



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

ЕСТЕСТВЕННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ  
КАФЕДРА ТЕХНОЛОГИИ И ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ  
ДИСЦИПЛИН

**Развитие познавательного интереса на уроках технологии с  
применением дидактических игр**

**Выпускная квалификационная работа  
по направлению 44.03.01 «Педагогическое образование»**

**Направленность программы бакалавриата  
«Технология»**

Форма обучения заочная

Проверка на объем заимствований:

66,62 % авторского текста

Работа Хайрзаманова Альбина к защите

«01» сентябрь 2022 г.

Зав.кафедрой П. П. П.

ФИО

Выполнил(а):

Студент(ка) группы ЗФ-501-060-5-1

Хайрзаманова Альбина

Мавлитдиновна

Кауф

Научный руководитель:

кандидат психологических наук,

доцент

Кирсанов Вячеслав Михайлович

Челябинск

2022 год

## Содержание

<b>ВВЕДЕНИЕ</b>	2
<b>ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ С ПРИМЕНЕНИЕМ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР</b>	5
1.1 Понятие «познавательный интерес» в педагогике	5
1.2 Развитие познавательного интереса на уроках технологии	9
<b>ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ</b>	24
<b>ГЛАВА 2. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ОБОСНОВАНИЕ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ С ПРИМЕНЕНИЕМ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР</b>	25
2.1 Цель, задачи и организация опытно-экспериментальной работы	25
2.2 Проведение формирующего этапа опытно-экспериментальной работы	32
2.3 Результаты опытно-экспериментальной работы	35
<b>ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ</b>	39
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b>	40
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ</b>	41
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 1</b>	44
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 2</b>	45
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 3</b>	46

## ВВЕДЕНИЕ

Интерес – это реальная причина действий, ощущаемая человеком как особо важная. Он является одним из постоянных сильнодействующих мотивов деятельности. Интерес можно определить, как положительное оценочное отношение субъекта к его деятельности.

Вопросы развития познавательного интереса освещены в работах Ю.К. Бабанского, А.Н. Леонтьева, Н.Г. Морозовой, С.А. Рубинштейна, Г.И. Щукиной и др.

Можно определить познавательный интерес как избирательную направленность личности на предметы и явления окружающей действительности. Эта направленность характеризуется постоянным стремлением к познанию, к новым, более полным и глубоким знаниям.

Г.И. Щукина, занимавшаяся исследованием познавательного интереса в педагогике, определяет его следующим образом: «познавательный интерес выступает перед нами как избирательная направленность личности, обращенная к области познания, к ее предметной стороне и самому процессу овладения знаниями» [3].

Интерес выступает как важная личностная характеристика учащегося и как интегральное познавательно-эмоциональное отношение его к учению.

В образовательной области «Технология» используются различные методы и приёмы стимулирования познавательного интереса. Одними из наиболее эффективных являются методы игрового обучения.

Игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека. Вот почему игровые методы находят все большее применение в современном образовательном процессе общеобразовательных школ и учреждение профессионального образования.

Одним из наиболее часто применяемых в учебной практике видов педагогических игр являются дидактические игры, организуемые для решения учебной задачи. Сущность дидактических игр состоит в том, что учащиеся решают умственные задачи, которые предлагаются им в занимательной игровой форме, самостоятельно находят правильные решения, преодолевая при этом значительные трудности. Учащиеся воспринимают умственную задачу, как игровую, практическую и это способствует повышению умственной активности.

Дидактическая игра является коллективной, целенаправленной учебной деятельностью, в которой каждый участник и команда в целом объединены главной задачей и ориентируют своё поведение на выигрыш.

Проблема состоит в выявлении эффективных способов применения дидактических игр с целью развития познавательной активности у учащихся на уроках технологии.

Выявленная проблема определила актуальность темы исследования «Развитие познавательного интереса на уроках технологии с применением дидактических игр».

Цель исследования – выявить влияние дидактических игр на познавательное развитие учащихся на уроках технологии.

Объект исследования – учебно-воспитательный процесс на уроках технологии.

Предмет исследования – дидактическая игра, как способ развития познавательной активности на уроках технологии.

Гипотеза исследования: развитие познавательной активности на уроках технологии будет успешным при условии, если одним из ведущих средств обучения будет дидактическая игра.

Задачи исследования:

1. Изучение и анализ психолого-педагогической литературы по теме исследования.

2. Раскрыть содержание понятий «познавательный интерес», «дидактическая игра».

3. Определить формы и методы развития познавательного интереса на уроках технологии.

4. Исследовать влияние дидактических игр на развитие познавательной активности на уроках технологии.

База исследования: МОУ «Бажикаевская СОШ».

Методы исследования: изучение и анализ научно-методических источников, педагогическое наблюдение, педагогический эксперимент, методы математической статистики.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения, списка используемых источников.

# **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ С ПРИМЕНЕНИЕМ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР**

## **1.1 Понятие «познавательный интерес» в педагогике**

Под познавательным интересом зачастую понимают различные состояния человека, всего лишь объединенные позитивной направленностью к его деятельности: увлечения, склонности, любопытство и др. В научной литературе, освещающей данную проблему, можно встретить разнообразные толкования этого понятия. Так, например, И.Ф. Харламов под познавательным интересом понимает «эмоционально окрашенную потребность, прошедшую стадию мотивации и придающую деятельности человека увлекательный характер».

С точки зрения Г.И. Щукиной, познавательный интерес – это избирательная направленность личности, обращенная к области познания, к ее предметной стороне и самому процессу овладения знаниями. Такого же взгляда на познавательный интерес придерживается и Н.Ф. Добрынин.

Однако в науке есть толкования данного понятия, имеющие более широкий смысл. По мнению Н.Г. Морозовой, познавательный интерес – это активное эмоционально-познавательное отношение человека к миру.

Таким образом, можно сделать вывод, что для большинства авторов познавательный интерес – это активная избирательная направленность личности к окружающему миру. Процесс его формирования и развития возможен только в деятельности и прежде всего в учении.

Формирование познавательных интересов в обучении может происходить по двум основным направлениям: отбор соответствующего содержания учебных предметов и собственно организация познавательной

деятельности учащихся.

Мы убедились, что авторы определяют познавательный интерес с различных позиций, не противореча друг другу, подчеркивая разные грани этого феномена. Чаще всего авторы связывают познавательный интерес с преобладанием положительных эмоций к деятельности, с мотивации к ней, с потребностью познать предметы и явления окружающего мира.

В результате критического анализа психолого-педагогической литературы по проблеме исследования мы выявили следующие особенности познавательного интереса:

1. Прежде всего он выражается в стремлении человека узнать новое, неизвестное и непонятное о качествах, свойствах предметов и явлений действительности, в желании понять их суть, найти имеющиеся между ними отношения и связи.

2. Между уровнем развития познавательного интереса и приобретением человеком знаний об окружающем мире существует определенная взаимосвязь. Так, с одной стороны, благодаря познавательному интересу у ребенка значительно расширяется кругозор, с другой – этот процесс невозможен без приобретения новых знаний, которые представляют собой важнейший «строительный материал», являющийся фундаментом развития познавательного интереса. Поэтому «прочные» знания – это не просто основа активности учащегося, они способствуют проявлению живого интереса к действительности. Становится ясным, что под влиянием познавательного интереса его знания становятся более глубокими, яркими, образными.

3. Познавательный интерес активизирует различные психические процессы: восприятие, внимание, память, воображение. Это, в свою очередь, отражается на способах приобретения, хранения, использования ребенком знаний об окружающем мире. Так, например, при наличии интереса восприятие учащегося предметов, явлений окружающего мира становится более полным, точным. Он легче и точнее запоминает

интересный материал, быстро и образно его воспроизводит.

4. Чем обширнее кругозор учащегося, тем больше развит у него и познавательный интерес, так как условием его возникновения является установление связи между имеющимся опытом и вновь приобретенными знаниями, нахождение в привычном, хорошо знакомом предмете новых сторон, свойств, отношений.

Познавательный интерес отражает избирательную направленность учащегося, обращенную не только к познанию самого предмета. Познавательный интерес должен стимулировать на проявления активности именно в процессе деятельности по познанию конкретного предмета.

В современных исследованиях представлены также различные компоненты структуры познавательного интереса.

Так, в исследованиях Г.И. Щукиной рассматриваются содержательные компоненты познавательного интереса. К ним относятся:

- эмоциональный компонент, характеризуемый положительным отношением к деятельности, к процессу деятельности и наиболее ярко проявляющийся во время взаимодействия с другим человеком (например, оказание помощи, проявление заинтересованности, положительных эмоций в ходе совместной деятельности с взрослым и со сверстниками);
- интеллектуальный компонент, связанный с развитием операций мышления (анализа, синтеза, обобщения, сравнения, классификации);
- регулятивный компонент, который отражает устремления, целенаправленность, преодоление трудностей, принятие решений, сосредоточенность внимания, отношение к результатам деятельности, развитие рефлексивных способностей, связанных с самооценкой и самоконтролем в ходе деятельности;
- творческий компонент, который выражается в самостоятельном переносе ранее усвоенных способов деятельности в новую ситуацию комбинированием ранее известных способов деятельности в новые виды деятельности, проявлением способности к оригинальной мыслительной

деятельности. Творчество в ходе совместной деятельности взрослого и ребенка способствует проявлению фантазии, отражению в деятельности впечатлений из прошлого опыта, определению перспектив решения поставленных задач в других условиях, на другом материале.

