



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ

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

ФАКУЛЬТЕТ ЕСТЕСТВЕННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ
КАФЕДРА ТЕХНОЛОГИИ И ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ
ДИСЦИПЛИН

Игровые технологии как средство формирования познавательного
интереса учащихся на уроках технологии
Выпускная квалификационная работа по направлению
44.33.01 «Педагогическое образование»
код, направление

Направленность программы бакалавриата
«Технология»

Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:

61,97 % авторского текста

Работа рецензия к защите
рекомендована/не рекомендована

« 16 » июни 2024 г.

зав. кафедрой ТТ и ППД
(название кафедры)

[подпись] ФИО

Выполнила: [подпись]

студент(ка) группа ЗФ - 501 - 060
(061)-5-1

Бурматова Юлия Сергеевна

Научный руководитель:

Профессор, д.п.н.

[подпись] Зуева Ф.А.

Челябинск

2024

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ ПУТЕМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ	8
1.1 Понятие «познавательный интерес» в психолого- педагогической литературе	8
1.2 Психолого-педагогические особенности формирования познавательного интереса учащихся	12
1.3 Игровые технологии как средство формирования познавательного интереса учащихся	16
Выводы по I главе	20
ГЛАВА 2. ЭКСПЕРТНАЯ РАБОТА ПО ВЫЯВЛЕНИЮ УРОВНЕЙ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ШКОЛЬНИКОВ ПО СРЕДСТВАМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ	22
2.1 Особенности организации работы по развитию познавательных интересов учащихся путем использования игровых технологий	22
2.2 Диагностика уровней сформированности познавательного интереса учащихся	25
2.3 Опытнo – экспериментальная работа по формированию познавательного интереса учащихся на уроках технологии с помощью сборника заданий – игр	30
2.4 Итоги работы по формированию познавательного интереса учащихся	31
Выводы по II главе	37
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	39

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

41

ПРИЛОЖЕНИЕ

45

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к учащимся и пр. Иными словами, школа чрезвычайно заинтересована в знании об особенностях психического развития каждого конкретного учащегося. И не случайно все в большей степени возрастает роль практических знаний в профессиональной подготовке педагогических кадров. Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития учащихся. 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.

Развитие познавательного интереса рассматривали многие психологи и педагоги. На каждом этапе развития человечества отношение к роли интереса в обучении формировалось под воздействием социальных, философских, религиозных и национальных воззрений и традиций. В федеральном государственном стандарте среднего общего образования определены основные цели, одной из которых является развитие личности учащихся, их творческих способностей, интереса к учению, развитие умения учиться. Проблема познавательного интереса в обучении не нова. В самых разнообразных трактовках проблемы её функцию все видели в том, чтобы приблизить учащегося к учению, приохотить так, чтобы учение для

ученика стало желанным, потребностью, без удовлетворения которой немислимо⁴⁰ эффективное обучение.

Игра как феноменальное человеческое явление наиболее подробно рассматривается в таких областях знания как психология и философия.

Аспекты игровой деятельности в общеобразовательной школе рассматривались С.В. Арутюняном, О.С. Газманом, В.М. Григорьевым, О.А. Дьячковой, Ф.И. Фрадкиной, Г.П. Щедровицким и др. В перестроечный период произошел резкий скачок интереса к обучающей игре (В.В. Петрусинский, П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров, С.А. Шмаков, М.В. Кларин, А.С. Прутченков и др.).

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности.

За последние годы образовательный процесс изменился. Федеральные государственные стандарты общего образования ставят главной задачей комплексный подход. Современное образование отказывается от традиционного представления результатов обучения в виде знаний, умений и навыков, формулировки ФГОС указывают на реальные виды деятельности. В условиях реализации требований ФГОС наиболее актуальными становятся современные технологии обучения. Одна из таких технологий - это игровая технология.

Следовательно, проблема изучения, игровых технологий как средство развития познавательного интереса приобрело актуальное значение.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению предмета технология. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенную монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы

и функции учащихся. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Все это и обусловило актуальность темы исследования.

При изучении психолого-педагогической литературы нами было выявлено противоречие между необходимостью развития познавательных интересов учащихся и малым количеством разработок по игровым технологиям как средстве развития познавательных интересов учащихся основного общего школьного возраста.

Данная проблема позволила сформулировать тему исследования: «Игровые технологии как средство формирования познавательного интереса учащихся на уроках технологии».

Объект исследования: игровые технологии как средство развития познавательного интереса учащихся.

Предмет исследования: процесс развития познавательных интересов учащихся.

Цель исследования: теоретически изучить и практически показать целесообразность использования игровых технологий как средства формирования познавательных интересов учащихся на уроках технологии.

В соответствии с поставленной целью, необходимо решить следующие задачи:

1. Проанализировать психолого-педагогическую литературу по проблеме исследования.

2. Рассмотреть понятие «познавательный интерес» и определить особенности развития познавательных интересов у учащихся.

3. Определить возможности игровых технологий как средства развития познавательных интересов учащихся.

4. Провести практическое исследование эффективности использования игровых технологий как средства развития познавательных интересов учащихся на уроках технологии.

Методы исследования: теоретический анализ психолого-педагогической литературы и других источников по проблеме исследования. Эмпирические методы: психолого-педагогический эксперимент, количественный и качественный анализ экспериментальных данных.

База практического исследования – МАОУ «СОШ № 46 г. Челябинска». В исследовании приняли участие 17 учащихся (группа девочек) 5 класса.

Структура работы: выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ ПУТЕМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

1.1 Понятие «познавательный интерес» в психолого-педагогической литературе

Вследствие того, что интерес- сложное и очень значимое для человека образование, он активно изучается среди многих исследователей и в психолого-педагогической литературе можно увидеть огромное количество различных определений данного понятия[11]. Выделим те, которые, по нашему мнению, наиболее ярко и точно выделяют сущность расхождения мнений по данному вопросу.

- 1) избирательная направленность внимания человека (Н.Ф. Добрынин, Т. Рибо);
- 2) проявление его умственной и эмоциональной активности (С.Л. Рубинштейн);
- 3) активатор разнообразных чувств (Д. Фрейер);
- 4) активное эмоционально-познавательное отношение человека к миру (Н.Г. Морозова);
- 5) специфическое отношение личности к объекту, вызванное сознанием его жизненного значения и эмоциональной привлекательностью (А.Г. Ковалев)[10].

В контексте современной науки вопрос развития познавательного интереса является одним из наиболее актуальных. В процессе обучения и воспитания необходимо вызвать в учащихсЯ познавательную потребность, лежащую в основе развития интереса к познанию. Еще К. Д. Ушинский утверждал, что в учащихсЯ необходимо развивать желание и способность самостоятельно, без педагога обогащать свой познавательный опыт. УчащемусЯ следует дать средство извлечь нужные сведения не только из книг, но и из окружающих его предметов, из моментов его жизни. Обладая

такой умственной силой, извлекающей отовсюду полезную пищу, человек будет учиться всю жизнь, что, конечно, и составляет одну из главнейших задач всякого обучения[13].

Познавательный интерес — это важнейшая основа развития человека как деятеля, творца, преобразователя. Интерес к познанию активизирует все психические процессы человека, побуждает к непрерывному поиску изменения, улучшения действительности посредством деятельности. Особенностью познавательного интереса является то, что он может обогащать и активизировать процесс не только познавательной, но и любой другой деятельности индивида, поскольку познавательное начало имеется в каждой из них. Любую деятельность человек, охваченный познавательным интересом, совершает более плодотворно и результативно[21].

Большинство исследователей рассматривает познавательный интерес через призму развития личности. По мнению Г. И. Щукиной, познавательный интерес отражает уровень активности личности, связан со всеми психическими процессами человека, занимает центральное место в структуре направленности личности. В ее представлении развитие интереса идет в направлении снижения роли внешних стимулов, от диффузного интереса к дифференцированному, от ситуативного, поверхностного к устойчивому, глубинному, теоретическому [29].

Таким образом, под познавательным интересом мы будем понимать избирательную направленность личности, обращенную к области познания, к её предметной стороне и к самому процессу овладения знаниями, опираясь на определение Г.И. Щукиной. Наиболее точная структура познавательного интереса была дана Г. И. Щукиной[28]. Она выделила следующие компоненты познавательного интереса:

- 1) Интеллектуальный компонент — выражающийся в направленности на познание объекта, стремлении постичь его сущность;
- 2) Эмоциональный компонент — проявляющийся в положительном эмоциональном отношении к объекту;

3) Волевой компонент – рассматривающийся как степень сосредоточенности на данном объекте, применении усилий для достижения поставленной цели и отражающийся в устойчивости интереса [29].

В единстве объективного и субъективного в интересе проявляется диалектика формирования, развития и углубления интереса. Интерес формируется и развивается в деятельности, и влияние на него оказывают не отдельные компоненты деятельности, а вся её объективно-субъективная сущность (характер, процесс, результат). Интерес- это «сплав» многих психических процессов, образующих особый тонус деятельности, особые состояния личности (радость от процесса учения, стремление углубляться в познание интересующего предмета, в познавательную деятельность, переживание неудач и волевые устремления к их преодолению) [20].

Познавательный интерес выражен в своём развитии различными состояниями. Условно различают последовательные стадии его развития: любопытство, любознательность, познавательный интерес, теоретический интерес. И хотя эти стадии выделяются чисто условно, наиболее характерные их признаки являются общепризнанными.

Любопытство - элементарная стадия избирательного отношения, которая обусловлена чисто внешними, часто неожиданными обстоятельствами, привлекающими внимание человека. Для человека эта элементарная ориентировка, связанная с новизной ситуации, может и не иметь особой значимости. На стадии любопытства учащийся довольствуется лишь ориентировкой, связанной с занимательностью того или иного предмета, той или иной ситуации. Эта стадия ещё не обнаруживает подлинного стремления к познанию. И, тем не менее, занимательность как фактор выявления познавательного интереса может служить его начальным толчком [19].

Любознательность - ценное состояние личности. Она характеризуется стремлением человека проникнуть за пределы увиденного. На этой стадии

интереса обнаруживаются достаточно сильные выражения эмоций удивления, радости познания, удовлетворённостью деятельностью. В возникновении загадок и их расшифровке и заключается сущность любознательности, как активного видения мира, которое развивается не только на занятиях, но и в труде, когда человек отрешён от простого исполнительства и пассивного запоминания. Любознательность, становясь устойчивой чертой характера, имеет значительную ценность в развитии личности. Любознательные люди не равнодушны к миру, они всегда находятся в поиске[26].

Познавательный интерес на пути своего развития обычно характеризуется познавательной активностью, явной избирательной направленностью учебных предметов, ценной мотивацией, в которой главное место занимают познавательные мотивы. Познавательный интерес содействует проникновению личности в существенные связи, отношения, закономерности познания. Эта стадия характеризуется поступательным движением познавательной деятельности, поиском интересующей его информации. Любознательный учащийся посвящает свободное время предмету познавательного интереса[18].

Теоретический интерес связан как со стремлением к познанию сложных теоретических вопросов и проблем конкретной науки, так и с использованием их как инструмента познания. Эта ступень активного воздействия человека на мир, на его переустройство, что непосредственно связано с мировоззрением человека, с его убеждениями в силе и возможностях науки. Эта ступень характеризует не только познавательное начало в структуре личности, но и человека как деятеля, субъекта, личность [11].

Обобщая вышеизложенное, к путям и способам развития познавательного интереса мы относим технологию творческих мастерских, которая является особой, нестандартной формой организации учебного процесса и в которой глубоко отражено содержание учебного материала

изучаемого предмета. На сегодняшний день познавательный интерес всё шире исследуется в контексте разнообразной деятельности учащихся, что позволяет творчески работающим педагогам успешно формировать и развивать интересы учащихся, обогащая личность, воспитывая активное отношение к жизни.

1.2 Психолого-педагогические особенности формирования познавательного интереса школьников

Любой период в жизни человека отмечен своими особенностями, так период жизни человека от 11-12 до 14-15 лет определяется как отроческий возрастной период. Период между детством и юностью, согласно многим периодизациям, это период психического развития личности. Считается одним из наиболее кризисных возрастных периодов, так как связан с бурным развитием всех ведущих компонентов личности и физиологическими перестройками, обусловленными половым созреванием[13].

Л. С. Выготский считал, что все психологические функции человека на каждой ступени развития, в том числе и в подростковом возрасте, действуют не бессистемно, не автоматически и не случайно, а в определенной системе, направляемые конкретными, отложившимися в личности стремлениями, влечениями и интересами. В подростковом возрасте, отмечал он, имеет место период разрушения и отмирания старых интересов, и это период созревания новой биологической основы, на которой впоследствии развиваются новые интересы.[5]

Л. С. Выготский определил несколько основных групп наиболее ярких интересов у подростков, эти группы он назвал доминантами.

