



МГППУ



ПЛОВДИВСКИ УНИВЕРСИТЕТ
• ПАИСИЙ ХИЛЕНДАРСКИ •

Научно-практический семинар

«Влияние игровых технологий на развитие познавательной мотивации обучающихся 6 классов»

Магистрант: *Пименов С.А.*

Руководитель от МГППУ: канд. психол. наук Ермаков С.С.

Руководитель от ПУ

Москва-Пловдив, 15 февраля 2022 г.

Эффективность решения задач формирования познавательной мотивации успевающих на разном уровне обучающихся во многом ЗАВИСИТ ОТ

всестороннего исследования
индивидуально-типологических
особенностей личности
обучаемых

использования на этой основе
педагогических игровых
технологий



дидактические
исследования по
дифференцированному
обучению М.И.
Лукьяновой, Г.К.
Селевко, Г.Ф. Суворовой
и др.

дидактическая концепция
активизации учебной
деятельности и ее
развития И. Кибальченко,
В. Лысковой, В.Р.
Шаяхметовой и др.

психология игры и теория
развивающего обучения
Д.Б. Эльконина

теория эгоцентризма Ж.
Пиаже

труды по теории и
методике
использования
дидактических игр
В.Б. Бондаревского,
Е.Н. Дубровской,
И.А. Кугут, В.Э.
Мильман, С.В.
Панюковой, Л.И.
Федоровой, С.А.
Шмакова.

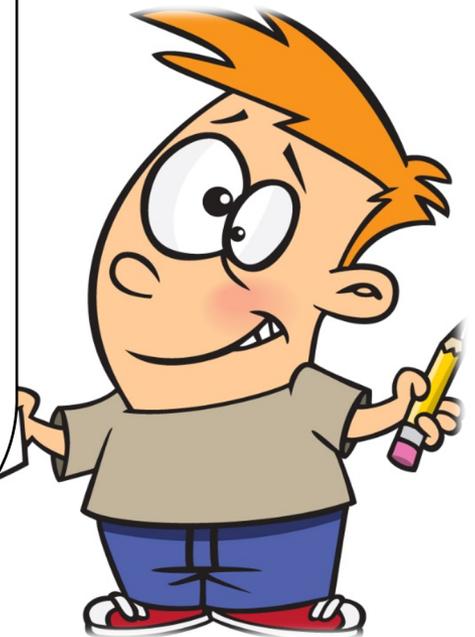


Цель: выявить влияние игровых технологий на развитие познавательной мотивации обучающихся 6 классов.



Объект: игровые технологии и познавательная мотивация

Предмет: влияние игровых технологий на развитие познавательной мотивации обучающихся 6 классов



Учет возрастных
особенностей



Реализация
программы
педагогических
игровых
технологий

ГБОУ г. Москвы «Школа № 1251
имени генерала Шарля де Голля»
52 обучающихся 6 классов в возрасте
11-12 лет



Методика диагностики
структуры учебной
мотивации школьника
(М.В. Матюхина).

Методика «Мотивы
учения» (А.К. Маркова)

Тест-опросник
направленности учебной
мотивации (ОНУМ)
(Т.Д.Дубовицкая).





Подбор пакета методик для проведения первичного обследования уровня познавательной мотивации обучающихся



Первичное обследование уровня познавательной мотивации обучающихся 6 классов



Разработка программы педагогических игровых технологий, направленных на развитие познавательной мотивации обучающихся 6 классов во внеурочное время



Реализация программы педагогических игровых технологий, направленных на развитие познавательной мотивации обучающихся 6 классов во внеурочное время



Анализ результатов психолого-педагогического эксперимента

Выявлен средний и низкий уровень познавательной мотивации, что обусловило необходимость разработки и внедрения педагогических игровых технологий, направленных на развитие познавательного интереса



Педагогические игровые технологии, направленные на развитие уровня познавательной мотивации обучающихся 6 классов, во внеурочное время

Возможности использования игровых технологий

На определенном этапе урока:

- знакомство с новым материалом;
- закрепление знаний, умений, навыков;
- повторение и систематизация изученного

На нетрадиционных уроках:

- урок-сказка;
- урок-путешествие;
- урок-турнир;
- урок-КВН;
- интегрированные уроки

При организации внеклассной работы:

- КВН;
- викторины;
- конкурсы;
- турниры;
- олимпиады;
- Праздники;
- инсценировки

Педагогические игровые технологии, направленные на развитие уровня познавательной мотивации обучающихся 6 классов, во внеурочное время

Физическое развитие

Обеспечение
психологического
благополучия и
здоровья обучающихся.

Социально-коммуникативное развитие

Способствовать
развитию всех
компонентов игры обучающихся,
обогащать способы
игрового взаимодействия
между обучающимися.
Воспитывать
культуру общения со
взрослыми и сверстниками.
Способствовать
формированию
осознанного способа
безопасного для обучающегося
поведения в предметном
мире.