Кроме того, Г.И. Щукиной принадлежит идея о том, что познавательный интерес в своем развитии проходит последовательные стадии: любопытство, любознательность, собственно познавательный интерес, теоретический интерес. Подчеркнем, что идею автора разделяют не все исследователи, так как данные стадии выделяются чисто условно, однако следует отметить тот факт, что наиболее характерные стадии-признаки остаются общепризнанными. Охарактеризуем некоторые из них.

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.

Любознательность – ценное состояние личности, отличающееся стремлением человека проникнуть за пределы увиденного. На этой стадии интереса чаще всего ребенком проявляются такие эмоции, как удивление, радость познания, удовлетворённость деятельностью. Сущность любознательности заключается в возникновении загадок и их расшифровке 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. Неоднократно установлен факт о том, что любознательные люди равнодушны к миру, они всегда находятся в состоянии поиска чего-то нового, неизведанного.

Таким образом, рассмотрев различные точки зрения исследователей по определению сущности познавательного интереса, его структуры и основных признаках, мы пришли к следующему выводу. Познавательный интерес отличается от любых других педагогических феноменов познавательной активностью, явной избирательной направленностью на конкретный предмет, ценной мотивацией, в которой главное место занимают познавательные мотивы. Познавательный интерес способствует развитию умений учащегося выявлять закономерности и устанавливать связи между предметами познания.

## 1.2 Развитие познавательного интереса на уроках технологии

Творчество можно охарактеризовать как комплексное явление, высшая форма человеческой деятельности. Творчество не может существовать без деятельности. Именно трудовая деятельность способствует развитию у учащихся таких важных качеств, как трудолюбие, усидчивость, настойчивость, любознательность, целеустремленность, самостоятельность. Развитие личности происходит исключительно при формировании учебной деятельности. Положительный результат в данном случае напрямую зависит от непосредственной активности самих учащихся (понимание учебной задачи, овладение способами активного усвоения, овладение способами самоконтроля). Необходимо сформировать среди учащихся чувство самостоятельности при переходе от одного компонента учебной деятельности к другим. Таким образом, складывается самоорганизация деятельности. Для достижения этой цели оптимальным вариантом является урок технологии.

На уроках технологии все элементы учебной деятельности

(планирование, ориентирование в задании, преобразование, оценка продукта деятельности и т.д.) предстают перед учащимся в наглядном виде и тем самым становятся более понятными. Каждый урок характеризуется формированием новых творческих способностей. Для формирования творческих способностей в школьном возрасте, необходимо постоянно создавать ситуацию творческой, учебной деятельности, способствующей раскрытию и развитию природных данных. Творческие способности формируются в процессе деятельности. Залогом развития творчества является возникновение новых идей, которые формируются в процессе появления новой информации. Для возникновения новой информации или совершения новых действий необходима опора на старые данные и источники.

Чтобы учащиеся начали творчески применять полученные ими ранее знания, необходимо, чтобы они испытывали потребность в предложенной им деятельности. Для этого необходима мотивация, развитие интереса к осуществлению деятельности. Относительно предмета технологии, мотивация к совершению деятельности наступает при непосредственной демонстрации изделия [2].

Вместе с преподавателем технологии, учащиеся на уроках решают две основные задачи данного предмета – это формирование и развитие чувства прекрасного, а также формирование индивидуальных вкусов. Занятия по технологии помогают развивать творческие способности каждого ученика, а также способствуют развитию зрительного анализа. Также учащиеся совершенствуют навыки по выполнению работ из различных материалов, учатся самостоятельно изготавливать полезные и нужные в повседневной жизни изделия, сувениры, украшать их.

Основной формой организации обучения образовательной области «Технология» является урок, который характеризуется как логически законченный и целостный этап учебно-воспитательного процесса. Качество урока находится в непосредственной зависимости от цели и

содержания урока, а также от методов и организации данного процесса.

Учебный предмет «Технология» вносит весомый вклад в формирование УУД и ЗУН школьника:

Личностные:

- проявлять доброжелательность, внимательность, помощь;
- выражать положительное отношение к процессу познания (проявлять внимание, удивление, желание больше узнать);
- применять правила делового сотрудничества (считаться с мнением другого человека).

Регулятивные:

- выстраивать последовательность необходимых операций;
- осуществлять итоговый контроль, анализировать собственную работу.

Познавательные:

- выявлять особенности разных объектов в процессе их рассматривания;
- анализировать дополнительную информацию.

Коммуникативные:

- характеризовать качество и признаки объекта;
- приводить убедительные доказательства;
- развивать умение общаться, взаимодействовать с людьми (особенно при КТД).

В основе курса «технология» лежит предметно-практическая деятельность, в результате чего наиболее полно и четко усваивается сложная информация, которая в дальнейшем используется при решении учебных и поисково-творческих задач [6].

Учащиеся учатся:

- находить необходимую для выполнения работы информацию.
- анализировать предлагаемую информацию (образцы изделий, простейшие чертежи, рисунки, модели);

- сравнивать, характеризовать и оценивать возможность ее использования в собственной деятельности;
- анализировать устройство изделия;
- выполнять моделирование, работать с моделями [10].

Особое место среди требований к проведениям уроков по технологии занимает изучение правил техники безопасности, а также обеспечение безопасных условий для учебной деятельности учеников. Любой инструмент представляет серьезную опасность и может стать причиной травматизма во время урока. Риск нанесения увечий возрастает при том условии, что большинство уроков технологии представляют собой самостоятельную деятельность учащихся. Задачей учителя в данном случае является комплексный контроль за деятельностью детей на уроке.

Вместе с тем к каждому уроку предъявляются следующие требования:

- соответствие учебного материала урока учебной программе;
- четкость дидактической цели.

От определения целей урока зависит его организация, объем содержания, выбор методов и средств обучения и воспитания учащихся. Обычно в процессе одного урока решается несколько дидактических задач, их решение и является целью занятия. Одна из этих задач может быть доминирующей и может влиять на ход урока.

Единство образовательных, воспитательных, развивающих целей урока. На каждом этапе учебно-воспитательной деятельности педагога учитывается индивидуальный подход к каждому ученику. При планировании урока необходимо обозначить воспитательные задачи и анонсировать эмоциональное восприятие учебного материала.

Правильный подбор учебного материала. Учебный материал для каждого урока должен соответствовать не только возрастным особенностям учащихся и материальной базе кабинета, но и поставленным целям и задачам урока. Также учитывается уровень сложности, например,

изготовления какого-либо объекта трудовой деятельности. При подборе материала педагоги используют принцип «от простого к сложному». Такой принцип применяется и при планировании уроков. Целесообразный подбор методов обучения.

К использованию методов обучения предъявляются два обязательных требования:

- активизация учащихся во время учебного процесса;
- понимание ими изучаемого материала.

Поскольку основным этапом занятия в учебных мастерских является самостоятельная практическая работа учащихся, выбор методов и средств обучения всецело подчиняется цели успешного ее проведения. Задачей преподавателя в данном случае является знакомство учащихся с самостоятельной работой, а также контроль формирования у ребят новых умений и навыков.

Использование различных организационных форм работы учащихся на уроке. На уроках технологии организация труда должна быть четкой, а также способствовать усвоению школьниками знаний, формированию у них трудовых умений и навыков.

Организационная четкость урока. Каждый урок должен быть четко организован и методически продуман. При разработке этапов урока задачей преподавателя является четкое распределение времени по каждому этапу, разработка контроля интеллектуальной и практической деятельности школьников. Для обеспечения четкой организации урока следует при планировании предусматривать необходимость правильной организации труда школьников, заботиться о полной оснащенности учебной мастерской образцами наглядных пособий, необходимыми инструментами и приспособлениями, исправным оборудованием.

Оценка преподавателя необходима на каждом этапе урока. Особую роль в данном случае играет моральная оценка, которая является мощным мотиватором к развитию познавательного интереса учащихся [35].

Изложение учебного материала на уровне современных достижений науки, техники и технологии.

Соблюдение правил безопасности в работе учащихся. Соблюдение правил безопасности при проведении урока технологии является первоочередной задачей. Знание данных правил и их соблюдение необходимо требовать от учащихся, контролировать их выполнение, а также свести к минимуму все факторы, которые могут способствовать возникновению случаев нарушения техники безопасности.

Эффективность усвоения учащимися новых знаний, формирования познавательной активности находится в непосредственной зависимости от подготовки педагога к уроку.

Особое значение имеет подбор дополнительной литературы, а также технических средств обучения, лабораторного оборудования, а также всех необходимых материалов. Непосредственно перед уроком учитель подготавливает доску, проветривает класс.

Таким образом, развитие познавательного интереса учащихся способствует формированию процесса общения. Активная деятельность, увлеченность в обсуждении актуальных проблем, приобретение разноплановой информации друг от друга - все способствует и эффективности учения, и социальным связям учащихся, воспитанию и укреплению коллективных устремлений.

