



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

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО  
ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ**

Выпускная квалификационная работа по направлению  
Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)  
Направленность программы бакалавриата/магистратуры  
«Технология доп. образование (техническое)»  
Форма обучения очная

Проверка на объем  
заимствований:

70,43 % авторского текста

Работа принята к защите

рекомендована/не  
рекомендована

17 мая 2024 г.

зав. кафедрой ТиППД

  
Кирсанов В.М.

Выполнил:

Студент группы ОФ-501/232-5-1

Котов Егор Алексеевич 

Научный руководитель: 

Доктор педагогических наук,  
профессор кафедры технологии и  
психолого-педагогических  
дисциплин

Зуева Флюра Акрамовна

Челябинск

Оглавление	
ВВЕДЕНИЕ .....	3
ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ .....	8
1.1 Игровые технологии как средство развития познавательного интереса ...	10
1.2 Описание образовательного процесса на уроках технологии с использованием игровых технологий .....	20
1.3 Методы, применение, пути развития, влияние игровых технологий на уроке труда.....	30
Вывод к 1 главе.....	35
Глава 2 Экспериментальное исследование .....	36
2.1 Диагностика уровней сформированности познавательных интересов учащихся. ....	36
2.2 Организация работы по развитию познавательной активности учащихся через применение игровых технологий .....	40
Вывод ко 2 главе .....	46
Заключение .....	47
Список литературы: .....	49

## ВВЕДЕНИЕ

В современном мире игровые технологии становятся все более популярным и эффективным инструментом в образовании. Они предлагают уникальные возможности для развития познавательного интереса учащихся, особенно на уроках технологии. Игровые технологии способствуют вовлечению учащихся в учебный процесс, помогая им усваивать знания и навыки более эффективно и с удовольствием. В данной дипломной работе будет рассмотрено использование игровых технологий как средства развития познавательного интереса учащихся на уроках технологии. Будут проанализированы основные теоретические аспекты использования игр в образовании, рассмотрены практические примеры исследований, проведенных в данной области, а также предложены рекомендации по эффективному использованию игровых технологий в учебном процессе.

Далее в работе будет проведен анализ различных типов игровых технологий, таких как серьезные игры, виртуальная реальность, геймификация и др., и их потенциала для развития познавательного интереса учащихся на уроках технологии. Будет изучено влияние игровых элементов, таких как соревнования, достижения, бонусы и т. д., на мотивацию учащихся к изучению материала в рамках уроков технологии.

Также в работе будет рассмотрено использование игровых технологий для развития ключевых компетенций учащихся, таких как креативность, критическое мышление, коммуникативные навыки и др. Будут приведены конкретные примеры игровых задач, способствующих развитию этих навыков, и описаны методики их внедрения в учебный процесс.

Наконец, в работе будет дан обзор существующих исследований и практических опытов по использованию игровых технологий в образовании, а также выделены направления для дальнейших исследований и развития данной области.

В целом, данная дипломная работа направлена на выявление потенциала игровых технологий в обучении технологии и их роль в развитии познавательного интереса учащихся. Она также ставит своей задачей предложить практические рекомендации для преподавателей по эффективному использованию игровых технологий в учебном процессе с целью повышения качества образования и мотивации учащихся к учению.

Вот более детальное изложение:

Цель исследования:

Целью данного исследования является выявление потенциала игровых технологий в развитии познавательного интереса учащихся на уроках технологии.

Задачи исследования:

1. Проанализировать теоретические основы использования игровых технологий в образовании.
2. Изучить различные типы игровых технологий и их применение на уроках технологии.
3. Провести анализ влияния игровых элементов на мотивацию учащихся к изучению технологии.
4. Исследовать влияние игровых технологий на развитие ключевых компетенций учащихся.
5. Сравнить результаты обучения с использованием игровых технологий и традиционных методов обучения.
6. Предложить практические рекомендации для преподавателей по эффективному использованию игровых технологий на уроках технологии.

Объект исследования:

Объектом исследования являются игровые технологии и их влияние на процесс обучения технологии учащихся.

Предмет исследования:

Предметом исследования является использование игровых технологий как средства развития познавательного интереса учащихся на уроках технологии.

Гипотеза исследования:

Гипотезой исследования является предположение о том, что интеграция игровых технологий в учебный процесс на уроках технологии способствует более эффективному усвоению учебного материала, развитию ключевых компетенций учащихся и повышению их познавательного интереса к изучению технологии.

Методология исследования

Тема: Игровые технологии как средство развития познавательного интереса учащихся на уроках технологии

Цель исследования: выявить влияние игровых технологий на развитие познавательного интереса учащихся на уроках технологии.

Задачи исследования:

Изучить теоретические основы использования игровых технологий в образовательном процессе.

Разработать и апробировать комплекс игровых технологий для развития познавательного интереса учащихся на уроках технологии.

Проанализировать эффективность применения игровых технологий и определить их влияние на развитие познавательного интереса учащихся.

Методы исследования:

Теоретический анализ психолого-педагогической и методической литературы по теме исследования.

Педагогическое наблюдение за деятельностью учащихся на уроках технологии с использованием игровых технологий.

Педагогический эксперимент с контрольной и экспериментальной группами учащихся.

Анкетирование и тестирование учащихся для оценки уровня их познавательного интереса.

Анализ результатов эксперимента и обобщение полученных данных.

Этапы исследования:

1. Теоретический этап:

\* Изучение теоретических основ игровых технологий и их применения в образовательном процессе.

\* Разработка комплекса игровых технологий для развития познавательного интереса учащихся на уроках технологии.

2. Практический этап:

\* Апробация разработанного комплекса игровых технологий в экспериментальной группе учащихся.

- \* Проведение педагогического эксперимента с контрольной и экспериментальной группами учащихся.

### 3. Аналитический этап:

- \* Анализ результатов эксперимента и оценка эффективности применения игровых технологий.

- \* Обобщение полученных данных и формулирование выводов.

### Инструментарий исследования:

- \* Анкеты и тесты для оценки уровня познавательного интереса учащихся.

- \* Протоколы наблюдений за деятельностью учащихся.

- \* Таблицы и графики для анализа результатов исследования.

### Критерии оценки эффективности:

- \* Изменение уровня познавательного интереса учащихся в экспериментальной группе по сравнению с контрольной группой.

- \* Улучшение показателей успеваемости учащихся по предмету "Технология".

- \* Повышение мотивации учащихся к изучению предмета и активное участие в учебном процессе.

## ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Игровые технологии в образовании представляют собой специальные методы и средства обучения, основанные на использовании игр и игровых элементов с целью активизации обучения и повышения мотивации учащихся. Игровые технологии позволяют создавать образовательные сценарии, в которых учащиеся могут участвовать активно, вести диалог, решать проблемы и принимать решения.

Значение игровых технологий в образовании заключается в следующем:

1. Развитие познавательного интереса учащихся. Игровые технологии помогают сделать учебный процесс более интересным и увлекательным, что способствует активизации познавательного интереса учащихся к изучаемому материалу.
2. Стимулирование креативности и развитие критического мышления. Игровые технологии позволяют учащимся применять полученные знания и навыки в нестандартных ситуациях, что способствует развитию креативности и критического мышления.
3. Улучшение коммуникативных навыков. Игровые технологии часто основаны на коллективном взаимодействии, что помогает учащимся развивать коммуникативные навыки, умение работать в команде и налаживать межличностные отношения.
4. Повышение мотивации к обучению. Игровые технологии создают атмосферу соревнования, достижения целей и получения наград, что способствует повышению мотивации учащихся к обучению и достижению успеха.

Таким образом, игровые технологии играют важную роль в образовании, помогая не только эффективно передавать знания, но и развивать ключевые компетенции и навыки учащихся.

Познавательный интерес играет важную роль в обучении, так как мотивирует ученика и стимулирует его активное участие в учебном процессе. Когда ученик интересуется темой, он более внимателен, лучше усваивает материал и готов к самостоятельному исследованию.

Интерес к учебе способствует лучшему запоминанию информации, улучшает способность к анализу и критическому мышлению. Ученик с познавательным интересом будет искать ответы на свои вопросы, углублять знания и расширять свой кругозор.

Кроме того, познавательный интерес помогает развить творческое мышление и способность к самостоятельному решению проблем. Ученик, который увлечен учебной темой, будет активно применять полученные знания на практике и находить новые способы решения задач.

Таким образом, познавательный интерес имеет большое значение для эффективного обучения и развития ученика. Учителя должны стараться пробудить интерес учеников к учебе, использовать интересные методики и приемы обучения, а также поддерживать и поощрять учеников в их учебной деятельности.

## 1.1 Игровые технологии как средство развития познавательного интереса

1. Виртуальная реальность. Использование VR-технологий в различных сферах жизни становится все более популярным. Виртуальная реальность (VR) позволяет пользователям окунуться в цифровой мир, созданный с помощью специальных гарнитур и программного обеспечения.

Одной из основных областей использования VR-технологий является игровая индустрия. Разработчики создают разнообразные игры, где игроки могут полностью погрузиться в виртуальный мир и ощутить участвующие в событиях на себе.

Кроме того, виртуальная реальность используется в образовании, медицине, архитектуре, туризме, тренировках пилотов и многих других сферах. Например, студенты могут изучать сложные науки, такие как химия или физика, в интерактивной среде, а хирурги могут тренироваться на виртуальных операционных.

Таким образом, использование VR-технологий открывает новые возможности для улучшения обучения, развлечений, работы и других сфер жизни.

2. Игровые симуляторы. Подобные программы позволяют учащимся практиковать навыки и знания, полученные на уроке технологии. Например, конструкторы, где дети могут создавать собственные устройства и проверять их в работе.

Игровые симуляторы могут быть отличным средством развития познавательного интереса, поскольку они позволяют пользователям погрузиться в виртуальное пространство, где они могут экспериментировать, изучать и учиться новым вещам. Игры могут быть особенно полезны для

обучения и развития навыков в различных областях, таких как наука, технологии, инженерия, математика, история и другие.