Таблица 1 - Доминанты по Л. С. Выготскому

Доминанты	Характеристика доминанты
-----------	--------------------------

«эгоцентрическая доминанта»	это интерес подростка к собственной личности
«доминанта дали»	это установка подростка на обширные, большие масштабы, которые для него гораздо более субъективно приемлемы, чем ближние, текущие, сегодняшние
«доминанта усилия»	это тяга подростка к сопротивлению, преодолению, к волевым противостояниям, которые иногда проявляются в упорстве, хулиганстве, борьбе против воспитательского авторитета, протеста и других негативных проявлениях
«доминанта романтики»	это стремление подростка к рискованному, неизвестному, стремление к приключениям, к героизму

Подросток в этот сложный период взросления находится под влиянием множества различных впечатлений, среди которых важную роль играют переживания, связанные с его половым развитием. Новичку-подростку довольно сложно понять эту массу информации. Он начинает заглядывать внутрь себя, начинает становиться индивидуальной личностью, способной и желающей, так сказать, взглянуть на себя со стороны, желающей разобраться с личными заботами и переживаниями. Он находит в себе много нового, он как бы "открывает" свое "я". Это то, что его очень интересует и часто беспокоит[4].

Подростковый возраст характеризуется преобладанием детского сообщества над взрослым, но существует также интерес к общению со взрослыми. Коллектив начинает играть большую роль в жизни подростка, не дает ему замкнуться в себе, требует постоянной работы над собой[13].

Учащиеся активно общаются, их отношения строятся на кодексе товарищества, полного доверия и стремления к абсолютному взаимопониманию. В этот период учебная деятельность в основном отступает на задний план. Центр жизни переносится из учебной деятельности, в деятельность общения.

Вопрос формирования познавательного интереса учащихся всегда остается актуальным и подробно рассматривается в психолого-педагогической литературе. Стоит обратить внимание на то, что в мотивах

учения учащихся в последнее время произошли весомые изменения. Это связано также и с тем, что другими стали и школы и ученики. Вместе с тем, современная педагогическая наука располагает наибольшим количеством приемов активизации познавательной деятельности учащихся, чем, например, несколько десятилетий назад, это проявляется и в появлении новых способов и методов формирования и развития познавательного интереса, технологический прогресс приходит на помощь педагогике [10].

Психолог Шаповаленко И. В. характеризует подростковый возраст расширением познавательных интересов. У учеников основной школы формируется теоретическое и рассуждающее мышление, восприятие становится целенаправленной деятельностью. В подростковом возрасте существенно укрепляются и учебно-познавательные мотивы, для которых характерен интерес к способам приобретения знаний. Им импонируют анализ и обсуждение методов познания, путей научного поиска, понимание какую информацию и как они могут найти и изучить самостоятельно. Для правильного развития теоретического мышления, логической памяти и формирования познавательного интереса очень важно правильно организовать и обеспечить мотивацию в учебной и внеклассной деятельности учащихся, применять методы подачи учебного материала, отличные от методов начальной школы [26].

Для формирования познавательного интереса ученикам средней школы важно понимание значимости получаемых знаний. Об этом факторе формирования познавательного интереса подробно рассуждает психолог Михаил Викторович Гамезо в своих трудах по педагогике. Он подчёркивает, как важно для подростков осознать и осмыслить значение приобретаемых знаний в жизни, и прежде всего для развития своей личности. Такое стремление связано с ростом самосознания учеников основной школы. Очень важно на уроках давать тот материал, который они смогут применить в реальной жизни. В том случае, когда подросток не видит жизненного

значения знаний, его интерес к ним угасает и формируется негативное отношение к предмету[17].

По мнению педагога В. А. Сластенина, познавательный интерес формируется в процессе обучения через предметное содержание деятельности и складывающиеся отношения между участниками учебного процесса. По его мнению, использование фактора новизны знаний, привлечение данных о современных достижениях науки, показ общественной и личностной значимости знаний, умений и навыков, организация самостоятельных работ творческого характера, организация взаимообучения, взаимоконтроля учащихся способствует формированию познавательного интереса учащихся[18].

Таким образом, изучив мнения психологов, педагогов и методистов, можно сделать вывод, что для формирования познавательных интересов учащихся основной школы необходимо создавать проблемные задачи, ставить перед ними познавательные задачи, которые побудили бы учеников к активной интеллектуальной и творческой деятельности для их решения. Нужно давать ученикам возможность для анализа приводимых примеров, самостоятельному разбору теоретического материала. Также учителю необходимо обогащать материал урока различными интересными фактами, интересными деталями, чтобы обучение принимало увлекательный характер. На занятиях необходимо давать много наглядного материала, для чего и нужно использовать методические пособия, необходимо подталкивать учеников думать над своими работами, разрабатывать и придумывать самим, вызывать у них эмоциональную отдачу. Задание должно дополнять и расширять школьную программу, чтобы активировать познавательный интерес у учеников.

1.3 Игровые технологии как средство формирования познавательного интереса обучающихся

Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности -В. А. Сухомлинский.

Одним из способов развития познавательной активности учащихся может служить использование игровых технологий в образовательном процессе. Игра наряду с трудом и учением — один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению, игра — это вид деятельности в ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [7]. В современной школе, делающей ставку на активизацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях: в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии; в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения); как технологии внеклассной работы[2].

Игровые технологии — одна из уникальных форм обучения, которая позволяет не только работать с учащимися интересно, увлекательно на творческом, поисковом уровне, но и совершать повседневные шаги в изучении того или иного предмета[9]. Удовольствие от обусловленного мира игры делает монотонную деятельность запоминания, повторения, закрепления или усвоению информации позитивно эмоционально окрашенной, а эмоции игрового действия активизируют психические процессы, функции учащихся. Еще одним положительным аспектом игры является то, что она поощряет использование знаний в новой ситуации, то есть поощряет использование знаний в новой ситуации т.е. материал, пройденный учащимися, — это практика, которая создает разнообразие и интерес к учебному процессу[6].

В своих работах Л. С. Выготский представил игру как «внутреннюю социализацию» учащихся и инструмент усвоения социальных установок, что позволит значительно улучшить процесс социализации в будущем [1].

Ссылаясь на Б.П. Никитина, можно отметить, что игрой принято считать те задачи, которые учащийся решил, в том числе и учебные материалы. Часто бывает так, что на практике используются игровые технологии Б. П. Никитина, что интересно учителю, поскольку предлагаемая игровая программа включает в себя развивающие игры, основанные на его идеях, но также имеет характерные особенности [8].

В структуру игровой технологии как деятельности ограничено входят целеполагание, планирование, реализации цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект .

В структуру игровой технологии как процесса входят:

- 1) роли, взятые на себя играющими;
- 2) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- 3) игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- 4) реальные отношения между играющими;
- 5) сюжет (содержание)– область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество ,в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании .В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология используется в следующих случаях:

- 1) в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- 2) как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- 3) в качестве технологии занятия или его фрагмента(введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- 4) как технология внеклассной работы.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме различных дидактических игр.

Деятельность учащихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе с учащимися, наиболее удовлетворяющей возрастным потребностям категории учеников [10].

Исходя из значимости игровых технологий для развития познавательных интересов, а также последовательности и системности включения игры и игровых приемов в творческую познавательную деятельность, нами выделены общие условия применения игры в процессе обучения учащихся:

а) необходимость оценивания каждодневного применения игры по двойному критерию; по ближайшему эффекту и в соответствии с перспективой развития познавательных интересов;

б) понимание игры как формы организации коллективной, руководимой учителем, учебной деятельности;

в) необходимость обеспечения непосредственного обучающего эффекта игры ,то есть, познавательную направленность, нацеленную на овладение способами учебных действий;

г) создание положительного эмоционального настроения, способствующего вызвать у ребенка состояние творческого поиска и инициативы в процессе игры[16].

Игра на уроке — комплексный носитель информации. В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды

памяти по запросам игровой ситуации. Так, с одной стороны игра пронизывает весь курс, органически проявляясь почти на каждом уроке, с другой — занимает примерно пятую часть, не вытесняя ценной практической деятельности. Наглядное представление величин позволяет проще осмыслить и понять смысл приводимых статистических данных. Также помогает намного лучше понять и запомнить новый материал использование разнообразных приёмов подачи этого материала, что хорошо видно на примере прочтения и написания различных формул. Выучить необходимый материал ученика можно либо заставив, либо заинтересовав его. Игра же предполагает участие всех учеников в той мере, на какую они способны [22]. Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации, причем делается это непринужденно, как бы само собой, при этом деятельность учащихся носит творческий, практический характер. Происходит стопроцентная активизация познавательной деятельности учащихся на уроке. Соперничество в работе, возможность посоветоваться, острейший дефицит времени — все эти игровые элементы способствуют активизации учебной деятельности учащихся, формируют интерес к предмету. Распространенной формой повышения активизации познавательных способностей является смешанная экскурсия [23].

Таким образом, процесс использования игровых технологий позволяет обобщить усвоенный материал, усвоить новые правила и закрепить полученные знания в системе, в части новых связей, что должно способствовать наиболее эффективному усвоению материала.

Выводы по I главе

Проблема развития познавательного интереса не теряет своей актуальности в образовательном процессе. Чтобы обучение и воспитание способствовало становлению личности, необходимо «разбудить» в учащихся исходное, ключевое звено его разумной деятельности – познавательную потребность, которая является источником его познавательной активности и лежит в основе развития познавательного интереса.

Особенностью познавательного интереса является его способность обогащать и активизировать процесс не только познавательной, но и любой деятельности человека, поскольку познавательное начало имеется в каждой их них. Важной особенностью познавательного интереса является также и то, что центром его бывает такая познавательная задача, которая требует от человека активной, поисковой или творческой работы, а не элементарной ориентировки на новизну и неожиданность. Формирование и развитие познавательных интересов часть широкой проблемы воспитания всесторонне развитой личности. Поэтому необходимость формирования познавательных интересов имеет социальное, педагогическое и психологическое значение.

Одним из способов развития познавательной активности учащихся может служить использование игровых технологий в образовательном процессе.

Игровые технологии - это современные образовательные (педагогические) технологии, основанные на активизации деятельности учащихся.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В структуру игровых технологий органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых

личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

Значение игровых технологий невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. Для формирования познавательных интересов учащихся основной школы необходимо создавать проблемные задачи, ставить перед ними познавательные задачи, которые побудили бы учеников к активной интеллектуальной и творческой деятельности для их решения.

ГЛАВА 2. ЭКСПЕРТНАЯ РАБОТА ПО ВЫЯВЛЕНИЮ УРОВНЕЙ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ШКОЛЬНИКОВ ПО СРЕДСТВАМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

2.1 Особенности организации работы по развитию познавательных интересов обучающихся путем использования игровых технологий

Игра — это средство воспитания, в котором воспитатель в качестве инструмента формирования личности учащихся использует его свободную (игровую) деятельность в воображаемой и реальной ситуациях, направляя ее на развитие положительных качеств личности. Классификацией игр в наиболее полном виде занимались И. П. Пидкасистым и Ж. С. Хайдаровым. Их классификация приведена на рисунке 1. В качестве основного критерия своей классификации авторы выбрали человеческую деятельность, которую отражают и моделируют игры [9].

