

Управление образования Администрации городского округа город Уфа
Республики Башкортостан

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Гимназия №39 им. Файзуллина А.Ш.»

Секция «Краеведение»

Научно-исследовательская работа

«Армения и Башкортостан глазами детей»

Автор: Абовян Артур, учащийся 3 А класса,
МАОУ «Гимназия № 39 им. Файзуллина А.Ш.»

Научный руководитель: Туляшева Д.Ф.,
учитель начальных классов.

Уфа- 2022 г.

Оглавление

Введение	3
Теоретическая часть	4
1. Глава	5
1.1 Применение игры на уроке окружающего мира.	
Задачи. Методика исследования	5
1.2 Функции игры	5
2. Глава	6
2.1 Необходимость применения игры на уроке окружающего мира	6
Практическая часть	
3. Глава	7
3.1. Технология изготовления игры	7
3.2. Описание игры	
3.3. Правила игры	7
Выводы	7
Список литературы	8
Приложение 1	9
Приложение 2	10
Приложение 3	12
Приложение 4	13
Приложение 5	14

Введение

Мне пришла идея сделать игру, которая смогла бы в игровой форме познакомить меня и друзей с моей малой родиной Арменией. Эта игра позволит открыть новые страницы истории и культуры, а также расскажет о природных богатствах Башкирии и Армении. Игра поможет комплексно изучить, откуда родом мои предки, а также покажет красоту края, в котором я живу сейчас, тем самым расширит кругозор и воспитает как духовно-нравственного человека. Человека, который бережно и патриотично будет относиться как к Башкирии, так и к Армении. Что является очень важным для правильного воспитания.

АКТУАЛЬНОСТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ:

игра наиболее приемлема в обучении в начальной школе, так как рождает интерес к изучению родного края. Вызывает соревновательный момент, который, на примере данных двух республик, является толчком к получению в игровом формате новых знаний о культуре различных народов.

Практическая значимость исследования:

мою игру можно использовать на уроках по окружающему миру, тем самым вызывая интерес к уроку у учащихся.

ЦЕЛЬ работы:

привить с помощью игры интерес к родному краю и Армении, найти общее в двух дружественных странах, познакомить одноклассников с родной страной.

Объект исследования:

Объектом исследования является игра как важный элемент организации учебного процесса.

Предметом исследования:

является влияние игры на изучение истории Башкирии и Армении на уроках окружающего мира.

ГИПОТЕЗА:

игра будет способствовать развитию познавательных способностей, патриотическому воспитанию и повысит уровень знаний в области культуры, достопримечательностей и особенностей характеров армянского и башкирского народов.

Задачи:

1. Провести опрос среди учеников класса на знание Башкирии и Армении;
2. Изучить учебную литературу по Башкирии и Армении;
3. Подобрать интересные вопросы для учащихся по Башкирии и Армении;
4. Изготовить игру;
5. Сгенерировать QR коды на каждой карточке для более подробного ознакомления с объектом;
6. Провести игру в классе;

7. Подвести итоги игры.

4

Методика исследования:

анкетирование, изучение учебной литературы, наблюдение, обобщение полученного материала.

Основные понятия:

1. Глава

1.1 Применение игры на уроке окружающего мира.

Дети 7-10 лет, то есть младшего школьного возраста, интенсивно интеллектуально развиваются и применение игровых технологий на уроках предоставляют большие возможности для развития личности. Игра является одним из видов деятельности человека.

Психологи доказали, что в игре:

эффективно работает память, восприятие и мышление;

развивается психика;

проявляет больше произвольности, лучше и больше запоминает, лучше выполняет задания;

увеличивается багаж знаний;

повышается мотивация.

Игра - это важнейшая и неотъемлемая часть учения, досуга ребенка в целом.

1.2 Функции игры

Игра широко использовалась в качестве одного из важнейших средств воспитания детей. В различных педагогических системах игре придавалась разная роль, но нет ни одной системы, в которой в той или иной мере не отводилось бы место в игре.

Игре приписывают самые разнообразные функции.