1.3 Применение дидактической игры, как средства развития познавательного интереса

Использование игры как средства обучения и воспитания известна давно. По мнению мыслителей эпохи Возрождения, развитие ребенка зависело от множества средств, в числе которых упоминалась и игра. Получили известность идеи использования игры в развитии отдельных умений: счета – 23 при помощи игры в карты, ловкости и точности движений – при помощи игры в мяч [29].

Образовательная теория и практика просветителей Нового времени

смогла разглядеть в игре скрытые потенциальные возможности универсального средства обучения, воспитания и развития ребенка. Именно в это время в философско-педагогических учениях просветителей обнаруживаются вероятностные суждения о возможном влиянии игры на развитие ребенка [6].

П.Ф. Каптерев справедливо считает, что «обучение и игра не враги, цели которых противоположны и несогласимы, – это друзья, товарищи, которым сама природа указала идти одной дорогой и взаимно поддерживать друг друга» [27].

В учебно-воспитательном процессе для развития познавательного интереса применяется очень много разнообразных игр, одни из них давно известны детям, педагоги их лишь модифицируют, приводя в соответствие с целями обучения и воспитания и условиями педагогического процесса, другие, совершенно новые, создаются творчески работающими учителями. Единого названия эти игры еще не получили в педагогической науке и практике. Можно было бы назвать их, вслед за некоторыми исследователями, такими как Г. К. Селевко – педагогическими. В. С. Селиванов разделяет игры, используемые с педагогическими целями, на воспитательные и дидактические. Предметом нашего рассмотрения являются дидактические игры, то есть игры, «специально создаваемые или приспособленные для целей обучения». Дидактические игры – это разновидность игр с правилами, специально создаваемых педагогикой (в том числе и народной) в целях обучения и воспитания [15].

Дидактические игры необходимо отличать от собственно детских игр.

Характеристика дидактической игры:

- 1) предлагается и организуется учителем;
- 2) заранее планируется учителем;
- 3) цель игры – учебная (усвоение знаний, умений и т. д.);
- 4) результат прогнозируется заранее, игра заканчивается, когда

результат достигнут;

- 5) для игры на уроке отводится определенное время;
- 6) обязательное соблюдение правил, составленных заранее;
- 7) учебно-познавательная деятельность доминирует во взаимосвязи с игровой;
- 8) средства игры продумываются и готовятся заранее.

Сущность дидактической игры как средства обучения состоит в ее способности служить целям обучения и воспитания, а также в том, что она переводит указанные цели в результаты. Важно понимать, что дидактические игры на практике в начальных классах широко применяются для достижения основных целей, а именно:

- интеллектуальное развитие младших школьников; п
- приобщение школьников к общечеловеческим ценностям;
- увеличение объема понятий, представлений и сведений, которыми овладевает ученик;
- углубление уже освоенных ранее знаний;
- объединение знаний в категории и системы.

Полученные обучающимися знания в результате дидактической игры служат основой важнейших умений и навыков, которые должны освоить младшие школьники. Эффективность применения дидактической игры зависит от опоры педагога на закономерности и принципы игры.

Исследователи выделяют следующие принципы дидактической игры младших школьников [15]:

1. Активность играющих учеников. Это основной принцип игровой деятельности, который предусматривает активное проявление интеллектуальных и физических возможностей школьника как при подготовке к игре, так и в самом ее процессе, а также в ходе обсуждения полученных результатов.

2. Эмоциональность дидактической игры, проявляющаяся в сильном воздействии игры на обучающихся.

3. Индивидуальная направленности игры. Этот принцип отражает личное отношение школьника к игре.

4. Коллективность, отражающая совместный характер взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности в группах или командах в условиях ролевого взаимодействия, где каждый школьник представляет собой индивидуальность.

5. Целеустремленность, подчеркивающая совпадение личных целей отдельного играющего с общими целями команды.

6. Результативность, которая отражает осознание итогов дидактической игры как конкретных достижений школьника.

7. Принцип проблемности, выражает логико-психологические закономерности мышления в интеллектуально-эмоциональной борьбе.

Всякая дидактическая игра включает в себя несколько элементов, а именно: дидактическую задачу, педагогические цели, содержание, сюжет, правила, средства, игровые действия, оценка, результат. Основным элементом дидактической игры является дидактическая задача. Дидактическая задача не выступает открыто, реализуется косвенным образом через игровую задачу, игровые действия и правила. Она тесно связана с программой уроков. Все остальные элементы подчинены этой задаче и обеспечивают их выполнение. Дидактическая задача, завуалированная в игровую форму, решается ребенком успешнее, поскольку его внимание направлено на развертывание игрового действия и выполнения правил игры [13].

Во всех дидактических играх всегда есть педагогическая цель, выступающая в скрытой форме, но являющаяся мощным толчком в развитии познавательных интересов школьников. Игровые мотивы в процессе этой деятельности является лишь первым толчком, а далее сменяются познавательными мотивами.

Организуя дидактическую игру на учебном занятии, учитель реализует определенные педагогические цели [15]:

1) образовательная – сформировать новые знания; систематизировать знания, полученные при изучении различных разделов программы или разных учебных дисциплин; связать их с практической деятельностью; научить обучающихся каким-либо способам деятельности по получению новых знаний; сформировать общеучебные и специальные умения;

2) развивающая – развивать логическое мышление, память, воображение, творчество;

3) воспитательная – сформировать у обучающихся определенные ценностные ориентации и установки, систему отношений в коллективе; способствовать формированию личностных качеств школьников;

4) диагностическая – определить уровень усвоения обучающимися знаний по конкретной учебной теме, уровень воспитанности отдельных учащихся, характер взаимоотношений в группе;

5) функция эмоционального стимулирования учебно-познавательной деятельности ученика, смысл которой заключается в том, что дидактическая игра в качестве эмоционально-ценностного стимула поддерживает и закрепляет смыслообразующий мотив, то есть не только «обязан», но и «хочу», что способствует формированию общественно ценностного мотива учения;

6) развлекательная функция, «связана с созданием определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов личности;

7) профориентационная функция игры заключается в том, что игра знакомит детей с различными приемами труда, дает представление о профессиях.

Система целей игры включает и личные цели детей. В дидактической игре ученик не ставит перед собой учебную задачу (узнать, научиться и т. д.). Детей интересует прежде всего само игровое действие. Оно является стимулятором детской активности; вызывает у детей чувство

удовлетворения [13].

В игровой форме младший школьник усваивает новые способы учебно-познавательной деятельности. Поэтому руководство дидактической игрой обязательно должно включать в себя два направления:

1) забота о том, чтобы дети в процессе игры получали максимум радости, наслаждения, удовольствия, т. е. не подходить к игре только сугубо прагматически (что ребенок узнал, закрепил, чему научился), но и всячески поддерживать эмоциональное отношение обучающихся к игровой деятельности;

2) забота о том, чтобы игра содержала в себе необходимый запас «пищи» для обучения и самообразования.

Исследователи считают, что взаимодействие этих направлений обеспечивает своеобразную подмену мотивов: ученики начинают действовать из желания играть, получить удовольствие, результатом становится усвоенный учебный материал, способ решения задачи, то есть, дидактическая игра выступает как средство получения иного продукта. Содержанием дидактических игр учащихся является окружающая действительность. Содержание направлено на познание школьниками окружающего мира, на овладение отдельными способами учебно-познавательных действий в соответствии с учебной задачей, а также на формирование ценностных отношений к миру. Другими словами, содержание дидактической игры – это знания, умения, отношения, убеждения.

Игра может проводиться как часть занятия. Сюжет (сценарий) игры – это развернутое изложение содержания, описание последовательности действий игроков, предполагаемых результатов. Сюжет игры может быть представлен в вербальной или (и) графической форме (в виде схемы, алгоритма). Он может содержать описание проблемы, вызывающей столкновение точек зрения самих игроков или персонажей, представляемых ими.

Правила игры – положения, отражающие сущность игры, соотношение всех ее компонентов, устанавливающие логический порядок игры. Посредством правил учитель доводит до обучающихся свои требования. Материальные и идеальные объекты, которыми пользуются учитель и ученики в процессе игры – это средства игры. К ним относятся игровые аксессуары (костюмы, атрибуты), игровая символика (эмблемы, значки), игровые виды награждения (медали, грамоты, лавровый венок), ритуалы и церемонии. В дидактической игре школьников, в качестве средств могут использоваться игрушки, различные предметы, которые символизируют реальные вещи, как это происходит в спонтанных детских играх.

Средства поддерживают познавательный интерес и эмоциональное отношение детей к игре, стимулируют их самостоятельную творческую работу, обеспечивают более точную информацию об изучаемом явлении. Учителю необходимо помнить о том, что набор средств должен быть предельно минимален, так как их единственное предназначение – это инициировать воображение участников игры. Не менее важным и обязательным компонентом дидактической игры является оценка, поскольку именно она показывает учащимся меру его продвижения в изучении той или иной учебной дисциплины, раздела или темы.