Игровые симуляторы могут помочь учащимся понять сложные концепции через взаимодействие, позволяя им применять теоретические знания на практике. Благодаря играм люди могут развивать логическое мышление, принимать решения в условиях неопределенности, улучшать координацию и реакцию, а также развивать коммуникативные навыки через многопользовательские игры.

Таким образом, игровые симуляторы могут стимулировать познавательный интерес, улучшать умения и навыки, а также обогащать знания в интересной и захватывающей форме.

3. Интерактивные игры. Задания, выполнение которых требует применения знаний изучаемого материала, помогают развивать мышление учащихся и стимулируют их интерес к предмету. Например, игровые задания на тему конструирования или программирования.

Интерактивные игры могут отличным средством развития познавательного интереса у учащихся. Здесь несколько причин, почему игры могут способствовать этому:

1. Увлечательность и мотивация: игры могут быть увлекательными и мотивирующими для учащихся, что способствует активному участию и погружению в учебный процесс.

2. Проблемное мышление: Многие игры требуют от игроков решения различных задач и проблем, что способствует развитию критического мышления и умения принимать решения.

3. Обучение через опыт: Игры позволяют учащимся учиться через опыт, экспериментируя и тестируя различные стратегии в безопасной среде.

4. Коллаборация и коммуникация: Многие игры предполагают сотрудничество и коммуникацию между игроками, что способствует развитию навыков работы в команде.

5. Интерактивное обучение: Игры могут предлагать интерактивные задания и упражнения, которые помогают учащимся лучше усваивать материал и применять его на практике.

Таким образом, интерактивные игры могут быть эффективным инструментом для развития познавательного интереса у учащихся, поскольку они сочетают в себе увлекательность, обучение через опыт и возможность развивать разнообразные навыки и способности.

4. Мобильные приложения. Создание образовательных приложений, которые позволяют учащимся самостоятельно изучать материалы по технологии, играя в увлекательные игры или выполнение интересных заданий.

Мобильные приложения могут быть личным средством для развития познавательного интереса у учащихся. Они предлагают интерактивные и увлекательные способы изучения различных предметов и тем. В игровой форме учащиеся могут получать новые знания, решать задачи, развивать логическое мышление и творческие способности. Мобильные приложения также могут быть адаптированы под конкретные возрастные группы и уровни знаний, что делает процесс обучения более эффективным и увлекательным. В целом, использование мобильных приложений в образовании может стимулировать учащихся к активному участию в учебном процессе и способствовать развитию их познавательного интереса.

Использование таких игровых технологий на уроках технологии может не только помочь учащимся углубить свои знания, но и сделать процесс обучения более увлекательным и эффективным.

Оценка эффективности использования иных технологий на уроках технологии может проводиться с помощью различных методов. Вот несколько способов оценки:

1. Анкетирование учащихся: можно использовать анкеты для сбора обратной связи от учащихся о том, насколько им интересно и полезно использование игровых технологий на уроках технологии.

Анкетирование учащихся является одним из методов оценки эффективности использования игровых технологий на уроках технологии. Чтобы оценить влияние игровых технологий на познавательный интерес учащихся, можно разработать анкету, включающую вопросы о их мнении и опыте в использовании игровых приложений на уроках технологии. Например, в анкете можно задать вопросы о том, как часто учащиеся пользуются мобильными приложениями для обучения, насколько они считают, что игровые технологии помогают им учиться, какие аспекты игр им нравятся больше всего и т. д. После сбора и анализа данных из анкеты можно сделать выводы о влиянии игровых технологий на познавательный интерес учащихся и их эффективности на уроках технологии.

2. Наблюдение учителя могут наблюдать за учащимися во время занятий с использованием игровых технологий, чтобы оценить их вовлеченность, уровень активности и понимание материала.

Цель: Оценить эффективность использования игровых технологий в процессе обучения на уроках технологии.

Процедура:

Планирование наблюдения:

Определить цели наблюдения, например, оценить вовлеченность учащихся, развитие навыков и использование образовательных ресурсов.

Выбрать подходящие уроки для наблюдения, которые включают игровые технологии.

Сбор данных:

Использовать контрольный список или рубрику для систематического наблюдения за деятельностью учащихся и преподавателей.

Делать подробные заметки о вовлеченности учащихся, взаимодействии, использовании оборудования и образовательных ресурсов.

Анализ данных:

Проанализировать собранные данные, чтобы выявить закономерности, сильные и слабые стороны использования игровых технологий.

Рассмотреть, как игровые технологии способствовали обучению учащихся и развитию навыков.

Оценить эффективность использования оборудования и образовательных ресурсов.

Выводы и рекомендации:

На основе анализа данных сделать выводы об эффективности использования игровых технологий на уроках технологии.

Разработать рекомендации по улучшению практики преподавания с использованием игровых технологий.

Инструменты наблюдения:

Контрольный список: Перечень конкретных элементов, за которыми необходимо наблюдать, например, вовлеченность учащихся, использование оборудования и взаимодействие.

Рубрика: Шкала оценок, используемая для оценки различных аспектов игровых технологий, таких как образовательная ценность, техническое исполнение и вовлеченность учащихся.

Аспекты для наблюдения:

Вовлеченность учащихся: Уровень интереса и участия учащихся в играх.

Развитие навыков: Как игры способствуют развитию технических, творческих и других навыков, связанных с технологией.

Использование оборудования: Эффективное ли использование игрового оборудования и ресурсов, таких как компьютеры, планшеты и игровые приставки.

Образовательные ресурсы: Насколько хорошо игры интегрированы с учебным планом и поддерживают образовательные цели.

Взаимодействие: Как игры способствуют сотрудничеству, общению и обмену знаниями между учащимися.

Мотивация: В какой степени игры мотивируют учащихся изучать технологию и развивать новые навыки.

3. Тестирование: можно провести тестирование учащихся до и после использования игровых технологий, чтобы оценить их уровень знаний и понимания темы. Также можно взять две одинаковые по сложности темы и провести провести один урок стандартным способом, а другой с использованием игровых технологий.

Цель: Оценить эффективность процесса использования игровых технологий в обучении на уроках технологии.

Процедура:

Планирование тестирования:

Определить цели тестирования: оценить эффективность различных игровых технологий или влияние игровых технологий на обучение в разных контекстах.

Выбрать подходящие игровые технологии для тестирования.

Разработать план тестирования, включающий этапы тестирования, параметры оценки и методы сбора данных.

Проведение тестирования:

Внедрить игровые технологии в процесс обучения на уроках технологии в соответствии с планом тестирования.

Собирать данные об эффективности игровых технологий с использованием различных методов, таких как наблюдение, опросы и анализ данных.

Анализ данных:

Проанализировать собранные данные, чтобы выявить закономерности, сильные и слабые стороны процесса использования игровых технологий.

Оценить влияние игровых технологий на обучение учащихся, вовлеченность и развитие навыков.

Проанализировать обратную связь от учащихся и учителей об использовании игровых технологий.

Выводы и рекомендации:

На основе анализа данных сделать выводы об эффективности процесса использования игровых технологий на уроках технологии.

Разработать рекомендации по улучшению процесса внедрения игровых технологий в обучение.

Методы сбора данных:

Наблюдение: Систематическое наблюдение за деятельностью учащихся и преподавателей во время использования игровых технологий.

Опросы: Сбор обратной связи от учащихся и учителей об их опыте использования игровых технологий.

Анализ данных: Анализ данных об успеваемости учащихся, вовлеченности и использовании ресурсов для оценки влияния игровых технологий на обучение.

Параметры оценки:

Эффективность обучения: Степень, в которой игровые технологии способствуют достижению образовательных целей.

Вовлеченность учащихся: Уровень интереса и участия учащихся в использовании игровых технологий.

Развитие навыков: Как игровые технологии способствуют развитию технических, творческих и других навыков, связанных с технологией.

Принятие пользователями: Уровень удовлетворенности и принятия игровых технологий учащимися и учителями.

4. Портфолио: учащиеся могут вести портфолио своих проектов, созданных с использованием игровых технологий, что позволит им и учителям оценить прогресс и достижения.

Цель: Создать систематическое собрание доказательств, демонстрирующих использование и эффективность игровых технологий на уроках технологии.

Процедура:

Сбор доказательств:

Собирать различные доказательства использования игровых технологий на уроках технологии, такие как:

Планы уроков, включающие игровые технологии

Материалы для учащихся, связанные с игровыми технологиями

Обратная связь от учащихся и учителей об использовании игровых технологий

Примеры работ учащихся, созданных с использованием игровых технологий

Данные об успеваемости учащихся, показывающие влияние игровых технологий

Организация доказательств:

Организовать собранные доказательства в портфолио, которое будет отражать цели использования игровых технологий на уроках технологии.

Использовать различные разделы или категории для организации доказательств, например, по типам игровых технологий, предметам или образовательным целям.

Анализ и оценка:

Проанализировать собранные доказательства, чтобы оценить эффективность использования игровых технологий.

Рассмотреть, как игровые технологии способствовали обучению учащихся, развитию навыков и достижению образовательных целей.

Получить обратную связь от коллег, администраторов или других заинтересованных сторон о портфолио и эффективности использования игровых технологий.

Отражение и пересмотр:

Регулярно отражать и пересматривать портфолио, чтобы оценить прогресс и выявить области для улучшения.

Вносить изменения в использование игровых технологий на основе данных портфолио и обратной связи.

Преимущества портфолио:

Демонстрирует использование игровых технологий в преподавании и обучении.

Предоставляет доказательства эффективности игровых технологий в достижении образовательных целей.

Служит инструментом для самоанализа и совершенствования практики преподавания.

Может использоваться для обмена лучшими практиками с коллегами и другими заинтересованными сторонами.