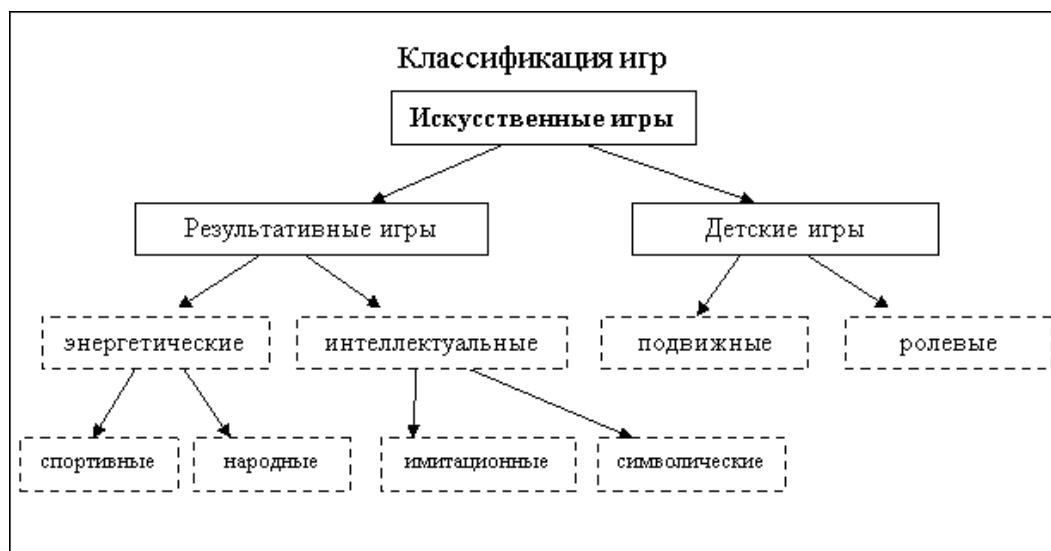


Рисунок 1 – Классификация игр

В среднем звене в общеобразовательном учреждении использование игры так же актуально, как и в начальных классах. В школе используются чаще всего результативные игры, а точнее игры которые направлены на конкретный результат, кроме момента просто выиграть, например:

- 1) изучить конкретные учебные темы и дисциплины;
- 2) улучшить или сформировать универсальные учебные действия;

- 3) обобщить ранее изученный материал;
- 4) проверить правильность использования теоретических знаний на практике.

Основываясь на теоретических положениях К. Д. Ушинского, игровая деятельность относится к средствам педагогического процесса. В школе сейчас, как и много лет назад игры специально создаются и приспособляются для целей обучения, тем самым появляются дидактические игры. В них заключены общие указания, правила, нормы, регулирующие процесс игры.

Теоретики игры выделяют следующие принципы:

- 1) активности играющих учащихся (проявление интеллектуальных и физических возможностей учащихся);
- 2) эмоциональности дидактической игры (проявляется в сильном воздействии игры на учащихся);
- 3) индивидуальной направленности игры (отражает сугубо личное отношение учащихся к игре, в которой наряду с интеллектуальными развиваются и иные качества);
- 4) коллективности (отражает совместный характер взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности);
- 5) целеустремленности (подчеркивает, что личные цели играющего должны совпадать с общими целями команды);
- 6) результативности (осознание итогов дидактической игры как конкретных достижений учащихся в усвоении новых способов учебной деятельности). Педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Специфику игровой технологии зависит от игровой среды. Так, как выделяются игры: с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на

местности, компьютерные и с техническими средствами обучения (ТСО), а так же с различными средствами передвижения [6].

Для эффективного применения игры в ходе учебного процесса необходимо придерживаться ряда условий:

1) сформировать внутреннюю мотивацию к участию в игре у учащихся;

2) правильно управлять ходом игры для обеспечения учащимся самостоятельного добывания и применения знаний, опирающихся на имеющиеся умения, планировать свою деятельность, осуществлять анализ, синтез, обобщение, самоконтроль и самооценку;

3) реализовывать индивидуальный подход к ученикам в ходе игры. Стремиться вовлекать учащихся в игровое общение, задавать познавательные и проблемные вопросы, формулировать выводы и оценивать полученные результаты.

Предназначение игровых технологий — усвоение знаний, социального и профессионального опыта в деятельности, в которой они будут применяться; раскрытие личностного потенциала студентов, развитие самоуправления, оптимизация профессионального общения [7].

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

1) дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

2) учебная деятельность подчиняется правилам игры;

3) учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

4) успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для учащихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

- 1) ролевые игры на уроке;
- 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);
- 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
- 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- 5) различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели[16].

2.2 Диагностика уровней сформированности познавательного интереса школьников

Опытно-экспериментальная работа по формированию познавательного интереса учащихся на уроках технологии проводилась на базе МАОУ «СОШ № 46» г.Челябинска среди учащихся 5В класса под руководством их учителя Чуевой Юлии Владимировны. Возраст 12-13 лет, в подгруппе 18 человек.

В соответствии с поставленными нами в начале исследования целями и задачами, нами была проведена опытно-экспериментальная работа по формированию познавательного интереса у учащихся на уроках технологии. Эксперимент состоял из трех этапов: констатирующего, формирующего и заключительного.

Проведение опытно-экспериментальной работы предусматривало положительные изменения главных характеристик познавательного интереса учащихся. Теоретический анализ психолого–педагогической литературы позволил нам определить три уровня сформированности познавательного интереса школьников: низкий, средний и высокий.

Низкий уровень сформированности познавательного интереса определяется не полным участием учащихся в учебной деятельности, а периодическим включением в процесс, а также характеризуется слабовыраженным проявлением познавательного интереса к предмету.

Средний уровень сформированности познавательного интереса учащихся проявляется в том, что он включается в творческий процесс урока и проявляет более активное выражение познавательного интереса.

Для высокого уровня сформированности познавательного интереса учащихся характерно полное включение учащихся во все направления учебной деятельности и высокая степень выражения познавательного интереса к художественно-творческой деятельности.

При исследовании познавательного интереса учащихся и выявлении уровней его сформированности, мы использовали следующие методы:

- метод наблюдения;
- анкетирование обучающихся (вопросы анкеты взяты из методики диагностики познавательных интересов, предложенной Н.Е.Елфимовой [15]);
- беседы с учениками и их учителем.

На констатирующем этапе мы наблюдали за учащимися, изучали их поведение в процессе совместной подготовки к уроку технологии и во время учебного процесса. Обращали внимание на наличие у учащихся следующих проявлений:

- 1) Проявляет интерес к изучаемому предмету (к технологии);
- 2) Интерес направлен на объект изучения;
- 3) Самостоятельно выполняет задание, данное учителем;

- 4) Показывает устойчивые волевые устремления;
- 5) Эмоционально активен на уроках;
- 6) Активно задает вопросы и стремится на них отвечать.
- 7) Проявляет любознательность.

Анализ первых посещенных уроков до проведенного эксперимента, показал, что не все учащиеся в классе активно принимают участие в ходе обсуждения темы, не выдвигают самостоятельных предположений, пассивно ведут себя на уроке. Практические задания часть обучающихся не выполняет до конца или выполняют, но не качественно.

Следующим шагом стало проведение среди учащихся анкетирования.

Сущность диагностирования состоит в том, чтобы:

- 1) обнаружить изменения существенных характеристик, признаков личности, педагогического процесса;
- 2) увидеть нормы или отклонения в их развитии (ориентируясь на эталон); определить степень или уровень развития;
- 3) проанализировать полученные факты;
- 4) установить закономерности, причины, вызывающие эти изменения;
- 5) выработать обоснованный и конкретный план дальнейшего педагогического взаимодействия.

Анкета позволила нам выявить уровень заинтересованности учащихся на уроках технологии.

Для выявления уровня сформированности познавательного интереса у учащихся мы использовали анкету, предложенную Н.Е.Елфимовой. Вопросы анкеты были нами адаптированы применительно к пятиклассникам. Бланки анкеты представлены в приложении 1.

Анкетирование проходило в начале опытно-экспериментальной работы в индивидуальном порядке, обучающимся было предложено ответить на 12 вопросов, обучающиеся самостоятельно вписывали в графу напротив знаки «+» или «-», которые соответствовали ответам «да» или «нет». Затем проводилась работа над выявлением результатов

исследования. Каждый положительный ответ учащихся в дальнейшем оценивался как 1 балл, а отрицательный - 0 баллов. Нами было подсчитано общее количество баллов и найден процент – соответствующий уровню познавательного интереса, по формуле:

$$\frac{\text{количество баллов}}{\text{количество вопросов}} \times 100\% = \text{уровень познавательного интереса}$$

Трем уровням сформированности познавательного интереса, выделенным нами в начале исследования, соответствуют следующие проценты:

- Низкий уровень – 30% -49%;
- Средний уровень – 50% -74%;
- Высокий уровень – 75% -100%.

Индивидуальные результаты анкетирования вынесены в приложение 2.

Мы проанализировали полученные в ходе констатирующего этапа эксперимента результаты, обобщили их и представили в таблице 1.1.

Итак, исходя из наблюдения за учащимися, изучения их поведения в процессе подготовки к уроку технологии и во время теоретического и практического процесса, из анализа анкетирования и из беседы учителем, мы получили результаты констатирующего этапа.

Таблица 2 - Результаты констатирующего этапа опытно-экспериментального исследования

Уровень сформированности познавательного интереса	Количество школьников (чел.)	Процент
<i>Низкий</i>	3	9%
<i>Средний</i>	9	64%
<i>Высокий</i>	6	27%

На низком уровне развития познавательного интереса до начала экспериментальной работы находилось 3 ученика (9%). Эти учащиеся не проявляли инициативы на уроках, не задавали познавательных вопросов, не

могли выполнять самостоятельно, без помощи учителя задания, теряли интерес при появлении затруднений во время выполнения работы, утрачивали эмоциональное отношение (испытывали огорчение, раздражение), прекращали работу, нуждаясь в подробном объяснении процесса изготовления изделия. Выявили, что 9 учащихся (64%), находились на среднем уровне развития познавательного интереса. Этих детей мы охарактеризовали как в большей степени способных к самостоятельной работе. Они искали способ выполнения задания, в случае, если у них в ходе работы возникали трудности, то обращались к учителю, не испытывая при этом отрицательных эмоций, задавали уточняющие вопросы, что свидетельствует о наличии интереса к деятельности, а так же о желании выполнять полученное задание, но при помощи учителя. На высоком уровне познавательного интереса оказалось 6 учеников (27%). Учащиеся, на этом уровне, отличались проявлением инициативности, самостоятельности, интереса и желания решать познавательные задачи. В случае затруднений они не отвлекались, проявляли упорство и настойчивость в достижении результата, которое приносило им удовлетворение, радость и гордость за свои достижения.

Для наглядности результаты первичной диагностики уровня познавательного интереса учащихся на уроках технологии, представили диаграмму (рисунок 2).

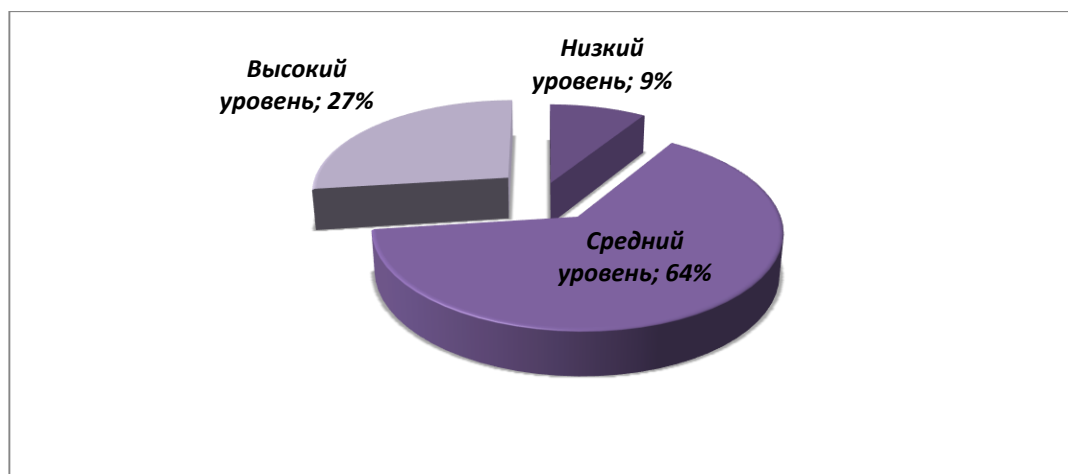


Рисунок 2 - Результаты констатирующего этапа опытно-экспериментального исследования

Таким образом, на констатирующем этапе эксперимента нами было установлено, что 9% всех испытуемых имеют низкий уровень, 64 % испытуемых находятся на среднем уровне, и только 27% учащихся имеют высокий уровень сформированности познавательного интереса.

Анализируя полученные нами в ходе диагностики данные, сделаем вывод, что большее количество учащихся находится на низком или среднем уровне сформированности познавательного интереса, это позволяет нам говорить, что необходимо их формирование и развитие. Для этого нами проводился формирующий этап опытно - экспериментальной работы, о котором пойдет речь в следующем параграфе.

2.3 Опытнo – экспериментальная работа по формированию познавательного интереса школьников на уроках технологии с помощью сборника заданий – игр

На формирующем этапе нашего эксперимента нами был составлен комплект заданий-игр. Задания- игры были разработаны для уроков технологии. Я работаю в данной школе, поэтому эксперимент проводила в течении учебного года. Данные задания я применяла два-три раза в месяц, чтобы у учащихся сохранялся интерес к данному виду работы.

