен Х. [Heckhausen H.] Психология мотивации достижения Психология мотивации достижения // Хекхаузен Х. – СПб.: Речь, 2001. – 256 с.

50. Хухлаева О.В. Психология развития и возрастная психология: учеб. для академ. бакалавриата // О.В. Хухлаева, Е.В. Зыков, Г.В. Бубнова: – Люберцы: Юрайт, 2016. – 367 с.

51. Шадриков В.Д. Психология деятельности и способности человека: учеб. пособие, 2-е изд., перераб. и доп. – М.; Издательская корпорация "Логос", 1996. – 320 с.

52. Шадриков В.Д. Общая психология: Учебник для академического бакалавриата // В.Д. Шадриков, В.А. Мазилев: – Люберцы: Юрайт, 2016. – 411 с.

53. Шаповаленко, И.В. Психология развития и возрастная психология: учеб. и практ. для академ. бакалавриата // И.В. Шаповаленко. – Люберцы: Юрайт, 2016. –576 с.

54. Эльконин Д.Б. Психология развития: учеб. Пособие для студ. Высш. Учеб. Заведений // Д.Б. Эльконин. – М.: Издательский центр «Академия», 2001. –144 с.

Приложения

Приложение А

Методика «Игра-путешествие по морю любимых занятий»

Остров труда

1. Мастерить.
2. Шить или вязать.
3. Ухаживать за животными или растениями.
4. Изготавливать игрушки.

Остров красоты

1. Петь.
2. Танцевать.
3. Ходить и ездить на экскурсии.
4. Рисовать.

Остров игр

1. Играть в подвижные игры.
2. Заниматься спортом.
3. Играть в шахматы и шашки.
4. Участвовать в КВН и других конкурсах.

Остров знаний

1. Читать книги.
2. Рассматривать художественные альбомы и открытки.
3. Слушать стихи и музыку.
4. Помогать младшим и сверстникам в учебе.

Письменный опрос обучающихся

1.Какие гаджеты есть у Вас дома?

- Смартфон
- Персональный компьютер/ноутбук
- Телевизор
- Игровая приставка
- Планшет

2.Какими гаджеты Вы используете?

- Смартфон
- Персональный компьютер/ноутбук
- Телевизор
- Игровая приставка
- Планшет

3.Как часто ты пользуешься гаджетами?

- Менее часа в день
- 1-3 часа в день
- Более 3 часов в день
- Вообще не пользуюсь

4.Чем Вы занимаетесь в свободное время?

- Читаю различную литературу
- Играю с друзьями
- Сажу за компьютером
- Смотрю телевизор

5.Для чего ты используешь гаджеты?

- Общение
- Чтение новостей
- Просмотр различных видеозаписей
- Игра в видеоигры
- Поиск информации

Результаты методики «Выбор»

Фамилия, имя	Духовные потребности	Материальные потребности
Виктория Б.		Дом, машину, телефон
Владислав Б.		Машину ,вартиру, одежду, телефон
Матвей Б.		Телефон айфон
Дмитрий В.		Машину, игрушки
София Г.		Конфеты
Алиса Г.		одежду, платья, туфли, машину
Константин Д.		Дом, папе машину, игрушки
Глеб Д.		Машину, телефон
Екатерина Е.		Квартиру
Семен К.		Папе машину, приставку, дом телефон
Лилия К.		Машину
Юля К.		Одежду, замок для кукол, дом
Маргарита М.		Машину, квартиру
Владимир Н.		Лего, машину, квариру, мебель
Амин Н.		Машину
Арина П.		Дом, одежду
Максим П.		Маме машину, дом, телефон, приставку
Кирилл П.		Дом, игрушки
Арина П.		Одежду, туфли, платья
Артур Р.		Дом, дачу
Демид Р.		Подарки семье
Алиса С.		Конфеты
Милана С.		
Иван Т.		
Максим Ч.		Дом, машину
Максим Ч.		

Продолжение таблицы 2

Результаты методики «Выбор» (продолжение)

Фамилия, имя	Индивидуальные потребности	Общественные потребности
Виктория Б.		
Владислав Б.		старикам
Матвей Б.		
Дмитрий В.		
София Г.	кошку, собаку	детям без родителей
Алиса Г.	волосы, очки	животным
Константин Д.		
Глеб Д.	лазерную указку	
Екатерина Е.	Книгу	маме, папе
Семен К.		
Лилия К.		пожилым людям
Юля К.	очки, волосы	на школу
Маргарита М.		бездомным животным
Владимир Н.		
Амин Н.		
Арина П.		бедным
Максим П.		
Кирилл П.		
Арина П.	фотоаппарат	животным
Артур Р.		
Демид Р.		
Алиса С.		
Милана С.		бедным, маме, папе, бабе, деду
Иван Т.	на биатлон, новую книгу	бездомным животным
Максим Ч.	книгу интересную	
Максим Ч.	черепаху	

Результаты методики «Выбор» (окончание)

Фамилия, имя	Ты доволен(льна) своим ответом?
Виктория Б.	нет
Владислав Б.	да
Матвей Б.	нет
Дмитрий В.	нет
София Г.	да
Алиса Г.	да
Константин Д.	нет
Глеб Д.	нет
Екатерина Е.	да
Семен К.	нет
Лилия К.	да
Юля К.	да
Маргарита М.	да
Владимир Н.	нет
Амин Н.	нет
Арина П.	да
Максим П.	да
Кирилл П.	нет
Арина П.	да
Артур Р.	да
Демид Р.	да
Алиса С.	да
Милана С.	да
Иван Т.	нет
Максим Ч.	да
Максим Ч.	нет

Результаты методики «Путешествие по морю любимых занятий»

Фамилия, имя	Остров труда	Остров красоты
Виктория Б.	Ухаживать за животными и растениями	Танцевать
Владислав Б.	Мастерить	Ходить и ездить на экскурсии
Матвей Б.		Танцевать
Дмитрий В.	Ухаживать за животными и растениями	Рисовать
София Г.	Ухаживать за животными и растениями	Рисовать
Алиса Г.	Делать поделки	Танцевать
Константин Д.	Ухаживать за животными и растениями	Рисовать
Глеб Д.	Мастерить	Танцевать
Екатерина Е.	Мастерить	Ходить и ездить на экскурсии
Семен К.	Мастерить	Рисовать
Лилия К.	Ухаживать за животными и растениями	Рисовать
Юля К.	Шить или вязать	Петь
Маргарита М.	Шить или вязать	Петь
Владимир Н.	Рисовать	Петь
Амин Н.	Шить или вязать	Рисовать
Арина П.	Мастерить	Рисовать
Максим П.	Мастерить	Танцевать
Кирилл П.	Мастерить	Ходить и ездить на экскурсии
Арина П.	Изготавливать игрушки	Рисовать
Артур Р.	Мастерить	Ходить и ездить на экскурсии
Демид Р.	Ухаживать за животными и растениями	Рассказывать стихи
Алиса С.	Ухаживать за животными и растениями	Ходить и ездить на экскурсии
Милана С.	Шить или вязать	Танцевать
Иван Т.	Ухаживать за животными и растениями	Рисовать
Максим Ч.	Ухаживать за животными и растениями	Петь
Максим Ч.	Делать из лего	Рисовать

Результаты методики «Путешествие по морю любимых занятий»
(продолжение)

Фамилия, имя	Остров игр	Остров знаний
Виктория Б.	Играть в телефоне	Слушать стихи и музыку
Владислав Б.	Играть в подвижные игры	Читать книги
Матвей Б.	Играть в подвижные игры	Рассматривать альбомы и открытки
Дмитрий В.	Играть в подвижные игры	Слушать стихи и музыку
София Г.	Заниматься спортом	Читать книги
Алиса Г.	Участвовать в конкурсах	Слушать стихи и музыку
Константин Д.	Играть в шахматы и шашки	Слушать стихи и музыку
Глеб Д.	Играть в подвижные игры	Читать книги
Екатерина Е.	Заниматься спортом	Читать книги
Семен К.	Заниматься спортом	Слушать стихи и музыку
Лилия К.	Играть в шахматы и шашки	Читать книги
Юля К.	Играть в шахматы и шашки	Рассматривать альбомы и открытки
Маргарита М.	Играть в подвижные игры	Слушать стихи и музыку
Владимир Н.	Играть в подвижные игры	Слушать стихи и музыку
Амин Н.	Заниматься спортом	Рассматривать альбомы и открытки
Арина П.	Заниматься спортом	Читать книги
Максим П.	Играть в подвижные игры	Слушать стихи и музыку
Кирилл П.	Играть в подвижные игры	Слушать стихи и музыку
Арина П.	Участвовать в конкурсах	Читать книги
Артур Р.	Заниматься спортом	Помогать младшим и сверстникам в учебе
Демид Р.	Заниматься спортом	Помогать младшим и сверстникам в учебе
Алиса С.	Играть в шахматы и шашки	Слушать стихи и музыку
Милана С.	Играть в подвижные игры	Читать книги
Иван Т.	Заниматься спортом	Читать книги
Максим Ч.	Играть в шахматы и шашки	Рассматривать альбомы и открытки
Максим Ч.	Играть в подвижные игры	Рассматривать альбомы и открытки

Результаты методики «Путешествие по морю любимых занятий» (окончание)

Фамилия, имя	Нравиться ли тебе твое занятие?
Виктория Б.	да
Владислав Б.	нет
Матвей Б.	нет
Дмитрий В.	да
София Г.	да
Алиса Г.	нет
Константин Д.	да
Глеб Д.	нет
Екатерина Е.	да
Семен К.	да
Лилия К.	нет
Юля К.	нет
Маргарита М.	да
Владимир Н.	да
Амин Н.	нет
Арина П.	нет
Максим П.	нет
Кирилл П.	да
Арина П.	нет
Артур Р.	нет
Демид Р.	да
Алиса С.	да
Милана С.	да
Иван Т.	да
Максим Ч.	нет
Максим Ч.	нет

Результаты анкетирования

Фамилия, имя	Играю в игры	В образовательных целях	Во время путешествий
Виктория Б.	+	+	
Владислав Б.	+	+	
Матвей Б.	+		
Дмитрий В.	+	+	
София Г.			
Алиса Г.	+		
Константин Д.	+		
Глеб Д.	+		
Екатерина Е.		+	
Семен К.	+	+	
Лилия К.	+	+	
Юля К.	+		
Маргарита М.		+	
Владимир Н.	+	+	
Амин Н.	+		
Арина П.		+	
Максим П.	+	+	
Кирилл П.		+	
Арина П.	+	+	
Артур Р.	+	+	
Демид Р.	+	+	
Алиса С.	+	+	
Милана С.	+	+	
Иван Т.		+	
Максим Ч.			
Максим Ч.	+	+	

Результаты анкетирования (продолжение)

Фамилия, имя	Просмотр ТВ, видео	Для связи с друзьями, семьей	Для чтения
Виктория Б.	+	+	+
Владислав Б.	+		
Матвей Б.	+	+	+
Дмитрий В.	+		
София Г.	+		+
Алиса Г.	+		+
Константин Д.	+		
Глеб Д.	+	+	+
Екатерина Е.	+		
Семен К.	+		
Лилия К.			+
Юля К.			
Маргарита М.	+		
Владимир Н.	+		+
Амин Н.	+		
Арина П.	+	+	+
Максим П.			
Кирилл П.			
Арина П.			+
Артур Р.	+		+
Демид Р.	+		+
Алиса С.	+		
Милана С.	+		+
Иван Т.	+		+
Максим Ч.			
Максим Ч.	+		

Результаты анкетирования (окончание)

Фамилия, имя	Слушаю музыку	Баллы	Уровень	Доволен(льна)ли ты своим выбором?
Виктория Б.		5	Высокий	да
Владислав Б.		3	Средний	нет
Матвей Б.	+	5	Высокий	да
Дмитрий В.		3	Средний	нет
София Г.	+	3	Средний	нет
Алиса Г.	+	4	Средний	да
Константин Д.		2	Низкий	да
Глеб Д.		4	Средний	нет
Екатерина Е.		2	Низкий	да
Семен К.	+	4	Средний	да
Лилия К.		3	Средний	нет
Юля К.		1	Низкий	да
Маргарита М.		2	Низкий	да
Владимир Н.		4	Средний	нет
Амин Н.		2	Низкий	нет
Арина П.		4	Средний	да
Максим П.		2	Низкий	да
Кирилл П.		1	Низкий	нет
Арина П.		3	Средний	да
Артур Р.		4	Средний	да
Демид Р.		4	Средний	да
Алиса С.		3	Средний	нет
Милана С.		4	Средний	да
Иван Т.		3	Средний	да
Максим Ч.		0	Низкий	да
Максим Ч.		3	Средний	нет

