

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра теологии и религиоведения

**РОЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ФОРМИРОВАНИИ
ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ИНТЕРЕСОВ ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКАХ
ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ**

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса 461 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль – «Обществознание»
факультета гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков
Педагогического института

Романовой Валентины Григорьевны

Научный руководитель
доцент кафедры теологии и
религиоведения, кандидат
философских наук, доцент

С.А. Данилов

подпись, дата

Заведующий кафедрой
теологии и религиоведения,
д. филос. наук, доцент

М.О. Орлов

подпись, дата

Саратов 2025 год

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность

В современной педагогике проблема познавательного интереса обладает особой значимостью, так как в ней содержатся вопросы нацеленности обучающегося на освоение учебного материала, его мотивации, заинтересованности в получении нового знания. Особенно актуальной эта проблема становится в контексте изучения таких сложных и многогранных предметов, как обществознание, целью которых является формирование гражданской позиции, социального сознания и критического мышления у школьников. Традиционные методы преподавания зачастую не в состоянии полностью заинтересовать современного ученика, что приводит к снижению познавательного интереса и недостаточной активности в учебном процессе.

Применение игровых технологий открывает новые возможности в формировании и развитии познавательных способностей и интереса. Природа игры в ее динамичности, возможности создавать новые ситуации – все это хорошо применимо к предмету обществознание, где необходимо качественно познавать многообразие социальных ситуаций.

В связи с этим особую актуальность приобретает использование инновационных педагогических технологий, среди которых особое место занимают игровые технологии. Игровые методы обучения позволяют сделать уроки более интерактивными и привлекательными для учащихся, способствуют развитию их познавательной активности, самостоятельности и творческого мышления. Внедрение игровых элементов в образовательный процесс способствует формированию у школьников интереса к изучению социальных явлений, развитию гражданской ответственности и социальной компетентности.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью поиска эффективных средств повышения мотивации и формирования познавательных интересов у школьников на уроках обществознания. В рамках данной работы предполагается проанализировать роль игровых технологий в

образовательном процессе, определить их влияние на развитие познавательной активности учащихся и разработать рекомендации по их внедрению в учебную практику.

Объект исследования – познавательный интерес у обучающихся.

Предмет исследования – особенности применения игровых технологий на уроках обществознания для формирования и развития познавательного интереса.

Цель исследования – изучение и теоретическое обоснование формирования познавательных интересов учащихся на уроках обществознания.

Гипотеза: применение игровых технологий на уроках обществознания способствует развитию познавательного интереса, а также формирует критическое мышление, учит работать в команде и творчески подходить к выполнению заданий.

Для достижения цели требуется выполнить следующие **задачи**:

1. Определить понятие познавательного интереса и подходы к его изучению.
2. Выявить потенциал познавательного интереса у обучающихся.
3. Охарактеризовать методические особенности применения игровых технологий и их влияние на формирование и поддержание познавательного интереса.
4. Проанализировать и апробировать педагогический опыт применения игровых технологий на уроке обществознания в школе г. Саратова.

В работе использовались такие **методы исследования**, как:

1. Теоретический анализ – анализ литературы для изучения теоретических основ познавательного интереса, его структуры и типологии.
2. Систематизация – упорядочение и структурирование полученной информации.
3. Метод проектирования – разработка интерактивных уроков с

использованием онлайн-сервисов.

4. Экспериментальный метод – проведение уроков с использованием созданных материалов и наблюдение за результатами

5. Диагностический метод – получение обратной связи от учащихся.

Методологическая и теоретическая база исследования представлена анализом психолого-педагогической литературы, сравнением методик опытных педагогов и молодых специалистов, сравнением различных методик преподавания и выявлением их сильных и слабых сторон, обобщением педагогического опыта в современных школах, поиском сайтов и приложений для создания интерактивных уроков, составлением игр с помощью онлайн-сервисов, проведением урока, наблюдением и анализом полученных данных, опросом учащихся после проведения урока, личностно-ориентированным подходом, системно-деятельностным подходом.

Материал исследования: работы Н.С. Дорошенко, В.В. Казанцевой, посвященные формированию познавательного интереса на уроках обществознания, работы О.М. Дементьевой, Т.В. Дубовой, посвященные применению игровых технологий и их значимости в образовательном процессе.