Целесообразность использования дидактических игр и игровых моментов на различных этапах урока различна. Так, например, при усвоении новых знаний возможности дидактических игр значительно уступают более традиционным формам обучения. Поэтому игровые формы занятий чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков, формировании умений. Я также проводила часть заданий на открытии нового знания, где учащиеся обучались и на закреплении, где учащиеся закрепляли свои знания с помощью предложенных заданий. В своем сборнике я использовали следующие виды игр: кроссворды,

викторины, игры-путешествия, игры-аукционы, интеллектуальные игры. Сборник представлен в приложении 3.

2.4 Итоги работы по формированию познавательного интереса школьников

На заключительном, контрольном, этапе опытно-экспериментального исследования, мы определяли продуктивность предложенной нами методики формирования познавательного интереса учащихся. Мы наблюдали за учащимися экспериментального 5 В класса на протяжении всего эксперимента. На контрольном этапе, так же как и на констатирующем, обращали внимание на наличие у учащихся следующих качеств: проявляет интерес к изучаемому предмету (к технологии); интерес направлен на объект изучения; самостоятельно выполняет задание, данное учителем; показывает устойчивые волевые устремления; эмоционально активен на уроках; активно задает вопросы и стремится на них отвечать; проявляет любознательность.

Метод наблюдения позволил нам сделать вывод, что, безусловно, проделанная работа способствовала формированию познавательного интереса учащихся на уроках технологии. Это проявлялось в том, что при использовании игровых моментов на занятиях, учащиеся проявляли больший интерес к процессу творчества, у них появлялась положительная мотивация, которая способствовала повышению уровня эмоционального настроения. Учащиеся активно стали принимать участие в обсуждении, высказывали свое мнение. Оценки явно стали лучше.

Повторно было проведено диагностическое анкетирование на основе методики Н.Е.Елфимовой. Учащимся задавались те же вопросы, что и на констатирующем этапе (см. приложение 2), итоги анкетирования проанализированы, подсчитаны и внесены в таблицу в приложении 4. Результаты диагностики познавательного интереса учащихся после проведения опытно-экспериментальной работы мы обобщили и вынесли в

таблицу 3. Обработка данных проводилась так же, как и при первичной диагностике. Выделены три уровня сформированности познавательного интереса на уроках технологии:

Таблица 3 - Результаты повторной диагностики уровня сформированности познавательного интереса у испытуемых

Уровень сформированности познавательного интереса	Количество школьников(чел.)	Процент
<i>Низкий</i>	0	0%
<i>Средний</i>	6	45%
<i>Высокий</i>	12	55%

По итогам повторной диагностики получили следующие данные:

- Низкий уровень – 30% -49%;
- Средний уровень – 50% -74%;
- Высокий уровень – 75% -100%.

На низком уровне развития познавательного интереса после экспериментальной работы не оказалось ни одного ученика (0%), который бы не проявил инициативы на уроке, не задавал познавательных вопросов. 6 учеников (45%), находились на среднем уровне познавательных интересов. Школьники, которые способны к самостоятельной работе, искали способ выполнения задания, в случае, если у них в ходе работы возникали трудности, то обращались к учителю, не испытывая при этом отрицательных эмоций. Дети задавали уточняющие вопросы, что свидетельствует о наличии интереса к деятельности, а так же о желании выполнять полученное задание, но при помощи учителя. На высоком уровне познавательных интересов оказалось 12 учеников (55%). Эти обучающиеся отличались проявлением инициативности, самостоятельности, интереса и желания решать познавательные задачи. В случае затруднений они не отвлекались, проявляли упорство и настойчивость в достижении результата, которое приносило им удовлетворение, радость и гордость за свои достижения.

Для наглядности результаты повторной диагностики уровня познавательного интереса учащихся на уроках технологии, представили диаграмму (рисунок 3).

Таким образом, на констатирующем этапе эксперимента нами было установлено, что нет испытуемых, которые имеют низкий уровень, 45 % испытуемых находятся на среднем уровне и 55% детей имеют высокий уровень сформированности познавательного интереса у учащихся на уроках технологии.

Итак, проанализировав совокупность результатов, полученных нами на начальном и заключающем этапах эксперимента, мы составили сравнительную таблицу 4, в которой указали какое количество детей и какой процент от класса находился на разных уровнях сформированности познавательного интереса до и после проведения опытно - экспериментального исследования.

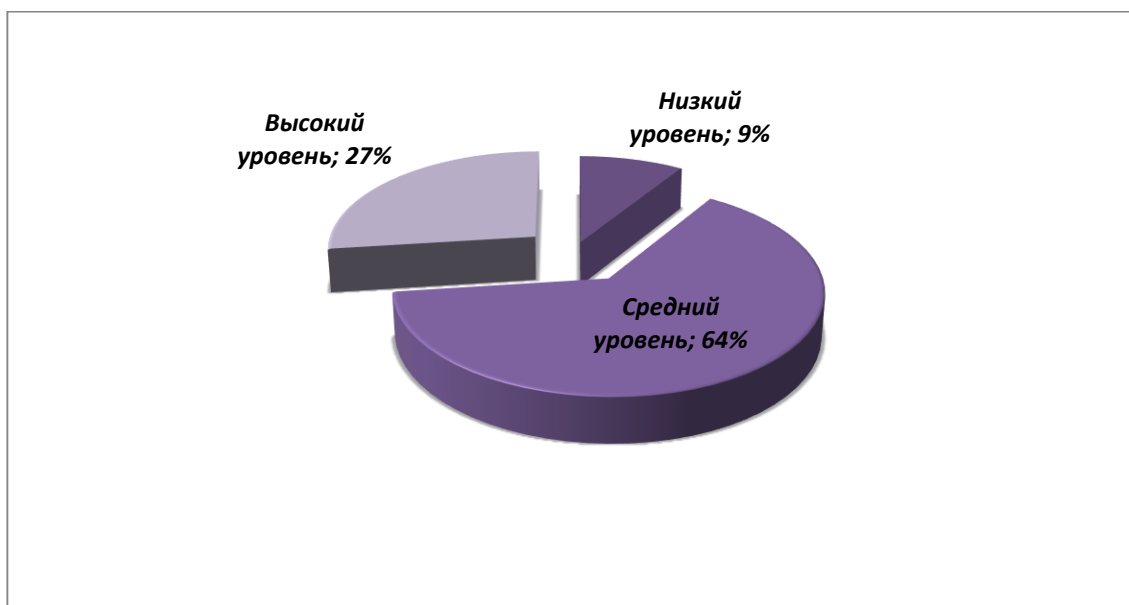


Рисунок 3 - Результаты диагностики после проведения экспериментальной работы

Таблица 4 - Результаты контрольного этапа исследования

Результаты	Первичная диагностика	Повторная диагностика
------------	-----------------------	-----------------------

Уровень	Количество обучающихся (чел.)	Процент	Количество обучающихся (чел.)	Процент
Низкий	3	9%	0	0%
Средний	9	64%	6	45%
Высокий	6	27%	12	55%

Мы наблюдаем положительную динамику результатов формирующего этапа эксперимента. После проведения опытно-экспериментальной работы обучающиеся 5 В класса распределились на уровне среднем и высоком уровнях сформированности познавательного интереса, ни осталось учеников с низким уровнем заинтересованности к предмету «технология». К концу педагогического эксперимента на высоком уровне оказалось 55 % учащихся. Мы видим улучшение результатов - в начале исследования на низком уровне находилось 9% учащихся, а на высоком – 27% - можем сделать вывод, что предложенная нами методика – эффективна и допустима для формирования познавательного интереса.

Изобразим сравнительную гистограмму (рисунок 4), чтобы проследить динамику опытно-экспериментальной работы

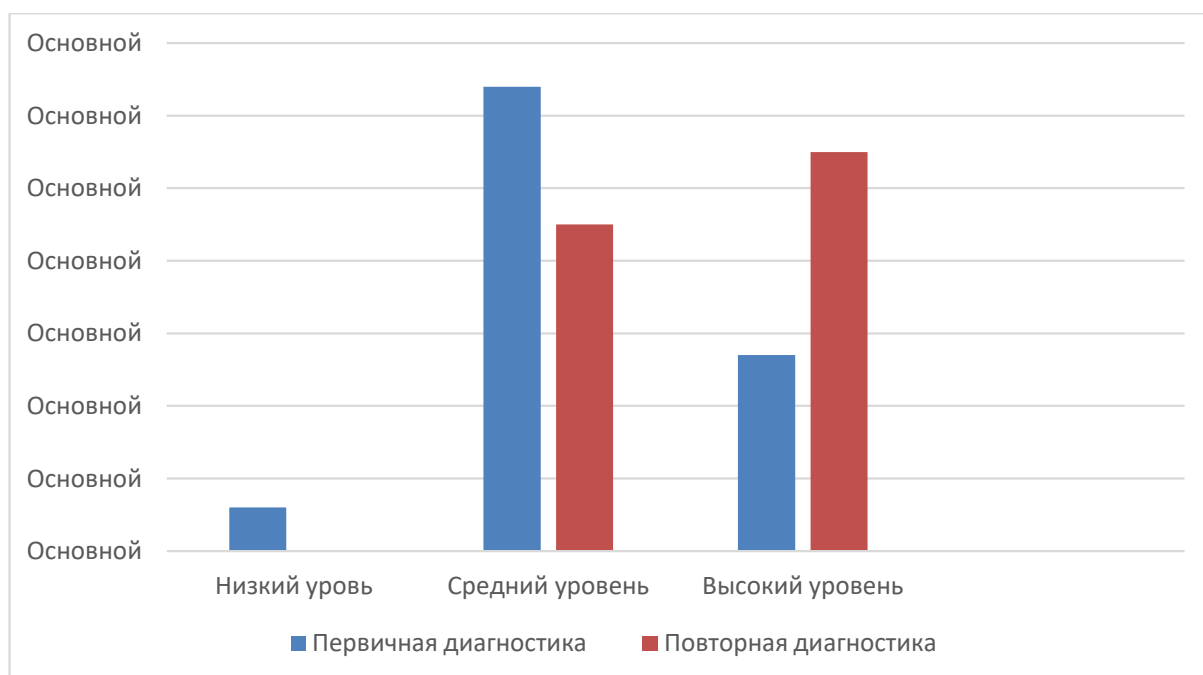


Рисунок 4 - Результаты контрольного этапа исследования

Итоговая диагностика уровня сформированности познавательного интереса школьников на уроке технологии показала продуктивность

разработанной модели, цель исследования достигнута, задачи решены, гипотеза нашла практическое подтверждение. Полученные в ходе исследования результаты не исчерпывают всех аспектов рассматриваемой проблемы. Перспективами дальнейшей разработки темы могут стать: выявление различий в возможностях формирования познавательного интереса у школьников в зависимости от условий обучения, гендерных различий.

На основе проведенного теоретического анализа и результатов экспериментальной работы составили методические рекомендации по формированию познавательного интереса у школьников на уроках технологии:

1. Познавательный интерес – один из основных активизаторов у обучающихся творческой деятельности. Учителю необходимо подкреплять интерес к процессу учения, формировать, развивать и укреплять познавательный интерес.

2. Продуктивно формировать познавательный интерес школьников возможно только в системной работе, включающей: цель, содержание, технологии (методы, приемы, формы), деятельность учителя, деятельность школьников, результаты. Система имеет замкнутый характер и отличается особо прочным пересечением вертикальных, горизонтальных связей.

3. Следует учитывать возрастные и психологические особенности детей среднего школьного возраста, так как формирование познавательного интереса осуществляется разнообразными способами, каждый учитель выбирает наиболее приемственные для себя приемы.

4. В среднем школьном возрасте игра также как и учение остается важной в развитии ребенка. При использовании на уроках игровой ситуации, интерес к учебной деятельности у учащихся резко возрастает, полученные знания для них становятся более доступными, значительно повышается работоспособность на уроке.

6. Чтобы игра стала продуктивным методом, мы должны придерживаться ряду условий: игра должна соответствовать задачам учения; игровая деятельность не должна затмить учебную задачу, при этом нужно сохранить игровую ситуацию; стоит помнить, что одиночная игра не даст нужного эффекта обучения, так как нужно построить систему игр с постепенно усложняющейся учебной задачей.

Выводы по II главе

Одним из способов развития познавательной активности учащихся может служить использование игровых технологий в образовательном процессе. Игра наряду с трудом и учением— один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. По определению, игра — это вид деятельности в ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. В современной школе, делающей ставку на активизацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях: в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии; в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения); как технологии внеклассной работы.

