



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ЕСТЕСТВЕННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ТЕХНОЛОГИИ И ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ
ДИСЦИПЛИН

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность программы бакалавриата
«Технология»
Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:
76,12 авторского текста

Работа рекомендована к защите
рекомендована / не рекомендована

«01» августа 2022 г.
зав. кафедрой Технологии и ППД
Кирсанов В.М.

Выполнил (а): Орлова
Студент (ка) группы ЗФ-501-060(061) -5-1
Орлова Тамара Владимировна

Научный руководитель:
профессор кафедры, доктор педагогических
наук, доцент, Член УМО в системе общего
образования Челябинской области.
Зуева Флюра Акрамовна.

Содержание

Введение	3
ГЛАВА I. Теоретическое обоснование дидактической игры как средство активного познавательного интереса у учащихся	
1.1. Анализ психолого- педагогической литературы по проблеме дидактической игры как средства активного познавательного интереса у учащихся	8
1.2. Психолого-педагогические основы формирования познавательной деятельности у учащихся разных возрастных групп	23
1.3. Методы и средства формирования и использования дидактической игры, как средство активного познавательного интереса у учащихся	29
Выводы по первой главе	33
ГЛАВА II. Способы формирования активизации познавательного интереса с помощью игры на уроках технологии.	
2.1. Организация опытно-экспериментальной работы	34
2.2. Реализация условий развития познавательного интереса у учащихся 5-6 классов на уроках по технологии	43
2.3. Анализ и интерпретация результатов опытно- экспериментальной работы по развитию познавательной активности учащихся 5-6 классов на уроках технологии	52
Выводы по второй главе	55
Заключение	56
Список используемой литературы	57

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность. Современная система образования транслирует следующую задачу - предоставить учащимся фундаментальных, прочных знаний основ наук, продвижение развитие их точки зрения, опираясь на постоянно возрастающий уровень развития и симбиоз науки и техники, опираясь на запросы и потребности общества, их способностей, желаний и дальнейших планов подрастающего поколения в области производственной деятельности и сферы образования.

Сегодня школа выполняет социальный заказ общества, призванная адаптироваться учащихся к разным жизненным обстоятельствам, помогает в правильном выборе профессии, творческому подходу в сфере производства, через активизацию его познавательной деятельности. Об этом сказано в материалах национальной концепции федеральной системы образования школ Южного Урала, что является основным определением актуальности постановки проблемы нашего исследования. Современная правовая база, обеспечивающая корректную реализацию дидактической игры через познавательную активность учащегося основывается на Конституции Российской Федерации и включает в себя такие нормативно-правовые акты, как: Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 08.12.2020) «Об образовании в Российской Федерации» [ст. 75, 76]; «Основы законодательства Российской Федерации о культуре»; Федеральный закон «Об организации предоставления государственных и муниципальных услуг» от 27.07.2010 N 210-ФЗ и др.

Происходит изменение в социально-экономическом пространстве в обществе соответственно должны происходить изменения и в области системы образования. Для этого формируются образовательные организации с определённой ориентацией в освоении предметам гуманитарного и естественно-научного циклов. При этом идёт процесс

уточнения требований к статусу образовательных организаций, к содержанию (стандарту) образования, учебному- тематическому плану, программе, учебникам, пособиям, методичкам и дидактическим материалам, с одной стороны, а с другой стороны к уровню подготовки обучающихся к современным условиям общественных отношений в материальной не просветительской сфере деятельности; подготовке их к участию в современной общественно-политической жизни общества с опорой на самостоятельную познавательную активность обучающегося через построение игровой деятельности.

Кроме того, современный анализ исследований по проблеме практики работы школ по активизации познавательной деятельности обучающегося позволил сформулировать вывод о том, что одним из ведущих условий повышения качества образования является формирование у обучающихся рациональных приёмов в процессе познавательной деятельности, умение самостоятельно добывать и анализировать, и применять новые знания через игровую деятельность.

Проблема подготовки молодого поколения к жизни, разработка научных основ реализации в условиях образовательных организаций находят отражения в исследованиях педагогов, таких как: Ю.К. Бабанского, М.А. Данилова, В.А. Сухомлинского И.Я. Лернера, В.А. Крутецкого Т.И. Шамовой и др. Раскрывают ведущие принципы системного подхода к содержанию школьного образования следующие исследователи: М.Н. Скаткин, В.В. Давидов, М.И. Махмутов, и др.; большой вклад в разработку психолого-педагогических и дидактических проблем развития у обучающихся их умственных способностей сделали Л.П. Аристова, Е.Я. Голант, М.А.Данилов, Б.П.Есипов и др. Вопросу анализа формирования у обучающегося активизации деятельности познавательной, являющейся важнейшим показателем процесса учебной деятельности посвятил свои работы И.С. Якиманской и другие. Разработаны методики А.Д. Ботвинниковым по совершенствованию

познавательной деятельности школьников в процессе освоения ими профильных дисциплин.

В то же время эти проблемы приобретали особое значение по мере того, как процесс развития общественного сознания вступал в новый этап. Проблема соединения учебной и познавательной деятельности становится все более актуальной в научных исследованиях последних десятилетий. Вместе с этим эти проблемы приобрели особую актуальность, так как процесс развития происходит постоянно, все больше приобретая дидактической игры для получения новых знаний. Целый ряд работ современного исследования, свидетельствует о том, что: в интеллектуальном процессе игровой деятельности главными являются теоретические виды, которые напрямую определяют успех практической познавательной деятельности учащегося. В свою очередь, успешному овладению новыми умственными действиями помогают действия внешние факторы окружающего мира.

Проблема нашего исследования состоит в том, чтобы определить возможности использования дидактических игр в процессе освоения предмета технологии для активизации познавательной деятельности учащихся.

Актуальность и значимость рассматриваемой проблемы, ее недостаточная теоретическая и практическая разработанность в педагогике образования стали основанием для определения темы исследования: «Дидактические игры как средство активизации познавательной деятельности учащихся». Решение и вывод поставленной нами проблемы формулирует цель исследования.

Цель: на основе теоретического анализа литературы разработать и апробировать дидактические рекомендации, которые будут способствовать активизации познавательной деятельности у учащихся.

Задачи исследования:

- Анализ психолого- педагогической литературы по проблеме дидактической игры как средства активного познавательного интереса у обучающихся;
- Определение психолого-педагогических основ формирования познавательной деятельности у учащихся разных возрастных групп;
- Определение методов формирования и использования дидактической игры как средства активного познавательного интереса у обучающихся;
- Разработка дидактических рекомендаций по применению игровых методов, приемов и технологий развития активизации интереса на уроках технологии;
- Проверка опытно- экспериментальной работы о роли дидактических игр в активизации познавательной деятельности обучающихся на уроках технологии.

Объект исследования: познавательная деятельность учащихся с использованием дидактических игр.

Предмет исследования: дидактические игры как средство активизации познавательной деятельности учащихся на уроках технологии.

Исходя из поставленной проблемы, цели, объекта, предмета исследования было выдвинута следующая *гипотеза*: активизация познавательной деятельности учащихся будет развиваться непрерывно, если на уроках технологии использовать дидактические игры, которые способствуют к активизации учебно - познавательной деятельности учащихся.

Практическая значимость результатов исследования заключается:

- а) в разработке научно обоснованного содержания дидактических игр в V-VII классах, которые способствуют активизации познавательной деятельности учащихся средних общеобразовательных школ и повышают интерес и интеллектуальный уровень учащихся;

б) полученные результаты могут быть использованы в разработке учебно-методической программы по технологии в V-VII классах;

г) разработанные научно-методические рекомендации помогают учителю по технологии проводить уроки, консультации, внеклассную работу и экскурсии.

Практическое значение - разработка конспекта урока с применением элементов дидактической игры.

База исследования. МКОУ «Средняя общеобразовательная школа №1 им. И. В. Курчатова» г. Сим.

Структура и объём квалификационной работы: состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения, списка литературы, приложения.

Теоретическое значение исследования состоит:

- в раскрытии понятий «познавательная деятельность», «дидактические игры»;
- в выделении психолого-педагогических особенностей самореализации, обучающихся в процессе дидактических игр как средство активизации познавательной деятельности;
- в определении содержания технологий дидактических игр, способствующих формированию познавательной деятельности учащихся.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ, КАК СРЕДСТВА АКТИВНОГО ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА У УЧАЩИХСЯ.

1.1. Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме дидактической игры как средства активного познавательного интереса у учащихся

Обратимся к терминологии понятия игра. В простом понимании под игрой понимается наиболее доступный и интересный вид деятельности. Она является одной из возможных способов усвоения получаемых знаний и эмоций из окружающего мира. Играя в воображаемые ситуации, работая с образом, который проходит через всю игровую деятельность, ребенок тем самым стимулирует процесс своего мышления. После того, как учащийся проходит стадию усвоения игровой деятельности у него начинает формироваться стремление к познанию учебной деятельности. Как подчеркивал советский педагог Сухомлинский В.А. о том, что «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [1]. Осуществление функции воспитания в игре в большей степени зависит от профессионального подхода педагога, также от учета возрастных и индивидуальных особенностей ребенка и от знания его психологических наклонностей. Важен фактор и места проведения и четкой организации всего мероприятия.

Главное значение игр в том, что:

- у учащихся повышается познавательный интерес к обучению и познания;
- каждое занятие становится более ярким, необычным и насыщенным эмоционально;
- происходит включение учебно-познавательной деятельностью;

- развитие наиболее положительной мотивации обучения;
- увеличение произвольного внимания и работоспособности у детей.

Применение игровой практики в процессе обучения переводит ее в дидактическую категорию, при которой учебный процесс погружается в процесс общения, а активность учащихся часто сравнима или даже больше активности педагога[6]. Многократно подчеркивали ведущие педагоги и психологи то, что игра влияет на всестороннее развитие учащегося как личности. Например, А. С. Макаренко писал: «Игра имеет особое значение в жизни ребенка. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет и в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре. И вся история отдельного человека как деятеля или работника может быть представлена в развитии игры и в постепенном переходе ее в работу» [2].

Игра оказывает влияние на процесс формирования произвольного психического процесса. В процессе игры у учащихся развивается непроизвольно внимание и память. Играя, обучающиеся больше запоминают информации и лучше сосредотачиваются на ее усвоении. В процессе игровой деятельности, учащимся лучше, быстрее и легче выделить сознательную цель. В игре требуется от учащегося сосредоточенность на предметах и в содержании действий от предлагаемого сюжета. Если ученик не в полной мере внимателен к тому, что требуется в игре, если не хочет запоминать правила условия игры, то, скорее всего, его сверстники по игровому процессу исключат его из игры. Ведущими являются дидактические игры. Под дидактическими играми понимается вид учебных занятий, который организуется в виде учебных игр, которые реализуют ряд принципов игрового, активного обучения и отличаются наличием правил, с фиксированной структурой игровой деятельности и системы оценивания, как один из методов активного обучения [5].