Эти методы могут помочь оценить эффективность использования игровых технологий на уроках технологии и понять, как они влияют на развитие познавательного интереса у учащихся.

## 1.2 Описание образовательного процесса на уроках технологии с использованием игровых технологий

Интеграция игровых технологий:

Игровые технологии интегрируются в уроки технологии для создания увлекательной и интерактивной среды обучения. Учащиеся используют различные игровые платформы и инструменты, такие как образовательные игры, симуляторы и виртуальные миры, для изучения технологических концепций и развития практических навыков.

Типы игровых технологий:

Образовательные игры: Игры, специально разработанные для обучения, которые предоставляют учащимся практический опыт и интерактивные задачи.

Симуляторы: Виртуальные среды, которые позволяют учащимся безопасно практиковаться в реальных сценариях, связанных с технологией.

Виртуальные миры: Цифровые пространства, в которых учащиеся могут взаимодействовать, сотрудничать и решать проблемы, связанные с технологией.

Педагогические подходы:

Игровые технологии используются в рамках различных педагогических подходов, таких как:

Геймификация: Использование игровых элементов, таких как очки, уровни и награды, для повышения мотивации и вовлеченности учащихся.

Проблемно-ориентированное обучение: Использование игр и симуляторов для представления учащимся реальных проблем, которые требуют творческого решения.

Сотрудничество и общение: Использование многопользовательских игр и виртуальных миров для содействия сотрудничеству, общению и обмену знаниями между учащимися.

Преимущества использования игровых технологий:

Повышение вовлеченности и мотивации учащихся

Создание практического и интерактивного опыта обучения

Развитие критического мышления, решения проблем и навыков сотрудничества

Улучшение удержания знаний и навыков

Обеспечение дифференцированных возможностей обучения, соответствующих различным стилям обучения

Пример урока:

На уроке технологии по теме "Конструирование и программирование роботов" учащиеся используют образовательную игру, в которой они должны запрограммировать виртуальных роботов для выполнения определенных задач. Игра предоставляет им практический опыт программирования и позволяет им экспериментировать с различными подходами к решению проблем. По мере прохождения игры учащиеся зарабатывают очки и переходят на новые уровни, что мотивирует их продолжать учиться и совершенствовать свои навыки.

Использование игровых технологий на уроках технологии трансформирует образовательный процесс, делая его более увлекательным, интерактивным и эффективным. Интегрируя игровые элементы в обучение, учителя могут повысить вовлеченность учащихся, развить их навыки и подготовить их к успеху в будущем.

Анализ состояния познавательного интереса учащихся

Цель: оценить уровень и характер познавательного интереса учащихся для разработки эффективных стратегий обучения.

Методы сбора данных:

Анкетирование: Использование анкет или опросов для сбора информации о самооценке учащимися своего познавательного интереса и мотивации к обучению.

Наблюдение: Систематическое наблюдение за поведением учащихся в классе, включая их участие, задавание вопросов и вовлеченность в учебную деятельность.

Анализ документов: Изучение студенческих работ, таких как эссе, проекты и презентации, для выявления доказательств познавательного интереса и критического мышления.

Интервью: Проведение индивидуальных или групповых интервью с учащимися для получения более глубокого понимания их интересов, отношения к учебному предмету и факторов, влияющих на их познавательный интерес.

Аспекты для анализа:

Внутренний интерес: Уровень любопытства, удовольствия и вовлеченности, которые учащиеся испытывают по отношению к учебному предмету.

Внешний интерес: Интерес, мотивированный внешними факторами, такими как оценки, признание или социальное давление.

Устойчивость интереса: Как долго учащиеся сохраняют интерес к предмету и готовы прилагать усилия для его изучения.

Широта интереса: Разнообразие областей знаний или тем, к которым у учащихся проявляется интерес.

Глубина интереса: Уровень понимания и критического мышления, который учащиеся демонстрируют в отношении предмета.

Процедура анализа:

Сбор данных: Используйте различные методы сбора данных, описанные выше, для сбора информации о познавательном интересе учащихся.

Кодирование данных: Разработайте систему кодирования для категоризации и анализа данных, собранных с помощью различных методов.

Количественный анализ: Используйте статистические методы для анализа количественных данных, таких как анкетные данные и результаты наблюдений, чтобы определить средние значения, тенденции и закономерности.

Качественный анализ: Проведите качественный анализ данных, собранных с помощью интервью и анализа документов, чтобы выявить более глубокие темы, закономерности и индивидуальные перспективы.

Триангуляция данных: Сопоставьте и объедините результаты различных методов сбора данных для получения более надежных и всесторонних выводов.

Результаты анализа:

Анализ состояния познавательного интереса учащихся может предоставить ценную информацию о том, как улучшить обучение и повысить мотивацию учащихся. Результаты анализа могут выявить области, где познавательный интерес учащихся высок или низок, и дать рекомендации по разработке учебных стратегий, соответствующих интересам и потребностям учащихся.

Ограничения:

Анализ познавательного интереса учащихся может быть сложной задачей, поскольку он является субъективным и изменчивым. Кроме того, на познавательный интерес учащихся могут влиять различные факторы, такие

как возраст, пол и социально-экономический статус, что необходимо учитывать при интерпретации результатов.

### **Разработка и апробация игровых технологий в учебном процессе**

Игровые технологии становятся все более популярным инструментом в образовании, поскольку они могут сделать обучение более увлекательным, мотивирующим и эффективным. Игровые технологии могут использоваться для преподавания различных предметов, включая математику, естественные науки и языковые искусства.

#### Разработка игровых технологий

При разработке игровых технологий для учебного процесса необходимо учитывать следующие факторы:

- \* Образовательные цели: Какие образовательные цели должны быть достигнуты с помощью игровой технологии?
- \* Целевая аудитория: Для кого предназначена игровая технология?
- \* Тип игры: Какой тип игры лучше всего подходит для достижения образовательных целей?
- \* Механика игры: Какие игровые механики будут использоваться в игре?
- \* Оценка: Как будет оцениваться эффективность игровой технологии?

#### Апробация игровых технологий

После разработки игровой технологии ее необходимо апробировать, чтобы убедиться в ее эффективности. Апробация может проводиться в классе или в лабораторных условиях. Во время апробации необходимо собирать данные об эффективности игровой технологии, такие как:

- \* Уровень вовлеченности учащихся: Насколько учащиеся вовлечены в игру?
- \* Уровень обучения: Насколько учащиеся усваивают материал, представленный в игре?
- \* Уровень мотивации: Насколько учащиеся мотивированы играть в игру?

### Результаты апробации

Результаты апробации могут использоваться для улучшения игровой технологии. Например, если учащиеся не вовлечены в игру, можно добавить больше игровых элементов. Если учащиеся не усваивают материал, представленный в игре, можно изменить механику игры.

Игровые технологии могут быть мощным инструментом в образовании. Однако важно тщательно разрабатывать и апробировать игровые технологии, чтобы убедиться в их эффективности. При правильном использовании игровые технологии могут сделать обучение более увлекательным, мотивирующим и эффективным.

### **Сбор и анализ данных**

Сбор данных - это систематический процесс сбора и записи информации для исследования или оценки. Он включает в себя определение необходимых данных, выбор соответствующих методов сбора данных и использование этих методов для получения данных.

Методы сбора данных:

Опросы: Использование анкет или опросов для сбора информации от респондентов.

Интервью: Проведение индивидуальных или групповых интервью для получения более глубокой информации и понимания.

Наблюдение: Систематическое наблюдение за поведением и деятельностью людей или групп.

Анализ документов: Изучение существующих документов, таких как отчеты, письма и записи, для получения информации.

Эксперименты: Контролируемые исследования, в которых проверяются причинно-следственные связи путем манипулирования переменными.

### Анализ данных

Анализ данных включает в себя интерпретацию и извлечение ценной информации из собранных данных. Он включает в себя очистку, обработку и анализ данных для выявления закономерностей, тенденций и выводов.

### Методы анализа данных:

Количественный анализ: Использование статистических методов для анализа количественных данных, таких как анкетные данные и результаты экспериментов.

Качественный анализ: Использование нестатистических методов для анализа качественных данных, таких как данные интервью и анализа документов.

Смешанный анализ методов: Комбинация количественных и качественных методов для получения более полного понимания.

### Интерпретация данных

Интерпретация данных включает в себя придание смысла результатам анализа и формулирование выводов на их основе. Это требует критического мышления, понимания контекста и рассмотрения ограничений исследования.

Ограничения:

Важно учитывать ограничения сбора и анализа данных, такие как:

Предвзятость выборки: Данные могут быть нерепрезентативными для более широкой популяции.

Эффект исследователя: Исследователь может повлиять на поведение или ответы участников.

Надежность и достоверность: Точность и последовательность методов сбора и анализа данных.

Этические соображения: Защита прав и конфиденциальности участников.

Этические соображения:

При сборе и анализе данных важно соблюдать этические соображения, такие как:

Получение информированного согласия от участников

Защита конфиденциальности и анонимности

Соблюдение принципов беспристрастности и объективности

Уважение прав и достоинства участников

Симуляторы играют важную роль в современном образовании, предоставляя студентам возможность практиковаться и учиться в безопасной и контролируемой среде. Вот более подробный взгляд на эти аспекты:

Примеры симуляторов, используемых в образовании:

- Flight Simulator: используется для обучения пилотов, позволяет имитировать полеты и различные авиационные сценарии. А также симулировать полёт смоделированного учащимися летательного аппарата.

- **Medical Simulation:** Симуляторы хирургических процедур и пациентов помогают медицинским студентам оттачивать свои навыки без риска для живых пациентов.
- **Virtual Labs:** Платформы, такие как Labster, предоставляют учащимся возможность проводить научные эксперименты в виртуальной лаборатории. В том числе связанные с технологическими этапами, проводимыми на уроках технологии.