Письменный опрос обучающихся

Фамилия, имя	Какие гаджеты есть у Вас дома?				
	Смартфон	ПК	ТВ	Игровая приставка	Планшет
Виктория Б.	+	+	+	-	+
Владислав Б.	-	+	+	-	+
Матвей Б.	-	+	+	-	+
Дмитрий В.	+	+	+	+	+
София Г.	-	+	+	-	+
Алиса Г.	+	+	+	-	+
Константин Д.	-	+	+	-	+
Глеб Д.	+	+	+	-	+
Екатерина Е.	-	+	+	-	+
Семен К.	-	+	+	+	+
Лилия К.	-	-	+	-	+
Юля К.	-	-	+	+	-
Маргарита М.	+	-	+	+	+
Владимир Н.	+	+	+	+	+
Амин Н.	+	+	+	+	+
Арина П.	-	-	+	-	+
Максим П.	+	+	+	+	-
Кирилл П.	-	+	+	-	-
Арина П.	+	+	+	-	-
Артур Р.	+	+	+	-	+
Демид Р.	+	+	+	-	+
Алиса С.	+	+	+	-	+
Милана С.	-	+	+	-	+
Иван Т.	+	-	+	+	+
Максим Ч.	-	-	+	-	-
Максим Ч.	+	+	+	-	+

Письменный опрос обучающихся (продолжение)

Фамилия, имя	Какие гаджеты Вы используете?				
	Смартфон	ПК	ТВ	Игровая приставка	Планшет
Виктория Б.	+	+	+	-	+
Владислав Б.	-	+	+	-	+
Матвей Б.	-	+	+	-	+
Дмитрий В.	+	+	+	+	+
София Г.	-	+	+	-	+
Алиса Г.	+	+	+	-	+
Константин Д.	-	+	+	-	+
Глеб Д.	+	+	+	-	+
Екатерина Е.	-	+	+	-	+
Семен К.	-	+	+	+	+
Лилия К.	-	-	+	-	+
Юля К.	-	-	+	+	-
Маргарита М.	+	+	-	+	+
Владимир Н.	+	+	+	-	+
Амин Н.	+	-	+	+	+
Арина П.	-	-	+	-	+
Максим П.	-	+	+	-	-
Кирилл П.	-	+	+	-	-
Арина П.	+	+	+	-	-
Артур Р.	+	-	-	-	-
Демид Р.	-	+	+	-	+
Алиса С.	+	-	+	-	+
Милана С.	-	+	+	-	+
Иван Т.	+	-	+	+	+
Максим Ч.	-	-	+	-	-
Максим Ч.	+	-	+	-	+

Письменный опрос обучающихся (продолжение)

Фамилия, имя	Как часто ты пользуешься гаджетами?			
	Менее часа в день	1-3 часа в день	Более 3 часов	Вообще не пользуюсь
Виктория Б.	-	+	-	-
Владислав Б.	-	+	-	-
Матвей Б.	-	+	-	-
Дмитрий В.	+	+	-	-
София Г.	-	+	-	-
Алиса Г.	+	-	-	-
Константин Д.	-	+	-	-
Глеб Д.	-	+	-	-
Екатерина Е.	+	-	-	-
Семен К.	-	+	-	-
Лилия К.	+	-	-	-
Юля К.	-	-	-	+
Маргарита М.	-	+	-	-
Владимир Н.	+	-	-	-
Амин Н.	-	-	+	-
Арина П.	+	-	-	-
Максим П.	-	+	-	-
Кирилл П.	-	+	-	-
Арина П.	+	-	-	-
Артур Р.	-	+	-	-
Демид Р.	-	+	-	-
Алиса С.	-	+	-	-
Милана С.	-	+	-	-
Иван Т.	-	-	-	-
Максим Ч.	+	-	-	-
Максим Ч.	-	+	-	-

Письменный опрос обучающихся (продолжение)

Фамилия, имя	Для чего ты используешь гаджеты?				
	Общение	Чтение новостей	Просмотр видео	Игра в видеоигры	Поиск инфо.
Виктория Б.	+	-	+	-	+
Владислав Б.	+	+	-	-	+
Матвей Б.	-	-	+	+	-
Дмитрий В.	-	-	+	+	-
София Г.	-	+	+	-	-
Алиса Г.	+	-	-	+	+
Константин Д.	+	-	+	-	+
Глеб Д.	-	-	+	+	-
Екатерина Е.	-	+	+	-	-
Семен К.	+	-	+	+	-
Лилия К.	-	+	-	-	+
Юля К.	-	-	+	-	-
Маргарита М.	+	-	+	+	-
Владимир Н.	-	+	+	+	+
Амин Н.	+	-	+	+	+
Арина П.	+	+	-	-	+
Максим П.	-	-	-	+	-
Кирилл П.	+	-	+	-	-
Арина П.	+	-	+	-	-
Артур Р.	+	-	-	-	-
Демид Р.	-	-	-	+	-
Алиса С.	-	-	+	-	-
Милана С.	+	-	+	+	+
Иван Т.	+	-	-	+	-
Максим Ч.	-	-	+	-	-
Максим Ч.	-	-	+	+	-

Письменный опрос обучающихся (окончание)

Фамилия, имя	Устраивает ли тебя время их использования?
Виктория Б.	да
Владислав Б.	да
Матвей Б.	да
Дмитрий В.	да
София Г.	да
Алиса Г.	нет
Константин Д.	да
Глеб Д.	да
Екатерина Е.	нет
Семен К.	да
Лилия К.	нет
Юля К.	да
Маргарита М.	нет
Владимир Н.	нет
Амин Н.	да
Арина П.	нет
Максим П.	нет
Кирилл П.	да
Арина П.	нет
Артур Р.	да
Демид Р.	нет
Алиса С.	да
Милана С.	да
Иван Т.	да
Максим Ч.	нет
Максим Ч.	нет

Опросник отношение младшего школьника к гаджету

Вопросы	Ответили "да",%	Ответили "нет", %
Хотел(а) бы ты получить гаджет в подарок?	50	50
Играешь ли ты более 30 мин?	50	50
Появляются ли отрицательные эмоции когда тебе запрещают играть	62	38
Есть ли у тебя положительные эмоции во время игры	77	23
Часто вспоминаешь о гаджете?	46	54
Гаджет нужен тебе для игры?	73	27
Обсуждаешь ли ты ПК с друзьями	23	77
Устраивают ли тебя ответы на вопросы	50	50

Программа.

Конспект родительского семинара №1

«Современные дети и гаджеты: вред и польза»

Тема: Современные дети и гаджеты: вред и польза.

Цель: Расширение и углубление знаний родителей о проблемах взаимодействия детей с современными гаджетами.

Задачи:

- 1.Выяснить у родителей, какими гаджетами пользуются их дети.
- 2.Провести анкету среди родителей, проанализировать результаты вместе.
- 3.Совместно с родителями выявить проблемы взаимодействия детей с современными гаджетами.
- 4.С помощью видеоролика «Как компьютерные игры берут контроль над человеком» показать родителям, какие психологические проблемы могут возникнуть у детей.
- 5.Познакомить родителей с рекомендациями для правильного подбора и применения игровых программ, познакомить с основными жанрами компьютерных игр.
- 6.Дать рекомендации, что необходимо соблюдать при игре в компьютер.

Форма проведения: комбинированная

Участники тренинга: учитель и родители

Инструментарий и раздаточный материал: рекомендации для родителей, видеоролик, компьютер, тест.

Подготовительная работа к собранию:

- 1.Составление беседы с родителями.
- 2.Подбор видеоролика по теме собрания.
4. Подбор теста для родителей «Определение зависимости от компьютерных игр» (Приложение 1)

5. Составление рекомендаций для правильного подбора и применения игровых программ (Приложение 2)

6. Составление описания жанров компьютерных игр для детей. (Приложение 3)

Актуальность: в обществе все больше распространяется мнение о том, что гаджеты опасны для психики ребенка: развивают в нем агрессивность, сужают круг интересов, обедняют эмоциональную сферу.

Учеными доказано, что современные гаджеты негативно влияют на здоровье детей. Ухудшается зрение, возникают проблемы с позвоночником и многое другое. Дети младшего школьного возраста проводят немало времени за игрой в телефоне или планшете. Многие родители задаются вопросом, как «оторвать ребенка от компьютера».

Поэтому, данная тема на сегодняшний день очень актуальна для проведения родительского собрания.

Ход семинара:

Вводная часть.

Здравствуйте, уважаемые родители! Я очень рада видеть вас на нашем собрании. Сегодня мы вместе собрались, чтобы обсудить злободневную тему: «Проблема взаимодействия детей с современными гаджетами». Мы вместе постараемся разобраться, в плюсах и минусах современных гаджетов. Какие проблемы могут возникнуть у детей при взаимодействии с современными гаджетами, а в частности с компьютерными играми.

Тренинг.

Цель: Выяснить отношение родителей к ребенку, использующему гаджеты. Уважаемые родители! Предлагаю всем сесть в круг лицом друг к другу. Мы будем передавать из рук в руки мячик, высказывать свою точку зрения и аргументы по предлагаемому вопросу. Первый вопрос – мячик передают по

часовой стрелке, второй вопрос - мячик передают против часовой стрелки и т.д.

Вопросы:

1. Какими гаджетами пользуется ваш ребенок?

2. Чем является компьютер в вашей семье? Приведите примеры ситуаций из вашей жизни, связанных с положительными и отрицательными эмоциями по поводу использования компьютера.

3. Что сделаем, чтобы не повторять ежедневно: “Ты опять весь день просидел(а) за компьютером”?

(Родители отвечают на вопросы, высказывают свою точку зрения и аргументы по предлагаемому вопросу, разрабатывают рекомендации)

-Учитель: а теперь предлагаю вам ответить на вопросы теста, которые помогут вам определить, развивается ли у вашего ребенка зависимость от разнообразных электронных девайсов. (Родители отвечают на вопросы теста, проводят анализ результатов).

-Учитель: Поднимите, пожалуйста, руки у кого вышло, что компьютерная зависимость явно выражена, у кого – ребенок расположен к ней. А у кого из вас ребенок не находится в зоне риска? (Родители поднимают руки).

Основная часть.

Ребёнка 21 века невозможно представить без электронных гаджетов и Интернета. Гаджеты стали неотъемлемой частью всех сфер нашей деятельности. Но вот вопрос: способствует ли это развитию ребёнка школьного возраста или, напротив, сдерживает его? Компьютер, планшеты, смартфоны, и в самом деле очень необычная игрушка. Существуют как сторонники, так и противники применения гаджетов в деятельности детей школьного возраста.

А как считаете вы: можно ли и нужно ли школьнику общаться с гаджетами?

А для этого устроим дебаты. Нужно разделиться на две команды. За столом с красными кружочками - сторонники применения современных гаджетов в школьном воспитании, а за столом с желтыми - его противники. Задача команд – посоветоваться и постараться убедить членов другой команды в истинности вашего мнения. (Родители делятся на две команды. Команда «Вред», команда «Польза». (Обсуждают в течении 5 минут, далее участники команды по очереди выступают).

Как видите у современных гаджетов есть и положительные и отрицательные стороны. Один из важных факторов риска - это нагрузка на психику. Предлагаю ознакомиться с видеорепортажем корреспондента первого канала «Как компьютерные игры берут контроль над человеком» (Просмотр видеоролика на интерактивной доске).

Между здоровьем и болезненным пристрастием - тонкая грань. В сюжете данного видео грань разрушена. Чтобы нам не довести до такой крайности, психическую нагрузку нужно уменьшить. Во-первых, в работе следует делать перерывы, а во-вторых, необходимо следить за содержательной стороной работы на компьютере. (Родители высказывают свое мнение о просмотренном.)

Уважаемые родители! Для вас я приготовила рекомендации по правильному подбору и применению игровых программ. (Учитель раздает каждому памятки-рекомендации).

Успеваемость детей в школе, увлеченных компьютерами и планшетами, снижается, а круг интересов замыкается на играх и социальных сетях.

Вывод:

- 1.Ограничивать время ребенка, которое он проводит за современными мультимедийными гаджетами;
- 2.Больше акцентировать внимание ребят на подвижных играх, на времяпровождении на природе и занятиях спортом;

3. Игры за планшетом лучше сократить до получаса в день;

4. В особо сложных случаях, когда ребенок ведет себя совсем неадекватно, при запрете планшета лучше всего обратиться к помощи специалиста – детского психолога.

Заключение.

Уважаемые родители, хочется отметить, что очень важно научить ребенка придерживаться чувства меры, правильно подбирать вместе компьютерные игры. И чтобы компьютер здоровью не повредил, именно вам, родители, необходимо регламентировать время, которое ребёнок проводит за компьютером.

Я благодарю вас за участие в нашем семинаре. Желаю, чтобы наши дети любую жизненную задачу смогли решить сами, а если и прибегали к технике, то делали это с умом и вашей помощью.

Приложение 1

Тест для родителей

«Определение компьютерной зависимости у младших школьников»

1. Как часто ваш ребенок играет за компьютером?

- А) каждый день – 3 балла;
- б) через день – 2 балла;
- в) когда нечем заняться – 1 балл.

2. Сколько времени он тратит на компьютерные игры ежедневно?

- А) 2-3 ч и больше – 3 балла;
- б) час или 2 ч – 2 балла;
- в) час максимум – 1 балл.

3. Кто выключает компьютер ребенка?

- А) вы – 3 балла;
- б) иногда вы, иногда ребенок – 2 балла;
- в) ребенок самостоятельно – 1 балл.

4. Когда у вашего ребенка появляется свободное от учебы время, он...