В дидактической игре должно быть четко определено, что будет оцениваться и как. Оцениваться должны только те знания, те действия и только тот уровень их усвоения, которые были заявлены педагогическими целями игры.

Результат игры – это итоги, достижения игровых действий при выполнении учебной задачи (новые знания, умения, оценочные отношения). Стоит учесть, что результат дидактической игры все же можно считать положительным, поскольку ребенок целенаправленно стремился к победе, целесообразно выстраивал свои игровые действия, преодолевал препятствия, несмотря на то, что он не смог в полном объеме освоить

новые знания и способы учебной деятельности.

Таким образом, дидактическая игра представляет собой систему, в которой все ее компоненты взаимосвязаны, обеспечивая игровую суть учебного процесса. Существует множество видов дидактических игр, мы представим несколько классификаций.

По содержанию дидактические игры подразделяются на следующие виды:

- математические (для закрепления представлений о времени, пространственном расположении, количестве предметов);
- сенсорные (для закрепления представлений о цвете, величине, форме);
- речевые (для ознакомления со словом и предложением, формирования грамматического строя речи, воспитания звуковой культуры речи, обогащения словаря);
- музыкальные (для развития звуковысотного, тембрового слуха, чувства ритма);
- природоведческие (для ознакомления с объектами и явлениями живой и неживой природы);
- для ознакомления с окружающим (с предметами и материалами, из которых они изготовлены, с профессиями людей и т. п.)

По характеру используемого материала дидактические игры подразделяют на три группы [15]:

- предметные (с дидактическими игрушками и материалами), сюда относятся сюжетно-дидактические игры;
- настольно-печатные, основанные на подборе картинок по принципу сходства (лото, домино) или по принципу сложения целого из частей (типа разрезных картинок);
- настенные;
- словесные.

К дидактическим играм относят: игры на внимание, развитие чувства

времени, тренировку наблюдательности, на быстроту реакции, развитие творческих способностей.

По этапу педагогического процесса:

- информационные;
- тренинговые;
- обобщающие;
- контрольные;
- диагностические.

А. И. Сорокина подразделяет дидактические игры по способу организации деятельности [12]:

Игры-упражнения проводятся как на уроке, так и во внеурочной учебной работе. Они занимают обычно 10-15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки.

Игры-путешествия. Их можно проводить как непосредственно на уроке, так и в процессе внеклассных занятий. Они служат, в основном, целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала. Активизация учащихся в играх-путешествиях выражается в устных рассказах, вопросах, ответах, в их личных переживаниях и суждениях.

Игра-соревнование. Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование. Существенной особенностью игры – соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Игра-соревнование позволяет учителю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы. В этом ее основная педагогическая ценность и преимущество перед другими видами дидактических игр.

Игры-предположения: «Что было бы..?», «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед учащимися ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент, например, игра «Кто быстрее сообразит?»

Игры-загадки. В основе этих игр лежит принцип загадывания и отгадывания загадок, игры могут быть самыми разнообразными по содержанию и организации. Главной особенностью загадок является логическая задача. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

Перечисленными типами игр не исчерпывается, конечно, весь спектр возможных игровых методик. Однако на практике наиболее часто используются указанные игры, либо в «чистом» виде, либо в сочетании с другими видами игр: подвижными, сюжетно-ролевыми и др.

## **ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ**

1. Познавательный интерес в трудах многих психологов и педагогов изучен достаточно тщательно. Вопросом познавательного интереса посвящены исследования и идеи многих ученых, педагогов и психологов всех времен и народов, среди которых Б. Г. Ананьев, И. И. Бецкой, Н. А., Макаренко, А. К. Маркова, Н. Г. Морозова, К. Д. Ушинский, Н. Г. Чернышевский, Г. И. Щукина и многие другие.

2. В практике работы учителей предмета «Технология» есть множество приемов и средств для привлечения к учебному процессу интереса учащихся и для «оживления» содержания материала. Одним из эффективных средств развития познавательного интереса к учебному предмету может стать дидактическая игра.

3. Дидактическая игра в процессе обучения в школе играет большую роль. В зависимости от разновидностей, дидактическая игра обладает различными функциями: обучающая, развивающая, воспитательная, диагностическая, профориентационная.

## **ГЛАВА 2. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ОБОСНОВАНИЕ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ С ПРИМЕНЕНИЕМ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР**

### 2.1 Цель, задачи и организация опытно-экспериментальной работы

Цель опытно-экспериментальной работы состояла в том, чтобы на практике в условиях реального учебно-воспитательного процесса определить положительное влияние дидактических игр на развитие познавательного интереса на уроках технологии.

Задачи опытно-экспериментальной работы:

1. Определить критерии уровня познавательного интереса у учащихся 5 класса.
2. Выявить текущий уровень познавательного интереса у учащихся 5 класса.
3. Опытным путём проверить положительное влияние дидактических игр на развитие познавательного интереса у учащихся на уроках технологии.
4. Проанализировать результаты и оценить эффективность опытно-экспериментальной работы.

Теоретический анализ психолого-педагогической литературы позволил нам определить три уровня сформированности познавательного интереса у учащихся пятого класса: низкий, средний и высокий, на которые мы будем ориентироваться при оценке результатов.

Низкий уровень – не проявляют инициативности и

самостоятельности в процессе выполнения заданий, утрачивают к ним интерес при затруднениях и проявляли отрицательные эмоции (огорчение, раздражение), не задают познавательных вопросов; нуждаются в поэтапном объяснении условий выполнения задания, показе способа использования той или иной готовой модели, в помощи взрослого.

Средний уровень – большая степень самостоятельности в принятии задачи и поиске способа ее выполнения. Испытывая трудности в решении задачи, учащиеся не утрачивают эмоционального отношения к ним, а обращаются за помощью к учителю, задают вопросы для уточнения условий ее выполнения и получив подсказку, выполняют задание до конца, что свидетельствует об интересе учащегося к данной деятельности и о желании искать способы решения задачи, но совместно со взрослым.

Высокий уровень – проявление инициативности, самостоятельности, интереса и желания решать познавательные задачи. В случае затруднений учащиеся не отвлекаются, проявляют упорство и настойчивость в достижении результата, которое приносит им удовлетворение, радость и гордость за достижения.

Раскроем описание каждого этапа, которые были организованы в ходе выполнения опытно-экспериментальной работы.

Констатирующий этап. Для изучения возможностей дидактической игры как средства развития познавательных интересов учащихся, необходимо провести диагностику уровней сформированности познавательных интересов.

Цель констатирующего эксперимента: выявить уровень познавательного интереса учащихся пятого класса к учебному предмету технология.

В ходе педагогического эксперимента, мы разделили классы: 5 «А» стал экспериментальным, а 5 «Б» – контрольным. При проведении исследования в двух классах были созданы одинаковые условия, влияющие на результат тестирования:

1. Содержание текстового материала.
2. Сложность вопросов.
3. Время, отводимое на ответы.

Для выявления уровня сформированности познавательных интересов выделим следующие критерии и показатели:

- мотивационный (наличие интереса обучающихся к технологии как учебному предмету, целенаправленность деятельности, ее завершенность, умение преодолевать трудности);
- когнитивный (наличие знаний у учащихся по пройденным темам курса, наличие познавательных вопросов);
- действенно-практический (инициативность в познании; проявление уровней познавательной деятельности и настойчивости, степень инициативности, активности, дисциплинированности).

Каждый из критериев включает в себя ряд показателей, конкретизирующих эти проявления.

Остановимся на обзоре содержания методов, которые были применены нами для выявления уровня познавательного интереса у учащихся пятого класса к уроку технологии.

Анкетирование по методике Г. И. Щукиной (приложение 1).

Учащимся предлагалось пять вопросов, каждый из которых раскрывал один из критериев уровня сформированности познавательного интереса.

Ответы детей оценивались в баллах:

- ответы группы «А» – 3 балла;
- ответы группы «Б» – 2 балла;
- ответы группы «В» – 1 балл.

В соответствии с количеством баллов можно выделить:

Высокий уровень 15-18 баллов: высокая познавательная активность на уроках технологии; увлеченный процесс самостоятельной деятельности, стремление к преодолению трудностей.

Средний уровень 10-14 баллов: познавательная активность, требующая побуждений учителя; зависимость самостоятельной деятельности от ситуации; преодоление трудностей с помощью других, ожидание помощи.

Низкий уровень 6-9 баллов: познавательная инертность; мнимая самостоятельность действий; полная бездеятельность при затруднениях.

Одним из показателей наличия интереса на когнитивном уровне являются знания в области технологии. Это важнейшее обстоятельство, обеспечивающее развитие познавательного интереса. Только на определенном уровне накопления знаний, умений и навыков можно осуществлять работу по развитию познавательного интереса. С целью выявления уровня знаний проведем тестирование в соответствии с разделами программы по технологии (приложение 2).

Тест – это вид экспериментального исследования, представляющий собой специальное задание или систему заданий. Тест включает в себя вопросы и варианты ответов, из которых учащийся выбирает правильный на его взгляд, некоторые вопросы содержат несколько правильных вариантов ответов. Правильный вариант ответа оценивается одним баллом. Полученное количество баллов позволяет отнести учащегося по данному критерию к одному из трех уровней проявления когнитивного критерия.