Научная новизна данного исследования заключается в том, что во-первых, что проблема познавательного интереса рассмотрена с позиций системности применительно к обществознанию. Во-вторых, обосновано использование игровых технологий и ресурсов виртуальной среды в развитии познавательного интереса у обучающихся.

Положения, выносимые на защиту:

1. В ходе исследования установлено, что познавательный интерес – это мотив, вызывающий у обучающихся желание активно участвовать в учебной деятельности, стремление к получению новых знаний и расширению своих интеллектуальных горизонтов. Анализ различных подходов к изучению познавательного интереса показал их взаимодополняемость и важность комплексного понимания этого феномена. Структура познавательного

интереса включает мотивационный компонент, когнитивную составляющую и эмоциональную окраску, что подтверждает его многомерную природу. Типология познавательного интереса выделяет различные виды что позволяет дифференцировать методы его формирования и развития в учебном процессе.

2. Обществознание обладает значительным потенциалом для развития познавательного интереса благодаря своей междисциплинарной природе, актуальности тем и возможности показать связь учебного материала с реальной жизнью. Исследование показало, что предмет способствует развитию аналитического мышления, формированию гражданской позиции и пониманию социальных процессов, что вызывает у учащихся естественный интерес к изучению общества. Важным аспектом является возможность использования онлайн-сервисов для подготовки к интерактивным урокам, что поможет сделать занятие интересным. Разнообразие и многофункциональность этих сервисов позволит создать викторину или тест для проверки знаний, а для изучения нового материала – игру или видеоролик. Таким образом, обществознание является мощным инструментом формирования устойчивого познавательного интереса у школьников, а игровой формат этому содействует.

3. Игровые технологии представляют собой эффективные средства активизации учебной деятельности и формирования познавательного интереса благодаря своей динамичности, интерактивности и эмоциональной насыщенности. Ключевые методические особенности включают в себя подбор игр по возрастным особенностям и содержанию урока, чтобы обеспечить максимальную релевантность и эффективность; интеграцию игровых элементов в традиционные формы обучения; использование игровых методов для развития коммуникативных навыков, командной работы и критического мышления. Эффективность достигается при правильной организации игрового процесса: четком определении целей игры, подготовке сценариев, создании условий для активного участия всех учеников. В результате игровые технологии способствуют не только повышению мотивации к учебе, но и

закреплению знаний через практическое применение.

4. Практический опыт внедрения игровых технологий в образовательный процесс школы г. Саратова подтверждает их высокую эффективность в формировании познавательного интереса у школьников. На уроках обществознания использовались разнообразные игровые формы, такие как игра-экскурсия «Экономика», викторина «Русская деревня», квест «Глобализация», которые способствовали активизации учебной деятельности учащихся, развитию их аналитических способностей и коммуникативных навыков. Результаты наблюдений показывают увеличение уровня заинтересованности учеников в предмете, повышение качества усвоения материала и развитие самостоятельности в поиске информации. Данный опыт демонстрирует практическую значимость использования игровых технологий как средства повышения эффективности обучения обществознанию в условиях современной школы.

Теоретическая значимость проявляется в том, что полученные результаты могут быть использованы в дальнейших исследованиях педагогических проблем формирования познавательного интереса, а также роли цифровых и сетевых технологий в его развитии.

Практическая значимость состоит в том, что полученные результаты могут найти применение в практике преподавания социально-гуманитарных дисциплин, а также выступить основой для составления и реализации методических рекомендаций.

Апробация исследования проводилась в Саратовском национальном исследовательском государственном университете имени Н. Г. Чернышевского на факультете гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков Педагогического института.

Материалы исследования «Роль игровых технологий в формировании познавательного интереса на уроках обществознания» были представлены на 77(2) студенческой научной конференции (25.04.2025.).

Структура работы определена задачами исследования, логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

Во введении обосновывается актуальность работы, формулируются цели и задачи исследования, а также его теоретическое и практическое значение, указываются методы анализа.

В первой главе исследуются материалы, которые могут быть использованы для изучения и сравнения результатов обучения на уроках обществознания, полученных с помощью различных методик.

Во второй главе исследуется педагогический потенциал игровых технологий на уроках обществознания и методические особенности их применения.

В заключении подводится итог проведенной работы, формулируются общие выводы исследования.

ГЛАВА 1 Познавательный интерес у школьников на уроках обществознания: теоретические основания исследования

1.1 Познавательный интерес: подходы к изучению, структура и типология

Современный образовательный процесс реализуется в системно-деятельностном и личностно ориентированном подходе. В отличие от традиционной образовательной модели системно-деятельностный подход предусматривает активную деятельность каждого из учеников.