Дидактическую игру можно использовать на всех этапах обучения, она при этом выполняет различные функции. Место такой игры на уроке полностью зависит от той цели, какую ставит педагог, при использовании данной игры. Например, когда начинается урок, то в самом начале урока игра может использоваться как подготовка учащихся к усвоению нового учебного материала, а в середине и конце образовательного процесса для закрепления полученных знаний и умений или для активизации учебной деятельности у учащихся. Ученик в процессе игры является полноправным участником познавательной деятельности, так как он самостоятельно ставит задачи, которые решаются впоследствии урока. В процессе дидактической игры происходит максимальная отдача ума и энергии, при чем, как правило, такая форма игры не является легкой и простой [3].

В процессе игры появляется совершенно новое познание мира и формы, которые совершенно не похожи на привычное обучение: это и новый взгляд на общеизвестные факты, пополнение и расширение знаний и умений, творческого мышления; самостоятельный поиск ответов на вопросы, установление связей, сходства и различия между отдельными событиями и явлениями. В процессе игр происходит повторение изученного материала в различных его формах и сочетаниях. Кроме того, в игровой деятельности формируется атмосфера здорового конкурирования, что заставляет учащихся не просто вспоминать ранее изученный материал, а мобилизовать все свои знания, подбирая нужное и подходящее, заставляет думать, отбрасывая несущественное, уметь оценивать и сопоставлять получаемую информацию. В дидактической игре должны быть задействованы все учащиеся.

Игра представляется в двух направлениях времени - настоящее и будущее. Во-первых, ученик получает в игре сиюминутную моментную радость. Во-вторых, игра всегда нацелена на будущее состояние, потому что в самом смысле игры, как правило, формируется и ставится

жизненная ситуация, кроме того, в процессе игровой деятельности закрепляются способности, навыки, умения и свойства, качества характера, которые необходимы для выполнения различных жизненных функций: творческих, профессиональных и социальных [4]. Как писал В.Л. Сухомлинский: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребенка. Для него игра – это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [5]. Затем отмечает педагог о том, что «...духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества» [5]. Поэтому можно отметить, что игра выступает ведущей методикой для познания окружающей действительности. Игровая деятельность подразумевает движение и мозговую деятельность играющего и позволяет в наиболее короткие сроки овладеть первичными, фундаментальными, но довольно Она направляется внутренними силами и позволяет ученикам в короткие сроки овладеть первоначальными, но весьма обширными основами человеческой культуры.

Таким образом, можно сказать, что игра, которая появилась как деятельность, не входящая в продуктивную трудовую деятельность, является ведущим инструментом общения в обществе. Это объясняется несколькими факторами:

1. Если как таковые игровые действия не важны для ученика по содержанию, то он может и не подключиться к игре, в процесс и условия, а будет лишь автоматически выполнять свою роль автоматически, ту, которую ему доверяют, он будет не переживать связанных с этим чувств и эмоций;

2. Кроме того, нельзя заставить принять участие в игре учеников против воли, мы должны его заинтересовать и замотивировать включиться в игровую деятельность [8].

Как считала Борзова Л.П., дидактическая игра – это «игры, специально предназначенные для реализации целей обучения». Иными словами, можно сказать, что игра дидактическая – это соревнование или состязание между учащимися по правилам, которые обговорены заранее в игре, которые используются для того, чтобы достичь определенных дидактических целей. Дидактическая игра- это такая игра, которая создана специально и выполняет определенную дидактическую задачу, она, как правило, скрыта от ребенка в ситуационном задании игры за действиями игровыми. Таким образом, можно сделать вывод о том, что дидактическая игра - это соревнование или состязание между учащимися по заранее согласованным правилам (игры), которые использовались для того, чтобы достигнуть определенных дидактических целей.

Значимость игры заложена в самом процессе разнообразной деятельности, а не в результате. Есть множество разновидности игр, такие как:

Игра предметная – это игра для детей с окружающими их предметами, где он учится использовать предмету по их прямому функционалу и назначению;

Ролевая игра – это групповая совместная игра, в которой дети пробуют на себе разнообразные роли.

Игра с символами - это одна из разновидности игр, в процессе которой окружающая реальность воспроизводится в виде символов, знаков, а все действия выполняются в абстрактных, символических формах;

Сюжетная игра- это игра, основанная на том, что ребенок воспроизводит сюжеты из реальной жизни окружающих людей, рассказов, сказок и т.д.;

Игры развивающие и компьютерные дидактические- это игровые программы для персональных компьютеров, которые носят развивающий и обучающий характер

Дидактические игры классифицируются:

- 1). Игры, где есть правила
- 2). Ролевые игры;
- 3). Комплексные системы игр.

Кроме общих представленных классификационных моделей существует множество других, в которых игра и игровая деятельность рассматривается с несколько других точек зрения, поскольку игра пересекается с разными явлениями человеческой жизни: творчеством, досугом, общением, обучением и т.д.

Игры можно разделить по структурным элементам урока в зависимости от их дидактических целей:

- игры для изучения нового материала;
- игры на закрепление материала;
- игры, проверяющие знания;
- игры обобщающие;
- игры релаксионные паузы.

Игра дидактическая игра по своей структуре является практической деятельностью, где обучающиеся применяют знания, которые получали не только на уроках, но и также в процессе освоения других учебных дисциплин, кроме того и из жизненного опыта.

Иногда, когда планируется учебный процесс, то появляется необходимость поделить игры обучающие по источнику познания:

- игры, которые основаны на устном изложении учебного материала;
- игры, в которых заложена работа с наглядностью;
- игры, где основной составляющей является практическая работа у учащихся.

При процессе планирования работы педагогической в некоторых случаях важно разделить игры по количеству задействованных участников на виды: *групповые, индивидуальные, диалоговые (парные), массовые.*

Можно условно выделить несколько типов дидактических игр, которые группируются по виду деятельности учащихся:

1. Игра - путешествия
2. Игра - поручения
3. Игра - предположения
4. Игра - загадки
5. Игра - беседы (игры-диалоги).
6. Игра - путешествия

То, что происходит в процессе игры и игровой деятельности приносит радость учащемуся и становится для него близким и понятным. Цель такой игры, как путешествие- это усилить эмоциональное впечатление, добавить в познавательное содержание немного сказочной необычности, акцентировать внимание детей на то, что находится рядом, но не они этого не замечают. Игры-путешествия заостряют внимание учеников, наблюдательность, осмысление игровых задач, делает более легким путь про преодолению трудностей при достижении успеха. Игры-путешествия, как правило, всегда несколько романтизированы. Именно это и вызывает заинтересованность у учащихся и их активное участие в развитии сюжета игры, происходит наполнение и обогащение игровых действий, появляется стремление овладеть правилами игры и получить результат: решение задачи, познание чего-то нового, научиться чему-то.

Роль педагога в игре главная. Он является модератором всего процесса. Такая роль сложна, требует от педагога знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, при этом вести процесс обучения незаметно.

Игра-путешествие.

Игра, основанная на действии, мыслительных процессах, чувствах ребенка, является формой удовлетворения его потребностей в знании. В том, как называется игра, в постановке ее игровой задачи должны присутствовать «зовущие слова», которые будут вызывать заинтересованность, вовлекать их в активный игровой процесс. Применимы и в игре-путешествии другие приемы, раскрывающие содержание познавательного характера в соединении с игровым процессом. Выделяют следующие способы: формулировка задач, пояснение, как их решить, разработка плана и маршрута путешествия, решение задач с помощью этапов, удовлетворение от результата решения, рефлексия или конструктивный отдых. В виды игр-путешествий также включаются иногда загадки, песни, стихи, призы.

Игры-путешествия иногда ошибочно приравнивают к экскурсиям. Существует большое различие между экскурсиями и играми-путешествиями. Главное различие в том, что экскурсия представляет собой такую разновидность занятий, где целью, чаще всего представляется процесс ознакомления с чем-то, что требует непосредственного наблюдения и сравнения с тем, что уже известно. Ошибочно и прогулку отождествлять с игрой-путешествием. Но, как правило, прогулка имеет оздоровительную цель. Конечно, в прогулке может присутствовать и познавательное содержание, как правило не является основным, а сопутствующим.

Игра - поручение.

Игры-поручения имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предположении, что-то сделать, например, «Проверь домашнее задание у Незнайки».

Игра-предложение.

Игра-предположение построена на таких вопросах, как: «Что было бы, если...?» или «Что бы я сделал, если бы...», и др. Иногда такая игра может начинаться с какой-либо картинки, постановки задания, проблемного вопроса и т.д. Суть такой дидактической игры в том, что перед учениками ставится некая задача и создается проблемная ситуация, которая требует осмысления для последующих действий. Игровая задача может быть заложена в самом названии «Что было бы, если...?» или «Что бы я сделал, если...?». Игровая деятельность определяется задачей и требует от играющих целесообразно предполагаемых действий в соответствии с тем, какие условия были поставлены или созданы обстоятельства. Обучающиеся высказывают констатирующие или обобщенно- доказательные предположения. В таких играх требуется умение соотнести знания и обстоятельства, умение устанавливать причинные связи. В вопросах такой игры содержится и соревновательный элемент, например, «Кто быстрее сообразит?».

Игра-загадка.

Как мы знаем, происхождение загадок уходит далеко корнями в прошлое. Народ создавал загадки, куда входят обряды, ритуалы, загадки нередко включались в праздники. Загадки использовались для проверки усвоения знаний, развития находчивости. Это и формировало очевидную педагогическую направленность и популярность загадок, как развлечения умного характера. Сейчас загадки, процесс загадывания и отгадывания рассматривается как вид обучающей игры. Главным признаком загадки является замысловатое описание, необходимое для расшифровки (отгадать и доказать). Логическая задача является основной особенностью загадок. Есть различные способы построения логических задач, но все они активизируют умственную деятельность обучающегося. Ученики любят игры-загадки. Так как там требуется

сравнивать, припоминать, думать, догадываться – эти операции доставляют радость в процессе умственного труда. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, синтезу, кроме того, формирует умение рассуждать, делать выводы или умозаключения.

Игра-беседа (диалоги).

