

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ
Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Балашовский институт (филиал)

Кафедра дошкольного и начального образования

**ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО
ИНТЕРЕСА У ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 5 курса 52 группы
направления 44.03.01 «Педагогическое образование»
профиля «Педагогика и методика начального образования»
психолого-педагогического факультета
Марусиной Марины Андреевны

Научный руководитель:

доцент кафедры дошкольного и начального образования,
кандидат сельскохозяйственных наук,

доцент _____ Е.В. Попова
(подпись)

Зав. кафедрой дошкольного и начального образования

кандидат педагогических наук,

доцент _____ Е.А. Казанкова
(подпись)

Балашов 2021

Введение. Современное общество формулирует запрос к школе на подготовку активных, умеющих адаптироваться к новым условиям, готовых к трудовым отношениям граждан. Данная задача может быть решена только при следующих условиях:

— Формирование активной личности будет начинаться с первых лет обучения.

— Сам процесс обучения будет организован на основе активной деятельности, стимулирующей интерес к учению.

— В обучении будут использоваться методы и технологии, способствующие развитию личности, ее интересов, способностей и наклонностей.

В начальной школе практическая предметная деятельность, которая позволяет формировать познавательные интересы и активность детей, реализуется на уроках технологии. Среди методов развития интереса к учению, в наибольшей степени соответствующих возрастным психологическим особенностям младших школьников, можно выделить игру.

У младших школьников в качестве ведущего вида деятельности выделяется учебная, но игровая лишь отходит на второй план, помогая детям учиться. Обучающиеся всегда и с удовольствием включаются в дидактические игры на уроках, но отвлекаясь, а вовлекаясь в процесс обучения. Следовательно, использование игровых приемов на уроках технологии позволяет успешно решать задачу формирования познавательного интереса на уроках технологии.

В педагогике и методике феномен игры исследован достаточно глубоко: психологическая база отражена в работах Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина; педагогические основы были раскрыты К.Д. Ушинским, П.Ф. Капетеревым, В.А. Сухомлинским.

Познавательный интерес как явление педагогической действительности изучался Б.Г. Ананьевым, А.К. Марковой, К.Д. Ушинским, Т.И. Щукиной.

Содержание, методику, организацию уроков технологии изучали Н.М. Конищева, Е.А. Лутцева, Т.П. Зуева.

Однако применение игры как средства формирования и развития познавательного интереса на уроках технологии в начальной школе остается не до конца изученным. Таким образом, изучение особенностей использования игры как средства развития познавательного интереса на уроках технологии является актуальной темой для современной теории и практики начального образования.

Объект исследования – процесс обучения младших школьников на уроках по предмету «Технология».

Предмет исследования – использование игровых моментов с целью развития интереса к изучению предмета «Технология».

Цель исследования – теоретически обосновать методику использования игры как средства развития познавательного интереса на уроках технологии, на этой основе разработать комплекс игр для обучающихся 1 класса.

Гипотеза исследования: развитие познавательного интереса на уроках по предмету «Технология» будет эффективным, если:

- Будет изучена специфика методики использования игр и игровых моментов на уроках технологии;
- На этой основе будет разработан комплекс игр для обучающихся 1 класса, направленный на формирование познавательного интереса к урокам технологии.

Задачи исследования:

1. Раскрыть содержание понятия «познавательный интерес».
2. Проанализировать игру как метод и средство стимулирования познавательного интереса младших школьников.
3. Выделить особенности использования игр в образовательном процессе начальной школы.
4. Рассмотреть урок технологии в начальной школе.

5. Разработать комплекс игр для уроков технологии, развеивающих познавательный интерес обучающихся 1 класса.

6. Осуществить анализ результатов использования игр на уроках технологии.

Методы исследования: анализ педагогической и методической литературы по теме ВКР, классификация, анализ, синтез игровых приемов, метод педагогического наблюдения, метод анализа продуктов деятельности (изделий) младших школьников, математические методы.

Методологической основой исследования стали:

— Теории формирования и развития познавательного интереса в обучении младших школьников (Л.И. Божович, А.Н. Ленотьев, А.К. Маркона, Т.И. Щукина).

— Теории игровой деятельности в обучении (К.Д. Ушинский, И.П. Подласый, Г.К. Селевко).

— Современные методики технологического образования младших школьников (Э.М. Галямова, Н.М. Коньшева, Е.А. Лутцева).

