

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра Технологического образования

**Формирование познавательных интересов у обучающихся средствами
дидактических игр**

**АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ ВЫПУСКНОЙ
КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ**

студентки 4 курса 401 группы
направления (специальности) 44.03.01 «Педагогическое образование»
профиля «Технология»
факультета психолого-педагогического и специального образования

Ковалевой Юлии Владимировны

Научный руководитель
Старший преподаватель

Зав. кафедрой
Профессор,
кандидат педагогических наук

дата, подпись

Е.А.Спиридонова

дата, подпись

В.Н. Саяпин

Саратов 2016 год

Введение. Под познавательным интересом понимается особая избирательная направленность личности на процесс познания. Согласно С.Л. Рубинштейну, избирательный характер познавательного процесса выражается в той или иной предметной деятельности. Ф.Н. Гोनоболин отмечал, что процесс познания связан со стремлением людей обращать внимание на что-то, познавать различные явления и предметы, окружающие их. По словам Г.И. Щукиной, процесс познания – это особое отношение личности к окружающему миру, избирательное, наполненное сильными эмоциями, активным замыслом, устремлениями к его явлениям, объектам, процессам. В работах И.Ф. Харламова познавательный процесс является эмоционально окрашенной потребностью, которая прошла стадию мотивации и придает увлекательный характер деятельности человека.

Как видно, разными авторами с разных позиций определяется познавательный интерес, и они не противоречат друг другу, а подчеркивают различные стороны этого феномена, и взаимно его обогащают.

Актуальность выбранной темы не вызывает сомнений, так как создание благоприятной психолого-педагогической обстановки, эмоционально раскрепощающей обучающихся, усиливающей мыслительные процессы и соответственно повышающей уровень познавательного интереса обучающихся на уроках технологии является неотъемлемым фактором эффективности учебно-воспитательного процесса.

Цель исследования – изучение особенностей использования дидактических игр, как средства формирования познавательных интересов обучающихся на уроках технологии.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи** исследования:

1. Проанализировать психолого-педагогическую и методическую литературу по исследуемой теме с целью освещения её теоретических основ – факторов, влияющих на познавательные интересы обучающихся в современных условиях учебно-воспитательного процесса.

2. Раскрыть роль дидактической игры в образовательном процессе на уроках технологии как средства формирования познавательных интересов.

3. Рассмотреть и проанализировать опыт учителей технологии по использованию дидактических игр на уроках как средства формирования познавательных интересов обучающихся к предмету «Технология»;

4. Провести педагогический эксперимент по повышению уровня познавательной активности обучающихся на уроках технологии с помощью

Практическая значимость исследования находит свое отражение в подборе вариантов дидактических игр, предлагаемых для повышения познавательной активности на уроках технологии.

База исследования: МОУ «Средняя общеобразовательная школа с.Звонаревка» Марковского района Саратовской области. Обучающиеся 5-х классов (11 – 12 лет), девочки (10 человек).

Структура дипломной работы общим объемом 50 страниц включает введение, две главы, заключение, списка использованных источников, включающего 31 источник и приложения. Во введении отражена актуальность работы, поставлена проблема исследования, выдвинута цель, гипотеза и задачи работы.

Основное содержание выпускной квалификационной работы. Первая глава содержит анализ психолого-педагогической и методической литературы по проблеме исследования. Вторая глава содержит описание хода и результатов педагогического эксперимента. Заключение содержит обоснованные выводы по работе. В приложении представлены методические разработки дидактических игр. Дипломная работа содержит 6 таблиц, 6 рисунков и 1 схему.

По результатам исследования опубликована работа: Ковалева Ю.В. «Роль дидактической игры в образовательном процессе на уроках технологии».

Для более глубокого изучения сущности и структуры познавательного интереса, нужно рассмотреть различные подходы к его пониманию и

классификации, выделить уровни познавательного интереса и факторы на него влияющие.

Среди объективных факторов, которые оказывают влияние на познавательный интерес, можно выделить следующие:

1. Длительность изучения однородного по содержанию учебного материала. Уровень интереса обучающихся при этом убывает с увеличением времени изучения материала.

Промежуток времени, на котором нет значительного снижения интереса, более благоприятен для обучения. Величина его была определена в ходе эксперимента и в среднем составила 15-20 минут урока. Если нам нужно в течение определенного времени, например нескольких уроков, сохранить интерес обучающихся к данному материалу, то необходимо прилагать еще и дополнительные усилия, которые направлены для его поддержания. Сделать это можно с помощью проблемной ситуации, использования материала исторического или занимательного характера, рассмотрения приложений, решения прикладных задач и т. д.