- а) сидит за компьютером – 3 балла;
- б) иногда может и сесть за компьютер – 2 балла;
- в) гуляет на улице или занимается домашними делами – 1 балл.

5. Прогуливал ли ваш ребенок учебу или другое важное мероприятие ради того, чтобы поиграть за компьютером?

- А) да, прогуливал – 3 балла;
- б) было пару раз, но не очень важное событие – 2 балла;
- в) нет – 1 балл.

6. Делится ли ребенок впечатлениями о какой-либо компьютерной игре с вами?

- А) да, постоянно – 3 балла;
- б) иногда рассказывает – 2 балла;
- в) редко, почти никогда – 1 балл.

7. Какую роль в жизни ребенка играет компьютер?

- А) это для него все или почти все – 3 балла;
- б) значит много, но есть много других вещей, которые для него важны не меньше – 2 балла;
- в) ребенок особенно не интересуется компьютером – 1 балл.

Рекомендации по результатам анализа тестирования:

3) Если набрано 18-21 баллов.

Компьютерная зависимость явно выражена

- Составьте график работы за компьютером или, лучше всего, -«режим дня» для ребенка, где будет указано, какое количество времени он может проводить за компьютером (оптимально до 30-60 мин в день).
- Проводите со своим ребенком больше времени. Это могут быть, к примеру, совместные прогулки (в магазин, кинотеатр, парк).

- Чаще приглашайте друзей ребенка к себе домой, но следите за тем, чтобы они не собирались вокруг компьютера.
- Если ребенок ведет себя раздражительно, то не нужно с ним спорить, оскорблять.
- Дети, у которых наблюдается компьютерная зависимость, очень раздражительны и агрессивны, нужно действовать постепенно и незаметно для самого ребенка.
- Помните: здоровье вашего ребенка в ваших руках.

2) Если набрано 12-17 баллов.

Ребенок не страдает компьютерной зависимостью, но расположен к ней

- Следите за тем, чтобы ребенок не увеличивал время, проводимое за компьютером.
- Главное – не допустить того, чтобы ребенок стал компьютеро-зависимым

3) Если набрано 7-11 баллов.

Ребенок не находится в зоне риска компьютерной зависимости

Участвуйте в жизни ребенка, тогда в будущем он будет так же психологически устойчив и к другим зависимостям.

Приложение 2

Рекомендации для правильного подбора и применения игровых программ

с целью воспитания и развития младшего школьника:

- Прежде всего, выбирайте жанр игры в соответствии с темпераментом и склонностями ребёнка: одним детям лучше подходят спокойные, размеренные игры, другим – активные, динамические.
- Разрешайте дольше играть в игры с исследовательским содержанием, чем с развлекательным. Если ребёнок проявляет инициативу, пытается разрешить возникшую проблему, анализирует сложившуюся ситуацию

- и делает из неё выводы – такая игра, несомненно, содержит элементы исследования.
- Не прерывайте игру ребёнка до завершения эпизода – малыш должен покинуть компьютер с сознанием успешно выполненного дела.
- Продолжительность игры выбирайте в соответствии с возрастом ребёнка и характером игры. Ритм и продолжительность игры должны быть сбалансированы: если ритм игры напряжён, то игра не должна быть продолжительной.
- Постарайтесь, чтобы ребёнок усвоил главный принцип продолжительности игровых сеансов – нельзя играть в игры в ущерб жизненно важным занятиям, таким как сон, еда, отдых, физкультура, игры на свежем воздухе и др.

Приложение 3

Характеристика основных жанров компьютерных игр

- **Игра-головоломка:** предполагает решение игроком задач логического характера. Обязательно включите несколько игр-головоломок в игровой набор вашего ребенка, так как они способствуют формированию логического мышления.
- **Обучающие компьютерные игры:** помогают ребенку освоить новые умения и приобрести знания в процессе игры.
- **Сюжет игры-симулятора:** предполагает воспроизведение в игровой ситуации действий из реальной жизни.

Конспект родительского семинара №2

"Правила безопасности и этика в Интернете"

Тема: «Правила безопасности и этика в Интернете».

Цели и задачи:

- актуализировать проблему безопасности детей в сети интернет;
- побудить родителей задуматься о собственной роли и ответственности за безопасность детей в сети интернет;
- поддержать положительный опыт семейного пользования интернетом;
- познакомить родителей с правилами безопасности при работе с интернетом и детскими браузерами;
- рассказать родителям о правилах общения в Интернете.

Оборудование для проведения собрания: проектор, экран, ноутбук.

Раздаточный материал: рекомендации для родителей (приложение 1)

Форма проведения: комбинированная

Участники тренинга: учитель и родители

Подготовительная работа: разработка памяток для родителей обучающихся.

Ход семинара:

Вступительное слово учителя.

– В социальном пространстве информация распространяется быстро, благодаря техническим возможностям. Сама информация часто носит противоречивый, агрессивный и негативный характер и влияет на социально-нравственные ориентиры общественной жизни. В связи с этим, возникает проблема информационной безопасности, без решения которой не представляется возможным полноценное развитие не только личности, но и общества. Современный школьник, включенный в процесс познания, оказывается незащищенным от потоков информации. Пропаганда жестокости средствами массовой информации, возрастающая роль Интернета, отсутствие цензуры является не только социальной, но и педагогической проблемой.

Жизненных ситуаций, где ребенок способен нашкодить, множество, но тут, откуда не возьмись, добавилась еще одна проблема – Интернет. А там их ждет множество опасностей, о которых они даже и не подозревают. Интернет общение в жизни ребенка — это хорошо или плохо? Нужно ли ограничивать общение детей в сети? Важно ли прививать этические понятия ребенку по отношению к общению в Интернете?

На эти и другие вопросы мы постараемся ответить.

Мотивация к деятельности. Тренинг

Родители по одному высказывают свою точку зрения и аргументы по предлагаемому вопросу.

Вопросы:

– Чем является компьютер в вашей семье? Приведите примеры ситуаций из вашей жизни, связанных с положительными и отрицательными эмоциями по поводу использования компьютера.

– Что сделаем, чтобы не повторять ежедневно: “Ты опять весь день просидел (а) за компьютером”?

– Какую пользу извлекает Ваш ребенок при использовании сети Интернет?

– Какие опасности ждут Вашего ребенка в сети Интернет?

(Учитель и родители слушают друг друга, ведется беседа.)

Слово учителя:

И обучающимся, и родителям необходимо знать о том, что в виртуальном мире существует целый свод правил, которыми нужно руководствоваться при работе и общении в сети. Интернет может быть прекрасным местом как для обучения, так и для отдыха и общения с друзьями. Но, как и весь реальный мир, Сеть тоже может быть опасна. Перед тем, как разрешить детям выходить в Интернет самостоятельно, следует установить ряд правил, с которыми должен согласиться ваш ребенок. Если вы не уверены, с чего начать, вот

несколько рекомендаций, как сделать посещение Интернета для детей полностью безопасным.

Десять фактов, которые нужно сообщить детям ради безопасности в Интернете:

Приложение 1

Рекомендации (раздаются родителям):

1. Поощряйте детей делиться с вами их опытом в Интернете. Посещайте Сеть вместе с детьми.
2. Научите детей доверять интуиции. Если их в Интернете что-либо беспокоит, им следует сообщить об этом вам.
3. Если дети общаются в чатах, используют программы мгновенного обмена сообщениями, играют или занимаются чем-то иным, требующим регистрационного имени, помогите ребенку его выбрать и убедитесь, что оно не содержит никакой личной информации.
4. Настаивайте на том, чтобы дети никогда не выдавали своего адреса, номера телефона или другой личной информации, например, места учебы или любимого места для прогулки.
5. Объясните детям, что разница между правильным и неправильным одинакова: как в Интернете, так и в реальной жизни.
6. Научите детей уважать других в Интернете. Убедитесь, что они знают о том, что правила хорошего поведения действуют везде — даже в виртуальном мире.
7. Настаивайте, чтобы дети уважали собственность других в Интернете. Объясните, что незаконное копирование чужой работы — музыки, компьютерных игр и других программ — является кражей.
8. Скажите детям, что им никогда не следует встречаться с друзьями из Интернета. Объясните, что эти люди могут оказаться совсем не теми, за кого себя выдают.

9. Скажите детям, что не все, что они читают или видят в Интернете, — правда. Приучите их спрашивать вас, если они не уверены.

10. Контролируйте деятельность детей в Интернете с помощью современных программ. Они помогут отфильтровать вредное содержимое, выяснить, какие сайты посещает ребенок и что он делает на них.

Какими внутрисемейными правилами следует руководствоваться при использовании Интернета?

Выработайте вместе с детьми соглашение по использованию Интернета. В нем должны быть описаны права и обязанности для каждого члена семьи. А также – четко сформулированы следующие пункты:

- Какие сайты могут посещать дети и что им разрешается там делать.
- Сколько времени ваши дети могут проводить в Интернете.
- Что делать, если что-нибудь вызывает у ваших детей ощущение дискомфорта.
- Как защитить личные данные.
- Как следить за безопасностью.
- Как вести себя вежливо и корректно.
- Как пользоваться службами чатов, группами новостей и мгновенными сообщениями.

Заключение

Не стоит думать, что Интернет – это безопасное место, в котором ваши дети могут чувствовать себя защищенными. Надеюсь, что вы понимаете, что использование только средств воспитательной работы без организации действенного контроля – это практически бесполезное занятие. Точно так же, как и использование репрессивных средств контроля без организации воспитательной работы. Только с Вами вместе мы сможем помочь детям

чувствовать себя в безопасности и оградить их от влияния различных злоумышленников, и некорректной информации в сети.

\

Конспект родительского семинара №3

«Ребенок и гаджеты»

Тема: Проблема взаимодействия детей с современными гаджетами

Цель: Создать условие для расширения и углубления знаний родителей о проблемах взаимодействия детей с современными гаджетами.

Задачи:

1. Совместно с родителями выявить проблемы взаимодействия детей с современными гаджетами.
2. Познакомить родителей с рекомендациями для правильного подбора и применения игровых программ

Оборудование для проведения собрания: проектор, экран, ноутбук.

Раздаточный материал: рекомендации для родителей (приложение 1)

Форма проведения: комбинированная

Участники тренинга: учитель и родители

Ход семинара:

- Здравствуйте уважаемые родители! Я рада видеть вас на нашем семинаре. Сегодня мы собрались, обсудить тему: «Проблема взаимодействия детей с современными гаджетами». Во время нашей встречи мы вместе постараемся разобраться: положительное и отрицательное влияние современных гаджетов. Какие проблемы могут возникнуть у детей при взаимодействии с современными гаджетами.

-Давайте по цепочке запишем плюсы и минусы гаджетов, потом выберем самые важные.

Положительное влияние	Отрицательное влияние

- Как видите у современных гаджетов есть и положительные и отрицательные стороны.

В помощь вам предлагаются рекомендации современных психологов, занимающихся этой проблемой.

Приложение 1

Рекомендации для правильного подбора и применения игровых программ

- Прежде всего, выбирайте жанр игры в соответствии с темпераментом и склонностями ребёнка:
- Разрешайте дольше играть в игры с исследовательским содержанием, чем с развлекательным.
- Продолжительность игры выбирайте в соответствии с возрастом ребёнка и характером игры. Ритм и продолжительность игры должны быть сбалансированы
- Не прерывайте игру ребёнка до завершения эпизода – малыш должен покинуть компьютер с сознанием успешно выполненного дела.
- Постарайтесь, чтобы ребёнок усвоил главный принцип продолжительности игровых сеансов – нельзя играть в игры в ущерб жизненно важным занятиям, таким как сон, еда, отдых, физкультура, игры на свежем воздухе

Заключение:

В заключении мне бы хотелось сказать, самое важное это чувство меры.

Что интересное вы для себя изъяли в ходе нашей беседы?

Раздаю вам всем рекомендации.

Спасибо за внимание!

Конспект родительского собрания №4
«Мотивация к обучению младшего школьника»

Тема: «Мотивация к обучению младшего школьника».

Цель: поспособствовать пополнению арсенала знаний родителей об учебной мотивации обучающихся.

Задачи:

- повысить уровень мотивации учащихся;
- привлечь внимание родителей к учебной деятельности ребенка;
- сплочение коллектива родителей и детей.

Ход собрания:

Вступительное слово учителя.

Добрый день, уважаемые родители! Сегодня мы поговорим с вами на одну из важных тем, которая интересует и волнует многих, мотивация младших школьников. Я не раз слышала такие высказывания: «Мой ребенок не хочет идти в школу», «Не хочет делать уроки», «Пока не скажу, не сделает», «Не проконтролирую, не выполнит». Это неудивительно. Все чаще и больше приходится делать то, что надо, а не то, что хочется. Исходя из этого, я решила посвятить это родительское собрание изучению мотивации учения школьника.

Формирование мотивации учения в младшем школьном возрасте без преувеличения можно назвать одной из актуальных проблем современной школы.

Её актуальность обусловлена обновлением содержания обучения, постановкой задач формирования у школьников приёмов самостоятельного приобретения знаний и познавательных интересов, формирование у них активной жизненной позиции.