В соответствии с количеством баллов можно выделить:

Высокий уровень – не более одной ошибок по пройденному материалу.

Средний уровень – достаточный минимальный уровень выполнения требований, предъявляемых к конкретной работе; не более трёх ошибок по пройденному учебному материалу.

Низкий уровень – уровень выполнения ниже удовлетворительного; наличие более 4-5 ошибок по текущему материалу; более 4-5 ошибок по пройденному материалу.

Анализ продуктов деятельности осуществляется на уроках

трудового обучения и включает в себя оценку следующих трудовых навыков у учащихся:

- аккуратность выполнения работы;
- соответствие продукта деятельности предложенному образцу;
- наличие элементов творчества в продукте деятельности;
- проявление трудолюбия в процессе работы.

Метод педагогического наблюдения осуществляется на уроках трудового обучения. Наблюдение дает возможность собрать факты в их взаимосвязи, получить объективные данные об особенностях проявления интересов у каждого. На уроке технологии обращается внимание на активность учащихся. Отмечается проявление трудолюбия, инициативы, самостоятельности, умение работать в коллективе.

Для констатирующего этапа опытно-экспериментальной работы мы взяли когнитивный и мотивационный критерии и провели соответствующие методики. Для деятельностно-практического критерия мы попросили учащихся принести изделия прошлых уроков.

Данные, полученные с помощью разных методов изучения интереса к тому или иному предмету познания, сравниваются, взаимно дополняются, конкретизируются – это дает возможность определить обобщенные показатели и критерии уровней развития познавательного интереса у учащихся. На основе показателей может быть выделено три уровня познавательного интереса у детей: высокий, средний, низкий. По когнитивному критерию требовалось определить у учащихся сформированность знаний по технологии. Для этого мы провели тест «Знаете ли вы?». Результаты констатирующего тестирования представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Результаты констатирующего тестирования для определения уровня познавательного интереса у учащихся пятого класса по когнитивному критерию

Уровни	Контрольная группа (КГ)	Экспериментальная группа
--------	-------------------------	--------------------------

		(ЭГ)
Высокий	8	8
Средний	13	14
Низкий	7	7

Для того, чтобы выявить наличие интереса к учебному предмету технология по мотивационному критерию мы провели анкетирование по методике Г. И. Щукиной. Результаты представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Результаты констатирующего тестирования для определения уровня познавательного интереса у учащихся пятого класса по мотивационному критерию

Уровни	Контрольная группа (КГ)	Экспериментальная группа (ЭГ)
Высокий	6	7
Средний	12	13
Низкий	10	9

Для наглядного представления уровня познавательного интереса у учащихся пятого класса по мотивационному и когнитивному критерию на констатирующем этапе, результаты представлены на рисунках 1 и 2.

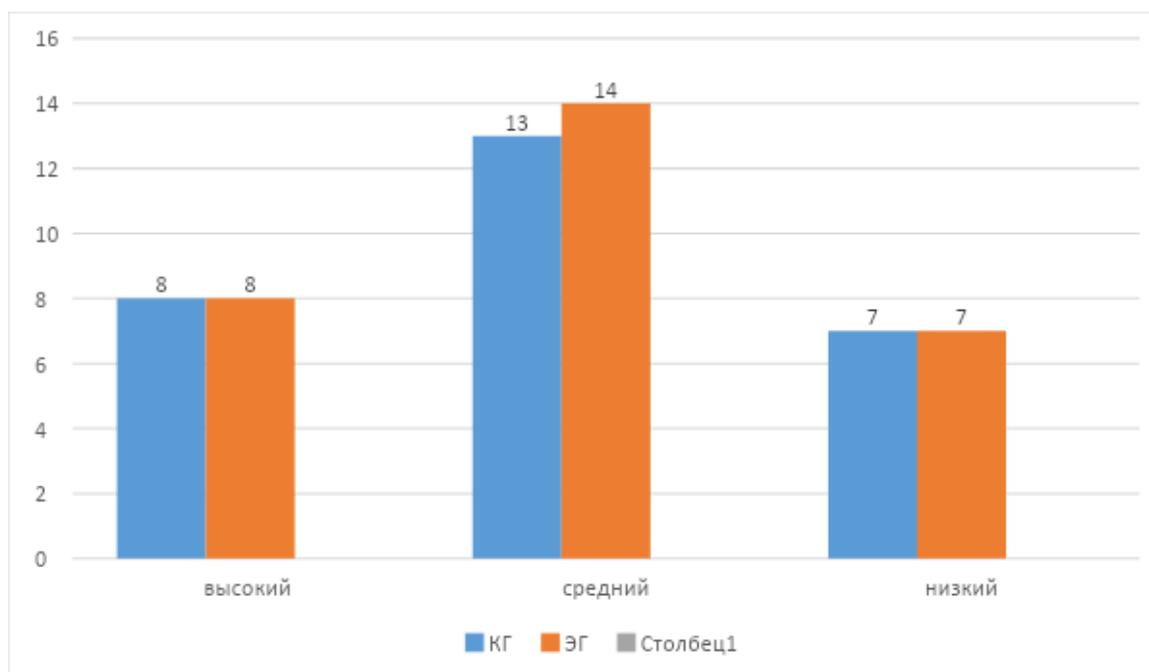


Рисунок 1 – Результаты констатирующего тестирования для определения уровня познавательного интереса у учащихся пятого класса

### по когнитивному критерию

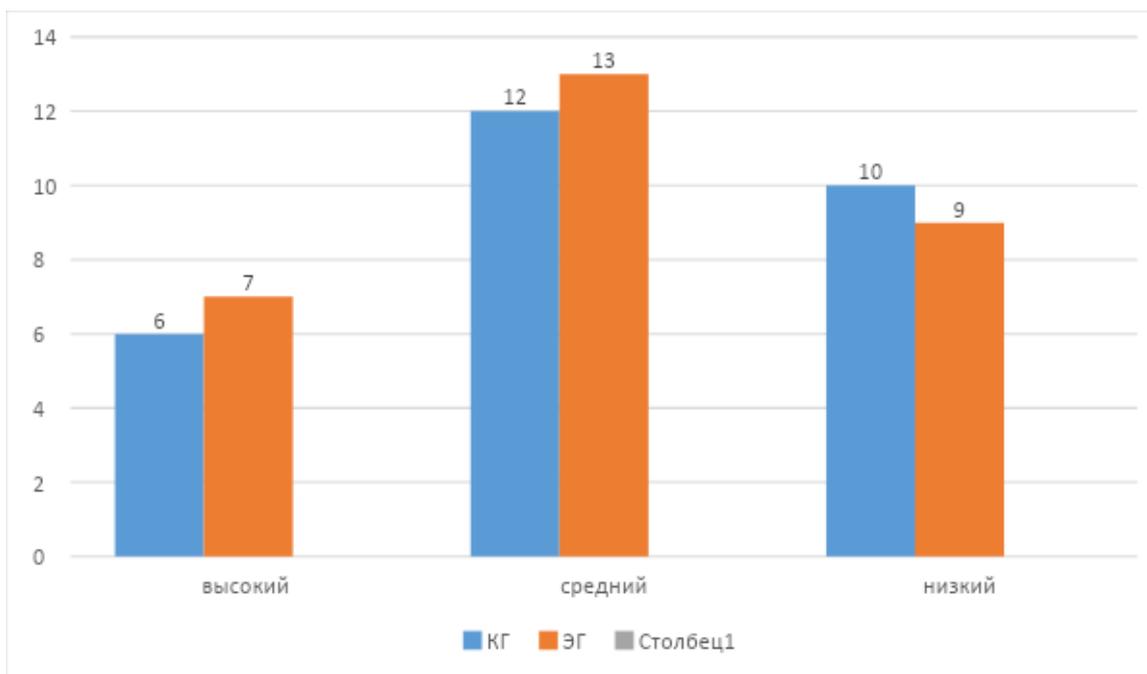


Рисунок 2 – Результаты констатирующего тестирования для определения уровня познавательного интереса у учащихся пятого класса по мотивационному критерию

Проведя анализ работ учащихся по деятельностно-практическому критерию, можно сделать вывод, что часть работ выполнена не аккуратно, в продуктах деятельности, в которых учащиеся должны были проявить творчество, оно не проявилось, многие изделия не соответствовали образцу.

Анализ результатов диагностики позволил сделать вывод о том, что сформированность познавательного интереса на уроках технологии выше среднего, но необходимо далее повышать этот показатель. Таким образом, можно сделать вывод о необходимости расширить и углубить знания в области технологии, а также формировать познавательный интерес к учебному предмету.

На формирующем этапе с учащимися экспериментальной группы мы применяли дидактические игры на уроках технологии, направленные на развитие познавательного интереса.

На контрольном этапе мы повторно провели диагностирующее исследование уровня развития познавательного интереса у учащихся контрольной и экспериментальной группы. Проанализировали результаты и оценили эффективность опытно-экспериментальной работы.