2. Интерес к изучению материала зависит не только от времени, но и от объемов изучаемого однообразного материала. Зависимость при этом примерно такая же, как и зависимость интереса от времени.

3. Трудность изучаемого материала еще и существенно влияет на интерес к учению. Причем при довольно высокой сложности интерес может и совсем пропасть. Например, когда ученикам была предложена задача очень высокой сложности, которая превышала их возможности, то интерес к последующему обучению резко снижался.

4. Интерес еще зависит и от уровня понимания обучающимися предложенного материала. Для проявления интереса учащихся достаточно совсем небольшого понимания. Более того, недопонимание и желание разобраться приводит к увеличению интереса и, наоборот, после того, как материал понят, то интерес к нему снижается.

5. Интерес имеет свойство локальной устойчивости, проявляющейся в том, что, во-первых, после появления интереса он еще сохраняется в течение некоторого времени и без дополнительных усилий на его сохранение; во-вторых, после того, как снизился интерес к данному объекту его очень трудно восстановить и поднять до прежнего уровня; в-третьих, интерес к какому-либо объекту вызывает интерес и к близким объектам, но его величина быстро убывает при удалении объектов.

6. Интерес обладает свойством иррадиации – способностью распространяться от учителя или ученика, который проявляет повышенный интерес, к другим обучающимся. Поэтому увлеченность учителя вызывает ответную реакцию обучающихся, и, наоборот – скучные объяснения учителя или вялый ответ ученика приводит к снижению интереса у всего класса. Поэтому учитель должен стремиться не только к тому, чтобы все его объяснения были интересными, но и к тому, чтобы объяснения и ответы самих учеников не оставляли весь класс равнодушным. Для этого в старших классах нужно шире практиковать индивидуальные творческие задания.

Одно из средств развития и поддержания познавательного интереса на его ранних стадиях становления - это игра. Игра способствует разрядке напряженности, служит активному обучению, создает благоприятную атмосферу процесса обучения, повышает эффективность учебной деятельности. Игра имеет место на различных этапах урока: в начале урока – для концентрации внимания, в середине – для разрядки, в конце – для повторения материала. Игры могут быть разными как по содержанию предлагаемого материала, так и по форме проведения: игры-соревнования, игры-эстафеты, лото, кроссворды.

Игра представляет собой в самом общем понимании такой вид непродуктивной деятельности, в которой мотив лежит не в её результате, а в самом процессе. Игра сопровождает человечество на протяжении всей его истории, как социальный феномен, переплетается с магией, культовым поведением, спортом, военными тренировками, искусством. В аспекте

последнего замечания игра рассматривается как особое средство в технологической подготовке школьников. Но прежде чем приступить к раскрытию этого аспекта, нужно обратиться к пониманию сущности самой игры как специфической деятельности человека, а также к пониманию её значения для процесса обучения в целом.

По словам А.Н. Леонтьева «Дидактические игры относятся к «рубежным играм» и представляют собой переходную форму к той неигровой деятельности, которую они подготавливают». Такие игры вызывают потребность в поиске, то есть. дают возможность для саморазвития учащегося; обеспечивают благоприятную среду для реализации его способностей с помощью овладения систематизированным человеческим опытом в доступной форме, и это непосредственно отражается в компонентах содержания игры: в обучающей и собственно игровой задаче, в развитии игрового действия, в правилах игры и ожидаемом результате, а не предоставляют способы ориентировки в готовом виде.

Объединение в дидактической игре обучающих задач с игровой формой, наличия правил и готового содержания дают возможность преподавателю более планомерно пользоваться дидактическими играми как ценным средством развития умственной активности учащихся.

Дидактические игры классифицируют с учетом различных оснований. Они подразделяются:

- 1) по содержанию (математические, природоведческие, технологические и др.);
- 2) по дидактическому материалу.

В процессе технологической подготовки школьников дидактические игры выполняют особую роль, которая обусловлена в основном практической деятельностью обучающихся и сравнительно небольшим объемом учебного времени, отводимого на изучение теоретических вопросов. Использование дидактических игр на уроках технологии позволяет учителю более доходчиво и выразительно доносить до учащихся трудные и

сложно усваиваемые вопросы учебного материала, способствовать более глубокому восприятию и запоминанию, активизировать их наблюдения; расширить кругозор и повысить интерес школьников к предмету и данному виду творчества.