Да, можно усадить детей за парты, добиться идеальной дисциплины. Но без пробуждения интереса, без внутренней мотивации освоения знаний не

произойдёт, это будет лишь видимость учебной деятельности. Как же пробудить желание черпать из источника знаний? Как мотивировать познавательную деятельность у ребенка?

Одной из задач, которая должна решаться в школе, является создание условий для формирования положительной учебной мотивации и дальнейшее её развитие у школьников.

Ведь мотивация выполняет важные функции в обучении, побуждает поведение, направляет и организует его, придаёт ему личностный смысл и значимость.

Учебная деятельность ребенка должна сопровождаясь развитием познавательного интереса, помогает формированию таких качеств личности, как пытливость, активность, творчество, что обеспечивает развитие личности. Она создаёт широкие возможности для самореализации учащихся с различным уровнем интеллектуальных и творческих способностей.

Слово «мотивация» произошло от латинского глагола «*movere*», двигать. Мотивация – это ключ к успеху в учебе. Ведь мотивированный школьник энергичен, с энтузиазмом учится и с удовольствием, и без особых трудностей достигает успехов.

Учебная мотивация — это процесс, который запускает, направляет и поддерживает усилия, направленные на выполнение учебной деятельности.

Проблема низкой мотивации к учению у подавляющего большинства учащихся знакома практически каждому учителю.

Все педагоги стремятся к тому, чтобы их ученики хорошо учились, с интересом и желанием занимались на уроках и дома. В этом заинтересованы и родители учащихся. Но, подчас, и учителям, и родителям в отношении детей приходится с сожалением констатировать: «не хочет учиться», «мог бы прекрасно заниматься, а желания нет», «способности есть, но ленится». В этих случаях мы встречаемся с тем, что у ученика не сформированы потребности в

знаниях, нет интереса к учению. Повышение уровня учебной мотивации — это процесс длительный, кропотливый и целенаправленный.

Давайте вместе постараемся ответить на вопросы (родители вместе с учителем отвечают на вопросы)

- Что же делать, если ребенок не хочет учиться?
- Как оживить урок?
- Как поддержать интерес к предмету и желание изучать то, что кажется хорошо знакомым или наоборот бесполезным в реальной жизни?

Устойчивый интерес к учебной деятельности у младших школьников формируется через проведение уроков-путешествий, уроков-игр, уроков-викторин, уроков-исследований, уроков-встреч, сюжетных уроков, уроков защиты творческих заданий, через привлечение сказочных персонажей, игровую деятельность, внеклассную работу и использование различных приёмов.

В начальной школе учебная мотивация является достаточно большой проблемой — дети отвлекаются, шумят, не слушают учителя, не выполняют домашние задания. Для того, чтобы ребенок учился, у него должна быть мотивация. Важнейшая задача в нашей работе – это создание условий для успешного учения школьников. Процесс обучения нужно построить так, чтобы в основе была активная деятельность учащихся, совместная деятельность педагога и учеников.

Учителя часто сталкиваются с использованием родителями таких «педагогических подкреплений», которые приводят к снижению мотивации учения школьников:

- чрезмерное внимание и неискренние похвалы;
- неоправданно завышенные оценки;
- материальное поощрение и использование престижных ценностей;

- жесткие наказания, принижающая критика и игнорирование вниманием;
- неоправданно заниженные оценки и лишение материальных и иных ценностей.

Более сложными оказываются случаи, когда у ребенка ярко выражено отрицательное отношение к школе и нежелание учиться, тогда он активно сопротивляется учению.

Учащиеся начальной школы могут учиться достаточно успешно, ориентируясь на оценку учителя или мнение родителей. Ценность самих знаний младшие школьники осознают слабо. К любимым предметам они чаще относят те, которые содержат элементы игры, развлечения: рисование, физкультура, технология.

В этом возрасте у большинства детей преобладает стремление доставить удовольствие взрослому, значимому человеку, порадовать его своими успехами, а также нежелание огорчать его. Нужно помнить, что смысл слова "учиться" в понимании первоклассника может, помимо приобретения знаний, включать желание общаться и играть с одноклассниками.

Таким образом, постепенно, формируется мотивация. А также необходимо организовывать процесс обучения с учетом потребностей, физиологических и возрастных особенностей детей:

- материал урока должен быть интересен детям;
- согласование расписания с особенностями возраста;
- согласование темпа урока со скоростью работы всех детей

Организация обучения, при которой ученик вовлекается в процесс самостоятельного поиска и "открытия" новых знаний:

- Работа в группах и парах.
- Применение ИКТ на уроках
- Понимание ребенком нужности, важности, целесообразности изучения предмета в целом и отдельных его разделов.

- Чем больше новый материал связан с усвоенными ранее знаниями, тем он интереснее для учащихся.
- Позитивная психологическая атмосфера урока.
- В обучении должны создаваться возможности для творчества.
- Создание на уроке ситуации успеха для учащихся.

Что же дает высокая мотивация учения ребенку? (родители отвечают на вопрос):

- чувство уверенности в собственных силах после решения трудной задачи;
- повышение собственной значимости;
- признание учителей и сверстников;
- развитие творческих способностей;
- гордость собой и своими успехами;

А, чтобы каждый ребёнок смог стать успешным, необходимо подчёркивать даже самый небольшой успех, продвижение вперёд, но не перехваливать.

Известный ученый А.Эйнштейн отмечал: «Большая ошибка думать, что чувство долга и принуждения могут способствовать ученику, находить радость в том, чтобы смотреть и искать».

Заключение:

В заключении хотелось бы сказать любой правильно построенный урок, который будет интересен ребенку способствует повышению учебной мотивации. Семья и школа должны работать вместе, дружно. Как одна семья, без школы, не может, обучить своего ребенка, также школа, без семьи, этого сделать не может.

Конспект классного часа в 1 классе

«В мире гаджетов»

Тема занятия: В мире гаджетов.

Цели занятия: расширять знания учащихся о компьютере, показать вред и пользу компьютера;

Задачи:

- Сформировать навыки организации безопасного взаимодействия с гаджетами;
- Познакомить со средствами профилактики вредного воздействия компьютера на человека;

Оборудование: презентация, мультимедиапроектор

Ход занятия.

Организационный момент.

Прозвенел звонок веселый.

Мы начать урок готовы.

Будем слушать, рассуждать,

И друг другу помогать.

Актуализация знаний учащихся.

Разгадайте кроссворд:

1.									
				2.					
				3.					
	4.								
				5.					
6.									
				7.					

1. Этот предмет избавит от бед,

Если вдруг вы заблудились

Или с пути внезапно сбились.

Он даст верный вам совет,

Верен ваш маршрут иль нет,

Оптимальный путь подскажет,

Расстояние укажет.

Стрелка вправо-влево -вверх -

Это компас?

Вовсе нет.

Это чудо оператор -

Или просто (навигатор.)

2. Много игр в нём, песен разных,

Так же много функций в нём.

Он хороший, клёвый, классный!

А зовут его.... (айфон)

3. Если я в игру играю,

То на кнопки нажимаю.

Кнопки, рычаги и хвостик...

Догадались? Это... (джойстик)

4. Можно выбросить шкафы, где на полках пыльных,

Строем книжечки стоят в переплётах стильных,

Для жилья освободить метражи законные,

Ведь подарок для тебя – ... (книжка) электронная!

5. Он мелодию сыграет,

Как будильник прозвонит,

На часок-другой смолкает -

И опять заговорит.

В сумочке лежит всегда,

А молчит лишь иногда.

(Мобильный телефон)

6. У меня есть друг карманный,

И красивый, и желанный.

С ним, я честно признаюсь,

Никогда не расстаюсь.

С ним – беда – мне не беда.

Он поможет мне всегда.

И в любое время года

С ним – невзгоды – ерунда.

От него я все узнаю,

Все, что нужно, прочитаю.

От него секретов нет

Он всегда мне даст совет.

Если вдруг беда нагрянет

Кому надо – сообщит.

Одиноко вдруг мне станет,

Только пальцем проведи-

Он со мной поговорит.

В жизни он – не заменимый.

Кто же этот друг любимый? (Смартфон)

7. Бегаёт по коврику,

Курсором управляет,

Нажатием на кнопку

Программы открывает. (Компьютерная мышь)

(Дети по очереди выходят к доске заполняют кроссворд, слово которое получилось ГАДЖЕТ)

Прочитаем получившееся по вертикали слово.

Что получилось?

Что обозначает слово гаджет?

Сообщение темы занятия.

Ещё несколько десятков лет назад компьютер был диковинкой, а сегодня он стал доступен обычной семье. У кого дома есть компьютер? Кто им пользуется? А как вы используете компьютер? Каждое современное предприятие внедряет компьютерные технологии в производственный процесс. Где вы видели компьютер? (в авиа и железнодорожных кассах, магазинах, поликлинике, на работе у родителей).

В нашем быстро развивающемся обществе каждый день появляются новые приспособления, которые способны облегчить жизнь человека. Их называют гаджеты. Появление гаджетов сильно повлияло на наш мир. Сегодня мы выясним: что такое гаджеты, приносят они человеку пользу или вред, как обезопасить себя при работе с гаджетами.

Работа по теме занятия.

1. Поиск в словаре значения слова гаджет.

Слово «гаджет» пришло к нам от английского «gadget», переводится как «прибор, приспособление». Это - небольшие электронные устройства, которые за последние несколько лет проникли чуть ли не во все сферы нашей жизни. Они слышат, видят, поют, рассказывают, используются как аксессуары к персональному компьютеру, смартфону или другим приспособлениям. Новейшие гаджеты служат как для решения деловых вопросов, так и в целях развлечения. Они могут работать и как самостоятельные устройства, и как приложения к различному оборудованию.

2. Какие гаджеты знаете вы? (Высказывания учащихся)

В настоящее время к гаджетам относят любые цифровые аппараты, размеры которых позволяют подсоединить их к персональному компьютеру, смартфону или надеть на руку. Гаджеты компактны и предназначены для выполнения конкретных, узкоспециализированных задач. Отличительной особенностью гаджетов является то, что они являются новинкой, то есть, необычным, креативным решением определенных задач по сравнению с имеющимися стандартными технологиями. Часто гаджеты не могут работать самостоятельно, их основная задача расширять функциональные возможности устройств, к которым они подключены. Примеры гаджетов:

- планшет,
- iPod,
- MP3-плеер,
- электронная книга,
- цифровой фотоаппарат,
- смартфон,
- масса полезных, а также бесполезных, шуточных, «прикольных» устройств, подключаемых к компьютеру через порт USB, и так далее.

Смартфóн (англ. smartphone — умный телефон) — телефон, дополненный функциональностью карманного персонального компьютера.

Тест «Какими Вы пользуетесь гаджетами?»

- Планшет
- iPod
- MP3-плеер
- Электронная книга
- Цифровой фотоаппарат
- Смартфон
- Коммуникатор
- USB-гаджеты (например, USB-коврик)

- Не пользуюсь гаджетами

2. Как вы используете гаджеты? (Высказывания учащихся)

Сетевая паутина

оплела весь белый свет,

не пройти детишкам мимо.

Что же это?

(Интернет).

Кто в Вашей семье пользуется Интернетом?

Пользуешься ли ты Интернетом?

- да
- нет

Как долго работаешь в Интернете?

Какие сайты посещаешь чаще всего?

Отметь, что тебя привлекает в Интернете игры в режиме Online

-возможность скачивания игр

-чтение книг

-другое

Для того что бы облегчить человеческую жизнь, люди везде используют гаджеты, которые способны помочь, но не всегда они полезны.

Гаджеты есть везде! Даже при рождении ребёнка родители приобретают гаджеты, способные развивать или контролировать его, например, радио-няня.

На протяжении жизни гаджеты сменяют друг друга в зависимости от потребностей человека. Если вы собрались в путешествие на автомобиле вам поможет гаджет – GPRS-навигатор, который укажет вам путь.

Анкетирование.

Анкета 1

Отгадайте-ка, ребятки,

Интересную загадку.

Знает все он и про всех, Потому что в интернет

Выход нам он предлагает,

Мир огромный открывает

И друзей не забывает, -

Он для нас и телефон,

И плейстейшн и Айфон...

А какой же внешний вид -

экстерьер и габарит

Симпатичен и практичен,

Он ведь друг, и он учитель.

Знают дети с малых лет,

Что зовут его....(планшет)

Как Вы используете планшет?

1.Играю в игры

2. В образовательных целях

3.Во время путешествий

4. Просмотр ТВ, видео

5.Для связи с друзьями, семьей

6.Для чтения

7.Слушаю музыку

8. Узнаю новости

Как сохранить своё здоровье при общении с компьютером, чтобы он всегда оставался нам добрым другом и помощником и не приносил вреда?

Он быстрее человека
Перемножит два числа,
В нем сто раз библиотека
Поместиться бы смогла,
Только там открыть возможно
Сто окошек за минуту.
Угадать совсем несложно,
Что загадка про... (компьютер).

Компьютерные игры. С недавних пор это словосочетание прочно вошло в нашу жизнь, каждый, кто имеет компьютер наверняка смог почувствовать их притягательность. С каждым скачком в области компьютерных технологий растет количество людей, которых в народе называют "компьютерными фанатами" или "гамерами" (от английского "game" - игра).