В основу игры-беседы заложено взаимодействие педагога с учащимися, игроков друг с другом и учеников с педагогом. Такое взаимодействие носит особый характер обучения в игре, в игровом взаимодействии и деятельности детей в игре. В процессе игры-беседы педагог часто ведет саму игру не от себя, а от персонажа, который близок обучающимся, тем самым, сохраняя общение в игре, усиливая желание продолжить и повторить игру. Однако в игре-беседе существует опасность усиления приемов прямого обучения. Воспитательно-обучающее значение заложено в содержании сюжета – это темы в игре, в проявлении заинтересованности к тем или иным аспектам объекта изучения, который отражается в игре. Познавательное содержание игры заложено глубоко в содержании, его нужно обнаружить, найти, сделать открытие и в результате узнать что-то новое. Ценность такой игры заложена в том, что игра-беседа активизирует эмоционально-мыслительные процессы: единство в слове, действии, мыслях и воображении у учащихся. В процессе игры-беседы воспитывается умение слушать и слышать вопросы педагога, вопросы и ответы от детей, умение сосредоточить внимание на содержании и сути беседы, дополнять сказанное, высказывать свою точку зрения и суждения. Немалое значение здесь имеет умение участвовать в диалоге, это характеризует уровень воспитанности у учеников. Основным инструментом игры-беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чем-либо. Результатом игры является полученное удовольствие от процесса у учащихся.

Это естественно не все разновидности возможных игровых методик, которые мы перечислили. Те, игры, которые мы перечислили, не являются полным списком существующих игровых методик. Однако чаще всего на практике используют учителя виды игр, которые мы перечислили. Игры применяются либо в «чистом» виде, либо в синтезе с другими видами игр: подвижными, сюжетно-ролевыми и др.

В основе любой игровой методики, которая проводится на занятиях, должны быть заложены такие принципы, как:

Актуальность дидактического материала (актуальные формулировки наглядные пособия и др.) что собственно и помогает детям усваивать упражнения или задания как игру, чувствовать заинтересованность в получении правильного результата.

Коллективность - этот важный принцип в игре помогает сплотить коллектив в классе в единую группу, в целостную систему, которая способна выполнять задачи более высокого уровня, нежели те, которые доступны одному обучающемуся, а зачастую - и более сложные.

Соревнование. Данный принцип позволяет создать у учащихся или целой группы, стремление выполнять задание намного быстрее и качественнее и оптимальное, чем у конкурента. С одной стороны, это позволяет сократить время на выполнение задания и добиться действительно приемлемого результата с другой. Здесь классическим примером принципов могут служить практически любые виды командной игры: «Что? Где? Когда?» (когда одна половина задает вопросы - другая отвечает на них).

На основе сформулированных нами принципов можно выделить рекомендации к дидактическим играм, которые проводятся на занятиях:

1. В каждой игре должен присутствовать элемент новизны.
2. Игра не должна навязываться обучающимся, которая вам кажется

полезной, игра – это дело добровольное. У учащихся должен быть выбор отказаться от игры. Если ее правила им не нравятся или они непонятны. У них должна быть альтернатива выбрать другую игру.

3. Игра не является уроком. Игровой прием, который включает учеников в новый материал, это некий соревновательный элемент, либо загадка, путешествие в сказку и многое другое- это не только методические приемы, который применяет педагог, но и общая, богатая на впечатления работа учеников на занятии.

4. Эмоционально педагог должен быть стабилен. Необходимо не только уметь проводить занятия в игровой форме, но и играть вместе с учащимися, быть модератором и наставником.

Игра – это еще одно средство диагностики. Ученики раскрываются в процессе игровой деятельности в своих лучших качествах. Нельзя применять дисциплинарные меры, которые нарушили правила игры или игровую атмосферу. Это всегда может быть доброжелательный разговор или объяснения, а еще лучше, когда, собравшись вместе, дети сами анализируют, разбирают, кто и как проявил себя в игре, и как можно было бы избежать конфликта. Игровая форма занятий формулируется на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство для мотивации, стимулирования, обучающихся к познавательной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций на уроке реализуется по -

- следующим основным направлениям:
- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность у учащихся подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется как средство для игры;

Успешность выполнения дидактического задания связано с результатом в игре.

Сама идея игры состоит в том, что педагог формирует или учебную проблему или создает проблемную ситуацию, а обучающиеся стараются решить эту проблему. Рассмотрим, в чем специфика дидактической игры, ее существенный признак.

Во-первых, дидактическая игра имеет свою устойчивую структуру, отличающую ее от любой другой деятельности.

Во-вторых, основными структурными компонентами дидактической игры выступают: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат игры.

В отличие от игр вообще дидактическая игра обладает существенным признаком – это наличием четко поставленной цели обучения и педагогического результата, который соответствует поставленной цели, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются направленностью учебно- познавательной.

Основой дидактической игры, и входящих в нее структурных элементов, является познавательное содержание. Познавательное содержание заключается в усвоении тех знаний и умений, навыков которые применяются в процессе решения учебной проблемы, которая ставится в начале игры. Оборудование дидактической игры в большей мере включает в себя основное оборудование урока. Сюда входит наличие технических средств обучения, диафильмов, видеофильмов, использование мультимедийных средств. Также сюда относятся различные средства наглядности: таблицы, модели, дидактические раздаточные материалы, грамоты, благодарности, подарки и др.

Дидактическая игра включает в себя результат, являющийся финалом игры и придающий игре законченность. Финал выступает, прежде всего, в форме решения задачи, которая была поставлена изначально и дает школьникам чувство морального и умственного удовлетворения собой. Для педагога же результатом игры всегда

является показатель уровня достижений обучающихся, или усвоения ими знаний, или в видах применения этих знаний. Синтез всех элементов игры и их взаимодействие между собой способствуют повышению организованности в игре, ее эффективности, приводит к получению желаемого результата. Ценность дидактических игр заключается в том, что в процессе игровой деятельности, учащиеся в значительной мере самостоятельно приобретают новые знания, при этом, активно помогают друг другу.

При использовании дидактических игр очень важно следить за тем, чтобы сохранялся интерес у учащихся на протяжении всего игрового процесса. Если интерес не проявляется, не следует принудительно навязывать игру ученикам, так как произойдет потеря предназначения игры в дидактическом и развивающем значении; в этом случае из игровой деятельности выпадает самое ценное – это ее эмоциональное начало. При утрате интереса в игре педагогу следует своевременно принять действия, которые ведут к изменению обстановки. Этому могут служить следующие инструменты: эмоциональная речь, приветливое отношение или поддержка отстающих в игре. Когда у учеников присутствует интерес к игре, то они занимаются с большой охотой, что благотворно влияет и на усвоение ими получаемых в игровой деятельности знаний. Очень важно при этом проводить педагогу игру выразительно. Если педагог ведет диалог с учащимися сухо или равнодушно, монотонно, то и сами обучающиеся будут относиться к занятиям безразлично, и они начинают отвлекаться. Поэтому бывает крайне трудно и сложно поддерживать интерес у учеников, сохранять их желание слушать, смотреть, участвовать в игровой деятельности. Иногда это и совсем не удается, и тогда ученики не получают от игры никакой пользы, а она их утомляет. Появляется отрицательное отношение к занятиям.

Педагог сам должен в определенной степени включаться в игру, иначе руководство и влияние его будут недостаточными для игрового процесса. Умение включаться в игру является одним из показателей педагогического мастерства. Интересная игра, от которой дети получают удовлетворение, оказывает положительное влияние для того, чтобы проводить игры в последующем. В процессе проведения дидактических игр забавные моменты и обучение нужно сочетать так, чтобы они не мешали, а, наоборот помогали друг другу. Средства и способы, которые повышают эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как определенную самоцель, а как путь, который ведет играющих к выполнению дидактических задач, поставленных в игре.

1.2 Психолого-педагогические основы формирования познавательной деятельности у учащихся разных возрастных групп

Обратимся к понятию познавательный интерес, в широком смысле познавательный интерес – это необходимая составляющая часть области общего интереса. Предметом познавательного интереса является самое главное предназначение для человека: это изучать окружающий мир не только с биологической целью и социальной ориентированности в действительности, но и в самом главном отношении человека к миру – это в стремлении изучать его во всем многообразии, отражать в своем сознании сущностные стороны, причинно-следственные связи и закономерности.

Интерес – это структурное сложное понятие, рассматриваемое с позиций групп разных авторов. В переводе с латинского языка слово «интерес» (interest) переводится как «имеет значение, важно».

По-своему трактуют филологи определение понятия интереса: «Интерес - это особое внимание к чему-нибудь, желание вникнуть в суть, узнать, понять; занимательность, значительность». С точки зрения Г.И. Щукиной, познавательный интерес является своеобразной направленностью личности, которая обращена к познавательной области- это «избирательная направленность личности, обращенная к области познания, к ее предметной стороне и самому процессу овладения знаниями» [3]. По мнению другого исследователя Немова Р.С.6 «Интерес - это активная познавательная направленность человека на тот или иной предмет, явление или деятельность, связанная с положительным эмоциональным отношением к ней» [7, 12]. Ю.К. Бабанский рассматривал познавательный интерес с позиции сильного мотива процесса учения, являющийся важным фактором успешного овладения какими-либо знаниями.

Таким образом, делаем вывод о том, что познавательный интерес - это активная избирательная направленность познавательная личности на овладение знаниями в той или иной предметной области. Интерес побуждает нас к овладению знаниями, которые заставляют обучающихся работать более активно, в процессе овладения знаниями преодолевая трудности и препятствия. Познавательный интерес – это более узкое понятие, заключающееся в целенаправленном стремлении обучающихся к овладению знаниями, в их активном поиске каких-то новых способов углубления процесса познания. Кроме того, познавательный интерес – это некое интегральное образование личности. Интерес состоит из сложной структуры, состоящую из отдельных психических процессов: интеллектуальных, эмоциональных, регулятивных, кроме того объективные и субъективные связи человека с миром, которые выражаются в отношениях.

Если мы рассматриваем понятие познавательного интереса, то под этим многозначное явление, которое на процессы обучения и воспитания может влиять с разных сторон. В педагогической практике познавательный интерес часто рассматривают лишь как внешний стимул для этих процессов, выражающееся как средство активизации познавательной деятельности у учащихся. Это эффективный инструмент для педагога, который позволяет ему делать учебный процесс более привлекательным, выделять в обучении именно те аспекты, которые могут заинтересовать к себе произвольное внимание обучающихся, также к побуждению активизировать их процесс мышления, волноваться и переживать, увлеченно работая над учебной задачей.