Объектом исследования и содержанием предмета обществознание являются различные стороны жизни общества. Обществознание помогает школьникам адаптироваться к переменчивой и сложной социальной действительности. Понимание данной области науки способствует успешной социализации личности и оказывает профориентационную помощь.

Требования ФГОС на каждой из образовательной ступени общего образования регламентирует главную цель обучения, как научить школьника учиться. Современную образовательную среду сегодня часто называют инновационной. Прежде всего, здесь речь идёт о реализации системно-деятельностного подхода в учебно-воспитательном процессе.

1.2 Потенциал предмета обществознание в формировании познавательного интереса у обучающихся

Обществознание как нельзя лучше подходит для развития критического мышления. Обществознание изучает закономерности общества, особенности общественной мысли и поведения, взаимодействие человека и общества. Школьники начинают изучать этот предмет в пятом классе и продолжают до одиннадцатого выпускного класса, что позволяет детально рассмотреть все сферы нашего общества. Обществознание включает в себя основы следующих гуманитарных наук: экономики, философии, политологии, социологии, правоведения.

Образовательная практика школы показывает, что сегодня особенно эффективны нетрадиционные уроки при повторении и обобщении изученного материала. С самого начала очень важно вносить разнообразие в организацию уроков обществознания, и использовать в дальнейшем различные методы при проведении уроков по обществознанию. Такой, к примеру, метод, как эмоциональное изложение материала является легкодоступным и может довольно часто использоваться на уроке учителем. Ученики внимательнее слушают педагога, и дисциплина на уроке не нарушается. Затрагивается эмоциональная сфера учеников, и они на подсознательном уровне намного лучше запоминают необходимый учебный материал.

Выводы по главе 1

В ходе изучения теоретических основ исследования было установлено, что познавательный интерес является важнейшей мотивационной составляющей учебной деятельности школьников, способствующей активному восприятию и усвоению учебного материала. Особое значение приобретает роль предмета обществознание как междисциплинарной области, способной стимулировать развитие познавательного интереса через актуальные темы, практические задания и межпредметные связи. Теоретические основы подтверждают необходимость использования разнообразных методов и технологий обучения для эффективного формирования и поддержания интереса к предмету.

Таким образом, теоретическая база исследования создает прочную основу для дальнейшего экспериментального внедрения игровых технологий и других инновационных методов в образовательный процесс с целью повышения уровня познавательного интереса школьников на уроках обществознания.

Глава 2. Применение игровых технологий в формировании познавательного интереса школьников на уроках обществознания

2.1 Методические особенности применения игровых технологий в формировании и поддержании познавательного интереса

Процесс поиска новых методик обучения должен вестись таким образом, чтобы задействовать все возможности личности человека. В контексте гуманизации образования существующие теории и методики воспитания и обучения должны быть сфокусированы на формировании волевых личностей, способных жить и трудиться в постоянно изменяющемся мире, самостоятельно разрабатывать и осуществлять собственные алгоритмы и стратегии поведения, ежедневно осуществлять нравственный выбор и брать за него ответственность. Наилучший результат такого обучения – сильная личность, которая способна саморазвиваться и самореализовываться.

Игра является одним из самых мощных стимулов к приобретению информации. Она не только способствует получению знаний, но и развивает жизненно важные качества в личности. Благодаря игре, учащиеся быстрее понимают и с легкостью закрепляют свои знания, развивают воображение, тренируют память, формируют нестандартность мышления. Игра помогает приучиться к труду и упрощать его, используя сообразительность и смекалку. Учащиеся вовлекаются в работу, сами того не осознавая, и обучение начинает приносить не только результаты, но и удовольствие от процесса. Также особенно важно то, что в игре формируются качества, необходимые для взаимодействия с социумом: командная работа, ответственность, взаимопомощь, честность.

2.2 Опыт применения игровых технологий на уроке обществознания в школе г. Саратова

Благодаря педагогической практике, пройденной в Муниципальном общеобразовательном учреждении «Средняя общеобразовательная школа №94» Ленинского района г. Саратова, мне удалось применить игровые технологии в ходе занятий с учащимися 5-6 классов. Возраст школьников,

которые только недавно окончили начальную школу и начинают изучать новые предметы, а именно 11-13 лет, является благоприятным для введения новых методик образования. Будет полезно периодически проводить игры и для старшеклассников: несмотря на то, что будущие выпускники заняты подготовкой к государственным экзаменам, проведение занятия с игровым уклоном не даст «утонуть» в учебе и потерять мотивацию получить максимальное количество баллов.