В школе используются чаще всего результативные игры, а точнее игры которые направлены на конкретный результат

Основываясь на теоретических положениях К. Д. Ушинского, игровая деятельность относится средствам педагогического процесса. В школе сейчас, как и много лет назад игры специально создаются и приспособляются для целей обучения, тем самым появляются дидактические игры. В них заключены общие указания, правила, нормы, регулирующие процесс игры.

Для эффективного применения игры в ходе учебного процесса необходимо придерживаться ряда условий

- 1) сформировать внутреннюю мотивацию к участию в игре у школьника;
- 2) правильно управлять ходом игры для обеспечения обучающимся самостоятельного добывания и применения знаний, опирающихся на

имеющиеся умения, планировать свою деятельность, осуществлять анализ, синтез, обобщение, самоконтроль и самооценку;

3) реализовывать индивидуальный подход к ученикам в ходе игры. Стремиться вовлекать обучаемых в игровое общение, задавать познавательные и проблемные вопросы, формулировать выводы и оценивать полученные результаты.

Во второй главе даётся характеристика опытно-экспериментальной работы по формированию познавательных интересов у учащихся на уроках «Технологии». Констатирующий этап исследования выявил проблемы работы, формирующий этап – это система работы учителя по формированию познавательного интереса. Для отслеживания результатов нами условно были выявлены три уровня познавательного интереса. На контрольном этапе показатели в экспериментальном классе значительно улучшились по сравнению с началом эксперимента. Это подтвердило продуктивность разработанной системы по формированию познавательного интереса школьников основного общего возраста.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям и пр. Иными словами, школа чрезвычайно заинтересована в знании об особенностях психического развития каждого конкретного учащегося. И не случайно все в большей степени возрастает роль практических знаний в профессиональной подготовке педагогических кадров.

В результате работы нами было рассмотрено понятие «познавательный интерес» в психолого-педагогической литературе, выявлена роль игровых технологий в развитии познавательных интересов у учащихся.

Использование на уроках игровых методик является важным средством воспитания и обучения. Часто в результате таких занятий неуспевающие ученики начинают проявлять интерес и лучше заниматься. У многих учащихся обнаруживаются большие способности, инициатива, изобретательность.

На констатирующем этапе, мы выявили, что в экспериментальном классе 27% учащихся имеют высокий уровень, 64% имеют средний уровень и 9% находятся на низком уровне сформированности познавательного интереса. Анализ проведенной работы показал, что необходимо провести работу для формирования познавательного интереса учащихся на уроках технологии. Для этого мы разработали комплект заданий-игр, которые мы включали в урок. В заключении эксперимента, повторно была проведена диагностика уровня сформированности познавательного интереса испытуемых. Мы получили результаты, которые говорят о продуктивности нашей работы: на низком уровне не оказалось ни одного ребенка,

значительно увеличился процент детей, находящихся на высоком уровне развития познавательного интереса, от 27% до 55%. Это говорит о том, что работа по формированию познавательного интереса учащихся 5В класса была результативной.

Таким образом, мы выполнили все поставленные задачи и доказали гипотезу: если активно использовать игры на уроках технологии, то это способствует успешному формированию познавательного интереса у учащихся, тем самым делая занятия творчеством более интересными, яркими и увлекательными для учащихся, повышая успехи в обучении.

Теоретическая и практическая значимость работы заключается в возможности использования материалов работы в педагогической деятельности.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бондаревский В.Б. Воспитание интереса к знаниям и потребности к самообразованию / В.Б.Бондаревский - М.: Просвещение, 2005. - 145с. (дата обращения: 02.04.2023).
2. Вербицкий А.А. Формирование познавательной и профессиональной мотивации / А.А.Вербицкий, Т.А.Платонова // Высш. шк., 2006. - №2 — С.14 (дата обращения: 02.05.2023).
3. Волков И.П. Приобщение школьников к творчеству: Из опыта работы. / И.П.Волков - М.: Просвещение, 2012. – 157с. (дата обращения: 07.05.2023).
4. Выготский Л.С. Психология познания [Текст]/Л.С. Выготский. – М.: (дата обращения: 02.05.2023).
5. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. / Л.С.Выготский // Союз - №11 - 2007.-С. 67-69 (дата обращения: 11.06.2023).
6. Гакаева А. Х. Роль игры и игровых технологий в повышении познавательной активности учащихся / А. Х. Гакаева. — Текст : непосредственный // Актуальные вопросы современной педагогики : материалы VII Междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). — Самара : ООО "Издательство АСГАРД", 2015. — С. 3-6. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/202/8631/> (дата обращения: 27.05.2023).
7. Емельянова Т. В. Игровые технологии в образовании: электронное учеб.-метод. пособие / Т. В. Емельянова, Г. А. Медяник. — Тольятти: Изд-во ТГУ, 2015) (дата обращения: 25.04.2023).
8. Занков Л.В. Наглядность и активизация обучающихся в обучении / Л.В.Занков // Учпедгиз, 2000. - №7-С. 58 (дата обращения: 02.05.2023).

9. Игровые технологии как средства развития познавательного интереса// URL: <https://eee-science.ru/item-work/2021-4669/>(дата обращения: 27.05.2023).
- 10.Игровые технологии// URL: <https://www.sites.google.com/site/innovobraz/1-metodiceskij-potencial-igrovyh-tehnologij/2-3-igrovye-tehnologii> (дата обращения: 27.05.2023).
- 11.Морозова Н.Г. Учителю о познавательном интересе /, Н.Г.Морозова // Диагностика и психология, 2009.— №2. - С. 5 (дата обращения: 29.05.2023).
- 12.Мясищев В.Н. Структура личности и отношение человека к действиям / В.Н.Мясищев — М.: Просвещение, 2006. - 184 с. (дата обращения: 02.05.2023).
13. Новые тенденции в изучении переходного возраста в теории Л. С. Выготского // URL: <https://studfile.net/preview/4016639/page:2/> (дата обращения: 27.05.2023).
- 14.Образовательные технологии в вузе: учеб. пособие / И. В. Руденко [и др.]. — Тольятти: ТГУ, 2011—287 с.) (дата обращения: 27.05.2023).
- 15.Основы психологии: Практикум / Ред.-сост. Л.Д. Столяренко.- М.:Просвещение, 2013.- 337 с. (дата обращения: 27.05.2023).
- 16.Остапчук Л. В. Игровые методы как средство активизации познавательной активности обучающихся (из опыта работы) / Л. В. Остапчук. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2016. — № 8 (112). — С. 1007-1009. — URL: <https://moluch.ru/archive/112/28234/> (дата обращения: 25.04.2023).
- 17.Петровский А.В. Мотивация как проявление потребностей личности / А.В. Петровский. // Общая психология, 2010. - №7 - С. 101-117(дата обращения: 02.05.2023).
- 18.Понятие «познавательный интерес» в психолого-педагогической литературе// URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/vospitatelnaya->

- [rabota/2013/02/01/igrovye-tekhnologii-kak-sredstvo-razvitiya](#)(дата обращения: 27.05.2023).
- 19.Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии: Серия «Мастера психологии» / С.Л.Рубинштейн - СПб.: Питер Ком, 2009. - 720 с. (дата обращения: 21.06.2023).
- 20.Рыбалко Е.Ф. К вопросу об особенностях интересов и потребностей у детей в школьном возрасте / Е.Ф.Рыбалко // Учёные записки ЛГУ. № 265.: Серия философских наук. 2009.- №16 - С. 61 - 70(дата обращения: 02.05.2023).
- 21.Савельева О.П. Активизация познавательной деятельности школьников в процессе изучения [Текст] / О.П. Савельева. М.: Просвещение 2006. – 133с. (дата обращения: 02.05.2023).
- 22.Теоретические основы исследования игровых технологий // URL: <https://studfile.net/preview/7493283/page:20/>(дата обращения: 27.05.2023).
- 23.Тимошенко Г. Ю. Использование игровых технологий на уроках в рамках реализации Федерального государственного образовательного стандарта / Г. Ю. Тимошенко. — Текст : непосредственный // Школьная педагогика. — 2019. — № 3 (16). — С. 6-8. — URL: <https://moluch.ru/th/2/archive/136/4410/> (дата обращения: 25.04.2023).
- 24.Ушинский К. Д. Избранные педагогические сочинения. — М., 1974. — 440 с. Просвещение, 2011.- 127 с. (дата обращения: 13.05.2023).
- 25.Феденкова Е. В. Психолого-педагогическая сущность познавательного интереса / Е. В. Феденкова. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2018. — № 16 (202). — С. 317-319. — URL: <https://moluch.ru/archive/202/49498/> (дата обращения: 13.05.2023).
- 26.Шамова Т.И. Активизация учения школьников / Шамова, Т.И. // Педагогика, 2002. - №8 - С. 74(дата обращения: 13.05.2023).

- 27.Щукина Г.И. Активизация познавательной деятельности обучающихся в учебном процессе / Г.И.Щукина // Педагогика, 2009. - №7- С. 97(дата обращения: 13.05.2023).
- 28.Щукина Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся [Текст] / Г.И. Щукина. – Москва : Педагогика, 1988. – 208 с. (дата обращения: 27.05.2023).
- 29.Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике / Г.И.Щукина, М.: Педагогика, 2001. - №5 - С. 31(дата обращения: 13.05.2023).
- 30.Якунин В.А. Влияние мотивации и интеллекта на уровень учебной активности студентов / В.А.Якунин // Вестник,2007. - №23. - С.14-23(дата обращения: 13.05.2023).

ПРИЛОЖЕНИЕ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Анкета для диагностики уровней сформированности познавательных интересов учащихся (Елфимова Н.Е)

Люблю урок технологии, потому что...		Баллы
1.	Это интересный предмет	
2.	Мне нравится, как учитель ведет урок	
3.	Я люблю выполнять задания и получаю от этого удовольствие.	
4.	У меня хорошие отношения с учителем	
5.	Получаю удовольствие от урока	
6.	Интересны отдельные факты	
7.	Учитель часто хвалит	
8.	Я люблю практические задания	
9.	Предмет требует терпения	
10.	Знания, которые мы получим, пригодятся нам в жизни.	
11.	Просто интересно	
12.	Он влияет на изменение знаний об окружающем мире	
Итого (баллов)		
Итого (%), кол-во бал/кол-во вопр x 100% =		%

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Результаты первичного анкетирования

№	Испытуемый	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
1.	Ученик 1			+
2.	Ученик 2			+
3.	Ученик 3		+	
4.	Ученик 4		+	
5.	Ученик 5			+
6.	Ученик 6		+	
7.	Ученик 7		+	
8.	Ученик 8			+
9.	Ученик 9			+
10.	Ученик 10			+
11.	Ученик 11		+	
12.	Ученик 12	+		
13.	Ученик 13		+	
14.	Ученик 14		+	
15.	Ученик 15		+	
16.	Ученик 16		+	
17.	Ученик 17	+		
18.	Ученик 18	+		
	Итого:	3	9	6

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Сборник заданий – игр на уроках технологии

1. Урок – игра «Путешествие в страну «Карманию» 5 класс

Цель урока:

1. Научить на репродуктивном уровне обработке накладного кармана.
2. Развивать умение сравнивать, выделять главное, решать поставленную проблему.
3. Воспитывать трудолюбие, аккуратность, требовательность к себе.
4. Повышать общий уровень культуры через элементы релаксации (образцы классической музыки).

Задачи урока: познакомить с историческими сведениями о кармане, его роли в современной одежде, тренировать глазомер, приобщать к работе в коллективе, учить аккуратному выполнению швов.

Тип урока: урок усвоения нового материала.

Формы работы: фронтальная, индивидуальная, групповая.

Методы: объяснительно-иллюстративный, проблемно-поисковый, самостоятельная работа.

Сохраняющие здоровье технологии: ароматерапия, неформальное общение, музыкальная терапия, физкультминутка.

Оборудование:

Образцы обработанного кармана, опорные карты, швейные принадлежности, раскроенные карманы, образцы карманов различного кроя, образцы карманов изготовленных различными способами.

1. Организационный момент

1. Приветствие обучающихся.
2. Наличие учащихся в классе.

2. Актуализация знаний.

Проверка домашнего задания проводится в форме игры «Верю, не верю» (Учитель задает вопрос, если учащийся верит, то ставит знак «+» напротив вопроса, если не верит, то знак « - »).

Верите ли вы что...?