Данный подход к познавательному процессу как внешнему стимулу обучения может иметь следующие основания. Заметим, когда из окружающего мира человек выбирает только то, что является для него более значимым и важным, то над чем следует задуматься, что важное и значительное в обучении необходимо сформировать и

представить в форме, которая интересна для учеников. На пути своего развития познавательный интерес, как правило, обычно характеризуется активностью в познавательном процессе, понятной избирательной направленностью определенных учебных предметов, мотивацией, где ведущее место занимают познавательные мотивы. Познавательный интерес становится мотивом в процессе познавательной деятельности, когда учащийся проявляет готовность, стремление, интерес, чтобы совершенствовать своё учение.

В области педагогики познавательный интерес рассматривается «как внешний стимул, как средство активизации познавательной деятельности учащихся. Как эффективный инструмент учителя, позволяющий ему сделать учебный процесс привлекательным, выделять в обучении именно те аспекты, которые могут привлечь к себе непроизвольное внимание учеников, заставить активизировать их мышление, волноваться и переживать, увлеченно работать над учебной задачей» [2]. Таким образом, познавательная деятельность – это единство чувственного восприятия совместно с теоретическим мышлением и практической деятельностью [2]. Она реализуется в течении всей жизни, во всех видах ее деятельности и социальных взаимоотношений учащихся (производительный и общественно полезный труд, ценностно-ориентационная и художественно-эстетическая деятельность, а также общение), с помощью пути реализации разнообразных предметно-практических действий в процессе обучения (экспериментирование, конструирование, решение исследовательских задач и т.д.). Но только в процессе обучения познание приобретает более четкое оформление, которое присуще только человеку в процессе учебно-познавательной деятельности или процесса учения.

Познавательный интерес, выступающий мотивом учения имеет ряд преимуществ перед остальными другими мотивами, существующих

вместе с ним, куда входят коллективные, профессиональные, широкие социальные мотивы. Выделим следующие преимущества:

1. Познавательный интерес осознается учащимся раньше других процессов. Например, «интересно» - «неинтересно», которые выступают основными критериями его оценки;

2. Познавательный интерес по сравнению с мотивами другими более точно выражает мотивацию к процессу учения и более ясно понимается.

3. Познавательный интерес для наблюдения более доступен. Его легче обнаружить, понять, распознать или вызвать. Значит и легче управлять процессом его развитием.

4. Познавательный интерес выступает звеном в цепочке процесса Мотивации. Он также взаимосвязан и с мотивами чувства долга, ответственности, мотивами самоутверждения. Это необходимо учитывать в процессе развития познавательного интереса, так как взаимосвязь мотивов наполняет личность, а интерес личности к процессу познания, который обладая психологической основой, положительно влияет на другие виды мотивов.

По характеру проявления познавательного интереса в процессе изучения предмета выделяют три уровня развития познавательного интереса:

1 – это низкий уровень;

2 – средний уровень;

3 – третий - высокий уровень.

Так, например, у учащихся с низким уровнем развития познавательного интереса активность на уроках низкая, чаще ситуативная, отвлекается, внимание рассеяно, предпочтение отдается заданиям репродуктивного характера, со стереотипными действиями. Учащиеся со средним уровнем развития познавательного интереса предпочитают также поисковый характер деятельности, но и они не всегда склонны к выполнению творческих заданий, их самостоятельная

деятельность носит больше эпизодический характер и зависит от внешних стимулов. Учащиеся с высоким уровнем развития заинтересованности отличаются самостоятельностью, активным участием на уроке, предпочитают в учебной деятельности более трудные и сложные задания.

Определим место познавательного интереса в структуре познавательного процесса.

ПИ - это познавательный интерес к обществузнанию;

ПА - (познавательная активность) – это личностное отношение познающего субъекта к процессу познания;

ПС - (познавательная самостоятельность) – это характеристика личности учащегося, которая связана с инициативой в процессе обучения, с поиском различных путей нового знания без участия педагога или какой-либо помощи со стороны;

УПД - (учебно-познавательная деятельность) – это такая деятельность, в результате которой ученик открывает для себя новые знания, умения и навыки;

УД - (учебная деятельность) – это деятельность учащихся, результатом которой является закрепление новых знаний, умений и навыков;

ПД - (познавательная деятельность) – это деятельность, в результате которой является открытие учащимся нового, неизвестного для него научного знания.

Рассмотрим наиболее эффективный путь развития познавательного интереса у учащихся с помощью дидактических игр. Выделим условия, которые нужно соблюдать педагогу при развитии интереса:

- Владение термином познавательный интерес (педагогу необходимо знать, что такое «познавательный интерес», различать уровни развития данного интереса у учащихся);
- Учет возрастных и индивидуальных особенностей;

– Содержание и структура дидактических игр.

Сформулированные условия являются необходимыми: если соблюдать их, то возможно эффективное развитие познавательного интереса к обществознанию. Сформулированные условия достаточны: развитие познавательного интереса к обществознанию достигается соблюдением уже перечисленных условий.

Таким образом, развитие познавательных процессов учащийся основывается на создании интереса к предмету. Умелое и правильное применение педагогом знаний по психологии, педагогике и по предмету в целом, гарантируют результативность образовательного процесса.

1.3 Методы формирования и использования дидактической игры как средство активного познавательного интереса у учащихся.

Дидактические игры чаще всего отражают профессиональную деятельность взрослых. Как мы уже сказали, в них учащиеся вступают в различные отношения: сотрудничество, подчинение, взаимоконтроль.

Обучение в игровой форме на уроках технологии направлено на то, чтобы:

- научить учащихся осознавать на уроках технологии для чего необходимо учиться и отрабатывать модели поведения в игре и жизни;

- Обучить учеников формировать цели и программы их собственной самостоятельной деятельности и проектировать ее ближайшие результаты;

- научить учащихся осмысленно работать над приобретением определенных навыков и умение практической работы;

- раскрывать потенциал, который становится основой для формирования творческой деятельности учащихся.

Игровые формы по структуре и содержанию намного сложнее простых приемов в игре- это игровых моментов и приемов. Для игровых форм необходима большая подготовка педагогов. Здесь дидактическую основу игры могут представлять и имитационные и деловые игры, где учащиеся выбирают наиболее оптимальный путь решения задачи в игре или оптимального выполнения практического задания. В точных науках игры такого формата могут быть связаны с решением любого типа задач, которые связаны с измерением тех или иных величин. Особое распространение приобрело применение деловых игр в практике профессионального и производственного обучения. Так, на уроках технологии дидактические игры позволяют не только проводить обучение при получении новых знаний, учащихся практическим приемам работы, но и решать следующие педагогические задачи:

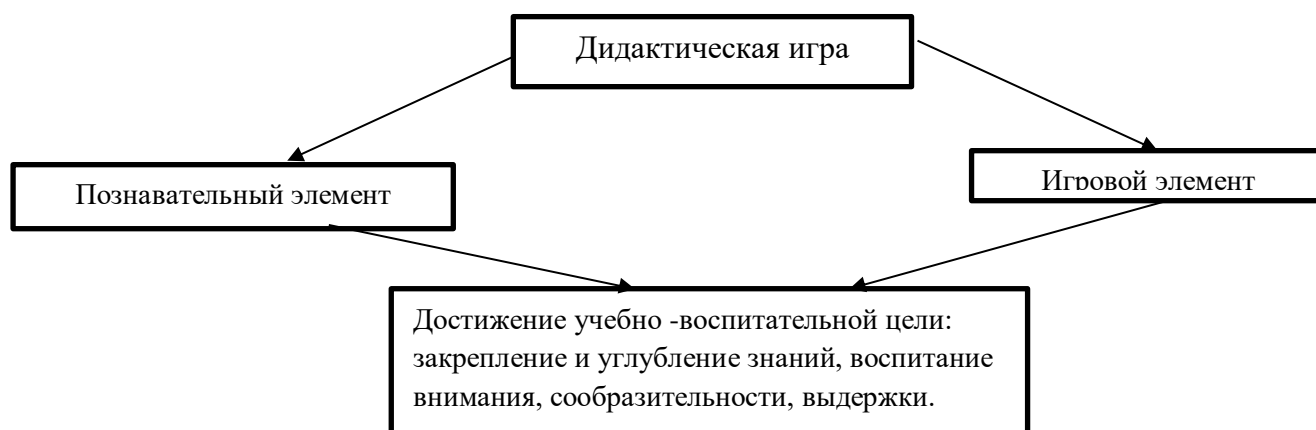
- Развитие познавательной активности и творческих способностей у учащихся, их эстетических представлений и художественного вкуса, развитие критического мышления, приобретение навыков групповой самоорганизации, умение вести диалог.
- Формирование практических умений у учащихся и умение использовать полученные знания на практике.
- Воспитание активной жизненной позиции и чувства патриотизма у учащихся.

Основные задачи развития учащихся:

1. это развитие интеллектуальных и творческих способностей у учащихся, обще - учебных трудовых навыков и умений;
2. приобретение умения и навыков сотрудничества, взаимопомощи и взаимовыручки в коллективе;
3. приобретение навыка ученического самоуправления, личной целеустремленности и самоконтроля;
4. расширение кругозора у учащихся.

Решение поставленных выше задач может осуществляться как через урочные формы обучения и дополнительные занятия по технологии, где используются различные образовательные технологии и методы, так и внеурочные формы обучения.

Методика при построении уроков по технологии с использованием дидактических игр и занимательного материала



Игра постоянно должна происходить в динамике, поэтому неприемлемы какие-то объяснения и обильные замечания дисциплинарного порядка. Педагогу необходимо:

1. Хорошо владеть методикой проведения дидактических игр;
2. Четко представлять и формулировать цель в игре;
3. Соблюдать определенный темп в игровом процессе, при этом предоставляя детям относительно большую самостоятельность.
4. формировать и отрабатывать у учащихся навыки контроля и самоконтроля. Другие же предоставляют возможность осуществлять *дифференцированный подход* к обучению детей с помощью игровой деятельности разного уровня знаний. Результаты таких игр должны привести к объективной оценке участником игры своих приобретенных профессиональных качеств, достижений, целей и возможностей, к осознанию путей постоянного непрерывного самосовершенствования.

Дидактические игры по технологии отличаются как правило традиционной структурой. Для их успешного проведения педагогу необходимо заранее подготовить материальную базу игры. Как показывает практика, разработанные дидактические игры способствуют проведению урока в комфортной среде. Учащиеся за наиболее короткий срок усваивают навыки труда, учатся самостоятельно анализировать образцы и примеры, составлять план своей предстоящей работы, постоянно совершенствуя структуру и содержание изделий. За счет этого происходит экономия учебного времени, благодаря чему удается выполнять более сложные технологические изделия.

Методические рекомендации по применению дидактических игр на уроках технологии:

1. Педагог должен четко транслировать способы управления познавательной деятельностью у учащихся в конкретном классе.
2. Дидактические игры должны входить в содержание учебного

материала. В содержание учебного материала должна входить совокупность дидактических игр.