В своей исследовательской работе мне удалось продемонстрировать анализ нескольких уроков обществознания в игровом формате, которые я провела в МОУ «СОШ №94» г. Саратова. Мною были подготовлены планы уроков, такие как игра-экскурсия «Экономика», викторина «Русская деревня», квест «Глобализация», которые способствовали активизации учебной деятельности учащихся, развитию их аналитических способностей и коммуникативных навыков.

Выводы по главе 2

В ходе исследования установлено, что использование игровых технологий на уроках обществознания способствует значительному повышению уровня познавательного интереса у школьников. Игровые методы, такие как деловые игры, ролевые игры, викторины и симуляции, создают динамичную и мотивирующую учебную среду, которая способствует активизации познавательной деятельности, развитию критического мышления и коммуникативных навыков учащихся.

Практический опыт показывает, что внедрение игровых технологий позволяет не только повысить мотивацию к изучению предмета, но и обеспечить более глубокое усвоение учебного материала за счет практического применения знаний в игровой форме. Важным аспектом является правильная организация игрового процесса, подбор соответствующих методов и сценариев, а также учет возрастных особенностей учащихся.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе научного исследования было установлено, что познавательный интерес — это мотив, вызывающий у обучающихся желание узнавать новое, расширять свои знания и умения. Существуют различные подходы к его изучению: психологический, педагогический, деятельностный и межпредметный. Каждый из них позволяет по-новому рассматривать роль интереса в учебной деятельности, выявлять его структуру и факторы формирования. Анализ литературы показал, что развитие познавательного интереса является важным условием повышения эффективности обучения.

Проведённое исследование показало, что потенциал познавательного интереса у обучающихся зависит от индивидуальных особенностей, мотивации, условий обучения и методов преподавания. В большинстве случаев у учеников наблюдается высокий потенциал к развитию интереса при использовании разнообразных форм работы, актуальных тем и интерактивных методов. Важно создавать условия для активного включения учащихся в учебный процесс, что способствует раскрытию их внутреннего потенциала к познанию.

Использование игровых технологий в образовательном процессе обладает значительным потенциалом для формирования и поддержания познавательного интереса. Методические особенности включают создание игровых ситуаций, использование ролевых игр, деловых игр и симуляций, а также интеграцию игровых элементов в учебный материал. Эти методы способствуют повышению мотивации, активизации познавательной деятельности и развитию творческого мышления учащихся. В результате внедрения игровых технологий наблюдается рост заинтересованности учеников в учебном материале.

Практический опыт показывает, что применение игровых технологий на уроках обществознания способствует более глубокому усвоению материала и развитию познавательного интереса у школьников города Саратова. В ходе уроков использовались деловые игры, дискуссии с элементами ролевых игр и

интерактивные задания, что позволило активизировать учебную деятельность учащихся и повысить их мотивацию к изучению предмета. Такой подход подтверждает эффективность использования игровых методов для достижения образовательных целей и формирования устойчивого познавательного интереса.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 Баранникова И.М. Использование развивающих игр на уроках технологии — залог успешного освоения материала // Вестник педагогических инноваций [Электронный ресурс]. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-razvivayuschih-igr-na-urokah-tehnologii-zalog-uspeshnogo-osvoeniya-materiala> (дата обращения: 23.03.2025.). — Загл. с экрана. — Яз. рус.
- 2 Бовенко, А.А. Теоретические основы соревновательной мотивации // Название ресурса [Электронный ресурс]. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/teoreticheskie-osnovy-sorevnovatelnoy-motivatsii> (дата обращения: 27.04.2025.). — Загл. с экрана. — Яз. рус.
- 3 Борзова, Л.П. Игры на уроке истории: Метод. пособие для учителя / Л.П. Борзова // М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. — С.24-25.
- 4 Герасимов, С.В. Познавательная активность и понимание / С.В. Герасимов // Вопросы психологии – 2004. – №3. – С. 14-15.
- 5 Давыдов, В.В. Педагогическая психология / В. В. Давыдов. — М.: Просвещение, 1984. — С. 368.
- 6 Дементьева, О.М. Особенности познавательной деятельности в образовательном процессе: статья [Электронный ресурс] / О.В. Дементьева // eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]: научная электронная библиотека. — URL: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_29036216_46562173 (дата обращения: 04.05.2023). — Загл. с экрана. — Яз. рус.
- 7 Дорошенко, Н.С. Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках истории и обществознания. Методические рекомендации / Н.С. Дорошенко // Молодой ученый. – 2015. – №24(104). – С. 937-943.
- 8 Дубовая Т. В. Активизация познавательной деятельности