Основой всех современных подходов к построению учебно-воспитательного процесса является то, что развитие учащегося - совершенствование психических процессов и свойств его личности - происходит в результате его личной активной деятельности.

Опираясь на многочисленный опыт учителей-технологов можно смело говорить, что педагогическая дидактическая 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 деятельностью.

Учитель технологии МОУ «Средняя общеобразовательная школа №7 пос. Майский» Кошехабльского района Республики Адыгея, Чикалова Светлана Вячеславовна делится своим опытом по использованию дидактических игр как средства повышения уровня познавательного процесса обучающихся на уроках технологии. Она рассказывает о том, как в своей практике использует дидактические игры на разных этапах урока [30].

Опыт работы учителей-технологов, которые активно в своей деятельности используют дидактические игры на уроках показывает, что нестандартные формы проведения уроков оказывают положительное действие на формирование познавательного интереса обучающихся, на результат и качество обучения, а также создают эмоционально комфортную обстановку в классном коллективе.

Практика работы в школе и наблюдение за деятельностью обучающихся на уроках показывают, что всё чаще встречается безразличное или даже негативное отношение школьников к большинству школьных предметов. Например, у многих отсутствует или быстро пропадает интерес к изготовлению швейных изделий. Они рассуждают так: «Зачем мне учиться

шить, если можно пойти и купить готовую вещь?» или «Зачем мне шить, если я швеей не буду?» У таких обучающихся отсутствует элементарное представление о том, что изделие, которое выполнено собственными руками - это своего рода произведение искусства портного: оно является вкладом в культуру, помогает ощутить красоту и значимость собственного труда .

Проблемой нашего исследования является определение уровня сформированности познавательной активности обучающихся до применения дидактических игр на уроках технологии, направленных на активизацию познавательной деятельности и динамики познавательной активности, обучающихся после стимуляции с использованием дидактических игр.

Целью данного этапа эксперимента является выявление и оценка уровня познавательных интересов у обучающихся к предмету «Технология».

Эксперимент проводился во время прохождения педагогической практики в 2015-2016 учебном году с февраля по март в 5-х классах (30 девочек 11 – 12 лет) МОУ «Средняя общеобразовательная школа села Звонаревка» Марковского района Саратовской области. Педагогический эксперимент проводился в естественных условиях обучения.

С целью получения информации об изучаемой проблеме были использованы апробированные в педагогике и психологии методики:

- педагогическое наблюдение;
- методы опроса (анкетирование);
- изучение продуктов деятельности учащихся (методика «Цветные лепестки»), представленные в приложении к работе;
- педагогический эксперимент.

Для выявления познавательных интересов и предметной направленности обучающихся 5-х классов мы использовали методику «Цветные лепестки», основанную на анализе продуктов деятельности школьников. Данная методика позволяет выяснить наличие предпочтений одних учебных предметов над другими.

Результаты обработки продуктов деятельности школьников (разноцветные цветы) показали, что 40% (12 человек) обучающихся девочек 5-х классов заинтересовано относятся к предмету «Технология», они поставили ее на 1 – 5 место их 10 предложенных предметов школьной программы. Однако 60% (18 человек) исследуемых школьников не считают предмет «Технология» достаточно интересным и расположили его в своих предпочтениях с 6 по 10 место.

Для оценки уровня познавательного интереса на первой неделе педагогической практики в экспериментальном классе было проведено анкетирование на тему «Как вы относитесь к учебе по разным предметам».

Только треть респондентов обладает высоким уровнем познавательной активности по отношению к учебному предмету «Технология». Остальные обучающиеся обладают низким уровнем познавательной активности: интерес к предмету у них ситуационный или обусловлен необходимостью, а не учебным интересом (например, необходимостью получить хорошую оценку). На данном этапе эксперимента такую оценку нельзя назвать ещё объективной. Анализ уровня сформированности познавательной активности подтвердил актуальность проблемы и необходимость подбора средств (дидактических игр) с целью активизации познавательных интересов обучающихся на уроках технологии.

Целью формирующего этапа эксперимента является активизация познавательных интересов обучающихся 5-го класса на уроках технологии средствами дидактических игр.

Для эффективности учебно-воспитательного процесса с использованием дидактических игр были выполнены определенные требования, предъявляемые к организации и проведению дидактических игр.

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.

2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.

3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Для того чтобы активизировать познавательные интересы обучающихся в течение ряда уроков применяли специально подобранные дидактические игры.