Экспериментальная база исследования. Проектирование комплекса уроков и его частичная реализация проходила на базе МБОУ – СОШ № 1 г. Аркадака Саратовской области, в 1 «А» классе, в работе участвовал 21 обучающийся.

Практическая значимость работы состоит в том, что предложенная нами методика включения игровых моментов в уроки технологии и комплекс игр, направленных на развитие познавательного интереса, могут быть использованы в практике начального образования.

Структура исследования: данная ВКР состоит из введения, двух глав, выводов по ним, заключения, списка использованных источников, приложения.

В первой главе «Теоретические основы развития познавательного интереса у младших школьников», в первом параграфе «Познавательный интерес: содержание понятия» видно из проведенного нами теоретического

исследования познавательный интерес необходимо развивать, начиная с первого года обучения ребенка в школе. Познавательный интерес определяет успешность и направленность учебной деятельности младшего школьника.

Именно младший школьный возраст является наиболее благоприятным для формирования интереса к различным видам деятельности, ребенок любознателен, желает узнавать новое, познавательные способности продолжают развиваться и укрепляться. А создание устойчивой мотивации в свою очередь окажет огромное влияние на продуктивность обучения и определит успешность учебной деятельности в дальнейшем.

Опираясь на выделенные нами особенности развития мотивационной сферы младших школьников учитель подбирает индивидуальный подход к каждому ученику, использует те методы и приемы, которые действенны для каждого конкретного обучающегося. Следует знать, что педагогическое наблюдение и внимательное отношение к обучающемуся дают возможность учителям выявить, какие именно мотивы описывают действия тех или иных школьников, определить уровень мотивации учебной деятельности, продумать «зону ближайшего развития», то есть проектировать личность в условиях образовательного процесса.

Во втором параграфе «Игра – метод и средство стимулирования познавательного интереса младших школьников» рассматривается, что среди методов и средств, способствующих стимулированию познавательного интереса, занимает игра, а именно дидактическая игра, содержание и цель которой – это усвоение определенных знаний, умений, способов деятельности.

В третьем параграфе «Особенности использования игр в образовательном процессе начальной школы» утверждается, что дидактические игры оказывают положительное влияние и на личность ребенка, способствуют развитию самостоятельности и ответственности.

Дидактическую игру в своих работах исследователи рассматривают как средство формирования и развития разнообразных процессов, например,

активизации учебно-познавательной деятельности младших школьников на уроках, формирования личностного опыта учащихся начальных классов. Игра – один из немногих видов деятельности, в котором удовольствие от процесса стоит выше, чем результат. Участники игры принимают определенные правила и следуют им для того, чтобы получить эмоции, впечатления, радость.

Итак, цель игры на уроке – именно вовлечь, а не развлечь или отвлечь учеников.

Понятие «игровые технологии» – очень широкое, оно включает целую группу игровых методов и приемов, игровых ситуаций, самую значительную часть которых занимают дидактические игры. В структуру игровой технологии как деятельности ограниченно входят целеполагание, планирование, реализации цели, результат и анализ проделанной работы. Получая игровой результат, младшие школьники учатся владеть эмоциями, понимают, чего им не хватило для выигрыша, какие знания и умения им еще нужно приобрести. Выигравшие ученики также анализируют, что именно помогло им добиться хорошего результата, что стоит развивать дальше.

Во второй главе «Методика развития познавательного интереса на уроках технологии посредством игры», в ее первом параграфе «Урок технологии в начальной школе» было доказано, что Практическая реализация целей и задач данного исследования проводилась на основе всестороннего рассмотрения урока технологии в системе начального технологического образования. Были выделены инновационные методы, позволяющие формировать и развивать познавательный интерес к урокам технологии, среди которых особе место занимает дидактическая игра.

Во втором параграфе «Разработка комплекса игр для уроков технологии, развивающих познавательный интерес обучающихся 1 класса» была разработана технологическая карта урока технологии в 1 классе по теме «Осеннее дерево» с применением дидактической игры «Специальные ошибки».

В третьем параграфе «Анализ результатов использования игр на уроках технологии» мы использовали методы педагогического наблюдения и анализа продуктов деятельности (изделий, поделок) младших школьников.

1. Анализ продуктов деятельности проводился по следующим критериям:

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

Каждый критерий мы оценивали по пятибалльной шкале. Чем больше баллов набирает поделка первоклассника, тем выше уровень его технологических умений, а следовательно, и интерес к предмету «Технология».

Высокий уровень 20 – 15 баллов.

Средний уровень 14 – 10 баллов.