1. Фартук состоит из таких деталей как: нагрудник, нижняя часть, пояс, бретель, карман)? (+)

2. Боковые стороны нижней части фартука можно обработать швом вподгибку с закрытым срезом? (+)

3. Н.О. тянется больше? (-);

4. Н.О. на фартуке располагается вдоль? (+);

5. Раскрой деталей фартука осуществляется с лицевой стороны? (-);

Взаимопроверка работ

3. Подготовка к активному усвоению знаний.

Нам предстоит творческая командировка: путешествие в страну “Карманию”, где мы познакомимся с историей кармана, научимся его обрабатывать и узнаем о профессиях этой страны.

Прежде, чем мы отправимся в дорогу, давайте выясним, что же такое карман? (Ответы учащихся)

Да, это пришитый к одежде мешочек, для ношения мелких вещей и денег.

Итак, путешествие начинаем.

Открыли голубую страницу истории.



В далёком прошлом одежда не имела карманов, рубаха славян подпоясывалась так, чтобы получалось нечто вроде мешочка, на этой же странице мы видим уже сшитые специально мешочки для разной мелочи и денег, которые называли карманом. С появлением кармана возникли народные пословицы и поговорки о смысле которых, мы сейчас поговорим.

Слово “карман” в них имеет как прямой, так и переносный смысл.

“У Варвары всё в кармане”

“Считай деньги в своём кармане”

“Не надейся Роман на чужой карман”

“Из чужого кармана платить легко”

“Чего не досмотришь, то карманом доложишь”

“За словом в карман не лезет”.

(За каждый ответ учащийся получает жетон.)

Открываем желтую страницу истории.



Семнадцатый век. Дамы на поясах имеют украшенный карман для мелочей.

Век восемнадцатый. В женской и мужской одежде только к концу века появились карманы, изготовленные вместе с одеждой.

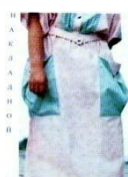
В девятнадцатом веке карманы широко применяются в мужской одежде, а в женской только к концу века в деловом костюме работающих дам появились карманы, как деталь кроя.

Открываем розовую страницу истории.



Двадцатый век. Век торжества одежды с карманами. Они везде: в рабочей, деловой, спортивной и нарядной одежде.

Карманы разные по способу изготовления: прорезные, в шве, подкройные, накладные.



По форме разнообразие накладных карманов огромно, об этом рассказывает нам зелёная страница истории и образцы, которые представлены на доске.

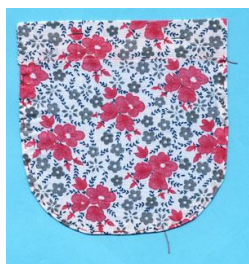
Открываем зелёную страницу



На этой же странице мы видим множество способов отделки накладных карманов: рюши, оборки, клапаны, тесьма, вышивка и т.д.

4. Усвоение новых знаний

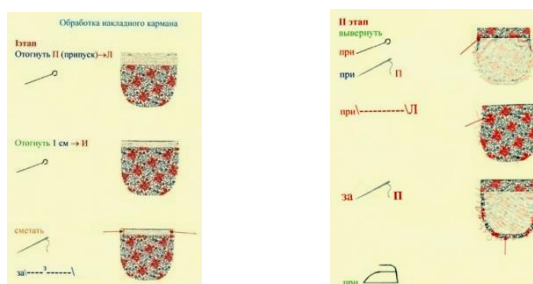
А теперь вернёмся к первой, голубой странице истории страны “Кармания”.



Это накладной карман. Как бы вы его обработали, чтобы он имел такой вид?

Ответы детей: “Подвернули припуск, прострочили, заметали припуск со всех сторон”. (Основные положения записываются на доске и составляется опорная карта обработки кармана)

Подробно расскажет нам об обработке накладного кармана жёлтая страница истории.



Физкультминутка

Буратино потянулся, раз нагнулся, два нагнулся

Руки в стороны развел, ключик видно не нашел

Чтобы ключик нам достать, надо на носочки встать.

5. Правила техники безопасности.

-Перед началом работы сдадим экзамен по технике безопасности, который принимать буду я, ваш экзаменатор.

-Сели шить мы за машину.

Держим ровно корпус, спину.

Пальцы – дальше от иголки,

Под косынки спрячем чёлки.

Давайте, повторим все вместе:

-Хранить булавки в определённом месте.

- Чтоб не болели зубы и живот,
- Не брать иголки и булавки в рот.

На стол кладу я ножницы

Кольцами к себе.

Передаю я ножницы

Кольцами к тебе.

Сомкнутыми ножницы должны лежать всегда.

Положишь их разомкнутыми – может быть беда.

Чтоб доска не задымилась и не загорелась вдруг,

На подставку, на подставку поскорей поставь утюг!

Проследи, чтобы подошва не касалась бы шнура.

Не оставь утюг включенным в кабинете до утра.

- Ваш экзамен принимаю и к работе допускаю.

(Выделенные фразы произносят дети.)

6. Практическая работа. Проводится в 2 этапа

1) обработка накладного кармана;

При обработке накладного кармана необходимо соблюдать следующие требования:

- Они должны быть одинакового размера и формы;
- Аккуратно обработан верхний срез и уголки;
- Хорошо приутюжены;

По инструкционной карте учащиеся выполняют карман для своего фартука.

2)соединение кармана с нижней частью фартука.

Требования:

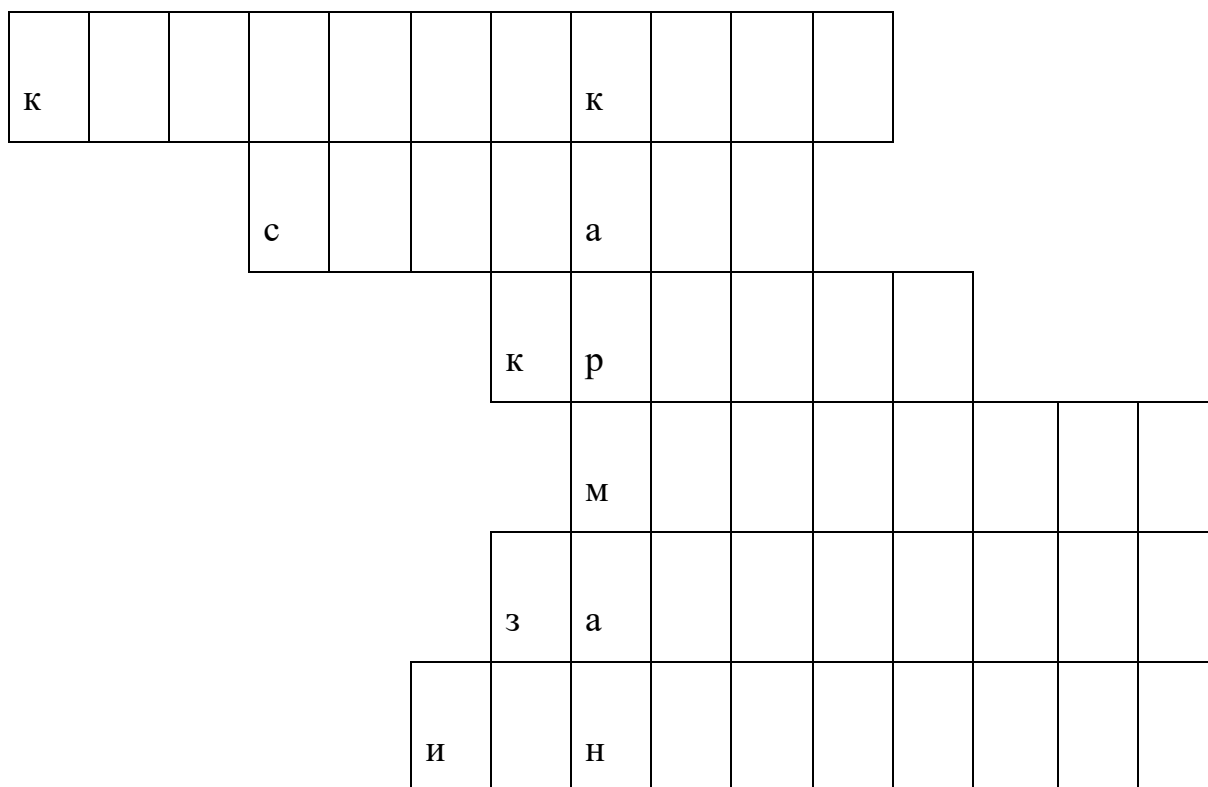
- симметричное расположение карманов;
- ширина накладного шва 0,1 – 0,2 см..

Во время работы учащиеся осуществляют самоконтроль и взаимоконтроль по проверке качества в соответствии с инструкционной картой.

Подведение итогов: демонстрация готовых фартуков.

Понравилось вам путешествие? – Да. Обратным билетом из путешествия будет зашифрованное в кроссворде слово, в выделенных клеточках.

Вам необходимо поделиться на две группы для отгадывания кроссворда.



1. Кто занимается техническим моделированием?
2. Что нужно сделать для временного соединения деталей?
3. Не осыпавшийся край ткани.
4. Создатель моделей одежды.
5. Кто снимает мерки, делает примерку, кроит?
6. Неяркая сторона набивной ткани.

Итак, мы вернулись из нашей командировки. И что нового и полезного мы узнали? – Ответы детей.

Подведение итогов урока. Выставление оценок.

2. Урок – квест для 5 класса по технологии
«Путешествие по стране мастеров»

Цели: Активизация знаний по предмету “Технология”, повышение технологической культуры, расширение кругозора.

Ход мероприятия

Ведущий:

Здравствуйте!

- Наш сегодняшний урок мы проведём в форме познавательно – развлекательного урока-квеста «Путешествие по стране мастеров».

- Я хочу представить вам членов жюри, которые помогут нам определить команду победителей. (Представление жюри).

- В первую очередь мы хотим ознакомить вас с правилами проведения игры:

1. Игра состоит из 3 этапов, каждый из которых будет оценен.

2. Вам предоставляется маршрутный лист с названиями станций, нахождение которых вы находите по названию. И чтобы начать квест, нам нужно создать команды, а создаем мы их с помощью жеребьёвки. (После создания команд, раздаются маршрутные листы (Приложение)).

1. Станция «Очумелые ручки»

Дети должны создать эмблему и название своей команды (Шаблоны предоставляются) (max.10 баллов)

2. Станция «Кухня без секретов»

Ведущий:

1. Для каждой команды будут читать вопросы, вам нужно главное на них правильно отвечать.

Конкурс оценивается по количеству правильных ответов: 1 ответ – 1 балл (10 баллов).

1. Самая большая ягода (арбуз)

2. Без чего не приготовишь уху(рыба)

3. Из чего получают изюм(виноград)

4. Дочка для игры в «дочки-матери» (кукла)

5. Итальянское всемирно известное блюдо (спагетти или пицца)

6. Любимая каша у англичан (овсянка)
7. Любимое лакомство обезьян (банан)
8. Она бывает кабачковая, баклажанная ,красная , черная (икра)
9. Лекарство для больного Карлсона (варенье)
10. Одежда для селедки (шуба)

Ведущий:

2. Конкурс «Борщ». Вам будут предоставлены овощи, из этих овощей вам нужно выбрать именно те, которые необходимы для приготовления борща и положить в кастрюлю. Правильно подобранные овощи вам также принесут 10 баллов. (макс. 20 баллов за станцию)

3. Станция «Найди словечко»

Ведущий:

1. Собрать слово «ПОВАРЁНОК» (8 баллов)
2. Отгадать загадки и дополнить пословицы. Вам читаются 6 загадок и 6 пословиц. За каждый правильный ответ вы получаете 1 балл, итого 12 баллов. (макс. 20 баллов за станцию)

Загадки:

Этими принадлежностями вы пользовались на уроках Технологии:

1. Шагает мастерица

По шелку да по ситцу

Как мал ее шажок!

Зовется он – стежок (Игла)

2. Держится подружка

за мое ушко,

стежкой одною

Век бежит за мною (игла с ниткой)

3. На пальце одном

Ведерком вверх дном (Наперсток)

4. Инструмент бывалый

не большой, не малый.

У него полно забот

Он и режет и стрижет (Ножницы)

5. На полянке шерстяной

пляшет тонконожка

Из-под туфельки стальной

Выползает стежка (швейная машина)

6. Черный Ивашка-

Деревянная рубашка,

Где носом поведет,

Там заметку кладет. (Карандаш)

Пословицы:

- 1) Хочешь есть калачи,(так не сиди на печи).
- 2) Сделал дело,(гуляй смело).
- 3) Терпение и труд(все перетрут.)
- 4) Делу – время,(а потехе – час).
- 5) Без труда(не вытацишь и рыбку из пруда).
- 6) Труд человека кормит,(а лень портит)

4. Станция «Королевство мастеров».