3. Всегда необходимо заранее подготовить методики проведения используемой на уроке игры, для того, чтобы сформулировать и поставить цели и задачи к конкретному уроку для того, чтобы применить конкретный вид дидактической игры.

4. Необходимо организовать и подготовить участников к игре. Этот процесс включает следующие этапы:

- объяснение в чем сущность дидактической игры. Разъяснение учащимся цели их участие и роли в игре;
- распределение учащихся по группам, определение функции их деятельности, разъяснение отдельных поручений, являющиеся частью общего игрового процесса;
- каждый участник должен распланировать свои действия в игре;
- тренировка и прорабатывание решения игровых ситуаций;
- выбор и подготовка командира группы в игровой ситуации;

Дидактическая игра должны включать объективные критерии оценивания участников игрового процесса, динамичность игровой деятельности на всем протяжении времени игры. Педагогу следует заранее продумать решения из затруднительных ситуаций у учащихся, способы оказания помощи, средства для стимулирования по промежуточным моментам в игре. Участники игры получают оценку всей работы и рекомендации по совершенствованию и развитию своих знаний и умений.

ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ

На основе теоретического исследования мы узнали, что, хорошим средством на уроке является игра, так как она стимулирует учащихся к деятельности, способствует повышению работоспособности, а также включает в себя воспитательный элемент, учит работать в коллективе и взаимовыручке. Применение дидактических игр способствуют у учащихся развитию подвижности и гибкости ума, формируют некоторые процессы мышления, такие как: сравнение, анализ и умозаключение. Игра помогает добиться систематического усвоения и закрепления знаний на уроке технологии.

В ходе исследования также выяснилось, что одним из средств развития познавательной активности у учащихся является дидактическая карта, которая активизирует психические процессы, а также вызывает живой интерес у учащихся к процессу познания. При помощи игры ученики активно и охотно учатся преодолевать трудности, тренируют свои силы, а также развивают определенные способности и умения. С помощью игры учебный материал можно разработать не только более увлекательным, но и создать атмосферу позитивного рабочего настроения, сделать процесс усвоения знаний более доступным и лёгким.

ГЛАВА II. СПОСОБЫ ФОРМИРОВАНИЯ АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА С ПОМОЩЬЮ ИГРЫ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ.

2.1. Организация опытно - экспериментальной работы

Урок на развитие познавательного интереса по технологии имеет свою определённую структуру. Состоит он из трех основных этапов, имеющие конкретные методы и методики:

Первый этап - процесс выбора методики и выборки исследования. Эксперимент, определяющий уровень развития познавательного интереса учащихся

Второй этап - организация формирующего эксперимента, который направлен на формирование интереса познавательного у учащихся

Третий этап - завершающий контрольный эксперимент. Подведение эффективности проведенной работы

Описание выборки

База исследования: МКОУ «Средняя общеобразовательная школа №1 им. И. В. Курчатова» г. Сим.

Выборка: 5-6 классы. Общий объем выборки включает 30 школьников подросткового возраста примерно от 10 до 13 лет. Все ученики 5-6 классов. Все испытуемые – девочки. Выборка исследования: обучающиеся 6 «а» класса в количестве 15 человек – экспериментальная группа, обучающиеся 5 «б» класса в количестве 15 человек – контрольная группа. В ходе предварительного опроса учащихся экспериментальной группы было выявлено, что состав класса был практически не изменен, большая часть класса учится вместе с 1-го класса. В классе присутствует, дружественна атмосфера между учащимися

Анализ учебной деятельности класса показывает, что данный класс успешен по успеваемости:

- 3 (33%) учащихся успевают на «отлично»;
- 10 (60,2%) учащихся из класса «хорошо и отлично»,
- 2 (7,5%) учащихся «хорошо и удовлетворительно».

В контрольной группе:

1. Основной состав класса был сформирован в 1-м классе.
2. При переходе в среднее звено в классе появилось 2 ученика.
3. Отношения между учениками хорошие и ровные. Конфликтов почти нет.

Проанализировав учебную деятельность в классе, можно сказать, что данный класс также является успешным в плане успеваемости.

- 10 человек (60,6%) – учатся на «хорошо и отлично».
- 7 учеников (39,6%) – «хорошо и удовлетворительно»
- динамика успеваемости - положительная.

Для исследования были взяты методы педагогического эксперимента. Под понятием педагогический эксперимент подразумевается исследование, которое специально организовано и проводится для выявления эффективности методов, форм или средств, видов, приемов исследования или нового содержания физического воспитания и тренировки. Эксперимент, в отличие от теоритических методов, которые констатируют лишь то, что есть уже на практике, предполагает приобретение нового опыта, где одну из главных ролей должно играть нововведение, которое проверяется.

Первая методика: Диагностическая карта для определения познавательной активности учащихся.

Требуется для того, чтобы определить уровень активности познавательной и выявить уровень развития познавательного интереса.

[28]. Когда педагог общается с учеником на уроке, наблюдая за его поведением и беседуя с родителями (если такой диагностикой занимается педагог), то следует заполнить следующую таблицу. В таблице №1 диагностическая карта для определения познавательной активности учащихся.

Таблица» №1. Диагностическая карта для определения познавательной активности учащихся.

№ п\п	Содержание вопросов	Варианты ответов
1.	Как часто, кроме уроков в школе (2 – 2,5 часа в день) занимается умственной деятельностью?	а) часто (6 баллов); б) иногда (3 балла); в) редко (1 балл)
2.	При постановке вопроса на сообразительность, как ведет себя?	а) предпочитает самостоятельно найти ответ (5 баллов); б) иногда сам иногда с помощью педагога или сверстников (3 балла); в) предпочитает получить готовый ответ от других (0 баллов)
3.	Много ли дополнительной литературы читает?	а) постоянно читает (5 баллов); б) читает мало (3 балла); в) не читает совсем (0 баллов)
4.	Насколько эмоционально относится к интеллектуальной деятельности?	а) эмоционально очень (5 баллов); б) средний уровень выраженности эмоций (3 балла); в) эмоции не ярко выражены (1 балл)
5.	Как часто задает вопросы?	а) часто (5 баллов); б) иногда (3 балла); в) не задает совсем (0 баллов)

Можно получить индекс познавательной активности учащегося, посчитав средний уровень или вычислив индекс мотивации познавательной деятельности (И) по следующим формулам:

- 1) $3,5 < И < 5$ – высокий уровень познавательной активности;
- 2) $2,5 < И < 3,5$ – средний уровень познавательной активности;
- 3) $И < 2,5$ – низкий уровень познавательной активности.

Если у учащегося низкий уровень познавательной активности, то с ним очень трудно заниматься, в том числе развитием познавательных процессов и интеллектуальных способностей. В такой ситуации необходимо сначала позаниматься формированием положительной мотивации познавательной деятельности.

Вторая методика «Направленность на приобретение знаний» (Е.П. Ильин, Н.А. Курдюкова).

Методика была предложена Е. П. Ильиным и Н. А. Курдюковой-направлена на изучение приобретения новых знаний. Направленность на приобретение знаний представляет собой стремление рассматривать полученные знания как главные результаты учебной деятельности.

Итог полученных результатов:

1. Сумма баллов (от 0 до 12) свидетельствует о достаточной степени выраженной мотивации на приобретение знаний.
2. 12 – 9 б. Говорит о высоком уровне выраженности мотивации
3. 8 – 5 б. Говорит о среднем уровне выраженности мотивации
4. 4 – 1 б. Говорит о низком уровне выраженности мотивации

Для выявления уровня интереса к предмету «Технология» ученицам для заполнения была предложена анкета диагностики уровня познавательного интереса к учебному предмету «Технология».

Таблица №2. Анкета диагностики уровня познавательного интереса к учебному предмету «Технология»

п/п №	Люблю предмет технология, потому что...	Баллы
1	Это интересный предмет	
2	Нравится, как преподает учитель	
3	Интересно объясняет учитель	
4	У меня хорошие отношения с учителем	
5	Получаю удовольствие от изучения предмета технологии	
6	Интересны отдельные факты предмета	
7	Учитель меня часто хвалит	
8	Родители считают этот предмет важным	
9	Данный предмет требует терпения при изучении	
10	Этот предмет считается выгодным	
11	Просто интересно слушать	
12	Он влияет на изменение моих знаний об окружающем мире	
	Итого (баллов)	

Каждый положительный ответ в анкете оценивается как 1 балл, а отрицательный - 0 баллов. Подсчитывается суммарное количество баллов и находится процент по формуле:

1. Кол-во баллов / кол-во вопросов x 100% = это общий уровень познавательного интереса
2. Низкий уровень – это, когда не проявляет интереса к предмету, утрачивает интерес к заданиям при возникновении затруднений, проявляя отрицательные эмоции (огорчение, раздражение) (30% - 49%).
3. Средний уровень – средний уровень интереса к предмету. Испытывает трудности при решении задачи, при этом не утрачивая эмоционального отношения к ним, а обращается за помощью к педагогу (50% - 74%).
4. Высокий уровень – максимально повышенный интерес к предмету, проявление инициативности, самостоятельности, интереса и желания решать познавательные задачи (75% - 100%).

Проведенная диагностика познавательной активности у учащихся показала, что ученики активны не в полной мере. Чаще всего девочки ограничиваются только учебными занятиями. В свободное же время не проявляют особого интереса к дополнительному изучению предмета. Слабое изучение дополнительной литературы по темам предмета. Практически все ученицы ограничиваются учебником и конспектом на уроках. Выявилась недостаточное проявление интереса к интеллектуальной деятельности, имеется некоторая пассивность в работе.

Итоги в экспериментальной группе:

- 2 учащихся (12,5%) имеют высокий уровень познавательной активности. У них и лучшие учебные результаты из группы. Учащиеся читают дополнительную литературу, также проявляют интерес к изучению предмета, с удовольствием занимаются учебной познавательной деятельностью не только на уроках по технологии. Им нравится заниматься интеллектуальной деятельностью, чувствительны к проблемам и противоречиям, которые поставлены в учебном материале, задают много вопросов учителю и предпочитают самостоятельно найти ответы на вопросы, затевают дискуссии, активно в них участвуя, кроме того уже умеют отстаивать свою точку зрения и приводить аргументы. Обучающиеся этой группы осознают необходимость овладения навыком умения учиться, с интересом выполняют предлагаемые нами задания и упражнения, для того, чтобы развить собственные познавательные способности. Внутренняя мотивация учебной деятельности, их познавательная активность и деятельность данных учеников ориентирует их на освоение способов, приемов, методов и содержания обучения.
- 7 учащихся из группы (43,8%) показывают средний уровень познавательной активности. При наличии у них способностей им не

хватает интереса к учебе. Их активность ограничивается лишь рамками программы по учебным предметам.