Преимущества использования симуляторов для практических навыков:

- **Безопасность:** Учащиеся могут изучать опасные процессы и технологии без риска для здоровья и безопасности.
- **Повторяемость:** Симуляторы позволяют учащимся повторять задания до тех пор, пока они не освоят необходимые навыки.
- **Обратная связь в реальном времени:** Большинство симуляторов предоставляют мгновенную обратную связь, что способствует более быстрому и эффективному обучению.
- **Доступность:** Симуляторы могут быть доступны онлайн, что позволяет учащимся практиковаться в любое время и в любом месте.

Геймификация учебного процесса — это применение игровых элементов в неигровом контексте, таком как образование, для повышения мотивации и вовлеченности учащихся. Вот более подробный взгляд на методы геймификации и их влияние:

Методы геймификации и их применение в классе:

- Баллы и награды: Учащиеся зарабатывают баллы за выполнение заданий, которые могут быть обменены на награды или привилегии.
- Достижения и значки: Введение системы достижений для отметки важных этапов обучения учащихся.
- Соревновательные элементы: Организация здоровой конкуренции между учащимися через турниры и состязания.
- Сюжетные линии: Использование историй и сценариев для увлечения учащихся и придания контекста учебному материалу.
- Отзывы и прогресс: Предоставление обратной связи через системы отслеживания прогресса, что помогает учащимся видеть своё развитие.

Воздействие геймификации на мотивацию и вовлеченность учащихся:

- Повышение мотивации: Игровые элементы делают обучение более интересным и мотивирующим, особенно для тех, кто трудно вовлекается в традиционные методы обучения.
- Улучшение вовлеченности: Геймификация способствует активному участию учащихся в учебном процессе, увеличивая их вовлеченность и желание учиться.
- Поддержка автономии: Выбор заданий и путей обучения дает учащимся чувство контроля над своим образованием.
- Социальное взаимодействие: Геймификация часто включает элементы социального взаимодействия, что способствует сотрудничеству и коммуникативным навыкам.

### 1.3 Методы, применение, пути развития, влияние игровых технологий на уроке труда.

Игровые технологии имеют огромный потенциал для изменения традиционных методов обучения и стимулирования учащихся к активной учебе. В современном мире, где цифровые технологии играют все более важную роль, использование игр на уроках технологии может значительно обогатить образовательный процесс. Рассмотрим, как именно это происходит:

1. **Интерактивность и практическое применение:** Игровые технологии позволяют учащимся не просто получать теоретические знания, а непосредственно применять их на практике. Взаимодействие с виртуальными симуляциями, создание и тестирование своих проектов в игровой среде помогают учащимся лучше усваивать материал и понимать его применение в реальной жизни.

2. **Индивидуализация обучения:** Игровые технологии позволяют настраивать уровень сложности, скорость обучения и подачу материала в соответствии с потребностями каждого учащегося. Это способствует более эффективному усвоению знаний и привлекает внимание даже тех учеников, которые традиционно испытывают трудности в учебе.

3. **Мотивация и самодисциплина:** Игры часто содержат элементы соревнования, достижений и наград, что стимулирует учащихся к активной деятельности и саморегуляции. Участие в игровых сценариях мотивирует учеников преодолевать трудности и стремиться к достижению новых результатов.

4. **Коллективное обучение и командная работа:** Многие игровые технологии предполагают совместное решение задач, командное взаимодействие и обмен

опытом. Это способствует развитию коммуникативных навыков, умению работать в группе и добиваться цели вместе.

Игровые технологии играют значительную роль в развитии творческого мышления, логического мышления и умения работать в команде у учащихся. Рассмотрим, какие особенности игровых технологий способствуют развитию этих навыков:

1. Развитие творческого мышления: Игровые технологии часто предлагают игровые сценарии и задачи, требующие от учащихся творческого подхода к их решению. Участие в играх стимулирует детей и подростков мыслить нестандартно, искать необычные пути к достижению целей, экспериментировать и творить новое. Это способствует развитию креативности и умению мыслить «вне коробки».

2. Укрепление логического мышления: Многие игровые задачи требуют логического анализа, расчетов, построения стратегий и принятия обоснованных решений. Участие в играх обучает учащихся систематическому мышлению, умению видеть связи между различными элементами задачи, прогнозировать последствия решений. В результате ученики развивают свое логическое мышление и умение аргументировать свои решения.

3. Работа в команде: Многие игры требуют сотрудничества и взаимодействия между участниками. Учащиеся вынуждены общаться, делиться информацией, координировать свои действия и договариваться о стратегии игры. Это помогает развивать умение работать в команде, слушать других, принимать решения коллективно, решать конфликты и добиваться общей цели.

Использование игровых технологий в учебном процессе может значительно улучшить обучение и повысить заинтересованность учащихся. Вот несколько способов, как это происходит:

1. Игровые элементы увеличивают мотивацию: Игры нередко построены на принципе достижения целей, получения наград и соревнований. Эти аспекты могут стимулировать учащихся стремиться к успеху, выполнять задания и преодолевать препятствия.
2. Интерактивность и участие: Игровые технологии обеспечивают возможности для интерактивности и участия. Ученики могут взаимодействовать с материалом учебы, экспериментировать и практиковать навыки в безопасной и поддерживающей обстановке.
3. Самостоятельность и автономия: Игровые технологии дают учащимся больше контроля над процессом обучения. Они могут выбирать пути развития, экспериментировать и учиться на ошибках, что способствует развитию самостоятельности и уверенности.
4. Повышение интереса: Игры часто представляют информацию в увлекательной форме, используют интересные сюжеты и задания, что делает учебный процесс более привлекательным и запоминающимся.

Игровые технологии могут быть интегрированы в уроки технологии различными способами для улучшения практических навыков учащихся:

1. Использование симуляторов: Симуляторы позволяют учащимся практиковать навыки в безопасной и контролируемой среде. Например, симуляторы полета или виртуальные лаборатории.

2. Игровые проекты: Учащиеся могут разрабатывать свои собственные игры или модификации существующих, что помогает развивать навыки программирования, дизайна и системного анализа.

3. Геймификация: Внедрение игровых элементов, таких как баллы, уровни и достижения, может повысить мотивацию учащихся и усилить обучение через игру.

4. Виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR): Технологии VR и AR могут использоваться для создания погружающих образовательных опытов, таких как виртуальные экскурсии или интерактивные уроки.

5. Интерактивные доски и платформы: Использование интерактивных досок и образовательных платформ может сделать уроки более вовлекающими и интерактивными.

6. Коллаборативные игры: Игры, требующие командной работы и сотрудничества, могут улучшить социальные навыки и способствовать развитию коммуникативных навыков.

7. Обучающие игры: существует множество образовательных игр, разработанных специально для обучения определенным навыкам или предметам.

Совместное прохождение игр и выполнение заданий на основе технологий могут значительно способствовать развитию коммуникативных навыков и сотрудничества среди учащихся:

1. Улучшение коммуникативных навыков: Игры часто требуют от игроков общения и взаимодействия для достижения общих целей, что способствует развитию языковых навыков и умения выражать свои мысли.

2. Развитие навыков слушания: В процессе игры учащиеся учатся внимательно слушать друг друга, чтобы понимать инструкции и координировать свои действия.
3. Обучение работе в команде: Игры, основанные на командной работе, учат учащихся взаимодействовать и сотрудничать, распределять роли и задачи для достижения общих целей.
4. Решение конфликтов: В процессе совместной игры учащиеся сталкиваются с необходимостью разрешения конфликтов и нахождения компромиссов, что является важным аспектом эффективной коммуникации.
5. Критическое мышление и принятие решений: Игры зачастую ставят перед учащимися задачи, требующие анализа ситуации и принятия обдуманных решений, что развивает их способность к критическому мышлению.

## **Вывод к 1 главе**

Таким образом, использование игровых технологий на уроках технологии может значительно повысить эффективность образовательного процесса и способствовать развитию учащихся. Игры помогают ученикам легче и интереснее усваивать новые знания, развивают их креативное мышление, логику, коммуникативные навыки и умение работать в команде. Кроме того, игровые технологии позволяют перенести учебный материал в более привычную для учащихся форму, что способствует их активной вовлеченности и мотивации к обучению. Внедрение игровых технологий на уроках технологии может стать одним из ключевых инструментов современного образования, направленного на подготовку учащихся к жизни в цифровом обществе.

## Глава 2 Экспериментальное исследование

### 2.1 Диагностика уровней сформированности познавательных интересов учащихся.

Для изучения возможностей игровых технологий как средства развития познавательных интересов детей 7 «Б» и «В» класса на базе МБОУ Лицей № 120 г. Челябинска был проведен эксперимент. Количество учащихся составляет 30 человек.

На начало 2023-2024 учебного года в группе 14 и 16 учеников. В классах отстающих нет, но есть ряд учащихся, показывающих слабые знания (низкая учебная мотивация, низкая дисциплина). Все учащиеся: мальчики. Часть учащихся проявляют прилежание и активно включаются в учебную деятельность. Для повышения уровня и результативности учебной работы возникает необходимость в проведении групповых занятий для поддержки слабоуспевающих детей, привлечении сильных учеников для оказания помощи в учебе.

По своей личностной характеристике, классы очень подвижные и шумные на уроках, важен чуткий контроль, многие ученики до сих пор недостаточно соблюдают правила поведения в школе, но отношения друг к другу доброжелательные.

На уроках дети активны, хорошо воспринимают материал, но часто отвлекаются на посторонние темы, на переменах подвижны. Классы в целом дружные, с хорошим потенциалом. Учащиеся умеют работать совместно. Однако, учащиеся не всегда умеют терпеливо и внимательно выслушать друг друга во время групповых работ.

На практике было проведено сравнительное исследование, в котором у учащихся 5 уроков проходили без применения игровых технологий, а еще 5 уроков после этого проходили с использованием игровых технологий. На

протяжении первых 5 уроков учащиеся изучали новый материал через классические методы обучения, такие как презентации, конспекты основных понятий и практическая деятельность. Другие 5 уроков, в свою очередь, проходили с использованием игровых технологий для изучения нового материала и закрепления старого.