Основной деятельностью этих людей является игра на компьютере, круг социальных контактов у них очень узок, вся другая деятельность направлена лишь на выживание, на удовлетворение физиологических потребностей, а главное - на удовлетворение потребности в игре на компьютере. В обществе формируется целый класс людей-фанатов компьютерных игр. Общение с этими людьми показывает, что многим из них увлечение компьютером отнюдь не идет на пользу, а некоторые серьезно нуждаются в психологической помощи.

Какие необходимо соблюдать правила, работая с компьютером?

Составление правил работы с гаджетами(компьютером).

Обсуждение с учащимися. На интерактивной доске написаны правила, дети по очереди выходят и правильное выделяют, учитель им помогает.

Правила использования компьютера (гаджета):

- * стол с компьютером следует поставить сбоку от окна так, чтобы свет падал слева, подальше от источников тепла. Хорошо, если будет присутствовать и искусственное освещение (лампа);
- * в помещениях, где работают компьютеры, полезно ставить цветы и аквариумы, испаряющие воду и повышающие влажность воздуха;
- * долгое сидение у монитора грозит здоровью головными болями, слезотечением, резью в глазах, снижением остроты зрения;
- * сидеть за компьютером нужно правильно: спину выпрямить, опереться на спинку кресла, плечи не опускать. Стопы упираются в пол;
- * соблюдайте правила техники безопасности при работе с компьютером;
- * не играйте в компьютерные игры перед сном;
- * через 20-30 минут работы на компьютере необходимо делать перерыв;
- * время работы на компьютере не более 1,5 - 2 часа в день;
- * разучивание гимнастики для глаз.

Гимнастика для глаз

Закрываем мы глаза, вот какие чудеса. (Закрывают оба глаза.)

Наши глазки отдыхают, упражнения выполняют. (Продолжают стоять с закрытыми глазами)

А теперь мы их откроем, через речку мост построим. (Открывают глаза, взглядом рисуют мост)

Нарисуем букву о, получается легко. (Глазами рисуют букву о)

Вверх поднимем, глянем вниз, (Глаза поднимают вверх, опускают вниз)

Вправо, влево повернем, (Глаза смотрят вправо- влево)

Заниматься вновь начнем.

В зависимости от того, как мы сами ведём себя с ним, компьютер может быть хорошим и плохим, вредным и полезным. В руках знающего пользователя он совершенно безопасен — подобно тому, как дрессированный тигр рядом с опытным укротителем ведёт себя послушнее комнатной киски.

Выступление медсестры.

Итог занятия. Рефлексия

Чему научились на занятии?

Что особенно отложилось в памяти?

Технологическая карта урока №1

Класс: 1

Предмет: Математика

Программа: «Школа России»

Автор(ы) учебника: М.И. Моро, С.И. Волкова, С.В. Степанова.

Тема урока: Литр

Тип урока: Открытие нового знания

Цель урока: Создать условия для формирования умения оценивать количественные и качественные отношения окружающих предметов, на основе темы литр.

Содержание обучения: понятие, сравнение предметов по объему, применение в жизни.

Задачи урока:

1. Организация работы класса

2. Организация принятия образовательной цели:

2.1. Актуализация имеющегося опыта о сложении и вычитание (устный счет, решение задач устно)

2.2. Актуализация имеющегося дефицита опыта о неизвестной единице измерения (эксперимент, наводящие вопросы: Итак, результаты у нас получились разные. Так что же нам делать? - Может, кто-то уже знает, какую мерку используют в жизни для измерения жидкости?)

2.3. Мотивация.

2.4. Формулирование цели, предлагаемой ученикам для принятия ее: Познакомиться с новой величиной – ёмкостью и единицей её измерения – литром.

2.5. Предъявление плана достижения данной цели:

3. Организация работы по знакомству с новой величиной;

4. Организация работы по применению полученных знаний;

5. Организация работы по закреплению полученных знаний;

6. Организация рефлексии (беседа)

Средства обучения: учебник, презентация, медиапроектор, компьютер, 2 сосуда, бутылки с водой для эксперимента.

Этап урока	Задача урока	Методический прием			Используемые УУД
		Деятельность учителя	Действия ученика	Форма работы/выполнения действий	
I	1	Приветствие	Приветствие		
II	2	Организация принятия образовательной цели:			
	2.1	<p>Устный счет.</p> <p>1) Чему равна:</p> <p>1. сумма чисел 5 и 3?</p> <p>2. разность чисел 7 и 4?</p> <p>3. разность чисел 5 и 2?</p> <p>4. сумму чисел 2 и 7?</p> <p>5. разность чисел 8 и 6?</p> <p>6. разность чисел 7 и 5?</p> <p>7. сумму чисел 4 и 5?</p> <p>8. разность чисел 10 и 9?</p> <p>2) Какое выражение является решением задачи?</p> <p>В коробке лежит 5 красных, 2 желтых и 3 простых карандаша. Сколько цветных карандашей в коробке? (5+2 2+3 3+5 5-3 5-2)</p> <p>3) На шахматной доске осталось 5 белых фигур и 4 черных. Сколько всего фигур осталось на шахматной доске? Молодцы!</p>	<p>Выполняют задание на устный счет, поднимают руки, дают ответы:</p> <p>-8</p> <p>-3</p> <p>-3</p> <p>-9</p> <p>-2</p> <p>-2</p> <p>-9</p> <p>-1</p> <p>Правильное выражение будет 5+2, т.к. нам нужно узнать сколько всего цветных карандашей в коробке.</p> <p>Будем решать сложением, нужно к 5+4, и получается что осталось 9 фигур на доске.</p>	фронтальная	<p>П: владеть общими приемами вычислений</p> <p>П: понимать заданный вопрос, в соответствии с ним строить ответ в устной форме</p>
	2.2, 2.3	<p>- У меня на столе банка и кувшин. Сравните их, что вы можете сказать? (Предметы разные по цвету, форме, высоте).</p> <p>- Но я вас уверяю, что у них есть одинаковый признак.</p> <p>(Ставлю на стол бутылки с водой для измерения воды в сосудах)</p> <p>Дети предложат посмотреть, сколько воды помещается в каждый из сосудов. (Провели эксперимент)</p> <p>- Какой можно сделать</p>	<p>Сравнивают предметы, дают ответы (Предметы разные по цвету, форме, высоте).</p> <p>Смотрят на проведение эксперимента.</p> <p>Можно сделать вывод что они одинаково вмещают</p>	Фронтальная Индивидуальная	<p>П: понимать заданный вопрос, в соответствии с ним строить ответ в устной форме</p> <p>Л: строить логическую цепь рассуждений.</p> <p>К: слушать другого ученика – партнера по коммуникации и учителя</p>

	<p>вывод? Кажется, что емкости по размеру разные, а вмещают одинаковое количество воды. А давайте теперь, измерим кружками - получилось 6 кружек. Итак, результаты у нас получились разные. Так что же нам делать? Вывод: Для измерения величин надо пользоваться одинаковыми мерками. Поэтому люди выбрали единую единицу измерения вместимости. - Может, кто-то уже знает, какую мерку используют в жизни для измерения жидкости? - Сокращенно записывают <i>1л, 2л, 3л.</i></p>	<p>в себя воды, несмотря на то что форма у них разная</p> <p>Затрудняются ответить.</p> <p>Кто знает, поднимают руки дают ответ (Литр)</p>		
Физ.мин.	<p>Вызывается один из дежурных учеников и проводит разминку.</p>	<p>Повторяют движения.</p>		
2.4	<p>- Кто догадался, какая тема нашего урока? (Литр) - Как вы думаете, чему мы будем учиться сегодня на уроке? И так ребята: Сегодня на уроке мы с вами изучим новую единицу измерения- литр, и научимся ее использовать в нашей жизни.</p>	<p>Тема нашего урока- литр Дети говорят свои предположения (Будем учиться определять литры)</p>	<p>Фронтальная</p>	<p>Р:Целеполагание</p>
2.5	<p>Для того, чтобы наша работа осуществилась нам нужно: Познакомиться с единицей измерения- литр Научиться применять в жизни Отработать на практике</p>	<p>Дети знакомятся с планом который находится на доске.</p>	<p>фронтальная</p>	<p>Р: Планирование</p>


3	Работа с учебником Откройте учебник на стр. 38 (приложение 1) Задание № 2 (устно) Сколько литров входит в ведро воды? Что значит долить воды? Если в ведре уже есть 6 литров, то сколько еще можно добавить в него? Если в ведре 9 л? Если в ведре 7 л? Открыли тетради, записали число и классная работа.	Открыли учебники, читают задание. Отвечают на вопросы учителя, поднимают руки: 10л. Прибавить к тому, что есть в ведре. Нужно от 10 отнять 6 получим 4л. Нужно от 10 отнять 9 и получим 1л. Нужно от 10 отнять 7 и получим 3л. Открыли тетради записывают.	Фронтальная Индивидуальная	П: понимать заданный вопрос, в соответствии с ним строить ответ в устной форме Л: строить логическую цепь рассуждений. К: слушать другого ученика – партнера по коммуникации и учителя
Физ.мин.	Вызывается один из дежурных учеников и проводит разминку.	Повторяют движения.		
4	Задание со слайда (приложение 2) В одну банку входит 1 литр воды, а в другую – 3 литра. Какая банка больше? $1 < 3$ Задача со слайда (письменно) (приложение 2) Мама сварила 5 л вишневого варенья и 3 л клубничного. Каким действием будем решать задачу? Сколько всего литров варенья сварила мама? Записываем решение в тетрадь. Записываем ответ. Решение: $5 + 3 = 8$ (л). Ответ: 8 л всего.	Отвечают на вопросы задания. Поднимают руки. Больше банка, в которой 3л Слушают задачу. Будем решать сложением. Нужно к 5 прибавить 3 получится 8л. Записывают решение в тетрадь. Записывают ответ.	Фронтальная Индивидуальная	Л: строить логическую цепь рассуждений. К: слушать другого ученика – партнера по коммуникации и учителя Р: уметь самостоятельно выполнять действия.
5.	Задание №3 (письменно) Прочитайте задачу. Составим кр.запись для решения этой задачи. О чем говорить в задаче? Значит, что возьмем в кр.запись? Главные слова банка и бидон. Что известно про банку? Что сказано про бидон? Зная, что в банке 3л молока, а в бидоне на 4л больше, мы можем узнать, сколько л молока в бидоне? Каким действием?	Открыли тетради записывают. Читают задачу. Отвечают на вопросы поднимая руки: - о молоке, его разлили в банку и бидон -В краткую запись возьмем банку и бидон. -В нее налили 3 л молока.		Л: строить логическую цепь рассуждений. К: слушать другого ученика – партнера по коммуникации и учителя Р: уметь самостоятельно выполнять действия


		<p>Запишите: $3+4=7$л. Зная сколько л молока в бидоне, мы можем узнать, сколько всего л молока? Каким действием? $3+7=10$л. Запишите ответ.</p> <p>Задание №5 самостоятельно в тетради (приложение 1)</p>	<p>-Неизвестно сколько л в бидоне, но сказано, что на 4 л больше налили, чем в банку.</p> <p>Будем находить сложением, нужно к 3 прибавить 4, получится 7л.</p> <p>Так же будем находить сложением, нужно к 3 прибавить 7, получится 10л.</p> <p>Записывают ответ. Решают задание в тетради.</p>		
Ш	6.	<p>С какой новой величиной вы познакомились? В чем она измеряется? Достигли ли мы наших целей урока? Закончите фразы: На уроке я узнал... Мне было интересно... Я запомнил...</p> <p>На уроке мне понравилось... - Как вы считаете, хорошо ли вы усвоили материал данного урока? Молодцы, урок окончен.</p>	<p>Мы познакомились с новой величиной, которая называется литр.</p> <p>Что такое литр Как решать с ними задачи и применять в жизни. Что объем измеряют в литрах, чтобы не запутаться. Как проводился эксперимент и решать задачи. Высказывают свое мнение</p>	Фронтальная	<p>Л: строить логическую цепь рассуждений. Р: умение анализировать собственную и мою работу</p>


Приложение 1

Литр

Узнаем, как можно определять вместимость сосудов в литрах (при числах записывают 1 л, 3 л).


3 л


1 л


1 л

1. Измерь, сколько стаканов воды в литровой банке, в бидоне, в кастрюле.
2. В ведро входит 10 л воды. Сколько литров воды можно долить в ведро, если в нём 6 л? 9 л? 7 л?
3. В банке 3 л молока, а в бидоне на 4 л больше. Сколько литров молока в бидоне? Сколько литров молока в банке и бидоне вместе?
4. В пакете 1 л вишнёвого сока. Это 5 стаканов. Ваня выпил утром 2 стакана сока и вечером ещё 1 стакан. Сколько всего стаканов сока он выпил? Сколько стаканов сока осталось?

5. $10 - 6 + 4$ $2 - 2 + 6$ $9 - 6 + 4$
 $10 - 9 + 6$ $7 + 1 - 1$ $9 - 7 + 2$

6.

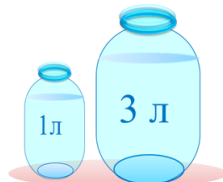
Уменьшаемое		9	10		9	
Вычитаемое	2	3		5		7
Разность	6		4	2	2	3

«Проверочные работы», с. 32, 33.