– 7 других учащихся (43,8%) показали низкий уровень познавательной активности, имеют аморфные познавательные интересы к учебному материалу, в освоении учебного процесса практически не участвуют и не задают никаких вопросов, кроме того, дополнительной литературы не читают. Они учат только то, что от них требуют родители и учителя. Мотивы самообразования у этих обучающихся отсутствуют, а мотивация к обучению - только внешняя.

Итоги в контрольной группе:

– 2 учащихся (13,3%) также имеют высокий уровень познавательной активности.

– 7 учащихся (46,7%) показывают средний уровень познавательной активности.

6 учащихся из группы (40%) показывают низкий уровень познавательной активности.

Результаты по методике «Направленность на приобретение знаний»
(Е.П. Ильин, Н.А. Курдюкова)

Итоги в экспериментальной группе:

– 2 учащихся из группы (12,5%) имеют высокий уровень мотивации для приобретения новых знаний.

– 8 учащихся (50%) имеют средний уровень мотивации для приобретения знаний.

– 5 учащихся приобретения имеют низкий уровень мотивации для знаний.

В контрольной группе:

- 1 учащийся (6,7%) имеет высокий уровень мотивации для приобретения знаний.
- 8 учащихся (53,3%) показывают средний уровень мотивации для приобретения новых знаний;
- 6 учащихся (40%) показали низкий уровень мотивации для приобретения новых знаний.

Результаты к учебному предмету «Технология» с использованием методики познавательного интереса.

Итоги в экспериментальной группе:

- 4 учащихся (25%)- высокий уровень интереса к изучению учебного предмета «Технология»;
- 9 учащихся (56,3%) показали средний уровень интереса к изучению учебного предмета «Технология»;
- 2 учащихся (18,7%) - низкий уровень интереса к изучению учебного предмета «Технология».

Итоги в контрольной группе:

- 3 учащихся (26,7%) показали высокий уровень интереса к изучению учебного предмета «Технология».
- 9 учащихся (60%) – средний уровень интереса к изучению учебного предмета «Технология».
- 2 учащихся из группы (13,3%) показали наиболее низкий уровень интереса к изучению учебного предмета «Технология».

Выводы по результатам исследования:

1. Недостаточный уровень интереса у учащихся к изучению предмета «Технология», исходя из результатов констатирующего эксперимента в экспериментальной и контрольной группах.

2. Низкий и средний уровень мотивации и познавательной активности у учащихся по результатам диагностики. Такой результат понижает и весь уровень учебной активности у учащихся.
3. На среднем уровне находится интерес к изучению учебного предмета «Технология» у большинства учащихся.

Таким образом, можно сделать вывод, что необходимо применять новые методы, приемы для развития интереса у учащихся, которые будут способствовать формированию личностных и познавательных качеств у учащегося, позволяющие ему повысить уровень успеваемости в своей учебной деятельности.

2.2. Реализация условий развития познавательного интереса у учащихся 5-6 классов на уроках по технологии.

Главная задача формирующего эксперимента- осуществление возможностей развития познавательного интереса 5-6 классов на уроках по технологии через дидактическую игру. Сущность работы заключается в том, что реализуются уроки по учебному предмету «Технология» в экспериментальной группе, и осуществление организации внеклассной деятельности. Существует два основных направления в работе:

1. Мотивационный блок – заключается в формировании положительных установок к реализации различных видов учебной деятельности, мотивации к успеху и готовности к анализу трудностей и их преодолению в процессе познавательной активности.
2. Операционально-технический блок – заключается в том, чтобы передать методы и средства для реализации деятельности (учебно-практические знания, операционально-технические умения и навыки и т.д., навыки самоорганизации, коммуникации и т.д.).

Каждый преподаватель должен обладать собственным стилем и подчерком преподавания. Выбирая пути реализации учебного процесса, педагог должен помнить, что не существует универсальных методов или приемов обучения, не существует стандартного сверхэффективного способа, который бы заменял все остальные. Из содержания учебного материала были взяты методы развития познавательного интереса и способы:

1. Новизна содержания учебного материала;
2. Практическая значимость содержания знаний;

В процессе обучения используются следующие приемы:

- включение активных методов в процесс обучения;
- творческая работа учащихся;
- наглядность;
- занимательность;
- создание ситуации успеха.

Новизна в содержании и подача с элементами дидактической игры учебного материала предмета – это необходимый стимул, который способствует к побуждению интереса к предмету. В процессе урока технологии, учащиеся знакомятся с новыми понятиями, выявляют новые свойства и закономерности, вырабатывают другие способы действий выполнения заданий. Для некоторых детей сам факт процесса познания чего-либо неизвестного уже вызывает интерес. Для других – изучаемый материал вызывает интерес только тогда, когда его содержание могло их удивить, поразить, озадачить.

Как считают многие педагоги, эффективное средство процесса формирования профессионального интереса заложено в противоречии между получением новых знаний и имеющейся информацией. Причём, чем выше степень несоответствия, тем сильнее выражается познавательная активность учащихся.

Практическая значимость содержания знаний была заложена в содержании учебного материала и служила стимулом познавательного интереса у учащихся. Появление интереса к изучению того или иного задания зависит от уверенности учащегося в необходимости изучения поставленного вопроса в задании. Здесь заложена предварительная мотивация учащегося. Наиболее эффективно такое задание реализуется с помощью практики. Познавательная и практическая деятельность учащегося находятся в тесном взаимодействии, и может осуществляться через дидактическую игровую деятельность. Организация учебной деятельности предмета

Проблемное обучение. Выступает одним из стимулов познавательного обучения. Сущность состоит в том, что знания не даются в готовом виде, а педагог организует их «открытие»: находит такие задачи и вопросы, которые заинтересуют учащихся и будут способствовать развитию напряженной мыслительной деятельности. Появление познавательного интереса у учащихся зависит от способности педагога создать проблемную ситуацию в задании[39].

Проблемная ситуация – это такая ситуация, когда учащийся не может решить в процессе деятельности поставленную перед ним задачу с помощью способов, действий и знаний, которые ему известны. В таком случае появляется познавательная потребность, которая формирует внутренние условия для усвоения новых знаний. Такой подход к решению заданий побуждает у учащихся интерес найти объяснение непонятному факту, этот подход создает мотивы учебной деятельности.

Основные методические приемы для создания проблемной ситуации:

- Применение жизненных ситуаций, фактов, их анализ с целью теоретического объяснения задания;
- Использование задач межпредметного, прикладного, профессионального и т.п. характера с целью теоретического объяснения задания;
- Применение исторического или занимательного материала с целью теоретического объяснения задания;
- Организация практической работы исследовательского характера, в процессе которой учащиеся приходят в итоге к эмпирическим выводам, которые требуют обоснования в теории;
- Исследовательские задания, при решении которых необходимо выявить некоторые закономерности, которые требуют теоретического обоснования [56].

К методам стимулирования и мотивации для получения новых знаний относится метод формирования ситуации познавательного спора, а также метод организации учебных дискуссий.

Для наиболее эффективного учебного процесса, педагог используют различные приёмы для активизации учащихся на уроке теоретического обучения. Обратим внимание на некоторые из них.

Занимательностью на уроке называют те компоненты урока, которые содержат в себе элементы чего-то необычайного, удивительного, неожиданного или комического, вызывают заинтересованность у учащихся к изучению учебного предмета и способствуют созданию положительной атмосферы обучения (Шуба М.Ю.). Занимательность – это такое необходимое средство, которое способствует возбуждению и поддержанию внимания у учащегося.

Наибольший результат усвоения материала учащимися происходит, когда педагог обучает через живое слово и наглядность. Но сам по себе принцип наглядности не обуславливает высокий уровень усвоения знаний. Здесь необходим процесс взаимосвязи человеческого восприятия с процессами мышления. При этом, чем содержательнее и активнее познавательная деятельность учащихся, которая связана с взаимодействием наглядных пособий, тем наиболее эффективнее будет ее влияние на умственное развитие учащегося и усвоение им учебного материала по предмету. Поэтому основная задача педагога состоит в том, чтобы организовать максимально активное восприятие учащимися предметов и явлений, которые им демонстрирует педагог. Значительную роль здесь играют вопросы, задания, словесные пояснения, которые транслирует педагог. Активность познавательного интереса учащихся, которая вызвана какими-либо предметами или словесными раздражителями, должна сочетаться с логической активностью, в

которых требуется выделить главное и второстепенное, учащиеся устанавливают причинно-следственные связи и т.д. [34].

Педагог демонстрируя наглядные пособия, старается активизировать внимание у учащихся и привлечение к восприятию изучаемого материала не только на слух, но и задействовав орган зрения, а в некоторых случаях и осязание, так как, чем больше включается у детей органов чувств в восприятие усвоения новых знаний, тем больше это способствует активизации познавательного процесса деятельности у учащихся. Проведение межпредметных уроков приветствуется, так как это способствует расширению познавательного интереса у учащихся и их всестороннего развития.

Роль принципа наглядности в обучении определяется еще и тем, что она способствует подачи более убедительного процесса обучения. Еще одним из действенных методов стимулирования познавательного интереса к получению новых знаний по предмету является создание ситуаций успеха в учебной деятельности у учащихся, которые испытывают некоторые трудности в усвоении материала. Ситуация успеха в дидактической игровой деятельности на уроке. Ситуации успеха можно создать путем дифференцированной помощи, учащимся, когда они выполняют учебное задание одной и той же сложности. Ситуация успеха создается и путем поощрения промежуточных действий учащегося, т.е. путем специального стимулирования его на новый познавательный интерес.

Важную роль в формировании ситуации успеха играет создание благоприятной позитивной морально- психологической атмосферы в процессе решения тех или иных учебных заданий. Положительный микроклимат во время процесса учебной деятельности способствует понижению чувства неуверенности или боязни. При этом состояние

тревожности сменяется чувством уверенности в себе, а это одно из главных состояний, способствующих повышению познавательной активности и мотивации учащегося к получению нового материала и успеха в учебе.

В процессе обучения важно, чтобы у учащихся возникали положительные эмоции в процессе учебной деятельности, ее содержания, формам и методам осуществления. Важно, чтобы эти методы и приемы осуществлялись на каждом уроке, которые подбираются в зависимости от поставленной темы и цели урока.

Адаптация учащихся:

- Для учащихся 5-х классов материал не должен идти сплошным потоком информации, его нужно перемешивать с разгрузочными темами.
- В процессе урока можно показывать фильмы на надлежащую тему, что способствует отвлечению внимания учащихся от нагрузок на уроке.
- Во время всего урока необходимо проводить физкультминутки, для того, чтобы учащиеся не засиживались на одном месте, а разминались для того, чтобы лучше усваивался в процессе изучения новый материал.