Подведение итогов. Награждение.

Наш праздник подошёл к концу и нам только остаётся подвести итоги и поблагодарить наших участников за интересную игру.

3. Игра - аукцион «Юный технолог»

1. Вспомните пословицы о труде
2. Назовите виды посуды.
3. Перечислите питательные вещества.
4. Перечислите правила техники безопасности при работе на кухне.
5. Что такое меню?

6. Как называется торт, названный в честь знаменитого французского полководца?

7. Перечислите чертежные инструменты необходимые учащимся при построении чертежей швейных изделий.

8. Какие линии чертежа знаете?

9. Какие сведения указывают в основной надписи?

10. Что необходимо измерить, чтобы построить чертёж?

11. Как называется линейка, которую используют для построения чертежей в масштабе?

12. Какую процедуру народная мудрость советует совершить семь раз, прежде чем один раз совершить другую процедуру?

13. Назовите последовательность изготовления швейного изделия.

14. Чем заканчивается изготовление любого швейного изделия.

15. Назовите, кто получил патент на производство швейных машин.

16. Как называется устройство с помощью которого швейная машина приводится в движение?

17. Перечислите виды декоративно-прикладного творчества.

18. Что такое вышивка?

19. Что такое «пейчворк»?

20. Перечислите виды волокон.

21. Что такое интерьер?

22. Назовите профессии, с которыми вы познакомились, изучая предмет «Технология».

23. Назовите авторов учебника «Технология».

4. Тема урока «Восхождение на пик «Знаю-делаю», 5 класс

Цели урока:

А) Повторение и закрепление знаний учащихся по модулям «Элементы материаловедения» и «Элементы машиноведения».

Б) Закрепление умений учащихся по заправке ниток в швейную машину, по определению сторон ткани, долевой нити.

В) Формирование познавательного интереса к содержанию темы.

Г) Развитие организационных умений, умения работать в группе, бесконфликтного общения.

Д) Воспитание аккуратности в работе, старательности, самостоятельности.

Тип урока: по применению новых знаний и умений

Форма проведения: игровая

Оборудование урока и материалы:

1. Карточки-задания
2. Маршрутные листы
3. Шаблоны для выполнения аппликации
4. Клей, ножницы, цветные карандаши.
5. Лоскутки тканей

Ход урока

1. Организационный момент
2. Мотивация учащихся, актуализация знаний.

Вопрос учащимся:

Что вы должны уметь и знать, чтобы спроектировать швейное изделие?

Ответы: разбираться в тканях, знать устройство швейной машины и уметь заправлять верхнюю и нижнюю нитку, уметь работать на швейной машине, уметь строить чертежи и снимать мерки, уметь изменять чертежи.

3. Исходя из этого, тема урока: «Восхождение на пик «Знаю-делаю»

Цель урока: повторение, закрепление полученных знаний в практической деятельности.

4. Ход урока –

Игровое поле состоит из красочного планшета, на котором изображен горный пейзаж с нанесенным на него маршрутом восхождения и привалами. Привалы пронумерованы (7 штук). Старт обозначен флажком. Сбоку на планшете находятся карманы, на которых написаны названия привалов: «Составные части машины», «Верхняя нитка», «Шпульный колпачок», «Детали швейной машины», «Нижняя нитка», «Загадочные лоскутки», «Поле чудес», «Знаю - делаю». В эти карманы помещены карточки с заданиями для каждого привала.

Учащиеся разбиваются на 3 команды и выбирают капитана. Капитанам выдаются маршрутные карты. На картах написано передвижение команды по маршруту. Выполнив первое задание, команда передвигается дальше.

Игра состоит из двух частей: теоретической (вопросы по материаловедению и машиноведению) и практической (выполнение аппликации из тканей).

За каждый правильный ответ получаете 1 балл.

Привал «Составные части швейной машины»

Посмотрите на рисунок, где изображена швейная машина и номера составных частей.

Подбираете наименование составных частей из списка и ставите соответствующий номер в маршрутном листе.

Время проведения 5 минут.

Привал «Верхняя нитка»

В задании девять пунктов. Вам необходимо вспомнить с чего начинается и в какой последовательности производится заправка верхней нити. В задании все перепутано. Вам необходимо на маршрутном листе поставить соответствующий номер заправки.

Время проведения 6 минут.

Привал «Шпульный колпачок»

Поставьте на рисунке в кружочках соответствующие номера конструктивных элементов шпульного колпачка из списка.

Привал «Детали швейной машины»

Слева на карточке есть рисунок, где все цифры проставлены. На маршрутном листе вы пишете названия конструктивных элементов.

Привал «Нижняя нитка»

Это задание аналогично привалу «Верхняя нитка».

Привал «Загадочные лоскутки»

Вспомните и найдите лоскут ткани соответствующий ее характеристике.

Образцы приклеены только по верхнему краю, что позволяет рассматривать их с обратной стороны, около каждого стоит порядковый номер.

Привал «Поле чудес»

Команда получает лист с сеткой кроссворда. Его необходимо решить за 10 минут.

Привал «Знаю-делаю»

Проверяется использование полученных знаний в практической деятельности. Учащимся необходимо выполнить аппликацию из тканей и подписать название тканей растительного происхождения.

На работу отводится 20 минут, оценивается в 10 баллов.

При выполнении задания не забывать о технике безопасности при работе с ножницами!

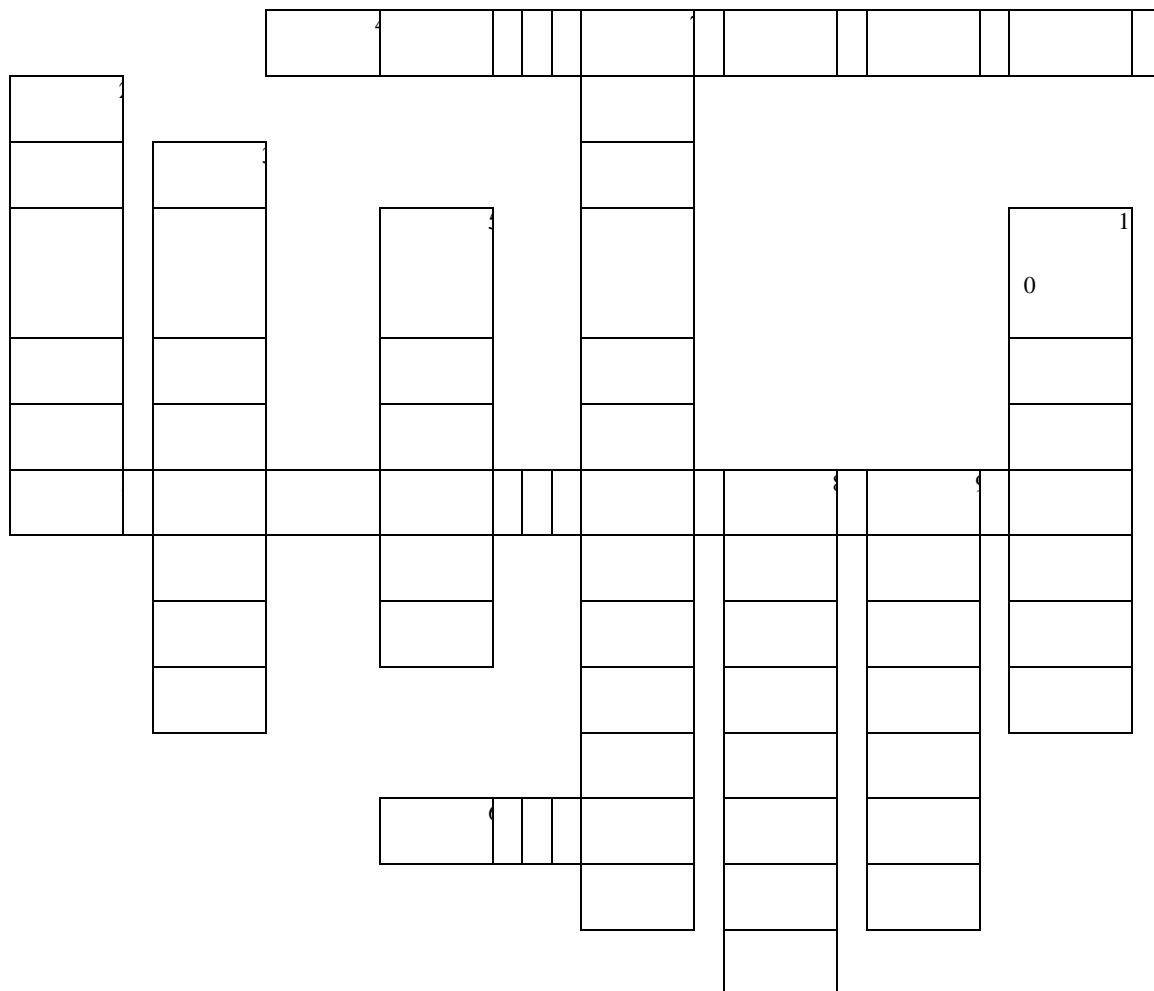
5. Подведение итогов игры.

Пока учащиеся выполняют аппликацию, учитель проверяет маршрутные листы команд и подводит результаты за теоретическую часть. За работу выставляется общая оценка команде по количеству набранных баллов.

6. Уборка рабочих мест.

5. Кроссворд по теме «Конструирование и моделирование фартука»

5 класс



По горизонтали:

- 1- Процесс построения чертежа швейного изделия по меркам.
- 4 – Лента, которой снимают мерки.
- 6 – Основные размеры фигуры человека, полученные путём её измерения.

По вертикали:

- 2- Рабочая одежда
- 3- Чертёжный инструмент.

5 – Графическое изображение швейного изделия на бумаге.

7 – Процесс изменения чертежа в соответствии с выбранной моделью.

8 – Чертёж швейного изделия, вырезанный из бумаги.

9 – Режущий инструмент для обработки бумаги, ткани.

10– Чертёжный инструмент, помогающий проводить прямые линии.

6. Урок-путешествие "Путешествие по Тканевому морю"

Цель урока: Научить определять направления нитей основы и утка, лицевую и изнаночную стороны тканей;

Систематизировать и дополнить знания учащихся, полученные на уроках технологии о тканях, их изготовлении;

Задачи:

Образовательная – формировать представление о ткани как о двух системах нитей; способствовать формированию и развитию трудовых и эстетических качеств личности, формированию и развитию самостоятельности.

Развивающая – развивать мыслительные способности, умение сравнивать и делать выводы, активизировать познавательную деятельность учащихся на уроках технологии.

Воспитательная – способствовать развитию интереса к предмету; воспитывать самостоятельность учащихся при проведении практической работы; прививать качества аккуратности и собранности при выполнении практической работы.

Практическая – научить определять направление нити основы, лицевую и изнаночную стороны ткани.

Методы обучения:

- словесные: беседа, загадки, вопросы;
- наглядно-иллюстративные: слайды, образцы тканей;
- практические: самостоятельные работы учащихся по изучению

направления нитей основы и утка, по определению лицевой и изнаночной сторон ткани.

Методическое оснащение урока:

- инструменты и приспособления: ручки, тетради, лупа, игла, клей;
- материалы: образцы тканей.

Дидактическое обеспечение:

- презентация;
- карточки-задания для контроля знаний учащихся.

Форма организации деятельности учащихся:

- индивидуальная, работа в парах.

Тип урока:

- комбинированный: урок проверки знаний и приобретения учащимися новых знаний;
- урок-путешествие.

План-конспект урока

Ход урока

I. Организационный момент:

- приветствие учащихся;
- проверка готовности к уроку;
- настрой учащихся на урок:

Быстро глазки поднимите,

На меня вы посмотрите.

Вместе дружно улыбнемся,

Вместе дружно посмеемся.

Для девочек звенит звонок,

Мы начинаем наш урок!

II. Повторение пройденного материала.

Вступительное слово учителя технологии:

Дорогие, девочки! Сегодня у нас необычный урок, мы проведем его в виде урока-путешествия. Я не ошибусь, если скажу, что каждый из нас

любит путешествовать. На каких видах транспорта можно путешествовать? Слайд 1. Сегодня же я предлагаю отправиться на теплоходе по морю. А какие моря вы знаете?

Молодцы! Но, к сожалению, море, по которому мы будем путешествовать, нет на карте, но пусть оно будет нашей мечтой, выдумкой, фантазией.

Сегодня здесь мы собрались

Чтобы отправиться в круиз

Слайд 2. Мы будем с вами плыть по ТКАНЕВОМУ МОРЮ. А почему мы его так назвали? Может, мне кто-то скажет?