Познавательное развитие

Развивать любознательность
обучающихся, поддерживать проявления
самостоятельности в познании
окружающего мира.
Развивать умения различать объекты
по свойствам,
сравнивать в практических
видах деятельности и играх.

ИНТЕГРАЦИЯ ОБЛАСТЕЙ

Художественно- Эстетическое развитие

Развитие продуктивной
деятельности творчества
обучающихся.
Формирование целостной
картины мира.

Речевое развитие

Стимулировать развитие
инициативности и
самостоятельности
обучающегося в речевом общении
со взрослыми и сверстниками.

Педагогические игровые технологии, направленные на развитие уровня познавательной мотивации обучающихся 6 классов, во внеурочное время

Формы работы с обучающимися

Совместная деятельность с педагогом
*Дидактические игры, проблемные ситуации,
проектная деятельность, общение,
развивающие игры, продуктивная деятельность,
игровые ситуации*

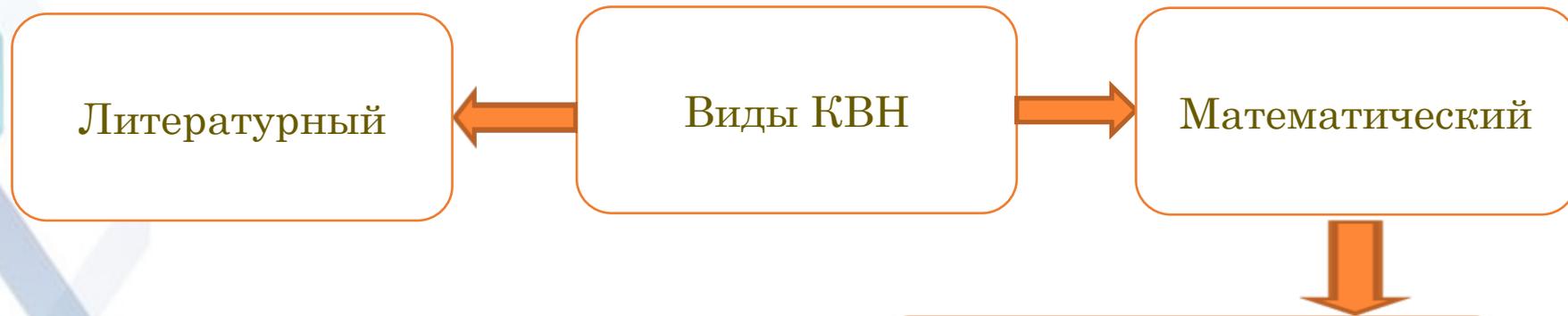
Обучающиеся

**Совместная деятельность
с семьей:**
*консультации, беседы,
совместные проекты,
мастер-классы,
выставки, развлечения*

**Самостоятельная
деятельность обучающихся:**
*Ролевые игры,
игры-драматизации,
продуктивная деятельность,
дидактические игры*

Педагогические игровые технологии, направленные на развитие уровня познавательной мотивации обучающихся 6 классов, во внеурочное время

Формы работы с обучающимися



Цели:

- прививать интерес к изучению литературы, чтению;
- развивать творческие способности
- формировать культуру речи обучающихся.

Цели :

- Прививать интерес к математике.
- Развитие мышления, наблюдательности, сообразительности обучающихся.
- Развитие познавательных и творческих способностей.
- Формировать культуру коллективного общения.

Педагогические игровые технологии, направленные на развитие уровня познавательной мотивации обучающихся 6 классов, во внеурочное время

Формы работы с обучающимися

Познавательные

Викторины

Что? Где? Когда?

Цели и задачи викторин:

- Расширение кругозора учащихся.
- Развитие познавательных интересов.
- Тренировка логического мышления.
- Развитие широкой эрудиции.
- Воспитывать в процессе игры товарищество, любознательность.
- Увеличение словарного запаса.

Цель: способствовать формированию у обучающихся навыков коллективного общения, развитию познавательных способностей.

Задачи:

1. Мотивировать обучающихся к самообразованию, изучению естественнонаучных дисциплин, способствовать формированию знаний о природе, ее закономерностях, способствовать развитию мышления, внимания, наблюдательности.
2. Формировать навык работы в группах, развивать чувство взаимопомощи, поддержки.
3. Создать условия для проявления способностей, интеллектуальных умений обучающихся.









Выводы

1. Только у половины обучающихся 6 классов сформирована на высоком и среднем уровнях мотивация к обучению и познавательная мотивация.
2. Результаты повторного обследования обучающихся 6 классов свидетельствуют о росте уровня сформированности не только познавательной мотивации, но и таких мотивов учения, как: достижения и позиции школьника.
3. Педагогические игровые технологии, направленные на развитие познавательной мотивации обучающихся 6 классов, способствуют формированию познавательной мотивации обучающихся 6 классов.