В Приложении диплома представлены конспект урока с применением элементов дидактической игры по технологии по Разделу «Художественные ремёсла»

Пояснительная записка к урокам по разделу календарно-тематического планирования «Художественные ремёсла»

В системе уроков данного раздела девочки осваивают виды декоративно-прикладного искусства, знакомятся с орнаментом и этнокультурой Южного Урала, формируют духовно-нравственное развитие и этнокультурные ценности, осваивают техники и приемы декоративно - прикладного искусства (вышивка, аппликация и другие виды работ) через разработанную нами методику уроков с элементами дидактической игры.

Разработанные нами конспекты уроков по разделу «Художественные ремёсла» занимают ведущее место в программе учебного предмета «Технология», так как основаны на принципах усвоения материала через формы дидактической игры.

По каждой теме, которая входит в раздел, предлагается сумма необходимого теоретического материала и список практических работ. Основная часть времени в процессе изучения каждой темы урока отводится на освоение и закрепление практических навыков учащихся. В Программе раздела делается акцент на правильное употребление ученицами терминов и умение читать доступную им техническую документацию. Уникальность заключается в том, что весь цикл уроков построен на применение дидактических игр в процессе успешного и эффективного усвоения материала уроков. На учебных занятиях следует проводить инструктажи по технике безопасности и личной гигиены.

Цель обучения: формирование доступных технических и технологических знаний, подготовка к свободному, осознанному выбору направления будущей профессиональной деятельности через развитие познавательной активности посредством дидактических игр.

Задачи:

- Образовательная: научить учащихся умениям и навыкам работы с различными материалами и инструментами; изготавливать изделия из ткани, бумаги, канвы и др.; уметь пользоваться схемами и технической литературой; решать простейшие и технологические задачи и узлы; делать элементарные расчеты;
- Развивающая: развивать творческие способности учащихся; эстетический вкус; умение самостоятельно анализировать и применять теоретический материал на практике;
- Воспитательная: формировать у учащихся бережное и экономное отношение к материалам при изготовлении изделий; аккуратное отношение к инструментам; прилежность и эстетичность в работе,

приобретение навыков командной работы; чувства ответственности. Развивать мелкую моторику путем изготовления деталей изделия; восприятие с помощью контроля качества обработки деталей к изделию; внимание- с помощью соблюдения правил техники безопасности при работе с инструментами и материалами.

Планируемые результаты:

Личностные: развитие эстетического сознания; проявление познавательной активности в области предметной технологической деятельности; умение общаться при выполнении работ с учётом общности интересов и возможностей членов коллектива через использование дидактических игр.

Предметные: обобщение и систематизация изученного материала, выполнять ручные стежки при работе с выбранной техникой при выполнении работы.

Метапредметные: самостоятельное определение цели своего обучения, постановка и формулировка для себя новых задач в учёбе и познавательной деятельности; самостоятельная организация и выполнение различных творческих работ по созданию изделий и продуктов; согласование и координация совместной познавательно-трудовой деятельности с другими её участниками;

Состав группы постоянный. Прием в коллектив проводится с помощью собеседования. Возраст примерно от 11 до 13 лет. Форма проведения занятий коллективно- индивидуальная, что позволяет наиболее оптимально распределить задания, также позволяет правильно учитывать возможности каждого обучающегося группы, его возрастные особенности и способности. Основанием для отчисления может являться длительное отсутствие занятий, смена места жительства.

Программа ФГОС по «Технологии» рассчитана на 1 год. Расписание занятий: 2 раза в неделю по 1 часу. Вводное, итоговое занятия, завершающие занятия по каждой теме по 2 часа.

Для успешного прохождения тем необходимо иметь:

1. Рабочий кабинет по технологии (мастерскую);
2. Наборы декоративно-прикладного творчества по вышиванию, шитью, кусочки ткани, цветную бумагу, ножницы, клей;
3. Эскизы элементов народного орнамента, канва, булавка для броши, игла для вышивания, мулине;
4. Методы и приемы: словесные – диалог со школьниками, наглядные – презентация;
5. Оборудование, материалы: компьютер, проектор;

Таблица 3. Учебно-тематический план работы раздела
«Художественные ремесла»

п/п №	Название дисциплины, разделов и тем	Всего, часов	Теория, часы	Практика, часы
1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности на занятиях	2	2	
2.	Тема 1: Виды декоративно-прикладного искусства	2	1	1
3.	Тема 2: Особенности орнаментального искусства в разных странах Орнамент башкирской культуры	2	1	1
4.	Тема 3: Народный орнамент. Изготовление броши с народным орнаментом	2	1	1
5.	Тема 4: Символ народного орнамента «Богиня- Берегиня». Изготовление подвески «Богиня-Берегиня»	2	1	1
6.	Тема 5: Народный костюм. История головного убора. Изготовление головного аксессуара-очелье «В узорах прекрасного»	2	1	1
7.	Тема 6: Стилиевые особенности хохломской росписи	2	1	1
8.	Тема 7: Техника Городецкой росписи. Дизайн разделочной доски	2	1	1
9.	Тема 8: Техника художественной обработки дерева. Орнаментальные мотивы различных росписей Поволжья, Севера, Урала.	2	1	1
10.	Тема 9: Итоговое занятие. Свободная тема. Изготовление изделия на свободную тему	2	1	1
	ИТОГО	20	10	10

2.3. Анализ и интерпретация результатов опытно- экспериментальной работы по развитию познавательной активности учащихся 5-6 классов на уроках технологии.

На контрольном этапе опытно-экспериментальной работы диагностика развития познавательной активности была вновь повторена. Результат диагностики познавательной активности - развитие познавательной активности у учащихся в экспериментальной группе. Результат экспериментальной группы:

– 6 учащихся (37,5%) имеют высокий уровень познавательной активности. Девочки стали интересоваться к получению новых дополнительных знаний, умений и навыков в учебной деятельности. Также учащиеся стали охотно участвовать в различных внеклассных мероприятиях, помогают подбирать интересные дидактические материалы к занятиям.

– 9 учащихся (56,3%) показывают средний уровень познавательной активности. Девочки также улучшили свои показатели. Однако у этих подростков познавательная активность проявляется лишь ситуативно: они не стремятся к активной учебной деятельности вне образовательной организации, мало читают, ссылаясь на нехватку времени, на уроках конечно проявляют активность, но мотивом такой активности чаще всего выступает желание получить хорошую отметку. Для таких учеников характерно преобладание внешней мотивации для получения новых знаний, поэтому, они не в полной мере понимают необходимость учебы. Ученик изучает материал только тех предметов, которые считает важными и необходимыми для себя.

– 1 учащийся (6,3%) показал низкий уровень познавательной активности. Девочка интеллектуально пассивна в работе. Не развита познавательная активность к предмету.

В контрольной же группе результаты остались на прежнем уровне:

- 1 учащийся (13,3%) имеет высокий уровень познавательной активности к предмету;
- 7 учащихся (46,7%) показывают результат, как средний уровень познавательной активности;
- 6 учащихся (40%) составляют низкий уровень познавательной активности.

Результат диагностики в экспериментальной группе.

1. повысилась познавательная активность в изучении предмета, как в школе, так и в свободное от нее время;
2. появился интерес к внеклассным занятием, занятиям в кружке;
3. учащиеся начали больше выполнять задания в форме дидактических игр, а это, по нашему мнению, выступает одним из главных показателей развития познавательной активности.

Исследование на приобретение новых знаний направленность по Е.П. Ильина, Н.А. Курдюковой.

В экспериментальной группе:

- 5 учащихся (31,3%) показывают высокий уровень мотивации на приобретение знаний через игровую деятельность;
- 9 учащихся (56,7%) имеют средний уровень мотивации на приобретение знаний через игровую деятельность;
- 2 учащихся из группы (12,5%) показывают низкий уровень мотивации к приобретению знаний через игровую деятельность;

В контрольной группе результаты остались прежними:

- 1 учащийся (6,7%) показывает высокий уровень мотивации на приобретение знаний через игровую деятельность;
- 8 учащихся (53,3%) имеют средний уровень мотивации на приобретение знаний через игровую деятельность;
- 6 учащихся (40%) показывают низкий уровень мотивации к приобретению новых знаний через игровую деятельность;

По методике диагностики уровня познавательного интереса к учебному предмету «Технология» в процессе игровой деятельности.

В экспериментальной группе:

- 11 учащихся (68,8%) показывают высокий уровень познавательной активности к учебному предмету «Технология» через игровую деятельность;
- 5 учащихся (31,3%) имеют средний уровень познавательной активности к учебному предмету «Технология» через игровую деятельность;
- Низкий уровень познавательной активности не показал никто.

В контрольной группе наблюдается незначительная положительная динамика.

- 5 учащихся из группы (33,3%) показывают высокий уровень познавательной активности к учебному предмету «Технология» через игровую деятельность;
- 8 учащихся (53,3%) имеют средний уровень познавательной активности к учебному предмету «Технология» через игровую деятельность;
- 2 учащихся (13,3%) показывают наиболее низкий уровень познавательной активности к учебному предмету «Технология» через игровую деятельность;

Вывод: таким образом, контрольная диагностика исследования показала положительную динамику уровня развития познавательной деятельности к получению новых знаний в процессе дидактической игры в экспериментальной группе.

В то же время в контрольной группе, не наблюдается положительная динамика по двум из трех проводимых методик, где не осуществлялась специально организованная работа.

Результаты исследования подтверждают выдвинутую гипотезу.

ВЫВОД ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ

Для проведения педагогического эксперимента были сформированы две группы: экспериментальная и контрольная. В экспериментальной группе были проведены уроки, на которых использовались приемы активизации познавательной активности к процессу получения новых знаний через дидактические игры.

В качестве критериев эффективности прохождения программы был выбран уровень познавательной деятельности, который направлен на получение новых знаний, уровень мотивации и заинтересованности к учебному предмету «Технология» через дидактическую игровую деятельность.

Результаты контрольного эксперимента показали позитивную динамику и улучшение данных показателей в экспериментальной группе, когда в контрольной группе результаты почти не изменились и остались прежними.