Результаты исследования показали, что учащиеся, которые использовали игровые технологии, лучше усвоили новый материал и развивали свои навыки и знания в области технологии. Они также более активно участвовали в уроках и демонстрировали более высокий уровень интереса к изучаемому материалу. В отличие от этого, учащиеся, которые не использовали игровые технологии, показали более низкий уровень усвоения материала и менее высокий уровень интереса к изучаемому материалу.

Для сравнительного анализа 2 подходов к проведению урока было использована анкета на выявление интереса к предмету «технология» (на основе анкеты «Познавательные интересы», автор В.С. Юркевич) [Приложение 1]

1. Нравится ли Вам школьный предмет технология?

- А) да – 2 балла
- Б) нет – 0 баллов
- В) не знаю – 1 балл

2. Вам нравится учитель по технологии

- А) да – 2 балла

39

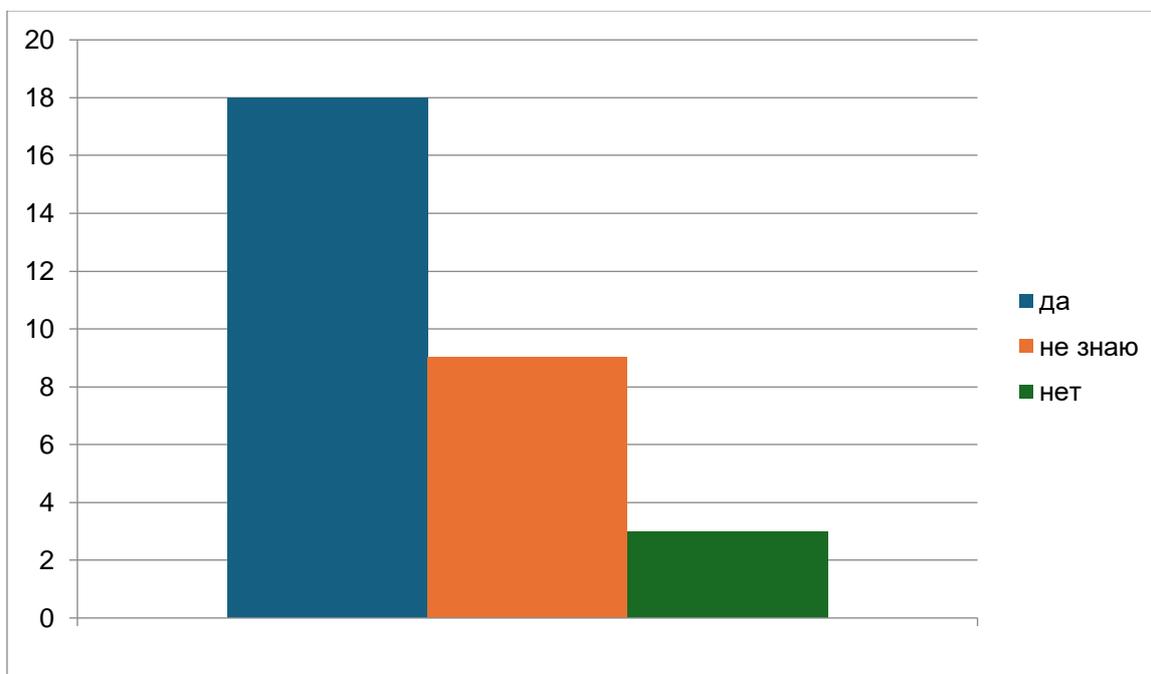
- Б) нет – 0 баллов

3. Вы любите узнавать что-то новое про древесину, различные металлы, их свойства и обработку?

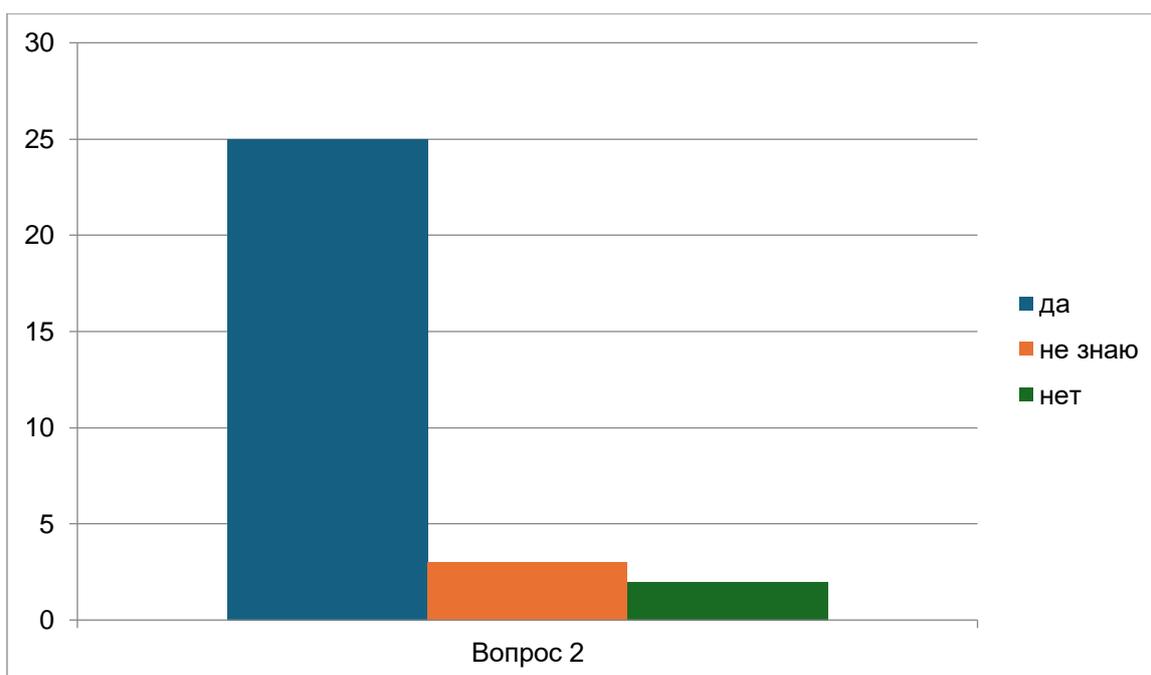
- А) да – 2 балла
- Б) нет – 0 баллов

Тест проходил после 5 уроков без внедрённых игровых технологий и после 5 уроков с внедрением игровых технологий. По результатам, полученным после проведения первых пяти уроков были получены следующие данные:

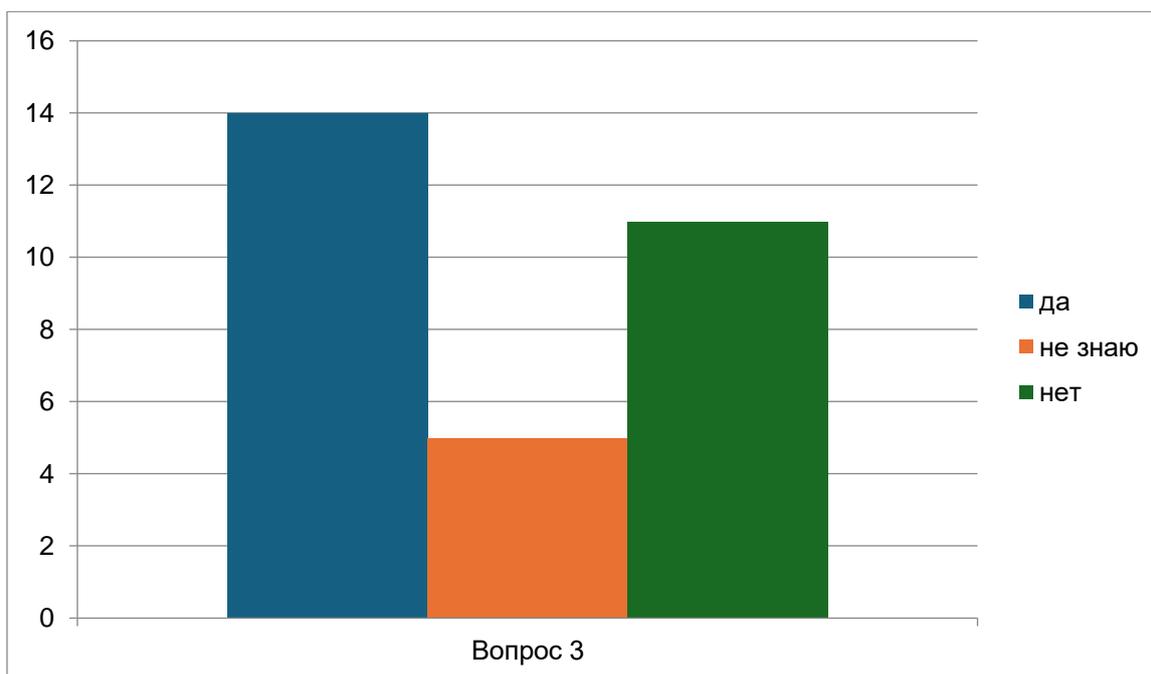
В опросе принимало участие 30 человек, на первый вопрос «Нравится ли Вам школьный предмет технология?» были получены следующие данные:



На вопрос «Вам нравится учитель по технологии?» были получены следующие данные:

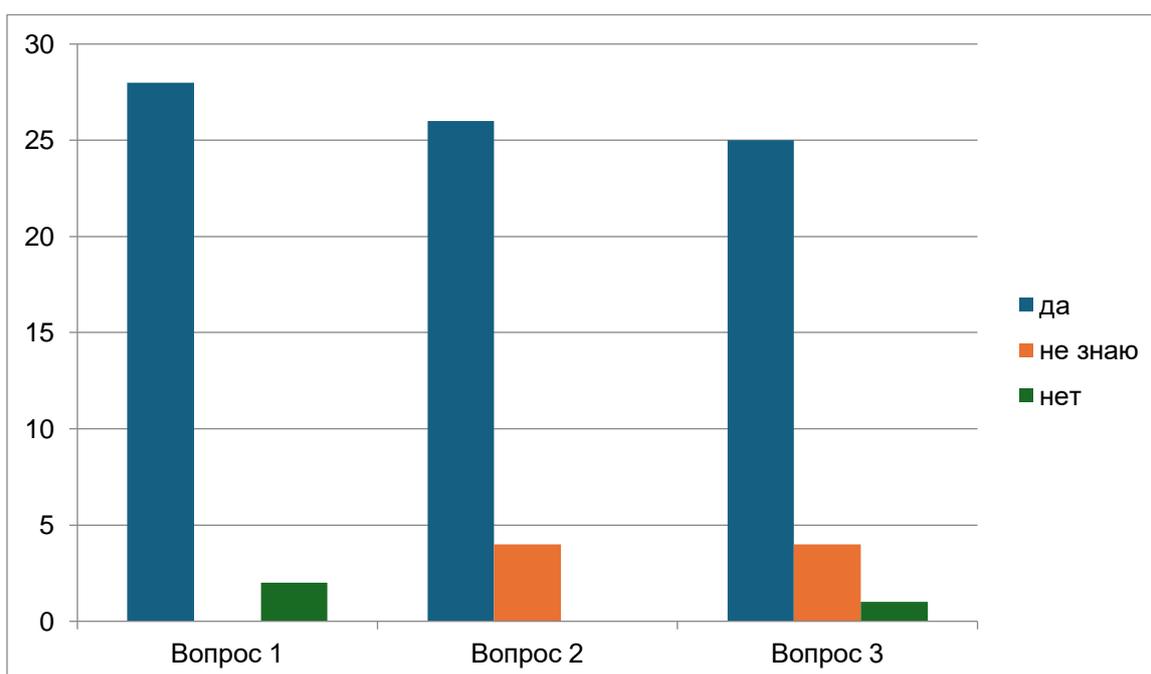


На вопрос «Вы любите узнавать что-то новое про древесину, различные металлы, их свойства и обработку?» были получены следующие результаты:



После проведения уроков с использованием игровых технологий результаты опроса усилились в лучшую сторону

На диаграмме представлены результаты ответов на вопросы: «Нравится ли Вам школьный предмет технология?», «Вам нравится учитель по технологии?», «Вы любите узнавать что-то новое про древесину, различные металлы, их свойства и обработку?»



## **2.2 Организация работы по развитию познавательной активности учащихся через применение игровых технологий**

С учащимися 6-7 класса на протяжении 5 уроков были проведены занятия, направленные на развитие познавательного интереса через использование игровых технологий на уроках технологии. Одним из наиболее действенных средств, способных вызвать интерес к занятиям является игра. Цель игры - пробудить интерес к познанию, науке, учению. Игра наряду с учением занимает важное место в развитии учащегося. При включении учащихся в игровой процесс интерес к учебной деятельности резко возрастает, изучаемый материал становится для них более доступным, работоспособность значительно повышается. Также увеличивается вовлеченность учащихся.

Поэтому для проведения эксперимента был проведен комплекс занятий с использованием игровых технологий.

Рассмотрим несколько уроков с применением игровых технологий, которые благоприятно повлияли на процесс усвоения информации. Обратимся к конспекту урока и 2 технологическим картам. В рамках этих уроков были использованы сингапурская методика и перевернутый урок, также проводился урок на закрепление информации, где учащиеся снимали короткометражный ролик про урок технологии.

Создание короткометражного ролика (Конспект урока)

Уважаемые учащиеся, сегодня мы с вами технологи-киноделы, и к нам поступила задача снять фильм по технологии: что умеем, чему учимся, как устроена технология.

Учитель: Сегодня мы будем снимать фильм про технологию. Фильм агитационный наша задача показать, как 7 класс шикарно знает технологию.

Учитель: Начнём с основной идеи. Зачем мы с вами ходим на технологию? Научиться различным технологиям, правильно? Давайте из этого и будем

исходить.

Примеры:

Учитель: Мы с вами играли в Свою игру и поняли, что с названием команд у вас нет проблем, а как же возможен хороший фильм без названия?

Учитель: С идеей и названием мы определились. Что мы ещё знаем про кино перед тем как его посмотреть, что мы обычно видим? (Название, титры, описание сюжета, другие варианты)

Какие ещё вопросы можно задать:

Учитель: Какими инструментами мы пользуемся в технологии? (что можно использовать при съёмке видео, относящееся к технологии)

- Какие операции выполняем?

- Что умеем, чему научились?

Учитель: Исходя из полученных данных, сценарий в каком жанре мы можем снять? (Дети отвечают)

Учитель: Знакомы ли вы с термином «раскадровка»? Как думаете, что это такое?

(если нет, показать видео про раскадровку или рассказать, что раскадровка — это схематичный набросок сцены, скетч. Это маленький нарисованный от руки или в компьютере квадратик, где показано, как примерно должен выглядеть будущий кадр. Например, ракурс, поза человека и место, где он находится в сцене. Раскадровки пришли из кино. Их создают в помощь операторам и монтажёрам, чтобы первые знали, как именно снимать сцену, а вторые — как её монтировать)

Учитель: Кто желает быть оператором? Давайте также разделим актёров первого и второго плана, но у нас все в какой-то момент станут актёрами первого плана, когда настанет их очередь. Единственное, нам нужно

определимся кто в каком круге (тянем жребий: у кого короткая - в первой, у кого длинная – во второй)

Процесс съёмки.

Переходим к съёмке фильма: группы структурируем по вышеуказанным вопросам.

Первая группа становится на локацию про операции.

Вторая группа становится на локацию, где они покажут, что умеют.

Третья группа (как умеем)

(По итогам получившийся материал редактируется и получившийся результат показывается учащимся)

## Технологическая карта урока технологии в 6 классе

<b>Тема:</b> Инструменты и их использование		<b>Образовательные технологии:</b> смешанное обучение модель «перевернутый урок»,		
<b>Цель урока:</b> создание условий для формирования метапредметных умений средствами предмета "Технология".				
<i>Задачи</i>				
<b>Образовательные</b>		<b>Развивающие</b>		<b>Воспитательные</b>
1)Формировать на основе работы с текстом первоначальные сведения об инструментах и способах их использования. 2)Продолжить формирование умения работать с информацией.		Развивать самостоятельность мышления, познавательный интерес к уроку технологии.		Формировать умение вести диалог, координировать свои действия с действиями партнеров по совместной деятельности.
<b>Планируемые результаты</b>				
<b>Предметные:</b>	<b>Метапредметные:</b>			<b>Личностные:</b>
-уметь объяснять значение термина «инструмент» освоить знания о видах инструментов и их назначении	<u>Коммуникативные:</u> - оформлять свою мысль в устной речи (на уровне небольшого текста); - уметь слушать и понимать речь других; - уметь договариваться.	<u>Регулятивные:</u> - определять цель деятельности на уроке с помощью учителя и самостоятельно; - сравнивать полученные результаты с поставленной задачей; оценивать свою деятельность на уроке, определять успехи и трудности.	<u>Познавательные:</u> - находить необходимую информацию, как в учебнике, так и в предложенных учителем источниках; -уметь строить речевое высказывание в устной форме; извлекать необходимую информацию из текста.	формирование позитивной самооценки.
<b>Формы работы</b>	фронтальная, индивидуальная, групповая.			
<b>Оборудование</b>	учебник для 5-го класса «Технология, Презентация на тему «Инструменты»			

Ход урока прописан в приложении [Приложение 2]

### Технологическая карта урока технологии в 6 классе

<b>Тема:</b> Пороки древесины		<b>Образовательные технологии:</b> «Сингапурская методика»,				
<b>Цель урока:</b> создание условий для формирования метапредметных умений средствами предмета "Технология".						
<i>Задачи</i>						
<b>Образовательные</b>		<b>Развивающие</b>		<b>Воспитательные</b>		
1)Формировать на основе работы в группах первоначальные сведения о пороках древесины. 2)Продолжить формирование умения работать с разными видами пороков древесины.		Развивать самостоятельность мышления, познавательный интерес к обработке древесины.		Формировать умение вести диалог, координировать свои действия с действиями партнеров по совместной деятельности.		
<b>Планируемые результаты</b>						
<b>Предметные:</b>		<b>Метапредметные:</b>			<b>Личностные:</b>	
-уметь объяснять значение термина «Порок древесины»; освоить знания о пороках древесины; умение определять по фотографии пороки древесины.		<u>Коммуникативные:</u> - оформлять свою мысль в устной речи (на уровне небольшого текста); - уметь слушать и понимать речь других; - уметь договариваться.	<u>Регулятивные:</u> - определять цель деятельности на уроке с помощью учителя и самостоятельно; - сравнивать полученные результаты с поставленной задачей; оценивать свою деятельность на уроке, определять успехи и трудности.	<u>Познавательные:</u> - находить необходимую информацию, как в учебнике, так и в предложенных учителем источниках; -уметь строить речевое высказывание в устной форме; извлекать необходимую информацию из текста.		формирование позитивной самооценки.
<b>Формы работы</b>		фронтальная, индивидуальная, групповая.				

Ход урока прописан в [Приложение 3]

Данный вид работы отлично помогает вспомнить и закрепить как материал прошлого урока, так и материал изучавшийся на протяжении всего курса технологии. В конце урока детям были розданы тесты где им было предложено поделиться впечатлениями и ответить на несколько вопросов, результаты теста представлены в пункте 2.1.

## **Вывод ко 2 главе**

В ходе работы по внедрению игр в процесс обучения на уроках у большинства учащихся отмечен рост познавательной активности, расширение и углубление познавательных интересов, желание и способности учиться, улучшилось их эмоциональное состояние.