Крупнейший знаток проблемы игровой деятельности Д.Б. Эльконин наделяет игру четырем важными для человека функциями:

- средство развития мотивационной сферы;
- средство познания;
- средство развития умственных действий;
- средство развития произвольного поведения.

5

Рассмотрим подробнее особенности всех этих функций:

- 1) Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии обще учебных умений и навыков.
- 2) Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки.
- 3) Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие.
- 4) Коммуникативная функция.
- 5) Релаксационная функция - снятие эмоционального напряжения.
- 6) Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.
- 7) Развивающая функция направлена на гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

2. Глава

2.1 Необходимость применения игры на уроке окружающего мира почему решил делать такую игру?

Сначала провел опрос на улице и в классе и сделал следующие выводы, что большая часть класса мало знакома с историей Башкирии и Армении.

[П.1 Рис1 и рис. 4]. Это представлено на диаграмме 1. [П.4 рис. 5]

Поэтому я начал изучать различную литературу и подготовил вопросы, которые были бы интересны в игре.

3. Глава

3.1. Изготовление игры:

Я приступил непосредственно к изготовлению игры. Для этого мне понадобилось:

- ✓ Клей, ножницы, картон, бумага А4, А3
- ✓ Песочные часы
- ✓ кубик
- ✓ Принтер А3 форматом
- ✓ Приложение Power Point
- ✓ придумать название
[П.2 рис2]

Описание игры:

Игра представляет собой карточки формата А3 с изображением известных мест республики Башкортостан и Армении. На карточках с лицевой стороны написаны важные и интересные вопросы факты о изображенных на карточке местах, а с обратной стороны вопросы к ним. Также прилагается к игре игральный кубик, с помощью которого рандомно выбирается номер задаваемого вопроса. [П.5 рис.6]

Правила игры:

Правила игры следующие - ведущий показывает на время в 1 минуту одну из карточек игрокам. Затем, по истечении времени, переворачивает карточку на оборотную сторону и бросает кубик, зачитывает тот номер вопроса, который выпал на кубике. Игроки должны на скорость правильно ответить на поставленный вопрос. Тот игрок, который больше всех правильно отвечает на вопросы и побеждает. [П.2 рис. 3]

Для более близкого знакомства с Башкирией и Арменией на каждой карточке прикреплен QR код. С помощью которого можно подробнее узнать про интересующие объекты на карточках. [П.5рис. 6]

Провел игру в классе и провел анкетирование. Результаты которого представлены на слайде. Из 53 опрошенных 14 ответили правильно. Это представлено на диаграмме 2. [П.4 рис.5]

Мои выводы:

В ходе работы удалось решить поставленные задачи в ходе моего исследования. Сделал следующие выводы - моя игра знакомит ребят с историей родного края и Армении. Показывает, что Армения такая же богатая, красивая и интересная страна, как и республика Башкортостан.

Что есть много общего между ними.

Список литературы:

- 1. Рыбалова И. Ознакомление с родным городом как средство патриотического воспитания // Д.в. №6, 2003, с. 45.
- 2. Барков А. С. О научном краеведении. Еще о научном краеведении Статьи в сборнике “Вопросы методики и истории географии”. М, 2003. С 77-79
- 3. Берг Краеведение и география.2000 С 25-48
- 4. Иванов П. В. Педагогические основы школьного краеведения. Петрозаводск, 2006.С 25-34
- 5. Ивановский В. А. Занимательное краеведение. Москва-Ставрополь, 2003. С 15-16
- 6. Краеведение: пособие для учителей. - М.: Просвещение, 2007 С 35-44
- 7. Лихачев Д.С. Краеведение как наука и как деятельность//Русская культура.-М.:Искусство,2000. С 17-24
- 8. Ляровский П. А. Пособие по краеведению. Минск, “Высшая школа”, 2000. С 40-43
- 9. Матрусова И.С. Краеведение и краеведческий подход в преподавании географии. М, 2007 С 78-98
- 10. Баранский Н. Н. Методика преподавания экономической географии, гл. “О школьном краеведении”. М., Учпедгиз, 2001. С 35-38