- обучающихся посредством применение игровых технологий в образовательном процессе // ЛИРО [Электронный ресурс]. — URL : <https://liro.su/wp-content/uploads/2025/03/ppo-dubovaya-t-v-1.pdf> (дата обращения: 03.03.2025.). — Загл. с экрана. — Яз. рус.
- 9 Едиханова, Г.Г. Формирование познавательных интересов обучающихся / Г.Г. Едиханова // Молодой ученый. – 2016. – №30(134). – С. 381-383.
- 10 Ермизина, Ю.А. Пути развития познавательного интереса у подростков / Ю.А. Ермизина // Молодой ученый. – 2016. – №9. – С. 1107-1113.
- 11 Казанцева, В.В. Развитие познавательного интереса к предмету обществознание / В.В. Казанцева // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VIII Международной научной конференции. – Краснодар: Новация, 2016. – С. 149-151.
- 12 Лешер, О.В., Григоренко, Л.А. Использование информационных ресурсов цифровой образовательной среды ВУЗа как средства формирования познавательных потребностей обучающихся / О.В. Лешер, Л.А. Григоренко // Актуальные проблемы современной науки, техники и образования. – 2022. – Т.13. – № 2. – С. 47-49.
- 13 Маслова, Т.А., Мосина, Э.С., Лобазова, Д.А. Использование онлайн-игр для развития познавательного интереса у младших школьников / Т.А. Маслова, Э.С. Мосина, Д.А. Лобазова // Тенденции развития науки и образования. – 2023. – № 99-1. – С. 138-144.
- 14 Образцова, А.И. Игровые методы как способ повышения мотивации к изучению английского языка в начальной школе // Педагогический портал [Электронный ресурс]. — URL : <https://www.pedopyt.ru/categories/9/articles/5516> (дата обращения: 15.03.2025). — Загл. с экрана. — Яз. рус.
- 15 Пологрудова, И.С. Теоретические подходы к изучению «познавательного интереса» в психолого-педагогической литературе /

- И.С. Пологрудова // Молодой ученый. – 2012. – №4(39). – С. 366-367.
- 16 Попова, С.В., Ворочай, Ж.Н. Педагогические условия формирования познавательного интереса у школьников / С.В. Попова, Ж.Н. Ворочай // Психолого-педагогический журнал «Гаудеамус». – 2023. – Т. 22. – № 1. – С. 27-34. Романова, И.С. Учебно-познавательные задачи как средство повышения учебной результативности на уроках / И.С. Романова // Молодой ученый. – 2017. – №42(176). – С. 4-6.
- 17 Романова, И.С. Учебно-познавательные задачи как средство повышения учебной результативности на уроках / И.С. Романова // Молодой ученый. – 2017. – №42(176). – С. 4-6.
- 18 Соколовская, И.Н. К определению сущности понятия «познавательный интерес» в педагогике / И.Н. Соколовская, А.А. Кивилева // Царскосельские чтения. – 2015. – №XIX. – С. 89-91.
- 19 Солошин, А.И. Методы, способствующие активизации познавательной деятельности учащихся // Учительский журнал [Электронный ресурс]. — URL : <https://www.teacherjournal.ru/categories/20/articles/4804> (дата обращения: 03.03.2025). — Загл. с экрана. — Яз. рус.
- 20 Спода, Е.И. Использование современных образовательных технологий при обучении детей с ОВЗ // Вестник педагога [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://vestnikpedagoga.ru/publikacii/publ?id=4046> (дата обращения: 15.03.2025.). — Загл. с экрана. — Яз. рус.
- 21 Султанова, М.С. Игра как метод активизации познавательной деятельности обучающихся / М.С. Султанова // Молодой ученый. – 2017. – №49. – С. 407-409.
- 22 Сухомлинский, В.А. Сердце отдаю детям / В.А. Сухомлинский // Киев: Радянська школа, 1974 г. – С. 33. ■