Улучшению результатов способствовало внедрение в процесс обучения игровых методик. Занятия строились таким образом, чтобы разные аспекты знаний получали логически последовательное развитие.

Экспериментально доказано, что такие элементы познавательного интереса, как стремление преодолевать трудности при выполнении заданий, поиск путей решения заданий, концентрация внимания на объекте деятельности, увлеченность, активность, самостоятельность при применении игровых методик в процессе обучения формируются гораздо быстрее.

Обучающая роль игр заключается в том, что позволяет в игровой ситуации ускорить процесс усвоения новых знаний, а положительные эмоции, возникающие в процессе игр, способствуют предупреждению перегрузки, обеспечивают коммуникативные и интеллектуальные умения.

Учащийся становился активным, заинтересованным, мотивы учебной деятельности делались значимыми для детей.

Результаты проведенного эксперимента доказывают, что игровые технологии целесообразно применять для повышения познавательной активности учащихся особенно на уроках технологии.

Основная часть учащихся, которая ранее затруднялась ответить на просы теста из приложения 1 улучшила показатели и положительно откликнулась на процесс обучения, что подтверждают результаты опроса.

## **Заключение**

Изучив психолого-педагогическую литературу по теме «Игровые технологии как средство развития познавательных интересов учащихся» мы выяснили, что игровая технология обладает существенным признаком – большой вовлеченностью на уроке и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение учащихся на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого учащегося, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. Это особенно важно на любом этапе обучения, когда учеба становится ведущей деятельностью, в ходе которой формируются психические свойства и качества ребенка, прежде всего познавательные процессы и отношение к себе как субъекту познания (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству и пр.).

В связи с этим возникает актуальность в разработках игровых технологий для современной школы. В последнее время опубликовано несколько пособий по игровым технологиям. Хотелось отметить работу А.Б. Плешаковой «Игровые технологии в учебном процессе», А.В. Финогенова «Игровые технологии в школе» и О.А. Степановой «Профилактика школьных трудностей у детей».

Нами было проведено экспериментальное исследование, состоящее из двух этапов. На констатирующем этапе эксперимента мы провели диагностику уровней сформированности познавательных интересов

учащихся 6 и 7 классах, который показал, что у большинства учащихся вовлеченность в проводимые уроки без игровых технологий находятся на удовлетворительном уровне и этот показатель можно улучшить.

Исследование показало, что игры активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения нового материала, используя возможности методических приемов, направленных на изучение предмета технологии и других предметах.

Мы пришли к выводам, что использование игровых технологий в период обучения в школе является наиболее эффективным средством повышения познавательного интереса учащихся по предмету. Поэтому творчески работать следует каждому учителю. Самым главным является то, что учитель должен обладать творческой деятельностью, умело и методически правильно использовать данное средство, способствуя приобщению интересов и стремления каждого учащегося.

Таким образом, задачи, поставленные в начале работы, были решены, цель исследования достигнута, гипотеза подтверждена.

При использовании игр и игровых ситуаций, на уроках возможны самые разнообразные приемы и формы работы. Все зависит от профессионализма и творчества учителя.

Использование игр в процессе обучения превращает их в категорию дидактических, где процесс образования погружен в процесс общения, а активность обучающихся сравнима или даже превосходит активность педагога.

Из всего выше сказанного, можно сделать вывод, что игровые технологии являются неотъемлемой частью педагогического процесса в работе с учащимися и позволяют не только расширить сферу деятельности педагога, но и помочь сформировать познавательный интерес к обучению, как один из ведущих мотивов к обучению.

## **Список использованных источников:**

1. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении / Под ред. Г.И. Щукиной. — М.: Просвещение, 2013.- С.34.
2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой [Текст] /Н.П. Аникеева. — М.: Просвещение, 2015.- 334 с.
3. Баев, И.М. Играем на уроках русского языка [Текст] /И.М.Баев. — М.:Просвещение, 2003.- С.113.
4. Барташникова И.А. Учись играя [Текст] / И.А. Барташникова, А.А.Барташников. — Харьков, 2010.- С.45.
5. Бесова М.А. Познавательные игры от А до Я [Текст] / М.А. Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2004. – 272 с.
6. Божович Л.И. Проблемы формирования личности [Текст]/Л.И. Божович.-М.:Педагогика, 2015. — М.: Просвещение,- С.324.
7. Брунер Дж. Психология познания [Текст]/Д. Брунер. – М.: Просвещение, 2017.- С.423.
8. Венгер В.А. Развитие познавательных способностей в процессе дошкольного воспитания [Текст]/В.А. Венгер. — М.: Просвещение, 2013.- С.80.
9. Возрастная и педагогическая психология//Под ред. М.В. Гамезо. М., Просвещение, 2015 – С.446.
10. Выготский Л.С. Психология познания [Текст]/Л.С. Выготский. – М.: Просвещение, 2014.- С.127.
11. Газман О.С. В школу - с игрой [Текст] /О.С. Газман. — М.: Просвещение, 2016.- 334 .

12. Галицын В.Б. Познавательная активность младших школьников [Текст] / В.Б. Галицын// педагогика. -2013. -№ 3.- С.23.
13. Грачева Н.В. Педагогические условия активизации познавательной направленности младших школьников [Текст]/Н.В. Грачева. – Киров, 2003.- С.55.
14. Дейкина А.Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения [Текст] /А.Ю. Дейкина.- М.: Просвещение, 2002.- С.345.
15. Денисенко, Н. Формирование познавательного отношения к учебной задаче (в подготовительной группе) [Текст]/Н.Денисенко// 2011. -№ 3.- С.18.
16. Ермолаева, М.В. Психолого-педагогическая практика в системе образования [Текст]/М.В. Ермолаева, А.Е. Захарова, Л.И. Калинина, С.И. Наумова. – М.:Просвещение, 2010.-336 с.
17. Зайцева И.А. Формирование познавательного интереса к учению как способ развития креативных способностей личности [Текст]/И.А.Зайцева. – Ноябрьск, 2005.- С.12-24.
18. Занько С.Ф.. Игра и ученье [Текст] /С.Ф. Занько. — М.:Просвещение, 2015.- 226 с.
19. Костаева Т.В. К вопросу об исследовании устойчивого познавательного интереса учащихся [Текст]/ Т.В. Костаева // Педагогика сотрудничества: проблемы образования молодежи. – Вып.5. – Саратов: Изд-во Саратовского пединститута, 2013.- С.28.
20. Кулюткин Ю. Н. Мотивация познавательной деятельности [Текст] /Ю.Н. Кулюткин, Г.С. Сухобская. — М.:Просвещение, 2012.-С.55.
21. Макаренко А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта. Соч. т.V. [Текст] /А.С. Макаренко. — М.:Просвещение, 2015.- С.69.

22. Маркова А.К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте: Пособие для учителя [Текст] /А.К. Маркова. – М.: Просвещение, 2017. – 96 с.
23. Минкин Е.М. От игры к знаниям [Текст] /Е.М. Минкин. — М.:Просвещение, 2016.- С.254.
24. Морозова, Н.Г. Учителю о познавательном интересе [Текст] / Н.Г.Морозова // Психология и педагогика.-2015.- №2.- С. 5.
25. Мухина В.С. Возрастная психология [Текст]/В.С. Мухина. – М.: Просвещение, 2017.- С.228.
26. Немов Р.С. Психология / В 3-х кн. [Текст]/Р.С. Немов. – М.: Просвещение, 2015.- 324с.
27. Основы психологии: Практикум / Ред.-сост. Л.Д. Столяренко.- М.: Просвещение, 2003.- С.337.
28. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии// Учебное пособие.- М.: Просвещение, 2016.- С.456с.
29. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии [Текст] / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. - М.: РПА, 2014.- С.80.
30. Савина, Ф.К. Формирование познавательных интересов учащихся в условиях реформы школы: Учеб. пособие к спецкурсу [Текст] / Ф.К.Савина. — Волгоград: ВГПИ им. А.С. Серафимовича, 2013. — 67с.
31. Слостенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений [Текст]/ В.А. Слостенин, И.Ф. Исаев, Е.Н. Шиянов; Под ред. В.А. Слостенина. - М.: Издательский центр "Академия", 2017.- 432 с.
32. Талызина Н.Ф. Педагогическая психология [Текст]/Н.Ф.Талызин. – М.: Просвещение, 2016.- С.224.
33. Тихомирова Л.Ф. Развитие познавательных способностей детей: популярное пособие для родителей и педагогов [Текст]/Л.Ф. Тихомирова. –

Ярославль: Академия развития, 2014. – 227 с.

34. Ушаков, Н.Н. Занимательные материалы к урокам русского языка в начальных классах [Текст] /Н.Н.Ушаков. – М. – Просвещение, 2016. – 83 с.

35. Щукина Г.И, Активация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе [Текст] /Г.И. Щукина. — М.: Просвещение, 2016. -С. 97.

## Приложение

### Приложение 1

Анкета на выявление интереса к предмету «технология» (на основе анкеты «Познавательные интересы», автор В.С. Юркевич)

1. Нравится ли Вам школьный предмет технология?

А) да – 2 балла

Б) нет – 0 баллов

В) не знаю – 1 балл

2. Вам нравится учитель по технологии

А) да – 2 балла

39

Б) нет – 0 баллов

3. Вы любите узнавать что-то новое про древесину, различные металлы, их свойства и обработку?.

А) да – 2 балла

Б) нет – 0 баллов

4. Сколько времени ты можешь потратить на выполнение домашнего задания по технологии

А) меньше 20 мин – 0 баллов

Б) 20 - 40 мин – 1 балл

В) больше 40 мин – 2 балла

5. Как часто ты самостоятельно изучаешь технологию

А) каждый день – 2 балла

Б) 2-3 раза в неделю – 1 балл

В) 1 раз в неделю, и то на перемене – 0 баллов

6. Чем ты пользуешься при выполнении домашнего задания

А) школьными учебниками – 0 баллов

Б) интернет – 1 балл

В) другие источники знаний – 2 балла

7. У вас в школе есть технический кружок?