Давайте на миг представим, что мы на палубе теплохода, с вашего разрешения я буду капитаном теплохода, вы – юнгами. Слайд 3. Девизом путешествия возьмем такие слова (прочитаем хором):

Кто ничего не замечает,

Тот ничего не изучает.

Кто ничего не изучает,

Тот вечно хнычет и скучает. Вы согласны?

Итак, отдать швартовы!

Впереди вас ждут новые открытия, поэтому неизвестные факты вы должны записать в “бортовом журнале”, то есть в своих рабочих тетрадях.

Чтобы наше путешествие было успешным, мы не сели на мель и не разбились о скалы нам необходимо повторить пройденный материал. Так что будьте внимательны, вспомните все, что вы знаете о волокнах, тканях, их изготовлении. Ткань – основной материал для изготовления одежды, нательного белья, головных уборов, постельного и столового белья. Широко используются ткани в производстве обуви, мягкой мебели, портьер, занавесей, платков, пледов, зонтов, хозяйственных сумок и других предметов домашнего обихода.

Ветер по морю гуляет

И кораблик подгоняет,

Он бежит себе в волнах

На раздутых парусах.

Скажите, кто эти строки написал, и из какого они произведения?

Молодцы!

Впереди я вижу остров, он называется “Загадкино”, давайте погуляем по нему. На этом острове вы должны будете отгадать загадки, ответить на разные вопросы, иначе следовать дальше наш теплоход не сможет. Просьба: не забудьте свои знания на теплоходе.

И так внимательно слушаем загадки:

Слайд 4,5.

1. Я кустарник не простой, цвету красиво я весной.

Когда созрею - соберёте, но...

В коробочках найдете не семена, а волокно. (Хлопок)

Слайд 6,7. 2. На стеблях белеют чашки, в них и нитки, и рубашки. (Хлопок)

Слайд 8,9. 3. В высоком дворце

Маленькие ларцы.

Кто их открывает,

Белое золото добывает. (Хлопок)

Слайд 10,11. 4. Топили, колотили,

Мяли, трепали,

Рвали, крутили, ткали,

На стол постилали. (Лен)

Слайд 12,13. 5. Голубой глазок, золотой стебелёк,

Скромный на вид, на весь мир знаменит,

Кормит, одевает и дом украшает. (Лен)

Слайд 14,15. 6. Долго я на поле рос, в августе меня скосили, хорошо в снопах сушили.

На фабрике меня трепали, а потом еще чесали,

И на прядочки делили, каждую из них скрутили,

Что же это за процесс, что вы получили? (прядение, пряжу льна)

Отгадав загадки, мы можем сделать вывод, что на прошлом занятии мы познакомились с волокнами растительного происхождения. Это лен и хлопок.

Загадки мы с вами отгадали. А теперь давайте покажите мне, как хорошо вы знаете процесс изготовления и отделку тканей. Проведем в виде блицтурнира. Блицтурнир – я задаю вопросы, а вы быстро отвечайте. (Блиц – в переводе означает быстро).

Слайд 16. - Назовите этапы производства ткани. (Прядение – ткачество – отделка ткани).

- из чего ткют ткани?
- из чего получают нити?
- что такое прядение?
- что такое ткачество?
- что такое кромка?
- какие виды тканей по способу отделки вы знаете?
- как получают гладкокрашеную ткань?
- как получают печатную ткань?
- как получают пестротканую ткань?

Молодцы! И с этим заданием справились!

У вас на столах лежат карточки с заданием. Работа в парах.

Слайд 17. Задание №1: перед вами шесть образцов ткани, нужно определить и написать какие это ткани, в зависимости от вида отделки ткани (гладкокрашенные, печатные, пестротканые).

Задание №2: определить лицевую сторону ткани по яркости рисунка, по ворсу, по блеску.

Самостоятельная работа учащихся (5 минут)

Учитель технологии:- Итак, практическую работу вы выполнили. Давайте проверим, насколько правильно выполнили задание и оценим его.

Молодцы девочки! Вы хорошо научились определять лицевую и изнаночную стороны ткани и не растерялись.

На острове «Загадкино» вы справились со всеми заданиями, показали хорошие знания и мы можем плыть дальше.

III. Изучение нового материала.

Слайд 18. Впереди я вижу остров, он называется «Открытый». Наш теплоход входит в бухту острова. Давайте погуляем по нему и поближе познакомимся с отличительными признаками нитей основы и утка и их свойствами. Как мы с вами уже знаем, что ткань получают путем переплетения ниток. (Слайд 19). Если мы посмотрим на ткацкий станок, то увидим, что одни нити натянуты. Их называют основа. А другая нитка, которую называют уток, бежит между натянутых нитей. Натянутые нити или нити утка. (Основа – нить, идущая вдоль ткани. Уток – нить, идущая поперек ткани. Кромка – не осыпающийся край ткани.) Вот такая нехитрая наука!

(Слайд 20). Лабораторно-практическая работа «Изучение отличительных признаков нитей основы и утка» (работа в тетрадях)

Материалы, инструменты, приспособления: образец ткани, ножницы, лупа, клей, иголка.

Порядок выполнения работы

1. Из образца ткани с двух сторон выдерните нити, как показано на рисунке, и рассмотрите образец в лупу.

Тонкие нити - это нити основы, их называют долевыми нитями. Толстые и пушистые – нити утка, или поперечные нити.

2. Возьмите две нити - нить основы и нить утка - и исследуйте их структуру и свойства:

а) рассмотрите нити в лупу и отметьте их толщину (тонину), равномерность по толщине, крутку (сильно или слабо скручены), гладкость или пушистость;

б) определите на ощупь, какая нить мягкая, а какая жесткая;

в) определите прочность каждой нити, растягивая каждую из них.

3. Составьте отчет о проделанной работе: приклейте образцы нитей в таблицу и заполните таблицу.

Характеристика нити	Нить основы	Нить утка
	Образец	Образец
Толщина (тонина)		
Кругка		
Равномерность по толщине		
Гладкость		
Мягкость		
Прочность		

(Слайд 21) – ответ.

Вывод: нить основы – тонкая, гладкая, равномерная по толщине, сильно скрученная, плотная, жесткая, прочная.

Нить утка – толстая, пушистая, неравномерная по толщине, слабо скрученная, рыхлая, мягкая, менее прочная, чем нить основы.

Мы справились и с этим заданием.

IV. Практическая часть урока:

(Слайд 22).

Команда и пассажиры в полном составе

Отправляемся в путешествие далее

Путь лежит на остров «Практический»

Просьба не забудьте на теплоходе инструменты, тетради, письменные принадлежности.

Учитель технологии: - А теперь выполним практическую работу «Определение в ткани направления нитей основы и утка» (слайд 23).

Материалы, инструменты, приспособления: образцы ткани с кромкой и без неё, лупа.

Порядок выполнения работы

1. Возьмите образец ткани с кромкой и определите направление нитей основы (долевой) и утка (поперечной).
2. Растягивая образец по направлению нитей основы и утка, определите, в каком направлении ткань растягивается больше.
3. Резко растягивая ткань (с хлопком), определите, в каком направлении звук будет звонким, а в каком – глухим.
4. Рассматривая образец ткани в лупу, определите направление нитей основы и утка по их виду - толщине и гладкости.
5. Возьмите образец ткани без кромки и по изученным признакам определите направление нитей основы и утка.
6. Составьте отчет о проделанной работе, заполнив таблицу

Направление нити	По степени растяжения (растягивается больше или меньше)	По кромке (вдоль или поперек)	По звуку (при резком растяжении: звонкий или глухой)	По виду нити	
				Толщина (толстая или тонкая)	Гладкость (гладкая или пушистая)

Нить основы					
Нить утка					

Слайд 24 – ответ, проверка таблицы.

Вывод: направление нитей основы и утка в ткани можно определить по следующим признакам:

- а) нить основы (долевая) проходит в ткани параллельно кромке.
- б) в ткани растяжимость по основной нити меньше, чем по уточной.
- в) при резком растяжении ткани более звонкий звук характеризует направление основной нити.

- А как вы думайте, для чего нужны данные знания? Зачем мы должны уметь определять нить основы и утка?

- Вы не устали? Наше путешествие подходит к концу. Осталась всего одна остановка. Готовы? Поплыли!

V. Закрепление материала

На горизонте я вижу залив «Умка». Как вы думайте, почему он так называется?

Слайд 25.

1. Я вдоль ткани хожу,
А мой братец – поперек (Основа и уток)

2. Чтобы ткань не осыпалась, я по краю прохожу.

Долевую нить на ткани вам легко я укажу. (Кромка)

Я ниточка пушистая и слегка волнистая,

Вверх вниз как уточка ныряю, ткать ткани помогаю.

Если взять и потянуть, меня можно растянуть.

Всегда встречаюсь с кромкой, а звук глухой – не звонкий. (Нить утка)

Я стройная красавица, натянута и скручена.

Захочешь растянуть меня, вряд ли, что получится.

Иду я рядом с кромкой, а звук – послушай – звонкий. (Нить основы)

Учитель: Слайд 26, 27. Среди букв в представленной таблице отыщите ответы на вопросы. Слова могут ломаться, читаться справа налево, но не по диагонали.

Вопросы:

1. Материал, изготовленный путем переплетения пряжи или нитей. (Ткань)
2. Гибкое, прочное тело, длина которого во много раз больше, чем поперечный размер. (Волокно)
3. Южное растение, из плодов которого получают волокно. (Хлопок)
4. Однолетнее травянистое растение, из стебля которого получают волокно. (Лен)
5. Совокупность операций, в результате которых при переплетении нитей основы и утка получают ткань. (Ткачество)
6. Тонкая нить, выработанная из коротких волокон путем их скручивания и предназначенная для производства тканей, швейных ниток, трикотажа. (Пряжа)
7. Нити, идущие вдоль ткани. (Основа)
8. Поперечные нити в ткани. (Уток)

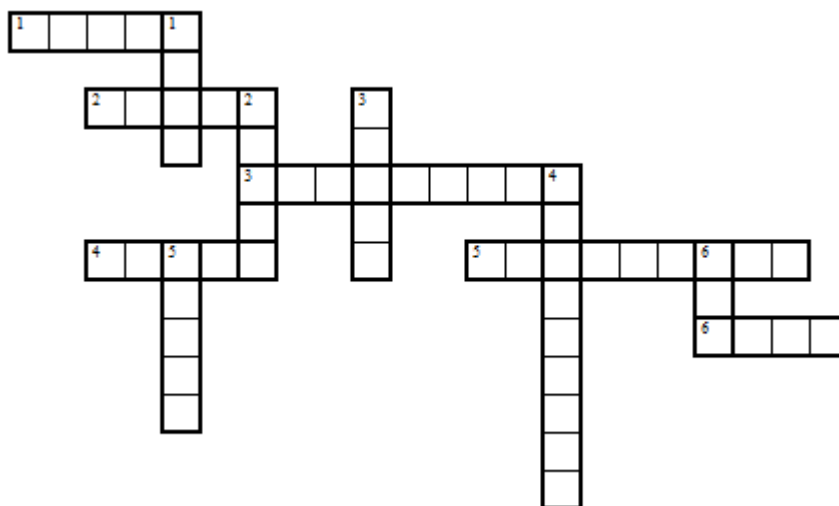
VI. Заключительная часть урока, рефлексия урока:

Учитель технологии: Слайд 28. - Вот и подошло к концу наше путешествие.

Подошел к концу и наш урок. Вам понравилось? А что нового вы узнали на уроке? Вы показали хорошие знания по материаловедению, справились с практической работой (если есть недостатки – показать и назвать какие). В общем, все было как в хорошем путешествии. Хочу вас порадовать, я некоторых юнг перевожу в матросы, то есть ставлю за практическую работу оценку «пять»..., «4» получили..., «3» получили...

Слайд 29. Спасибо за урок!

6. Кроссворд



По горизонтали:

1. Продукт из кобыльего молока?
2. Листовой овощ или холодное блюдо?
3. Древняя пирушка, а в наши дни научная конференция?
4. Назовите плод - семи злаков?
5. Общее название свеклы, моркови, репы?
6. Традиционный русский напиток?

По вертикали:

1. Что за продукт, о котором говорят “в воде родилась, а воды боится”?
2. Полуфабрикат для хлебных и мучных кондитерских изделий?
3. Русская народная сказка об удачливом овощеведе?
4. За разглашение секрета, какого лакомства кондитеру короля Карла Австрийского грозила смертная казнь?
5. Самый ранний овощ, корнеплод?
6. Едкий, но очень полезный овощ?