

Медведев Кирилл Дмитриевич

студент

Научный руководитель

Гревцова Екатерина Владимировна

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Тульский государственный педагогический

университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ ИНТЕРЕСА К ПОЗНАНИЮ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА СРЕДСТВАМИ ИНТЕРАКТИВНЫХ ИГР

***Аннотация:** статья посвящена анализу особенностей формирования интереса к окружающему миру у младших школьников при использовании интерактивных игр во внеурочной деятельности. Отдельное внимание автор уделяет дидактическому потенциалу интерактивных игр. В статье описаны особенности использования таких игр для формирования у младших школьников интереса к познанию окружающего мира.*

***Ключевые слова:** познавательный интерес, развитие младших школьников, окружающий мир, интерактивные игры, игровые технологии, внеурочная деятельность, начальное образование.*

Проблема формирования интереса к познанию окружающего мира является одной из центральных в педагогике. Ещё К.Д. Ушинский отмечал, что «ученье, лишённое всякого интереса и взятое только силой принуждения... убивает в ученике охоту к учению, без которой он далеко не уйдёт». Великий педагог подчеркивал, что интерес – это не просто эмоциональное переживание, а мощнейший двигатель детского развития.

В контексте нашего исследования интерес к окружающему миру понимается как активная познавательная направленность личности на среду обитания, включающая эмоциональное желание узнавать новое и волевые усилия по изучению природы и общества. Это базовая потребность, способствующая развитию человека, формированию его картины мира, «вкуса к жизни» и интеллектуальному развитию.

Мы выделили следующие ключевые характеристики интереса к окружающему миру:

– *познавательная активность* – стремление исследовать, задавать вопросы, получать опыт общения с природой и людьми;

– *эмоциональная вовлечённость* – удивление, любопытство, радость от открытий;

– *личностная направленность* – проявляется через внимание к социальным процессам, культуре, природе и технологиям;

– *развитие в деятельности* – из простого любопытства интерес может перерасти в устойчивую потребность в познании и самопознании.

Мысль о ключевой роли интереса в обучении разделял С.Л. Рубинштейн, который рассматривал познавательный интерес как избирательную направленность личности на процесс познания. Он отмечал, что интерес обеспечивает не только легкость и продуктивность усвоения материала, но и формирует у ребёнка потребность в интеллектуальном труде [3]. С.Л. Рубинштейн также подчёркивал, что познавательный интерес младшего школьника неразрывно связан с игровой деятельностью, которая остаётся фундаментом психического развития в этом возрасте.

Как показал анализ литературы (Н.Ф. Виноградова, Г.И. Щукина и др.), современная информационная среда характеризуется клиповостью восприятия и высокой конкуренцией за внимание ребёнка, что напрямую препятствует формированию глубокого познавательного интереса, так как яркие развлекательные стимулы вытесняют учебные. Согласно исследованиям Г.И. Щукиной, именно в начальной школе закладываются основы познавательной потребности, и если

этот сензитивный период будет упущен, то в дальнейшем мотивация к изучению окружающего мира может резко снизиться.

Данная ситуация создаёт существенные риски для познания окружающего мира. Усвоение природоведческих и обществоведческих знаний не может быть механическим, это многоэтапный процесс, требующий эмоционального отклика, эмпатии и живого удивления. Если ребёнок знакомится с природными явлениями исключительно по статичным источникам, без эмпирической опоры, знания остаются формальными, а познавательная активность угасает. Н.Ф. Виноградова установила, что младшие школьники проявляют устойчивый интерес только к тем объектам и явлениям, которые можно исследовать, преобразовывать или эмоционально пережить в деятельности [1].

Особую значимость в этом процессе приобретает внеурочная деятельность. В отличие от жёстко регламентированного урока внеурочная деятельность обладает высоким потенциалом для формирования интереса к окружающему миру именно средствами интерактивных игр. Здесь снимаются ограничения по времени, формам организации и содержанию, что позволяет создавать естественную, эмоционально насыщенную среду для познания. Формирование интереса к окружающему миру во внеурочной деятельности, в частности, достигается через активное погружение: экскурсии, экологические акции, проектно-исследовательскую деятельность и игровые формы (квесты, викторины, симуляции). Основной акцент делается на самостоятельные наблюдения детей, эксперименты и бережное отношение к природе. Чтобы эффективно решать проблему формирования интереса к познанию окружающего мира у школьника, учёные и методисты [1; 4] предлагают вводить во внеурочную деятельность интерактивные игры и их элементы для повышения уровня вовлечённости ребёнка в процесс познания мира.

Именно поэтому внеурочная деятельность становится той площадкой, где интерактивные игры и их элементы могут быть использованы наиболее полноценно и органично. Л.С. Выготский, говоря о «зоне ближайшего развития», подчёркивал, что «в игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя» [2]. Важно

понимать, что интерактивная игра – это не просто развлечение. Это форма обучения и развития, которая посредством активного взаимодействия ученика с дидактическим контентом и другими участниками стимулирует непроизвольное и послепроизвольное внимание, рождая живой интерес к предмету познания.

Формирование интереса к окружающему миру у младших школьников с помощью интерактивных игр базируется на их возрастной потребности в игровой деятельности, высокой эмоциональности и неустойчивости внимания. Интерактивные технологии трансформируют познание из пассивного восприятия в активное исследование, где учебная задача воспринимается как увлекательное игровое действие. Выделим ключевые особенности такого формирования:

1. *Переход от «любопытства» к «познавательной деятельности».* Интерактивные игры проводят школьника через этапы: от внешней занимательности (яркая анимация, сюжет) к внутреннему, осмысленному поиску знаний. Они преобразуют абстрактные понятия (природные зоны, круговорот воды, пищевые цепи) в наглядные, динамичные цифровые образы, доступные для понимания младшим школьником.