38


Приложение 2

В одну банку входит 1 литр воды, а в другую – 3 литра. Какая банка больше?



$1 \text{ л} < 3 \text{ л}$

Мама сварила 5 л вишнёвого варенья и 3 л клубничного. Сколько всего литров варенья сварила мама?



$5 + 3 = 8 \text{ (л)}$
 Ответ: 8 л всего.

Технологическая карта урока №2

Класс: 1

Предмет: Окружающий мир

Программа: «Школа России»

Автор учебника: А.А. Плешаков.

Тема урока: Почему радуга разноцветная?

Тип урока: открытие нового знания.

Цель урока: Создать условия для продолжения формирования осознанности целостности окружающего мира, на основе рационально-научного познания «Почему радуга разноцветная?».

Содержание обучения: последовательность цветов радуги, как она появляется.

Задачи урока:

1.Организация работы класса

2.Организация принятия образовательной цели:

2.1. Актуализация имеющегося опыта (беседа: о солнечном луче, солнечном зайчике)

2.2. Актуализация имеющегося дефицита опыта (вопросы: когда появляется радуга? От какого слова происходит слово радуга?)

2.3. Мотивация.

2.4. Формулирование цели, предлагаемой ученикам для принятия ее: Познакомиться с цветами радуги, их последовательностью, а также узнать, как она появляется.

2.5. Предъявление плана достижения данной цели:

3.Организация работы по определению, как появляется радуга;

4.Организация работы по определению цветов радуги;

5.Организация работы по закреплению знаний.

6.Организация рефлексии (ответы на вопросы)

Средства обучения: медиапроектор, презентация, учебник.

Продолжение приложения О

Этап урока	Задача урока	Методический прием			Используемые УУД
		Деятельность учителя	Действия ученика	Форма работы/выполнения действий	
I	1	Приветствие	Приветствие		
II	2	Предъявление культурного образца целеполагания:			
	2.1	<p>- Я приготовила вам задание, выполнив которое, мы узнаем тему нашего урока.</p> <p>Начнём наш урок со сказки.</p> <p>Однажды Муравей Вопросик попал под сильный дождь и спрятался под листочком. А когда дождь почти закончился, и появилось солнце, Муравей услышал, как высоко в небе кто – то запел тоненьким голоском:</p> <p>Я всегда со светом дружен. Если солнышко в окне, Я от зеркала, от лужи пробегаю по листве..</p> <p>- Кто ты? – спросил Муравьишка.</p> <p>- А вы, ребята, как думаете, кто это был? (солнечный зайчик.)</p> <p>- Что ты делаешь там, так высоко? – спросил Муравей.</p> <p>- Я делаю чудеса! – ответил Солнечный зайчик.</p> <p>И тут Муравьишка увидел в небе...</p> <p>- Давайте отгадаем загадку и узнаем, что увидел Муравьишка: Что за чудо – красота! Расписные ворота показались на пути, В них ни въехать, ни войти (радуга)</p> <p>- Как же так? – удивился Муравьишка. – Ты Солнечный зайчик сам белый, а радуга разноцветная! Почему радуга разноцветная?</p> <p>Засмеялся Солнечный зайчик и ничего не сказал. А нам с вами надо ответить на этот вопрос.</p>	<p>Слушают учителя.</p> <p>Отвечают. Это был солнечный зайчик.</p> <p>Слушают загадку.</p> <p>Это радуга.</p> <p>Затрудняются ответить.</p>	фронтальная	<p>П: добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, перерабатывать полученную информацию</p> <p>К: слушать и понимать речь других.</p> <p>Л: строить логическую цепь рассуждений.</p>
	2.2, 2.3	- Какие явления природы вы знаете?	Мы знаем дождь, нег, ветер, град.	Фронтальная	П: добывать новые знания:

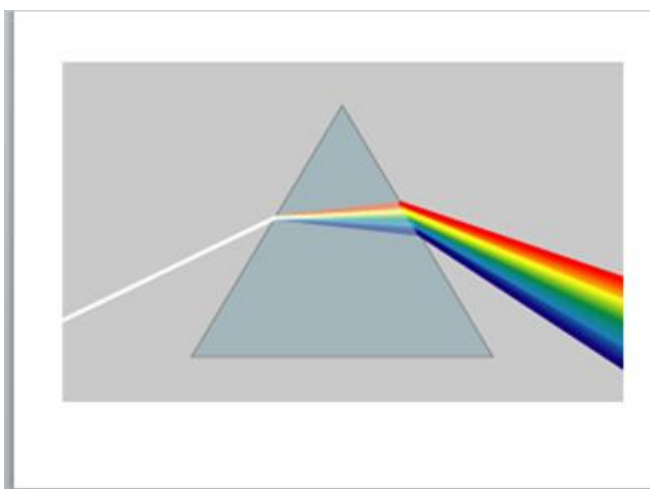
		<p>– О каком явлении природы мы сегодня с вами будем говорить на уроке?</p> <p>- Когда в небе появляется радуга?</p> <p>- Поговорим о радуге.</p> <p>- От какого слова происходит слово радуга? (радость). Почему возникло затруднение? Давайте разберемся.</p> <p>– Дети, кто из вас видел радугу?</p> <p>– Какое настроение было, когда ты увидел радугу? На какое слово похоже слово радуга?</p> <p>Слово «радуга» похоже на слово «радость». И в самом деле, радостно бывает, когда вдруг на небе возникает удивительно красивая дуга. «Райская дуга» называли её в старину и верили, что она приносит счастье. С тех пор так и зовут – радуга.</p> <p>Иногда на небе можно увидеть не одну, а две радуги.</p> <p>Когда мы смотрим на радугу с земли, она кажется нам дугой. Если на радугу посмотреть с высоты, например, с самолета, она будет казаться кругом.</p> <p>Все вы летом любите шлепать по лужам во время теплого дождя! Как под душем, только лучше! Потому что пахнет дождем, мокрой землей, травой, а воздух чистый, свежий. Хорошо!</p> <p>Но вот дождь стихает. Тотчас же проскальзывает солнечный луч, а крупные капли дождя еще падают и падают... И вдруг кто-то радостно кричит:</p> <p>– Радуга! Смотрите – радуга! И в самом деле, через все небо перекинулась разноцветная дуга, словно огромные ворота в небе. – Ребята, кто заметил, когда в небе появляется радуга? Откуда радуга взялась? Кто ее построил так быстро и так красиво? Нам</p>	<p>Сегодня будем говорить о радуге.</p> <p>Когда заканчивается дождь и выглядывает солнце.</p> <p>Мы не знаем. Да, давайте. Поднимают руки. Все видели радугу. Настроение было веселое, радостное. Радуга похоже на слово радость. Слушают учителя.</p> <p>Поднимают руки рассказывают истории, когда видели двойную радугу. Слушают, удивляются.</p> <p>Слушают.</p> <p>Радуга появляется, когда дождь еще не закончился, а солнце уже светит. Затрудняются ответить.</p>		<p>находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, перерабатывать полученную информацию К: слушать и понимать речь других. Л: строить логическую цепь рассуждений.</p>
--	--	---	--	--	---

	предстоит разобраться..			
Физ.мин.	Вызывается один из дежурных учеников и проводит разминку	Повторяют движения за учеником		
2.4	И так ребята сегодня наша цель познакомиться с цветами радуги, их последовательностью, а также узнать, как она появляется	Принимают цель.	Фронтальная	Принятие цели
2.5	Для того что бы наша работа осуществилась нам нужно: (проговаривает учитель дети слушают) Познакомиться с цветами радуги и их последовательностью Узнать, как она появляется Закрепить наши знания.	Смотрят на план, который представлен на слайде.	Фронтальная	Принятие промежуточных целей
3	– Кто же построил радугу? Кто мастер-строитель? – А кто из вас знает, как это происходит? Причина появления радуги – солнечный свет и дождик. Мы считаем, что свет белый, но на самом деле он разноцветный. Когда лучи солнечного света проходят через воздух, мы видим их как белый свет. А когда на их пути встречается капля воды, она преломляет свет, как призма, и раскладывает его на разноцветные лучи. Таким образом на небе, напротив солнца возникает необычная цветная дуга. Чем крупнее дождевые капли, тем ярче радуга. Если капли мелкие, радуга кажется бледной, еле заметной. (приложение 1) Что такое радуга? Закрепление по учебнику. Открываем учебник страница 41 (приложение 2) и ещё раз прочитаем как получается радуга.	Затрудняются ответить. Не знают. Слушают учителя. Смотрят на слайд. Радуга — это солнечное свечение, которое проходит через капли воды и раскладывается на разноцветные лучи. Открывают учебники, читают вслух.	Фронтальная	П: понимать заданный вопрос, в соответствии с ним строить ответ в устной форме Л: строить логическую цепь рассуждений. К: слушать другого ученика – партнера по коммуникации и учителя Р: Учиться высказывать свое предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией учебника.
4	- Сколько цветов у радуги? (семь)	У радуги 7 цветов.	фронтальная	П: понимать заданный

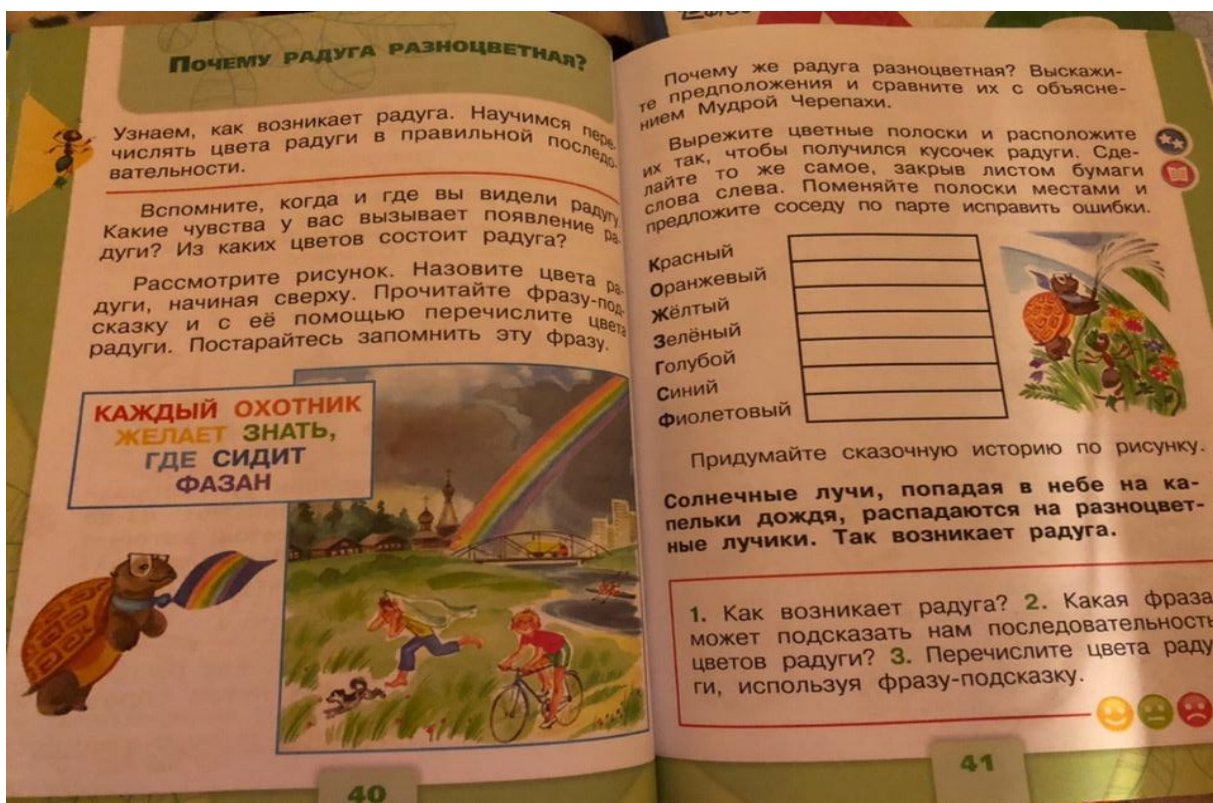
	<p>– Кто знает, из каких цветов состоит радуга? В радуге семь цветов, и все они всегда расположены всегда в одном порядке: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий и фиолетовый</p> <p>– Как запомнить их по порядку и очень быстро? – Чтобы запомнить цвета радуги, люди придумали такие фразы – подсказки: «Каждый Охотник Желает Знать, Где Сидит Фазан». (Приложение 3) Давайте проговорим еще раз.</p>	<p>Там есть красный, синий, желтый.... Затрудняются дальше ответить. Повторяют вместе с учителем.</p> <p>Затрудняются ответить. Читают со слайда.</p> <p>Каждый охотник желает знать, где сидит фазан.</p>		<p>вопрос, в соответствии с ним строить ответ в устной форме Л: строить логическую цепь рассуждений. К: слушать другого ученика – партнера по коммуникации и учителя</p>
5 ...	<p>Работа по учебнику (с. 41). (приложение 2) – Что делают Черепаха и Муравьишка? – Как вы думаете, что они хотят получить? – Может ли получиться у них радуга? – Почему? Радуге посвящено очень много стихов давайте их прочитаем с выражением, сначала я потом вы. Как неожиданно и ярко На влажной неба синеве Воздушная воздвиглась арка В своем минутном торжестве! Один конец в леса вонзила, Другим за облака ушла — Она полнеба обхватила И в высоте изнемогла. Давайте с вами поиграем в игру да или нет. Показывайте пальцем в верх если да и вниз если нет. - Туча – это темное, густое облако; да нет - Ситничек – это сильный проливной дождь; да нет - Ветер дует, потому что качаются деревья; да нет - В радуге оранжевый цвет идет после синего; да</p>	<p>Смотрят на страницу учебника. Они поливают. Они, наверное, хотят сделать радугу. Да может. Потому что Солнечные лучи пройдут через капли воды и получится радуга. Читают стихи со слайда хорошо читающие дети.</p> <p>Давайте.</p> <p>Да. Нет</p> <p>Нет. Нет.</p> <p>Нет. Да. Нет. Нет. Да.</p>	Фронтальная	<p>П: понимать заданный вопрос, в соответствии с ним строить ответ в устной форме Л: строить логическую цепь рассуждений. К: слушать другого ученика – партнера по коммуникации и учителя Р: Учиться высказывать свое предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией учебника.</p>