## 2.2 Проведение формирующего этапа опытно-экспериментальной работы

Опытно-экспериментальная работа проводилась на базе МОУ «Бажикаевская СОШ». В педагогическом эксперименте приняли участие учащиеся 5 «А» класса в количестве 29 человек и 5 «Б» класса в количестве 28 человек.

Учащиеся контрольной группы учились по стандартной программе по предмету «Технология» для пятого класса, а учащиеся экспериментальной группы учились с применением на уроках технологии дидактических игр.

Нами была разработана серия дидактических игр. Все игры были нами разработаны с учетом требований к дидактическим играм, направленным на развитие познавательного интереса, и с учетом программного материала курса технологии пятого класса. В копилке представлены игры на соотнесение, кроссворды, такие как, кроссворд по теме «Бумага», «Виды бумаги», кроссворд по теме «Швы», «Ежик-портняжка».

На основе всем известных игр: пазлы, лото, панно, «Съедобное – несъедобное», «Что? Где? Когда?», мы составили свои, наполнив их содержание материалом курса технологии.

Нами были представлены и новые дидактические игры, например, игра «Ромашка», целью которой является ознакомление детей с разнообразием материалов окружающего мира, игры «Светофор», «Найди пару», созданные для обобщения правил техники безопасности при работе с ножницами и иглами и др. (приложение 3).

Рассмотрим некоторые из них. Например, дидактическая игра «Лото» на уроке по теме «Бумажные фантазии». Игра проводилась на этапе актуализации опорных знаний. Цель игры: актуализировать и закрепить основные понятия по теме «Бумага и картон». Дидактическая задача: соотнести понятие и его определение.

В игре участвовали все учащиеся класса, предварительно разделившись на четыре группы. Учителем были заготовлены для каждой группы экземпляры больших карточек с определениями понятий и мешочек с маленькими карточками-фишками, на которых написаны понятия.

#### Дидактическая игра «Лото»

Учитель раздает заранее приготовленные карточки и объясняет правила игры: в клетках карт зафиксированы понятия, а на маленьких карточках – их расшифровка, название и определение. Приведем пример, если я достаю из своей коробочки карточку-фишку с надписью «Бумага», то вы должны найти определение этого понятия на своей большой карточке и накрыть маленькой карточкой.

#### БУМАГА, КАРТОН, ВОЛОКНО, ДРЕВЕСИНА, МАКУЛАТУРА

- Материал для письма, печатания, поделок;
- Очень толстая и твердая бумага;
- Отходы производства, переработки и потребления всех видов бумаги и картона;
- Класс материалов, состоящий из неспрядённых нитей материала или длинных тонких отрезков;
- Материал, производимый из кустарников и деревьев;
- Она применяется для производства самых разных предметов и строительства;
- Рулонный отделочный материал, изготовленный на бумажной основе с нанесенным печатным или тисненым рисунком.

Учитель обращает внимание на дружную работу участников команд. Он подошел с большим тактом к учащимся, хуже справившимся с заданиями. Ошибки учащихся анализировались не в ходе игры, а в конце, чтобы не нарушать впечатления от игры. К разбору ошибок привлекались самые слабые ученики.

Использование на уроках игры-соревнования способствует более прочному закреплению учебного материала. Так, с элементами игры-соревнования проходил урок по теме «Помощники мастера. Зачем человеку нужны помощники?».

Учитель предложил всем учащимся отправиться в город «Мастеров и мастериц». Ребятам надо былоделиться на две команды: «Девицы-мастерицы» – команда девочек и «Мастера -умельцы» – команда мальчиков.

#### Остановка «ПОСЛОВИЦЫ»

Учитель раздает каждой команде карточки с пословицами (пословицы неоконченные), задача команд правильно закончить пословицу. Побеждает команда, выполнившая задание быстрее и правильнее. За количество правильно законченных пословиц, командам начисляются баллы.

Сделал дело ... (гуляй смело).

Дело мастера ... (боится).

Что посеешь ... (то пожнешь).

Делу время ... (потехе час).

Терпение и труд ... (все перетрут).

Поспешишь ... (людей насмешит).

Семь раз отмерь ... (один раз отрежь).

Лес рубят ... (щепки летят).

#### Остановка «МУЗЕЙ ЗАБЫТЫХ ВЕЩЕЙ»

Учитель достает мешок, наполненный инструментами. Надо разыскать их владельцев; сообщить их профессии:

Швея (набор иголок.)  
Плотник (Пила)  
Пекарь (Скалка)  
Слесарь (Гаечный ключ)  
Кондитер (Кондитерский шприц)  
Вышивальщица (Пяльцы)  
Врач (Шприц)  
Столяр (Рубанок)  
Портной (Манекен)  
Слесарь-сантехник (Водопроводный кран)

Словесные игры-упражнения, такие как загадки и кроссворды – один из популярных методов ознакомления учащихся с содержанием курса технологии. Решение кроссвордов – не только развлечение, но и эффективное средство, применяемое в целях формирования необходимых знаний.

На уроке по теме «Работаем с тканью. Игры и булавки» на этапе включения знаний в систему был предложен кроссворд. С помощью этого кроссворда было привлечено внимание учащихся, на уроке была установлена положительная атмосфера, учащиеся, ответив на вопросы, отработали терминологию основных «швейных» инструментов и приспособлений

### 2.3 Результаты опытно-экспериментальной работы

На контрольном этапе педагогического эксперимента была проведена повторная диагностика уровня развития познавательного интереса у учащихся экспериментальной и контрольной группы. На уроках технологии контрольной группы не использовались дидактические игры. В течение всего формирующего этапа педагогического эксперимента мы наблюдали за деятельностью учащихся на уроках технологии. В конце каждого занятия производили анализ продуктов деятельности. Полученные

данные показали, что показатели уровня развития познавательного интереса у учащихся изменился. Результаты диагностики представлены в таблицах 6 и 7.

Таблица 6 – Результаты контрольного тестирования для определения уровня познавательного интереса у учащихся пятого класса по когнитивному критерию

Уровни	Контрольная группа (КГ)	Экспериментальная группа (ЭГ)
Высокий	9	14
Средний	13	13
Низкий	6	2

Таблица 7 – Результаты контрольного тестирования для определения уровня познавательного интереса у учащихся пятого класса по мотивационному критерию

Уровни	Контрольная группа (КГ)	Экспериментальная группа (ЭГ)
Высокий	10	15
Средний	11	11
Низкий	7	3

Для наглядного представления уровня познавательного интереса у учащихся пятого класса по мотивационному и когнитивному критерию на контрольном этапе педагогического эксперимента, результаты также представлены на рисунках 3 и 4.

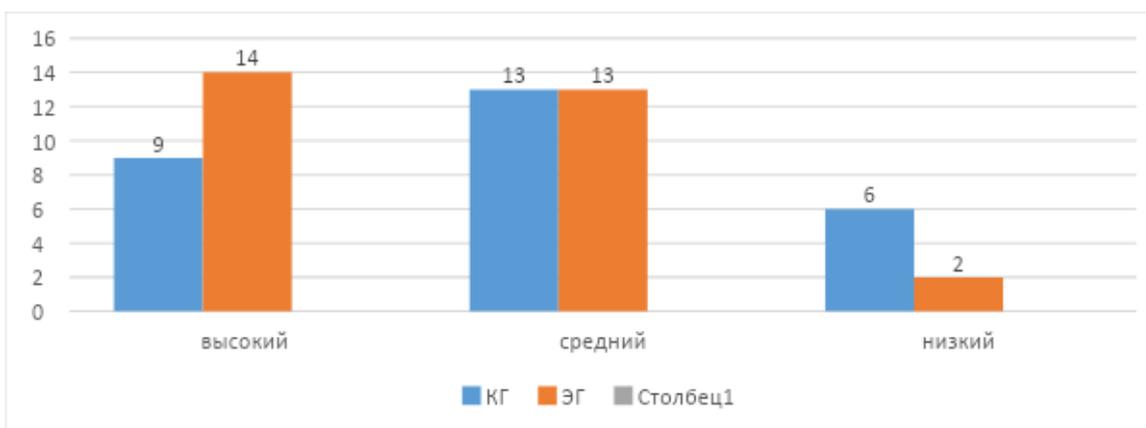


Рисунок 3 – Результаты контрольного тестирования для определения уровня познавательного интереса у учащихся пятого класса по когнитивному критерию