2. *Стимуляция через эмоциональность и создание «ситуации успеха».* Использование интерактивных игр создаёт «ситуацию успеха»: мгновенная обратная связь, подсказки, возможность повторить действие позволяют даже слабым ученикам почувствовать уверенность и преодолеть страх ошибки. Положительные эмоции от выигрыша, от правильно решённой игровой задачи закрепляют интерес к изучаемой теме и превращают внешнюю мотивацию во внутреннюю.

3. *Высокая наглядность и интерактивность.* Игры позволяют моделировать ситуации, которые невозможно увидеть в реальности (наблюдать за жизнью микробов или за полярными животными в их среде обитания). Это делает процесс познания окружающего мира более доступным, рождает удивление и исследовательский азарт.

4. *Групповое взаимодействие.* Интерактивные игры (викторины, командные квесты, коллективные симуляции) часто предполагают командную работу, где по-

беда зависит от вклада каждого участника. Во внеурочной деятельности это особенно ценно: дети учатся договариваться, распределять роли, совместно решать познавательные задачи, а интерес подкрепляется социально значимым результатом.

Учитывая данные особенности, учёные-педагоги предлагают разнообразные варианты внедрения интерактивных игр в практику начальной школы во внеурочной деятельности. Одним из востребованных направлений является использование компьютерных игр-симуляций. Например, российская образовательная платформа «Учи.ру» [4] предлагает интерактивные карточки и квесты по окружающему миру, где ученик не пассивно читает текст, а проводит виртуальные эксперименты: сажает семена и наблюдает этапы развития растения, сортирует мусор, исследует пищевые цепочки. Интерактивная игра «Зимовье зверей» [4] позволяет ученикам расселять животных по их жилищам, получая мгновенную реакцию от программы и подсказки, что стимулирует исследовательский интерес. В рамках нашего исследования во внеурочной деятельности мы успешно применяли такие игры на занятиях экологического кружка, фиксируя рост познавательной активности у большинства участников.

Зарубежные исследователи также подтверждают эффективность игрового подхода. С. Паперт, основоположник конструкционизма, в своей работе в MIT Media Lab доказал, что интерес к сложным системам (например, экосистемам) у детей резко возрастает, когда они создают симуляции самостоятельно, пусть и в игровой форме. Его последователи разработали среду Scratch, позволяющую моделировать природные циклы. Во внеурочной деятельности младшие школьники могут создавать простые игровые проекты о погоде, смене времён года или правилах поведения в лесу, что переводит познание в творческое русло.

При проведении внеурочного занятия по теме «Строение тела человека» дети могут навести планшет на контур человека и увидеть объёмную модель работы сердца или лёгких (технология дополненной реальности). Это переводит

познание из плоскости абстрактного запоминания в плоскость активного исследования и за счёт эффекта новизны пробуждает устойчивый интерес даже у слабо мотивированных учащихся.

Е.А. Макарова и Е.С. Полат предлагают использовать технологию веб-квестов и интерактивных досок для структурирования естественнонаучных знаний. Например, на внеурочном занятии во втором классе для знакомства с картой полушарий используется интерактивная игра «Найди материк». Педагог запускает на интерактивной доске приложение, где материка «разбегаются», а ученики должны вернуть их на карту мира. Двигательная активность в сочетании с соревновательным моментом (кто быстрее и точнее разместит объекты) включает мощные механизмы эмоциональной памяти.

На внеурочных занятиях, посвящённых правилам дорожного движения, незаменима игровая технология симуляции через ролевые интерактивные игры. В школах Сингапура успешно применяются цифровые панели, на которых группа детей управляет виртуальным персонажем, идущим из школы домой. Задача – провести героя через дороги, парки и перекрёстки, соблюдая правила безопасности. Коллективный поиск решения стимулирует познавательную и социальную мотивацию, так как успех зависит от слаженных действий команды, а ошибка одного игрока визуально заметна для всех, что заставляет мозг активнее анализировать информацию [3].

Как доказывают исследования, интерактивные игры могут стать эффективным средством, компенсирующим познавательную пассивность младших школьников, за счёт того, что они способны выполнять функции эмоционального вовлечения и визуализации сложных процессов, становясь внешней опорой для развития внутренней мотивации. Сценарии симуляций, сюжетные квесты, головоломки у интерактивной доски, элементы дополненной реальности позволяют удерживать фокус интереса ребёнка на содержании познания гораздо дольше, чем традиционный опрос или чтение, снижают страх ошибки и постепенно формируют устойчивый исследовательский тип мотивации.

Анализ опыта российских и зарубежных педагогов показывает: интерактивные игры эффективны не сами по себе, а с учетом определённых особенностей в рамках внеурочной деятельности. Важно, чтобы игра была интегрирована в общую логику занятий, подчинялась познавательной задаче (а не только развлекала), способствовала активному взаимодействию и учитывала возрастные особенности младших школьников, для которых грань между игрой и серьёзным познанием окружающего мира остаётся очень тонкой. Именно внеурочная деятельность предоставляет идеальную среду для такого синтеза, где интерес рождается из свободы выбора, эмоционального проживания и совместного открытия.

Список литературы

1. Виноградова Н.Ф. Окружающий мир: методика обучения в начальной школе / Н.Ф. Виноградова. – М.: Вентана-Граф, 2022. – 288 с.
2. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Психология развития. – СПб.: Питер, 2001. – С. 56–79.
3. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер, 2023. – 720 с.
4. Платформа «Учи.ру». Образовательные игры и олимпиады по окружающему миру. – URL: <https://uchi.ru/activities/games/> (дата обращения: 15.03.2026).
5. Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике / Г.И. Щукина. – М.: Просвещение, 2021. – 176 с.