		<p>нет</p> <ul style="list-style-type: none"> - Радуга состоит из пяти цветов; да нет - Ветер – это движущийся воздух; да нет - Эхо бывает только в горах; да нет - Звуки издают только живые существа; нет да - Радуга образуется, когда солнечные лучи попадают в небе на капельки дождя. да нет 			
Ш	7.	<p>Ребята:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Кто про себя может сказать, я активно работал на уроке! – Кому на уроке было интересно? – Кому урок подарил хорошее настроение? - Как возникает радуга? <p>- Сколько цветов у радуги? Назовите их по порядку.</p> <p>- Вспомним фразу – подсказку.</p>	<p>Поднимают руки кто согласен что он активно работал. Да очень было интересно. Поднимают руки. Солнечные лучи попадают на капельки дождя и распадаются на разноцветные лучи. Их 7. Красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый. Каждый охотник желает знать, где сидит фазан.</p>	Фронтальная	<p>П: понимать заданный вопрос, в соответствии с ним строить ответ в устной форме</p> <p>К: слушать другого ученика – партнера по коммуникации и учителя</p> <p>Р: Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке</p>

Приложение 1



Приложение 2



Приложение 3



Конспект внеклассного мероприятия в 1 классе по литературному чтению
«Путешествие по стране книг»

Цель мероприятия: Привлечь детей младшего школьного возраста к чтению книг и правильному их использованию.

Задачи мероприятия:

- 1.Формирование представления о правильном пользовании книг и первичного анализа текста.
- 2.Развитие навыков чтения, эмоциональной выразительности, самовыражения, внимания; пополнение словарного запаса учащихся.
- 3.Воспитание бережного отношения к вещам, сплоченности в классе.

Оборудование: учебная доска, цветные мелки, проектор, экран, компьютер, наглядный материал (презентация).

Форма проведения: беседа с элементами игры и викторины.

Ход мероприятия:

Вступительное слово учителя.

Учитель: Здравствуйте, дети, садитесь. Скажите мне, с чего начинается книга?(ответы детей)

Учитель: Совершенно верно, с обложки, но книгу не нужно судить по ней, ведь содержание важный элемент в книге. Кто мне скажет, о чем же сегодня будет идти речь?

Учитель: Правильно, о книгах. (ответы детей)

Актуализация знаний:

Учитель: А все ли относятся к книгам бережно и аккуратно?

Учитель: А как вы думаете, почему нужно к ним так относиться? (ответы детей)

Учитель: Книга – это самое ценное богатство человека, так как из неё мы черпаем для себя много нового и интересного. В древние времена книга стоила очень дорого, потому что она писалась от руки, и продав такую книгу

можно было купить целое стадо животных. А сейчас книги доступны для всех, в печатном виде, в электронном и даже аудиокниги. Что может быть лучше увлекательной, хорошо написанной книги, которая дарит нам многие часы удовольствия? Но, к сожалению, мы не всегда бережно относимся к ним. Некоторые считают, что книгу можно порвать, рисовать в ней различные рожицы, зная, что можно пойти и купить новую. Мы забываем о том, что книга – это огромный труд многих людей.

Учитель: Вот что мы можем знать о книгах? Давайте же вместе разберем эти знания подробней. А для этого мы на корабле отправимся в великую страну знаний и мудрости «Книголюбь»! Готовы? (ответы детей)

Учитель: Значит отправляемся в путь!

(включается звук плывущего корабля)

Основная часть:

Учитель: И первой же остановкой, чтобы пополнить наши запасы, станет остров «Книжонка». Но для того чтобы мы смогли сойти на него, нам нужно разгадать загадки, которые спрятаны в тексте. Готовы? (ответы детей)

Учитель: Слушаем внимательно!

Жил да был на свете мальчик Коля. Мальчик был неряшлив и неаккуратен с вещами, а именно с книгами. Уж очень они ему не нравились. Не понимал он, как с ними обращаться вообще нужно. **Возьмет книжку грязными, масляными руками, начнет есть и читать одновременно, начнет страничку переворачивать, да так, что порвет ее. Устанет, раз уголок у странички загнет** и пойдет по своим делам. Потом вернется, сядет за уроки с чаем, **а кружку на книжку поставит. Вместо того, чтобы пометки в тетради делать, он их в книге ставит.** И так за годом год, покуда мама ему не скажет, что так нельзя. А что нельзя он так и не понимал.

Учитель: Может быть вы сможете ему помочь? Что он делал не так?

(Ответы детей)

Учитель: Совершенно верно, ребята! Теперь вы знаете, как нужно обращаться с книгами. И так, наши запасы пополнились, и мы можем плыть дальше, следующей остановкой, станет остров под названием «Читайна»!

(включается звук плывущего корабля) Как вы думаете, что нас может ожидать здесь? (ответы детей)

Учитель: Совершенно верно, здесь, мы с вами будем проверять наши знания о книгах! Тут нас ожидает забавная викторина, которая проверит, как хорошо вы читаете и знаете сказки. Как только мы пройдем это препятствие, мы с вами получим координаты последнего острова. Для этого я вас поделю на три команды:

первый ряд – алые паруса

второй ряд – синие паруса,

третий ряд – желтые паруса.

Каждому ряду будет задаваться вопрос, я выберу одного человека с ряда по поднятой руке, если ответ правильный, то команде засчитывается 1 балл, если нет – отвечает другая команда.

Вопросы и ответы:

- 1.Что купила разбогатевшая муха на базаре? (Самовар)
- 2.Как звали самого умного поросенка из сказки Сергея Михалкова? (Наф-Наф)
- 3.Кто укусил лису из сказки «Доктор Айболит»? (Оса)
- 4.Чем ловил рыбу Волк в русской народной сказке «Волк и лиса»? (Хвостом)
- 5.Какую фразу повторяет Кот Леопольд, желая помириться с мышами? («Ребята, давайте жить дружно!»)
- 6.Сколько работников вытаскивали репку? (Шесть)
- 7.Чей дом бежала заливать курица с ведром? (Кошкин дом)
- 8.От кого укрывалась девочка с братцем на берегу речки, под яблоней, в печке. (от гусей-лебедей)
- 9.Как звали девочку, вступившую в борьбу со Снежной королевой? (Герда)

10. Что болело у маленьких акулят в сказке «Доктор Айболит»? (Зубки)
11. Какой литературный герой отличался небывалым ростом и работал милиционером? (Дядя Степа)
12. Кто является умывальников начальник и мочалок командир? (Мойдодыр)
13. Какой месяц был самой молодой в сказке «Двенадцать месяцев»? (Январь)
14. На сколько лет заснула спящая красавица? (На 100 лет)
15. Насколько перевел часы принц в сказке «Золушка»? (На час назад)
16. Сколько щелчков проиграл поп балде в сказке Пушкина? (Три)

Учитель: Вы большие молодцы! Отлично справились с викториной. А вот и координаты последнего острова: около рифов поэзии, справа от скал музыки, напротив залива вдохновения лежит столица Книголюбов – остров «Писатия». Вы готовы туда отправиться? (ответы детей) Тогда вперед!
(включается звук плывущего корабля)

Учитель: Тут нас ждет творческий конкурс. От каждой команды нужно несколько человек, они будут показывать отрывки из сказок. Ведь именно в сказках мы можем быть рыцарями и принцессами, драконами и зайцами, мы можем стать теми, кем захотим.

«Колобок»

Жили-были старик со старухой.

Вот и говорит старик старухе:

— Поди-ка, старуха, по коробу поскреби, по сусеку помети, не наскребешь ли муки на колобок.

Взяла старуха крылышко, по коробу поскребла, по сусеку помела и наскребла муки горсти две.

Замесила муку на сметане, состряпала колобок, изжарила в масле и на окошко студить положила.

Колобок полежал, полежал, взял, да и покатился — с окна на лавку, с лавки на пол, по полу к двери, прыг через порог — да в сени, из сеней на крыльцо, с крыльца на двор, со двора за ворота, дальше и дальше.

«Репка»

Посадил дед репку и говорит:

— Расти, расти, репка, сладка! Расти, расти, репка, крепка!

Выросла репка сладка, крепка, большая-пребольшая.

Пошел дед репку рвать: тянет-потянет, вытянуть не может.

Позвал дед бабку.

Бабка за дедку,

Дедка за репку —

Тянут-потянут, вытянуть не могут.

Позвала бабка внучку.

Внучка за бабку,

Бабка за дедку,

Дедка за репку —

Тянут-потянут, вытянуть не могут.

Позвала внучка Жучку.

Жучка за внучку,

Внучка за бабку,

Бабка за дедку,

Дедка за репку —

Тянут-потянут, вытянуть не могут.

Позвала Жучка кошку.

Кошка за Жучку,

Жучка за внучку,

Внучка за бабку,

Бабка за дедку,
Дедка за репку —
Тянут-потянут, вытянуть не могут.
Позвала кошка мышку.

Мышка за кошку,
Кошка за Жучку,
Жучка за внучку,
Внучка за бабу,
Бабка за дедку,
Дедка за репку —
Тянут-потянут — и вытянули репку.

«Привычки»

Ехали три молодых парня по реке в легонькой стружке. У одного была привычка утирать под носом указательным пальцем, у другого — постоянно зачесывать волосы рукою, а у третьего почесывать бока.

Разговорились они между собой. Тот, который утирал под носом пальцем, сказал:

— Братцы! Не худо бы нам отстать от своих привычек!

Другие согласились с ним.

Посидели так какое-то время, а у каждого рука так и чешется: у одного тянется к носу, у другого — к голове, у третьего к бокам.

Тут увидели, что к ним подплывает лодка.

Первый парень крепился, крепился, да и сказал, подтирая под носом:

— А воно наши-то едут, воно!

Другой, зачесывая волосы, крикнул:

— Сюда, наши! Сюда, наши!

А третий привскочил радостный и, почесывая бока, сказал:

— Наши едут, скоро будут!

Учитель: Молодцы, ребята! Мы с вами с гордостью и легкостью прошли все препятствия, которые нас поджидали на островах! И за это страна «Книголюбов» решила подарить вашему классу книжку со сказками Александра Сергеевича Пушкина.

Заключение:

Учитель: Но перед тем как получить заветный приз, скажите мне. Что же мы с вами сегодня узнали про книги? (ответы детей)

Учитель: Правильно, книги – это наше все! Без них мы не сможем прожить, не сможем получить образование, поэтому важно читать, читать и еще раз читать!

Конспект внеклассного мероприятия в 1 классе по окружающему миру

«В мире животных»

Цель мероприятия: Привлечь детей младшего школьного возраста к разнообразию животного мира и расширению кругозора.

Задачи мероприятия:

- закрепить умение определять животных;
- повторить признаки животных и их приспособленность к окружающему миру; развивать наблюдательность, внимание;
- расширять кругозор;
- воспитывать бережное отношение к природе.

Оборудование: иллюстрации с животными, карточки, большие пазлы.

Форма проведения: командная игра.

Ход мероприятия:

Учитель: И так дети давайте с вами разделимся на 2 команды. (дети поделились)

Учитель: Теперь после того как мы разделились на команды, нужно придумать название команд и девиз. (дети думают, учитель помогает)

Учитель: И так, теперь давайте представимся. (дети представляют свои команды)

Учитель: Идем дальше, теперь нас ждет разминка, давайте отгадаем загадки, о каких же животных идет речь? Команда, которая знает правильный ответ поднимает руки.