А) да – 2 балла

Б) нет – 0 баллов

В) не знаю – 1 балл

8. Посещаешь ли ты его?

А) да – 2 балла

Б) нет – 0 баллов

Оценка результатов:

1-5 – низкий уровень познавательного интереса

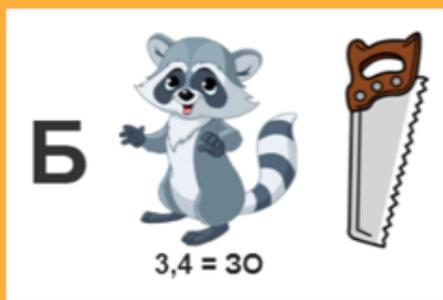
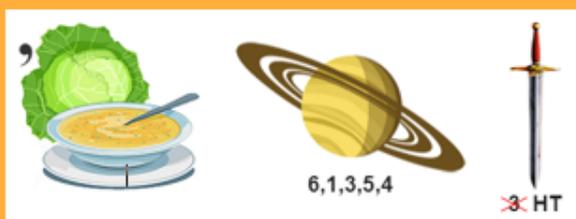
6-10 – средний уровень познавательного интереса

11-16 – высокий уровень познавательного интереса

## ХОД УРОКА

Учитель приветствует учащихся, отмечают присутствующих, сообщает цели и задачи урока. Далее учащимся раздаются рабочие листы по теме «Инструменты и их использование». Учащиеся решают задания из рабочего листа. Учитель наблюдает за учащимися, направляет и консультирует их по мере необходимости. Рабочий лист приставлен ниже.

### Решите ребус



### Отгадай загадку

**Загадка 1:**

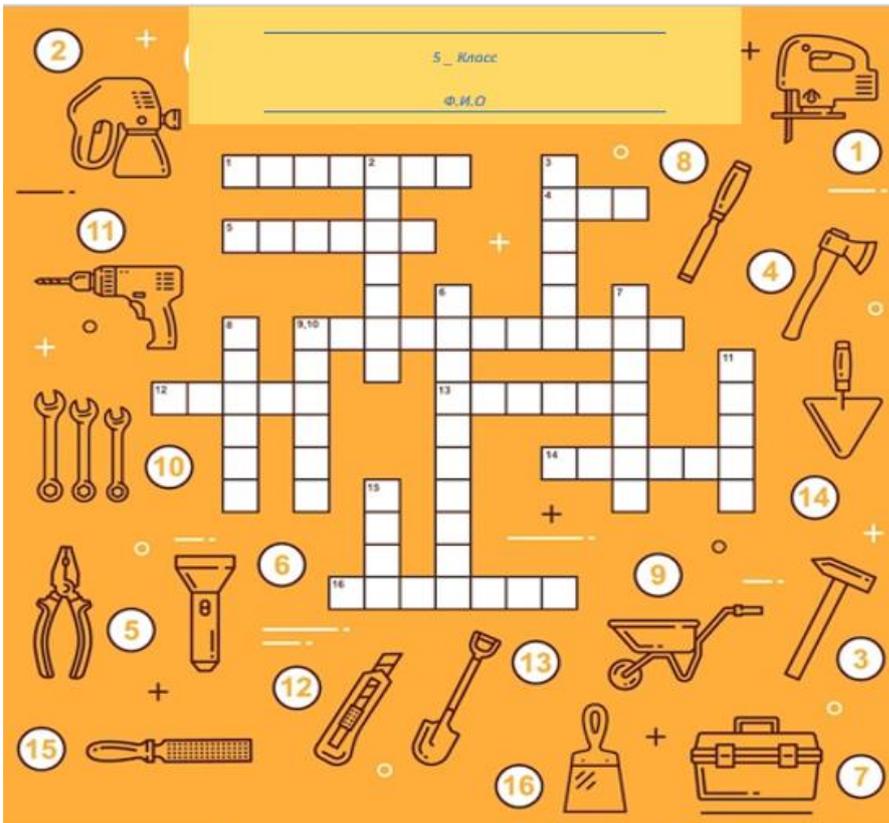
**В руке крепкий руль, на работе он всегда нужен. Он помогает болты держать, какой инструмент это?**

**Загадка 2:**

**Длинный и прямой, твоей мастерской украза. С ним ты сможешь отвернуть, винты быстро и легко. Какой это инструмент?**

**Загадка 3:**

**Он гнется и скользит, но прочен и крепок. С ним удержишь, что нельзя, и крепление затянешь. Какой инструмент это?**

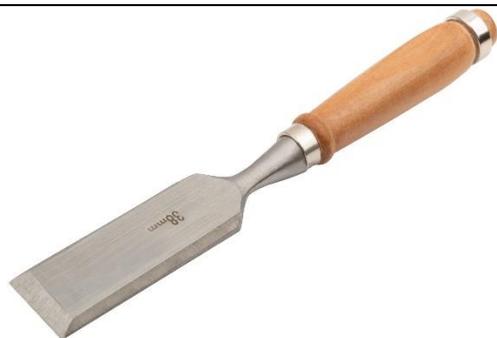


**Напиши правильный ответ**

1. Как называется инструмент, который используется для резки дерева? \_\_\_\_\_
2. Как называется инструмент, чтобы чертить? \_\_\_\_\_
3. Какие инструменты можно использовать для измерения длины? \_\_\_\_\_
4. Какой инструмент помогает подтянуть гайки и болты? \_\_\_\_\_
5. Как называется инструмент, который используется для снятия шерсти с овец? \_\_\_\_\_
6. Какие инструменты можно использовать для рытья земли? \_\_\_\_\_
7. Как называется инструмент для изготовления отверстий в материалах? \_\_\_\_\_
8. Для чего нужно использовать молоток? \_\_\_\_\_

Далее учащиеся с помощью метода назначения встреч разделяют на 4 команды. Каждой команде даётся таблица, в которой нужно написать, как применяется конкретный инструмент. (Заполненная таблица)

Инструмент	Применение
	<p>Распиливание древесины на нужные размеры и формы. Создание выпуклых и вогнутых элементов в древесине. Разделение древесины на две части для создания соединений.</p>
	<p>Ручной плотницкий и столярный инструмент, служащий для получения путём строгания ровной поверхности дерева.</p> <p>Рубанки в зависимости от назначения бывают самой разнообразной формы и конструкции и используются плотником для придания поверхностям деревянных деталей нужной шероховатости, прямолинейности, плоскостности, формы, уменьшения размеров деталей, а также для создания в деталях протяжённых выемок различной формы.</p>



Плотничий или столярный ручной режущий инструмент. Используется для выборки небольших углублений в древесине, зачистки пазов, снятия фасок, рельефной и контурной резьбы.



Рашпиль — это режущий инструмент с очень большим количеством лезвий. Также на нем могут быть насечки. Его назначение — это опилование заготовок и придание им определенной формы, а также грубая зачистка и выравнивание слоя древесины.



Назначение ручного лобзика – в создании фигурных вырезов и создания глухих проемов в листовых материалах из дерева. Его применяют при обработке фанеры, древесно-стружечных и древесно-волоконистых плит (ДСП и ДВП соответственно), тонкой доски. Также этот чудо-лобзик может совладать с пластиком и органическим стеклом.

Помимо выпиливания линий кривых или под углом инструмент способен производить очень точный прямой рез.



Кия́нка — столярный молоток из дерева твёрдых пород. Есть виды работ, в которых нужен более мягкий подход и не требуется большой силы. Распрямление пластин из металла, работа с долотами и стамесками, рукоятки которых имеют обжимное кольцо, сборка мебели — в таких видах работ и пригодится киянка. Пользование киянкой предохраняет рукоятки режущих инструментов от повреждений.

Внешним видом киянка похожа на молоток, только с увеличенным бойком. Еще одним отличием является то, что она сделана из дерева или резины, а не из металла. Боёк киянки может быть выполнен в форме прямоугольника или цилиндра. Белый резиновый боёк, в отличие от чёрного, не оставляет следов после своих ударов.



Ручной электроинструмент или пневматический инструмент с регулировкой крутящего момента и/или глубины заворачивания, предназначенный для закручивания и откручивания шурупов, саморезов, винтов, дюбелей и других видов крепёжных изделий, а также сверления отверстий. Электрический шуруповёрт работает от аккумуляторной батареи или от внешнего источника тока, пневматический шуруповёрт - от компрессора или резервуара со сжатым газом.



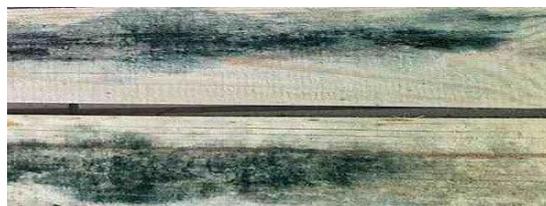
## Приложение 3

### ХОД УРОКА

Организационный момент. 5 минут.

(Делим детей на группы по 4 человека) (рассаживаем их так что бы им было удобно работать в группах)

- Краткий рассказ о том что такое пороки древесины и какие виды пороков существуют.



**Основной этап урока. 25 – 30 минут.**

- Раздаю учебный материал каждой группе.

#### Карточки для 1 стола



#### Карточки для 2 стола



### Карточки для 3 стола



### Карточки для 4 стола



- Партнёры по лицу должны определить вид порока и дать ему название.
- Партнёры по плечу должны определить причину возникновения порока.
- На задание отводится 3-5 минут, затем карточки передаются другому столу по кругу.
- По выполнению задания задаю вопросы группам
- Придумайте методы борьбы с пороками
- Можно ли использовать пороки древесины в декоративных целях? И ко всем ли порокам это относится?
- Приведите примеры использования пороков древесины в декоративных целях