Ниже 10 баллов – низкий уровень.

2. Педагогическое наблюдение заключается в наблюдении учебной деятельности младших школьников на уроке технологии и оценку их активности, степени их участия в общей предметно-практической деятельности. Также важным параметром интереса к учебному процессу является проявление старательности и трудолюбия, не отвлекаются ли дети во время работы, устают ли они, насколько они вовлечены в процесс. Важно оценить, насколько правильно младшие школьники понимают задание учителя, интересуются ли технологией выполнения, возникают ли у них вопросы. Как дети проявляют эмоции, есть ли положительный отклик на работу, – все это также важно для анализа.

Итак, при высоком уровне мотивации наблюдается высокая познавательная мотивация, дети с желанием готовятся и работают на уроке технологии, стремятся выполнять задание творчески и самостоятельно.

При среднем уровне обучающиеся ждут указаний учителя, интерес возникает эпизодически, серьезные трудности преодолевает с помощью одноклассников или учителя.

Низкий уровень развития познавательного интереса характеризуется видимостью вовлеченности, справиться с трудностями самостоятельно такой ученик не хочет, ждет помощи учителя, уроки технологии не вызывают у него желания активно творить.

Заключение. Теоретические и практические выводы данного исследования сводятся к следующему.

Познавательный интерес является частью мотивационной сферы младшего школьника, он должен стать ведущим мотивом их познавательной деятельности. Именно младший школьный возраст является наиболее благоприятным для формирования интереса к различным видам деятельности. Как известно, эффективность обучения находится в прямо пропорциональной зависимости от уровня развития их познавательного интереса. В этом отношении главной задачей учителя становится формирование глубокого интереса к знаниям, учению как виду интеллектуальной деятельности, воспитать познавательную активность.

Стойкий познавательный интерес – это увлеченность человека, потребность к углублению и творческому применению знаний.

Игра – представляет собой один из видов активности личности, который выражается в игровой деятельности, суть ей сводится к непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в её результатах, а в самом процессе. *Содержание игры – это всегда осуществление ряда учебных задач.* В учебном процессе в начальной школе чаще других используются дидактические игры. Дидактические игры – это игры «специально создаваемые или приспособленные для целей обучения». Цель игры на уроке – именно вовлечь, а не развлечь или отвлечь учеников.

Широкие возможности для развития познавательных интересов младших школьников, предоставляет специфика учебного предмета «Технология».

Урок технологии отличается от других школьных предметов тем, что они базируются на предметно-практической деятельности. Дидактическая игра позволяет:

- вызвать и поддержать интерес к изучаемому предмету в целом;
- увлечь и заинтересовать детей образцом, выполняемым на уроке, и мотивировать к выполнению изделий во внеурочной деятельности;
- в доступной форме дать необходимый обучающий материал;
- способствовать овладению действиями анализа; систематизации знаний о материалах и их свойствах, инструментах; их классификации;
- формировать умение планировать собственные действия по изготовлению изделия;
- переключить внимание детей с изучения теоретического материала на практическую деятельность и обратно;
- подвести итог урока быстро и четко, справедливо оценивая работы обучающихся.

Практическая реализация цели нашего исследования проходила на базе МБОУ – СОШ № 1 г. Аркадака Саратовской области, в 1»А» классе.

Был спроектирован комплекс дидактических игр для уроков технологии для 1 класса.

В комплекс вошли такие игры, как:

- Игра «Четвёртый лишний»
- Игра «Продолжи ряд»
- Игра «Угадай-ка»
- Игра «Что общего»
- Игры – задачки
- Загадки – шутки

- Игра «Специальные ошибки»
- «Вспомни не глядя»
- «На ком оборвётся?»

Была разработана технологическая карта урока технологии в 1 классе по теме «Осеннее дерево» с применением дидактической игры «Специальные ошибки».

В практическом исследовании мы использовали методы педагогического наблюдения и анализа продуктов деятельности (изделий, поделок) младших школьников.

После проведенной нами работы были получены следующие результаты. На высоком уровне развития познавательного интереса к 14 обучающихся, что составляет 66 % от общего количества учеников класса; на среднем уровне – 6 обучающихся, 27 %; на низком уровне – 1 ученик, 7 %.

Таким образом, результаты исследования показывают, что комплексное использование дидактических игр на уроках технологии позволяет стимулировать развитие познавательных интересов. Следовательно, гипотеза исследования подтвердилась, а его цель достигнута.