- С ветки на тропинку, с травки на былинку

Прыгает пружинка – зеленая спинка. (Кузнечик)

- По горам, по долам

Ходит шуба да кафтан. (Овца)

- Шубка серая – для лета

Для зимы – другого цвета. (Заяц)

- Спереди пяточок, сзади крючок,
Посередине спинка, а на ней щетинка. (Свинья)
 - Без станка, без рук, а холст ткёт. (Паук)
 - Под соснами под елками
Лежит мешок с иголками. (Еж)
 - Кто осенью спать ложиться, а весной встает? (Зимой спит, а летом улья
ворошит) (Медведь)
 - Хотя не любит света он,
И очень мало видит днем.
Зато дорогу к дому,
Найдет он под землей. (Крот)
 - Рыжий маленький зверек
С ветки – прыг, на ветку скок. (Белка)
 - Желтый крошка
Ищет хлеба крошку.
Если встретит червяка –
Наклюет ему бока. (Цыпленок)
 - Мягкие лапки
А в лапках – царапки. (Кошка)
- Учитель:** Молодцы ребята, готовы идти дальше? (ответы детей)
- Учитель: Впереди нас ждут веселые задачи, какая из команд знает правильный
ответ поднимают руки.
- 2 рыженьких лисицы,
 - 3 ежа и 5 зайчат –
 - На качели все спешат
 - Вы, ребята, не зевайте,
 - Всех зверей пересчитайте. (10)

На солнышке 2 свинки
Лежали, грели спинки
А с ними 3 ягнёнка
Копытцами стучат.
Играют, отдыхают
И не подозревают,
Что ребяташки их считают. (5)

На березе 3 синички
Продавали рукавички
Прилетело еще 5.
Сколько будут продавать. (8)

5 мышат в траве шуршат,
3 забрались под ушат,
2 мышонка спят под елкой,
Сосчитай мышей недолго. (10)

Учитель: Какие вы молодцы, в уме считать умеете, следующий наш этап — это собрать картинку из кусочков, вы готовы? (ответы детей)

Ребятам предлагаются разрезные картинки с животными (пазлы) по 2 каждой команде.

Учитель: Чья команда быстрее соберет картинки поднимают руки.
(Дети собирают картинки)

Учитель: И так ребята, какие животные у нас все-таки получились?
(на картинках изображены: лев, медведь, кот, лошадь)

Учитель: Что вы знаете об этих животных? (ответы детей)

Учитель: Давайте немного отдохнем.

Физминутка:

Топните столько раз сколько у кошек лапок (4)

Хлопните столько раз, сколько слогов в слове собака. (3)

Топните столько раз, сколько хвостов у тигра. (1)

Хлопните столько раз, сколько букв в слове волк. (4)

Учитель: И так, вы немного отдохнули, и теперь с новыми силами готовы идти дальше? (ответы детей)

Учитель: Теперь нас ждет конкурс художников, вам нужно выбрать одного из участников вашей команды, и он с закрытыми глазами должен нарисовать кошку. (выбирают одного участника из каждой команды, рисуют кошку)

Учитель: Какие вы молодцы, какие разные у нас получились кошки.

Учитель: Идем дальше, и следующий наш конкурс- это угадать героев сказок, готовы? Поехали!

1. Многодетная мать, у которой произошло покушение на детей. (Коза)

2. Наивный герой, пострадавший зимой на водоеме от происков рыжей подружки. (Волк)

3. Назовите зверька, который помог большой семье вытащить гиганта, выращенного на грядке. (Мышка)

4. Он убежал от бабушки и деда, на своем пути встретил много недругов которые хотели его съесть, но от одной он не ушел. (Лиса)

Учитель: Какие вы все молодцы, все сказки знаете и персонажей в них.

Учитель: Сейчас нас ждет заключительный этап, конкурс пантомимы, один из членов команды показывает животное, а команда соперников должна догадаться, какое животное изобразили соперники. Готовы? (ответы детей)

Учитель: И, поехали!

(дети показывают пантомимы)

Учитель: И так дорогие ребята наши конкурсы подошли к концу, вы сегодня были самыми артистичными, умными, и активными. Вам понравилось мероприятие? (ответы детей)

Учитель: Но перед тем как мы подведём итоги, скажите мне каких животных мы сегодня с вами вспомнили? (ответы детей).

Учитель: Молодцы ребята.

Подведение итогов, награждение.

Технологическая карта урока №3

Класс: 1

Предмет: Русский язык

Программа: «Школа России»

Автор(ы) учебника: В.Г. Горецкий, В.А. Кирюшкин, Л.А. Виноградская, М.В. Бойкина.

Тема урока: Письмо слов с сочетаниями чн, чк.

Тип урока: Закрепление изученного знания.

Цель урока: Создать условия для продолжения формирования учебных действий с языковыми единицами и умения использовать знания для решения познавательных, практических и коммуникативных задач на основе изучения письма слов с сочетаниями чк-чн.

Содержание обучения: правописание сочетаний, правило.

Задачи урока:

1. Организация работы класса
2. Организация принятия образовательной цели:
 - 2.1 Актуализация имеющегося опыта (знания: обозначения на письме, правило написания предложения, правило написания чк-чн)
 - 2.2 Актуализация имеющегося дефицита опыта (правильность написания сочетания ЧК-ЧН)
 - 2.3 Мотивация.
 - 2.4 Формулирование цели, предлагаемой ученикам для принятия ее: Научиться писать слова и предложения с сочетаниями чк-чн
 - 2.5 Предъявление плана достижения данной цели:
3. Организация работы по воспроизведению правила;
4. Организация работы по применению знаний на практике;
5. Организация работы по обобщению материала при помощи дидактической игры;
6. Организация рефлексии (ответы на вопросы)

Средства обучения: медиапроектор, презентация, доска.

Продолжение приложения С

Этап урока	Задача урока	Методический прием			Используемые УУД
		Деятельность учителя	Действия ученика	Форма работы/выполнения действий	
I	1	Приветствие	Приветствие		
II	2	Предъявление культурного образца целеполагания:			
	2.1	<p>- Послушайте стихотворение и запомните слова, в которых встретятся сочетания, которые мы изучили на прошлом уроке: Я тетрабочку открою И как надо положу. Я от вас, друзья, не скрою: Ручку я вот так держу. Сяду прямо, не согнусь, За работу я возьмусь.</p> <p>- Назовите эти слова Давайте откроем тетрабочки, запишем число и классная работа. - Запишите эти слова с новой строки. (На доске пишет учитель) Как будем начинать писать новое предложение? – Что общего вы заметили при прочтении и написании этих слов? А что мы знаем про это сочетание? Молодцы, идем дальше</p>	<p>Слушают учителя.</p> <p>Называют слова: тетрабочка, ручка. Открыли тетради, пишут.</p> <p>Писать будем с заглавной буквы. Записывают слова.</p> <p>В этих словах есть сочетание ЧК</p> <p>ЧК-ЧН пишется без мягкого знака.</p>	<p>Фронтальная</p>	<p>II: Построение речевого высказывания.</p> <p>Л: строить логическую цепь рассуждений.</p> <p>К: слушать другого ученика – партнера по коммуникации и учителя</p> <p>Р: Осуществлять самоконтроль при списывании.</p>
	2.2	<p>Давайте с вами посмотрим еще раз на правило, и проговорим его. (приложение 1) На доске представлены слова: -их нужно заменить одним словом. из кирпича — ... (кирпичный) из молока — ... (молочный). Давайте проговорим. Если дом сделан из кирпича, то какой он будет? А если коктейль сделан из молока, то какой он? Молодцы, давайте запишем это в тетрадь.</p>	<p>Проговаривают правило: Сочетание ЧК-ЧН пишутся без мягкого знака.</p> <p>Дом будет кирпичный. Он будет молочный.</p> <p>Записываю в тетрадь с доски.</p>	<p>Фронтальная Индивидуальная</p>	<p>II: Построение речевого высказывания.</p> <p>К: слушать другого ученика – партнера по коммуникации и учителя.</p> <p>Р: Осуществлять самоконтроль при списывании.</p>

	(запись сделана на доске, из кирпича-кирпичный, из молока-молочный). Пишем с новой строки. Теперь возьмем карандаши и подчеркнем знакомое нам сочетание. Что будем подчеркивать? Молодцы.	Сочетания ЧК-ЧН Берут карандаши, подчеркивают.		
Физ.мин.	Вызывается один из дежурных учеников и проводит разминку.	Повторяют движения.		
2.3, 2.4	- И так ребята почему мы начали наш урок с этого? Тема урока: письмо слов с сочетаниями ЧК-ЧН. Цель: Научиться писать слова с сочетаниями ЧК-ЧН. И так как мы с вами правило знаем, трудностей у нас возникнуть не должно.	Чтобы научиться писать слова с сочетаниями ЧК-ЧН.	Фронтальная	Л:Принятие цели
2.5	И чтобы добиться нашей цели нам нужно: Вспомнить правило правописания сочетания ЧК-ЧН Отработать на письме Закрепить написание слов	Дети знакомятся с планом ,который находится на доске.	Фронтальная	Л:Принятие промежуточных целей
3	Ребята посмотрите на доску. На ней написано предложения давайте его прочитаем: «В кирпичном доме на даче Сонечка ела суп и запивала молочным коктейлем» Давайте его запишем с новой строчки. Как будем писать новое предложение? Что поставим в конце? Молодцы, приступаем. — Найдите в словах орфограмму, о которой говорим сегодня. — Прокомментируйте написание слов.	Смотрят на доску. Читают предложение. Писать будем с заглавной буквы. В конце ставится точка. Пишут предложение в тетрадь. В слове кирпичном и молочным пишем ЧК-ЧН В слове кирпичном и Сонечка сочетание ЧК- пишем без	Фронтальная Индивидуальная	Л: Построение речевого высказывания. К: слушать другого ученика – партнера по коммуникации и учителя Р: Осуществлять самоконтроль при списывании.

		<p>— Какие еще можно выделить орфограммы?</p> <p>— Давайте вспомним еще раз правило и проговорим его хором. -Теперь возьмите в руки карандаши и составьте схему предложения и потом сверим с моей. I _ _ _ _ _ I _ _ _ _ _ _ _ _ . У всех так получилось?</p>	<p>мягкого знака, так как звук [ч] всегда мягкий. В слове молочный сочетание ЧН- тоже пишем без мягкого знака, так как звук [ч] всегда мягкий. Сонечка пишем с заглавной буквы, так как это имя собственное. Сочетания ЧК-ЧН пишется без мягкого знака.</p> <p>Составляют схему предложения.</p> <p>Да.</p>		
4	<p>Ребята сейчас я вам буду диктовать слова, а вы должны назвать мне их уменьшительно-ласкательно применив сочетания ЧК.</p> <p>Вы мне называете, а я записываю их на доске.</p> <p>Кисть-? Лена-? Щука-?</p> <p>Теперь давайте запишем их у себя в тетради, и подчеркнем сочетания ЧК.</p>	<p>Слушают и называют слова:</p> <p>Кисточка, Леночка, щучка.</p> <p>Записывают в тетрадь</p>	<p>Фронтальная Индивидуальная</p>	<p>П: Построение речевого высказывания. К: слушать другого ученика – партнера по коммуникации и учителя</p> <p>Р: Осуществлять самоконтроль при списывании.</p>	
Физ.мин.	<p>Вызывается один из дежурных учеников и проводит разминку.</p>	<p>Повторяют движения.</p>			
5.	<p>Ребята сейчас мы с вами поиграем в игру «Наоборот» Предлагаю детям заменить предложенные им словосочетания типа существительное + существительное на другое так, чтобы одно из слов включало в свой состав сочетание –чн-. Поднимаем руки и называем словосочетание. Игрушка для елки-... (елочная игрушка) Герой сказки- ... (сказочный герой) Сок яблока-...</p>	<p>Слушают учителя</p> <p>Поднимают руки называют словосочетания</p>	<p>Фронтальная Индивидуальная</p>	<p>П: Построение речевого высказывания. К: слушать другого ученика – партнера по коммуникации и учителя</p> <p>Р: Осуществлять самоконтроль при списывании.</p>	

		<p>(яблочный сок) Суп из молока -... (молочный суп) Варенье из клубники-... (клубничное варенье) Каша из гречки-... (гречневая каша) Вода из речки-... (речная вода) Скважина в замке -... (замочная скважина) Мука из пшеницы -... (пшеничная мука) Следующая наша игра будет называться «Заменяй буквы» Детям предлагается исходное слово, которое представлено на доске с орфограммой, они изменяют в нем последовательно либо один, либо два звука, сохраняя при этом сочетание –чк-, и получают новые слова. Выигрывает тот, кто составит наибольшее количество слов. дочка ручка бочка речка ночка свечка кочка печка точка почка тучка дочка тачка ночка Ребята вы все большие молодцы. В нашей игре нет победивших и проигравших, а это значит, что победила?</p>	<p>Слушают учителя</p> <p>Поднимают руки называют слова</p> <p>Хором- Победила дружба</p>		
III	б.	<p>— С каким настроением вы заканчиваете урок? — Все ли вам было понятно? – Почему надо запомнить написание буквосочетаний чн, чк, ? - Пригодятся ли вам в дальнейшем полученные сегодня на уроке знания Молодцы ребята. Урок окончен.</p>	<p>С хорошим Да, все было понятно. Что бы писать их правильно, и что мягкий знак не ставиться, так как звук [ч] всегда мягкий. Да пригодятся обязательно</p>	Фронтальная	<p>Р: умение анализировать собственную и мою работу. П: Построение речевого высказывания.</p>

Приложение 1