Практика показывает, что занимательный материал применяется на разных этапах усвоения знаний: на этапах объяснения нового материала, его закрепления, повторения, контроля. Использование дидактических игр оправдано только тогда, когда они тесно связаны с темой урока, органически сочетаются с учебным материалом, соответствующим дидактическим целям урока. В практике средней школы имеется опыт использования игр на этапе повторения и закрепления изученного материала, и иногда применяются игры для получения новых знаний.

К окончанию формирующего эксперимента, целью которого было применение дидактических игр как средство активизации познавательной деятельности на уроках технологии, наблюдая за обучающимися, было отмечено, что они активнее стали работать на уроке, проявляют живой интерес к урокам технологии, с удовольствием посещают эти уроки.

Результаты повторного проведения методики «Цветные лепестки» показали, что 70% (21 человек) обучающихся девочек 5-х классов стало заинтересованно относиться к предмету «Технология», они поставили ее на 1 – 5 место их 10 предложенных предметов школьной программы. И только 30% (9 человек) исследуемых школьников осталось относительно равнодушным к предмету «Технология», расположив его в своих предпочтениях с 6 по 10 место. Однако эта методика не может полностью выявить предпочтения школьников, так как они часто объединяют понятия «интересный», «нужный», «легкий» и так далее.

Для выявления динамики познавательной активности школьников было проведено повторное анкетирование, результаты которого представлены в сводной ведомости.

Из сравнительных данных хорошо видно, что результаты повторного анкетирования изменились, в том числе, в большей степени по отношению к учебному предмету «Технология». Динамика познавательной активности обучающихся имеет явно положительную тенденцию, она изменилась в лучшую сторону, так как повысился процент интересующихся предметом и снизился процент обучающихся по необходимости.

Заключение. В настоящей работе было проведено исследование по выявлению и обоснованию педагогических условий, определяющих эффективность процесса развития и повышения уровня познавательного интереса обучающихся к предмету «Технология». Средством для достижения педагогической цели были выбраны дидактические игры.

Использование игровых методов на уроках технологии определяется широкими образовательными возможностями игры. В связи с этим применение различных видов игр (сюжетно-ролевых, интеллектуальных, словесных, предметных, упражняющих и т.д.) в виде игровых моментов, игровых приемов или игровых форм в процессе технологической подготовки школьников является весьма целесообразным.

В ходе выполнения работы были решены поставленные задачи:

1. Проанализирована психолого-педагогическая и методическая литература по исследуемой теме с целью освещения её теоретических основ – факторов, влияющих на познавательные интересы обучающихся в современных условиях учебно-воспитательного процесса.
2. Раскрыта роль дидактической игры в образовательном процессе на уроках технологии как средства формирования познавательных интересов.
3. Рассмотрен и проанализирован опыт учителей по использованию дидактических игр на уроках как средства формирования познавательных интересов обучающихся к предмету «Технология»;
4. Проведен педагогический эксперимент по повышению уровня познавательной активности обучающихся на уроках технологии с помощью использования дидактических игр.

В работе были рассмотрены теоретические основы психолого-педагогических факторов, влияющих на развитие и стойкое формирование познавательных интересов обучающихся. Был сделан предварительный вывод, что формирование познавательных интересов обучающихся зависит не только от личной заинтересованности в предмете изучения, но и от психолого-педагогических условий учебно-воспитательного процесса.

По результатам выполненной работы можно сделать следующие выводы:

1. Дидактические игры, с одной стороны, способствуют формированию внимания, развитию памяти, наблюдательности, инициативы, мышления, а с другой - решают определенную дидактическую задачу: изучение нового материала, повторение или закрепление пройденного, формирование учебных умений и навыков.

2. Использование развивающих дидактических игр и занимательного материала на уроках технологии способствует созданию комфортных психолого-педагогических условий, что способствует формированию познавательных интересов.

3. Рациональное использование дидактических игр по предмету «Технология» разнообразит учебный процесс и тем самым отодвигают время наступления умственного утомления и способствует формированию стойкого познавательного интереса у обучающихся.

Таким образом, использование дидактических развивающих игр и упражнений на уроках технологии является неотъемлемой частью современного учебно-воспитательного процесса, значительно повышающей его эффективность. Данная работа имеет прикладное практическое значение, выводы и рекомендации могут быть использованы при организации учебно-воспитательного процесса как учителем технологии, школьным психологом так и классным руководителем.