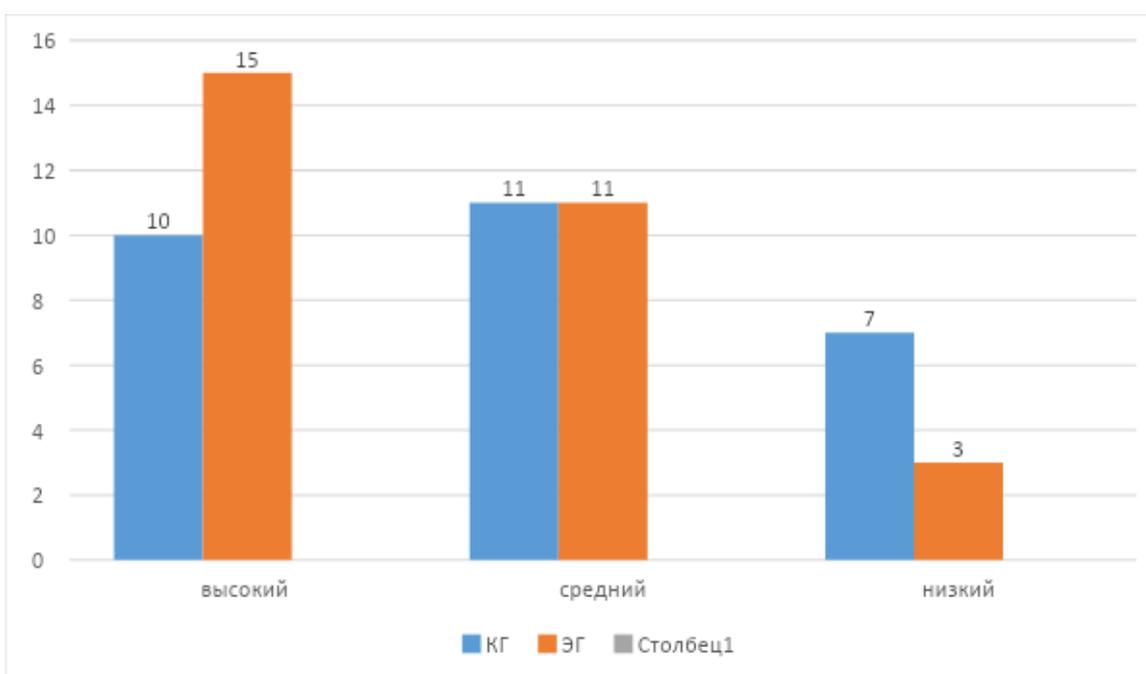


Рисунок 4 – Результаты констатирующего тестирования для определения уровня познавательного интереса у учащихся пятого класса по мотивационному критерию

В контрольной группе проводились уроки технологии без применения дидактических игр. В этом классе не произошло значительных изменений в уровне развития познавательных интересов: количество учащихся с низким уровнем уменьшилось с семи до шести человек, количество учащихся со средним уровнем развития содержательного показателя познавательного интереса остался неизменным – тринадцать

человек. количество учащихся с высоким уровнем увеличилось с восьми до девяти человек.

В экспериментальной группе, в котором проводились уроки с применением дидактических игр, произошли изменения в уровне развития когнитивной сферы. Низкий уровень развития познавательного интереса с семи до двух человек, количество детей со средним уровнем развития содержательного показателя познавательного интереса остался неизменным – 13 человек, в то же время высокий уровень развития познавательных интересов вырос с 8 до 14 учащихся.

Сравнив результаты, уровня развития мотивационной сферы познавательного интереса, до проведения формирующего этапа педагогического эксперимента и после его проведения, можно сделать такие выводы.

В контрольной группе не произошло значительных изменений в уровне развития познавательного интереса: количество учащихся с низким с уровнем уменьшилось с десяти до семи человек, количество учащихся со средним уровнем уменьшилось с двенадцати до одиннадцати человек, количество учащихся с высоким уровнем увеличилось с шести до десяти.

В экспериментальной группе произошли изменения в уровне развития мотивационной сферы познавательных интересов. Низкий уровень развития познавательной активности уменьшился с девяти до трёх человек, средний уровень уменьшился с тринадцати до одиннадцати, в то же время высокий уровень развития познавательного интереса вырос с семи до пятнадцати учащихся.

По деятельностно-практическому критерию осуществлялось педагогическое наблюдение за учащимися в процессе работы на уроках. Мы заметили, что учащиеся экспериментальной группы активно участвовали в деятельности на уроках. Они были активны, самостоятельны, ответственны.

В ходе практической работы нами было замечено, если учитель использует на уроках дидактические игры, интерес учащихся растет, они становятся активными на занятиях, проявляют трудолюбие на уроках, что говорит о высоком уровне развития познавательного интереса.

На основании этого можно сказать, что цель исследования достигнута, задачи решены и гипотеза доказана.

## **ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ**

1. Для подтверждения гипотезы исследования была проведена опытно-экспериментальная работа, которая проводилась в три этапа на базе МОУ «Бажикаевская СОШ». В ходе констатирующего этапа педагогического эксперимента нами было установлено, что уровень развития познавательного интереса у учащихся пятого класса примерно одинаковый, выше среднего, что дало основание сформировать экспериментальную и контрольную группу.

2. Мы разработали и провели цикл уроков, в которых применялись дидактические игры.

3. С целью определения эффективности данных уроков, на контрольном этапе мы провели повторную диагностику у учащихся экспериментальной и контрольной группы. Результаты диагностик позволили сделать вывод, что у учащихся, которые учились по разработанным нами методическим и дидактическим материалам, изменился уровень познавательного интереса – он повысился.

Результаты опытно-экспериментальной работы показали, что одним из эффективных средств развития познавательного интереса является дидактическая игра, а, значит, цель исследования достигнута, задачи решены и гипотеза доказана.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Проблема развития познавательного интереса учащихся в процессе обучения занимает одно из ведущих мест в современных психолого-педагогических исследованиях. От решения этой проблемы в значительной степени зависит эффективность учебного процесса, поскольку интерес является важным мотивом познавательной деятельности и, одновременно, основным средством ее оптимизации.

Изучив психолого-педагогическую литературу, можно сделать вывод о том, что проблема развития познавательного интереса учащихся не имеет однозначного решения, по причине ее многофакторности. Процесс формирования познавательного интереса происходит в деятельности, структура которой (содержание предмета, методы обучения, средства, формы и, наконец, личность учителя) составляет объективную основу развития познавательных интересов.

Мы предположили, что одним из эффективных средств развития познавательного интереса к учебному предмету технология, а также повышения качества знаний у учащихся является дидактическая игра.

Дидактические игры широко используются на различных уроках в школе. Дидактические игры имеют огромное значение при обучении учащихся. Если систематически применять дидактические игры на уроках технологии, познавательная деятельность учащихся активизируется, качество знаний заметно повышается.

Таким образом, результаты проделанной работы, позволяет сделать вывод, что дидактические игры, применяемые в процессе обучения на уроках технологии, способствует развитию познавательного интереса. Задачи, поставленные в начале работы, были решены, цель исследования достигнута, гипотеза подтверждена.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Бондаревский В. Б. Воспитание интереса к знаниям и потребности к самообразованию / В. Б. Бондаревский. – М.: Просвещение, 2017. – 144 с.
2. Выготский Л. С. Педагогическая психология / Л.С. Выготский. – М.: Педагогика-Пресс, 2019. – С. 316.
3. Герbart И.Ф. Главнейшие педагогические сочинения Герbartа в систематическом извлечении/ И.Ф. Герbart. - М.: 2020. – С. 365.
4. Дистервег А. Избранные педагогические сочинения/ А. Дистервег. - М.: 2016. – С. 374.
5. Душина И. В. Методика и технология обучения географии в школе: пособие для учителей и студентов пед. ин-тов /И.В.Душина. – М.: Астрель, 2022. – С. 203.
6. Игра: мыслители прошлого и настоящего о ее природе и педагогическом потенциале: Хрестоматия. – М.: Издательство Московского

психолого-социального института. – Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», 2016. – С. 600.

7. Каптерев П. Ф. Дидактические очерки: Теория образования. – Изд. 2-е, перераб. и расшир. –Пг.: Земля, 2019. — VI, С. 434.

8. Константинов Н.А. Педагогическая теория Н.К. Крупской, Е.Н. Медынский, М.Ф. Шабаета/ Н.А. Константинов.– М.: Просвещение, 2012. – С.180.

9. Маркова А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте / А. К. Маркова. – М.: Просвещение, 2017. – 96 с.

10. Педагогическое наследие: Коменский Я.А., Локк Дж., Руссо Ж.-Ж., Песталоцци И.Г. / сост. В.М. Кларин, А.И. Джуринский – М.: Педагогика, 2019. – С. 416.

11. Подласый И.П. Педагогика: учебник / И.П. Подласый. – М.: Высшее образование, 2017. – С. 540.

12. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду / А.И. Сорокина. – М., 2016. – С. 95.

13. Удальцова Е. И. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников / Е.И. Удальцова. – Минск, 2016. – С. 126 .

14. Ушинский К. Д. Человек как предмет воспитания: Опыт педагогической антропологии / К.Д.Ушинский. – М.: Гранд - Фаир, 2014. – С. 381.

15. Федорова Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем / Л.И. Федорова. – М.: Аст, 2015. – 372 с.

16. Федотова И. Б. Педагогическая деятельность и педагогические взгляды К. В. Ельницкого/ И.Б. Федотов: Дис. ... канд. пед. Наук. – Пятигорск, 2000. – С. 200.

17. Щукина Г.И. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении / Г.И. Щукина. – М.: Просвещение, 2018. – С. 176.

18. Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике / Г.И. Щукина. – М.: Педагогика, 2017. – С. 350.
19. Щукина Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся / Г. И. Щукина. – М.: Педагогика, 2018. – С. 208.
20. Щукина Г. И. Роль деятельности в учебном процессе / Г. И. Щукина. – М.: Просвещение, 2021. – С. 142.
21. Астафьева Л.В. П.Ф. Каптерев о сущности педагогического процесса. – 2012. – URL.[http://studopedia.ru /1\\_28926\\_ pedagogicheskaya-teoriya-p-kaptereva.html](http://studopedia.ru/1_28926_pedagogicheskaya-teoriya-p-kaptereva.html) (Дата обращения:08.07.2022).
22. Булатова О.В. Условия формирования познавательного интереса младших школьников. – 2012. – URL.<http://www.eduneed.ru/ededs-441-1.html> (Дата обращения:11.06.2022).
23. Длугач Т.Б. Жан – Жак Руссо: философ и писатель. – 2012. – URL.[http://pedagogic.ru/books/ item/f00 /s00/z0000042/st002.shtml](http://pedagogic.ru/books/item/f00/s00/z0000042/st002.shtml) (Дата обращения: 12.06.2022).
24. Захаров И.С. Секрет «швейцарского чуда» Иоганна Песталоцци. – 2012. – URL.[http://www.studfiles. ru/preview/ 406344](http://www.studfiles.ru/preview/406344) (Дата обращения: 15.05.2022).
25. Кананьев К.Н. Педагогическая ценность дидактической игры. – 2019. – URL.[https://schools. dnevnik.ru/paper.aspx?id= 12169](https://schools.dnevnik.ru/paper.aspx?id=12169) (Дата обращения:26.06.2022).
26. Н.А. Константинов История педагогики. – 2019. – URL.<http://citaty.su/aforizmy-icitaty-adolfa-distervega> (Дата обращения:16.07.2022).
27. Кукушкина. Н.А. Осорбенности развития познавательного интереса в младшем школьном возрасте. – 2019. – URL. <https://www.kazedu.kz/108205> (Дата обращения:24.07.2022).

28. Луков В. А.. Эпоха Возрождения. – 2019. – URL.<http://multiurok.ru/konovalenko-1974/blog>. (Дата обращения:14.03.2022).

29. Мошарова В.А. Познавательный интерес школьников. – 2019. – URL. <http://www.studfiles.ru/preview/4540184/page:2> (Дата обращения: 21.16.2022).

30. Певцова В.Г. Уроки технологии в начальной школе. – 2020. – URL.<http://www.pkgn.ru/portfolio/4105-4-1395299987406.docx> (Дата обращения:23.16.2022).

31. Столчнева М.Д. Дидактические игры на уроках младшего школьного возраста. – 2019. – URL.<http://gigabaza.ru/doc/65391.html> (Дата обращения:03.05.2022).

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Анкетирование по методике Г. И. Щукиной

I. Уровень познавательной активности.

1) Интересно ли тебе на уроках технологии?

а) да;

б) не всегда;

в) нет.

2) На уроках технологии, ты:

а) всегда сам активно работаешь на уроке

б) отвечаешь только тогда, когда спрашивает учитель

в) не отвечаешь вообще

3) Что именно тебя интересует в уроках технологии?

а) мне нравится отвечать на вопросы учителя, выполнять всевозможные упражнения и различные практические задания;

б) выполняю задания, потому что это нужно, нравится, как объясняет учитель

в) интересны отдельные факты.

II. Уровень самостоятельной деятельности.

4) Когда учитель на уроке технологии даёт задание самостоятельно, ты:

а) быстро и самостоятельно выполняешь, с интересом;

б) выполняешь с неохотой;

в) копируешь как у соседа.

III. Умение преодолевать трудности.

5) Когда при выполнении практической работы на уроке технологии, ты встречаешься с трудностями:

а) стараешься самостоятельно разобраться, без помощи учителя;

б) зовёшь учителя;

в) прекращаешь выполнения задания.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Тест «Знаете ли вы?» (составлен на основе ранее изученного материала)

1. Соедини стрелками определения.

... это всё, что сделано руками человека Природа

... это всё, что окружает человека Рукотворный мир

... это все живые существа ... это всё, что окружает человека и не сделано его руками

2. Обведи объекты природного мира.

3. Кто поступил правильно?

Антон – наловил много бабочек на лугу.

Вера – подклеила порванную книгу из библиотеки.

Стас – увидел под деревом птенца и взял его домой.

Юля – наломала ветки сирени на улице и поставила дома красивый букет.

4. Обведи объекты рукотворного мира.

5. Соедини линиями разных цветов предметы, которые сделаны из одного и того же материала.

5. Транспорт подчеркни зелёным карандашом, а инструменты – красным.

6. Вычеркни «лишнее» слово.

Облако, ромашка, дятел, фонарик, ботинки, хлеб, муравей, комбайн

### **ПРИЛОЖЕНИЕ 3**

Дидактические игры

Игра «Разложи по конвертам»

Задачи: учиться различать природный мир и рукотворный мир, развивать умение сравнивать.

Оборудование: картинки с изображением предметов естественной природы и рукотворного мира, конверты.

Методика проведения: групповая работа. Учащиеся делятся на четыре команды, каждой команде выдается по коробке с предметными картинками и по два конверта. Ученики раскладывают картинки по двум конвертам:

1. «Сделано руками человека» (предметы рукотворного мира)

2. «Предметы природного происхождения» (предметы естественной природы)

Обосновывают свой выбор.

Рекомендации: •

Для того, чтобы учащийся не перепутал конверты, мы наклеим на конверт «Сделано руками человека» картинку с изображением человека, а на конверт «Предметы природного происхождения» картинку с изображением природы. Можно работать в парах, тогда необходимо разложить раздаточный материал на каждую парту. Игра проводится на этапе первичного закрепления.

Игра «Природное – рукотворное»

Задачи: учиться различать мир природы и рукотворный мир.

Методика проведения: учитель загадывает загадку о каком-либо объекте природного или рукотворного мира. Учащиеся должны отгадать загадку и определить к какой группе относится загаданный предмет. Если загадка была об объекте природного мира, то дети хлопают в ладоши, если загадка была об объекте рукотворного мира, то топают ногами.

Загадки:

1. Стоит Антошка на одной ножке,

Его ищут, а он не откликается. (Гриб)

2. За ним – сидим,

За ним – едим,

Он всей семье Необходим. (Стол)

3. Рассыпался горох

На семьдесят дорог.

Никто не подбирает:

Ни царь, ни девица,

Ни красная девица. (Град)

4. Нарисует он картину

Натюрморт или пейзаж

Остроносый, тонкий, длинный,

Деревянный.. (Карандаш)

5. Личный кран имеет он,

Чтоб полить свои шесть тонн. (Слон)

6. Что за мостик разноцветный

Мы увидим каждым летом

Через речку, через лес.

Повисел он и ...исчез! (Радуга)

Рекомендации:

Вариант игры (по принципу съедобное – несъедобное): для игры понадобится воздушный шарик. Учитель кидает шарик ученику, называя при этом предмет природного или рукотворного мира. Задача обучающихся: поймать шарик, если назван предмет природного мира, либо отбить шарик, если учитель назвал предмет рукотворного мира. Использовать игру на этапе первичного закрепления.

Игра «В мире животных»

Задачи: учить детей определять по контуру животных, закреплять знания о диких и домашних животных, развивать логическое мышление, внимание, мелкую моторику рук, умение передавать выразительные движения всего тела: имитировать повадки животных.

Оборудование: карточки с изображением недорисованных контуров диких и домашних животных.

Методика проведения: на столе лежат перевернутые карточки с изображением контуров диких и домашних животных. Контуров не дорисованы. Учащийся берет карточку, переворачивает ее, дорисовывает контур и называет животное, которое там изображено, рассказывает домашнее это животное или дикое. Остальные участники игры показывают повадки этого животного. Рекомендовано использовать игру на этапе актуализации знаний.

Игра «Пазлы»

Задачи: учиться различать природный мир и рукотворный мир, развивать умение классифицировать предметы.

Оборудование: коробка с пазлами.

Методика проведения: учитель достает коробочку с карточками и дает учащимся выбрать одну из них, они берут карточку и затем формируют группы по одинаковым картинкам. (должно получиться 3 группы).

Задание:

1гр. – Найдите и соберите объекты живой природы и раскрась их. При ответе рассказать какую пользу они приносят людям?

2гр. – Найдите объекты неживой природы, раскрась и расскажи, какую пользу приносят они человеку.

3гр. - Найдите и раскрась предметы, сделанные человеком, и расскажи какую пользу они приносят.

Учащиеся собирают пазлы, выбирают спикера и отвечают. Оценивают работу групп при помощи приёма «Сигналы рукой»

Рекомендуется использовать игру на этапе актуализации знаний или на этапе первичного закрепления.

Игра «Чьи листочки?»

Задачи: Уточнять и закреплять знание учащихся о разнообразии деревьев. Формировать умение соотносить деревья с их листьями. Развивать логическое мышление, воображение, связную речь.

Оборудование: Аппликации, разнообразие осенних листьев на картине.

Методика проведения: Учитель раздает аппликации, в которых спрятаны листочки. Учащимся надо внимательно рассмотреть картину леса, найти листочки и определить, какому дереву принадлежит листочек. Учащиеся друг за другом высказывают свои мысли, чьи листочки наклеены на аппликацию.