Результаты диагностики эксперимента позволяют сделать вывод о том, что учебный предмет «Технология» является одним из ведущих предметов, способствующих развитию активной познавательной деятельности учащихся и обладающий значительным потенциалом для мотивации к получению новых знаний. Развитие активности познавательной деятельности достигается с помощью реализации дидактической игровой деятельности:

- стимулирование активной умственной деятельности (творческое использование методов проблемного обучения, командная работа, «тонкие и толстые» вопросы, критическое мышление, репродуктивные методы);
- дифференцированный подход в образовании к учащимся;
- использование внеклассной формы работы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В процессе выполнения дипломной работы мы изучили психолого-педагогическую литературу и пришли к заключению, что дидактические игры, применяемые на уроках технологии развивают у учащихся не только познавательный интерес к предмету, но и стимулируют их к активной совместной деятельности, что повышает коммуникативные качества учащихся.

Также нами были разработаны дидактические рекомендации по применению игровых методов для активизации интереса у учащихся на уроках технологии.

В исследовательской части нами были проведены эксперименты с использованием разных диагностических экспериментов. Исследование проводилось в экспериментальной и контрольной группах. Напомним, что в экспериментальной группе проводились уроки с использованием дидактических игр, а в контрольной группе игры не проводились. Результаты исследований показали повышенный интерес к предмету и уровень знаний в экспериментальной группе, а в контрольной группе результаты почти не изменились и остались прежними.

Практической значимостью квалификационной работы стали, разработанные конспекты уроков в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС), с применением элементов дидактических игр. Конспекты были созданы к разделу урока технологии: «Художественные ремесла» для 5-6 классов. Курс направлен на формирование универсальных (метапредметных) результатов и способов деятельности, а также на развитие познавательных и творческих способностей и интересов учащихся.

Таким образом, можно сделать вывод, что поставленная цель исследования достигнута, гипотеза доказана.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алиомаров, Л. М. Содержание технико-технологических знаний в технологии обучения [Текст]/ Алиомаров Л. М., Сайдумов М. С. // Проблемы и перспективы развития образования: материалы междунар. заоч. науч. конф. (г. Пермь, апрель 2011 г.), Т. I., – Пермь: Меркурий, 2011. С. 7-8.
2. Баранова, Э.А. Диагностика познавательного интереса у младших школьников и дошкольников [Текст]/ Баранова Э.А., – СПб.: Речь, 2015. – 128 с.
3. Батышев, С.Я. Трудовая подготовка школьников. Вопросы Теории и методики [Текст]/ Батышев С.Я. – М.: Просвещение, 2016. –212 с.
4. Бижова, Т. В. Роль дидактической игры на уроках и во внеурочной деятельности как одной из педагогических технологий на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся // Теория и практика образования в современном мире: материалы междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, февраль 2012 г.). — СПб. Реноме, 2012.
5. Бим-Бад, Б.М. Педагогический энциклопедический словарь. М., 2002.
6. Бондаревский, В.Б. Воспитание интереса к знаниям и потребности к самообразованию [Текст]/ Бондаревский В.Б. – М.: Флинта, 2012. – 300с.
7. Борисова, Н.В. Дидактические условия использования игровых технологий / Н.В. Борисова, А.М. Князев. - Москва: Домодедово, 1999.
8. Боровик, О.В. Забрамная С.Д. Развитие ребенка в ваших руках. – М.: Новая школа, 2000.
9. Бунаков, М.Ю., Лукин В.Н. Теоретический журнал CREDO NEW, Национализм и национальная идентичность в условиях глобализации: проблемы концептуализации/ Бунаков М.Ю., Лукин В.Н.- Санкт-Петербург: Гос. инст. психол. и соц. работы, 2002. -165с.

10. Варенина, Л.П. Технология игры // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. -2015.
11. Вартамян, М. С. Дидактическая игра как средство умственного развития / М. С. Вартамян, Х. С. Вартамян, Л. В. Дозорова // Научное сообщество студентов: материалы VII Междунар. студенч. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 28 февр. 2016 г.) / редкол: О. Н. Широков [и др.]. — Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016.
12. Васильева, Л.Я., НГПИ. Игровые технологии в учебном процессе. – М.: Просвещение, 2002.
13. Виноградова, М.А., Смирнова С.А. Подготовка будущих педагогов к ВЛАДОС, 2010. – 254с.
14. Давыдов, В.В. Проблемы развивающего обучения: Учеб. Пособие для студ. высш. учеб. заведений [Текст]/ В.В. Давыдов. – М.: ЮРАИТ, 2004.
15. Далингер, В.А. Познавательный интерес учащихся и его развитие в процессе обучения математике [Текст]/ В.А. Далингер // Вестник ВятГГУ. – 2011. – №3-1.
16. Дейкина, А.Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения [Текст] /А.Ю. Дайкина. – М.: Просвещение, 2012. – 345 с.
17. Евладова, Е.Б. Дополнительное образование учащихся: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования [Текст] / Е.Б. Евладова, Л.Г. Логинова, Н.Н. Михайлова. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2012. – 352 с.
18. Егорова, Н.В. Взаимосвязь эмоционального и когнитивного компонентов процесса обучения детей [Текст] / Н.В. Егорова // Научные исследования в образовании. – 2011.– №12.
19. Ильин, Е.П. Мотивация и мотивы [Текст]/ Е.П. Ильин. – СПб.: Питер, 2006. – 512 с.
20. Коджаспирова, Г.М. Педагогика [Текст]/ Г.М. Коджаспирова. – М.: Гуманит. издат. центр «Владос», 2013. – 345с.

21. Коджаспирова, Г.М. Словарь по педагогике (междисциплинарный) [Текст] / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н/Д: ИКЦ «МарТ», 2005. – 448с.
22. Кругликов, Г.И. Теоретические основы методики преподавания технологии [Текст] / Г.И. Кругликов. – Курск: Издательство Курского госпедуниверситета, 2013. – 252с.
23. Крутецкий, В.А. Основы педагогической психологии [Текст] / В.А. Крутецкий – М.: Просвещение, 2015. – 504 с.
24. Ксензова, Г.Ю. Перспективные школьные технологии [Текст] / Г.Ю. Ксензова. – М.: Педагогическое общество России, 2010.
25. Кудинов, С.И. Психология любознательности: теоретические и прикладные аспекты. Монография [Текст] / С.И. Кудинов. – Бийск: Изд-во НИЦ БиГПИ, 2014. – 270 с.
26. Кулагина, И.Ю. Возрастная психология. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений [Текст] / И.Ю. Кулагина, В.Н. Колюцкий. – М.: ТЦ «Сфера», 2011. – 412с
27. Майорова, И.Г. Трудовое обучение в средней школе [Текст]/ И.Г. Майорова. – М.: Просвещение, 2013. – 159с.
28. Максакова, В.И. Педагогическая антропология: учеб. пособие [Текст] / В.И. Максакова. – М.: «Академия», 2014. – 208с.
29. Меньшикова, Е.А. Психолого-педагогические аспекты развития познавательной активности детей [Текст] / Е.А. Меньшикова // Вестник ТГПУ. – 2009. – №5.
30. Метельский, И.В. Как поставить перед учащимися учебную задачу [Текст]/ И.В. Метельский. – М.: Педагогическое общество России, 2004. – 57 с.
31. Мижериков, В.А. Словарь-справочник по педагогике [Текст]/ Авт.-сост. В.А. Мижериков; под общ. ред. П. И. Пидкасистого. – М.: ТЦ Сфера, 2004. – 316с.

32. Минина, Н.В. Формирование интереса к учению через дополнительное образование [Текст]/ Н.В. Минина // ОНВ. – 2011. – №2 (96).
33. Минина, Н.В. Особенности формирования интереса к учению школьников младшего подросткового возраста [Текст]/ Н.В. Минина // Вестник ОмГУ. – 2012. – №2 (64).
34. Молева, Г.А. Применение принципов развивающего обучения на уроках технологии [Текст]/ Г.А. Молева, И.А. Богданова // Школа и производство. – 2005. – №7. – С. 48-51.
35. Морозова, Н.Г. Учителю о познавательном интересе [Текст] / Н.Г. Морозова. – М.: Знание, 2009. – 246с.
36. Немов, Р.С. Психология. Кн. 3. Психодиагностика [Текст] / Р.С. Немов. – М.: Владос, 2011 – 640с.
37. Новикова, Т. Проектные технологии на уроках и во внеурочной деятельности [Текст] / Т. Новикова / Нар. образование. – 2000. - №7.
38. Павлова, М.Б. Метод проектов в технологическом образовании школьников [Текст]/ М.Б. Павлова; Под ред. И.А. Сасовой. – М.: Вентана Графф, 2013.
39. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии: Учеб. для студентов высш. и сред. учеб. заведений. [Текст] / С.А. Смирнов, И.Б. Котова, Е.Н. Шеменов и др. Под. ред. С.А, Смирнова. – М.: Издательский центр «Академия», 2014. – 512с.
40. Педагогика: учеб. пособие [Текст]/ Под ред. П.И. Пидкасистого. - М.: Педагогическое общество России, 2006. – 608с.
41. Першина, Н.А. Проблемные ситуации как инструмент формирования познавательного интереса при обучении математике [Текст] / Н.А. Першина // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. – 2013. – №1 (12).

42. Постникова, Е. Метод проектов как один из путей повышения компетенции школьника [Текст]/ Е. Постникова // Сельская школа. – 2004. - №2.
43. Прядехо, А.Н. «Интерес» - как педагогическая категория [Текст] / А.Н. Прядехо, А.А. Прядехо // Вестник Брянского государственного университета. – 2011. – №1.
44. Свадковский, И.Ф. Введение в педагогику: курс лекций [Текст] / И.Ф. Свадковский. – М.: Академия, 2005. – 156с.
45. Селиванов, В.С. Основы общей педагогики: Теория и методика воспитания [Текст] / В.С. Селиванов. – М.: АСТ, 2013. – 380с. университета. Выпуск№3-1 / 2011.
46. Харламов, И.Ф. Педагогика: учебное пособие [Текст] / И.Ф. Харламов. М.: Юрист, 2007. – 512 с.
47. Хуторской, А.В. Дидактическая эвристика. Теория и технология креативного обучения [Текст]/ А.В. Хуторской. – М.: Изд-во МГУ, 2013. – 416 с.
48. Четвертак, С.В. Учебная деятельность школьников: из практики мотивации [Текст]/ С.В. Четвертак // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. – 2012.– №1.
49. Щукина, Г.И. Проблема познавательного интереса в психологии [Текст]/ Г.И. Щукина. – М.: Просвещение, 2006. – 382 с.
50. Щукина, Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательного интереса учащихся [Текст]/ Г.И. Щукина. – М.: Просвещение, 2005. –160с.
51. Ярославцева, Е. Ю. Познавательные задачи на уроках по технологии обработки ткани [Текст] / Е. Ю. Ярославцева // Школа и производство. – 2005. – №7. – С. 61-64.

