

Витебский государственный университет имени П.М.Машерова

УДК 37.036

*На правах рукописи*

**РАЗУМОВА НАТАЛЬЯ ГЕОРГИЕВНА**

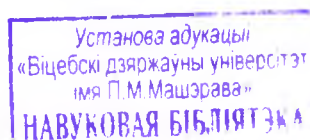
***ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ  
ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ  
ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ШКОЛЬНИКОВ***

13.00.01. - общая педагогика

ДИССЕРТАЦИЯ НА СОИСКАНИЕ АКАДЕМИЧЕСКОЙ  
СТЕПЕНИ МАГИСТРА ПЕДАГОГИКИ

**Научный руководитель  
кандидат педагогических  
наук, доцент  
Ракова Н.А.**

Витебск 2000



## СОДЕРЖАНИЕ

Введение .....	3
1. Теоретические основы формирования познавательного интереса школьников .....	9
1.1. Познавательный интерес как базовое личностное образование .....	9
1.2. Формирование познавательного интереса школьников при использовании игровых педагогических технологий .....	20
2. Возможности деловых технологических игр по формированию познавательного интереса школьников .....	30
2.1. Деловая технологическая игра как средство формирования познавательного интереса школьников .....	30
2.2. Использование деловых технологических игр на уроках русского языка (в 5 классе) .....	41
Выводы.....	52
Список использованной литературы.....	54
Приложение .....	58

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность темы диссертации.** Современная теория обучения и воспитания детей при анализе педагогических явлений все больше обращается к личности ребенка, к тем внутренним процессам, которые вызваны у него деятельностью, общением и специальными педагогическими влияниями. В связи с этим, проблема формирования познавательного интереса на современном этапе остается одной из самых основных в дидактике. Познавательный интерес выступает как самый энергичный стимулятор реальных предметных и творческих действий.

Анализ работ А.А.Гримоля [13], А.Г.Ковалева [18], К.К.Платонова [36], С.Л.Рубинштейна [41,42], посвященных изучению проблемы структуры личности, позволил сделать вывод, что познавательный интерес, складывающийся в процессе жизнедеятельности человека и не являющийся имманентно присущим ему от рождения, является базовым мотивационным образованием личности.

В изучении природы интереса особое место занимают исследования психологов Дусавицкого А.К.[15], Запорожец А.В.[39], Морозовой Н.Г.[28], Щукиной Г.И. [54,55].

Формирование познавательного интереса связано с учебной деятельностью школьника, когда главное содержание его жизни состоит в постепенном обязательном переходе с одного уровня овладения познавательными и практическими умениями к другому, более высокому.

Однако, на сегодняшний день остро ощущаются противоречия между необходимостью стимулирования познавательного интереса каждого ученика и существующей практикой организации учебной деятельности.

В связи с этим должны претерпеть изменения содержание, средства, методы обучения и воспитания подрастающего поколения.

Анализ работ психологов П.П.Блонского [6], Л.С.Выготского [9,10,11], Б.Г.Ананьева [3], Д.Б. Эльконина [57], Ж.Пиаже [32], философов

Г.П.Щедровицкого [53], И.С.Кона [19], педагогов С.А.Шмакова [52], О.С.Газмана [12] по проблеме формирования познавательного интереса школьников на уроках русского языка показал, что игровые технологии на сегодняшний день становятся одной из организационных форм педагогического процесса, которая позволяет в значительной степени усилить эффективность воспитательной деятельности школы, органично включая в сферу ее влияния практически всех учащихся .

По мнению исследователей Ю.С.Арутюнова [37], М.М.Бирштейн [4], В.И.Матирко [43], В.Я.Платова [35], Ю.Д.Красовского [20]и др., деловая технологическая игра выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет ученику быть лично причастным к функционированию изучаемой системы, дает возможность прожить некоторое время в близких к реальным жизненным условиях. При этом она не должна подменять традиционные, проверенные многолетним опытом методы обучения, а дополнять их, расширяя методический арсенал учителя, позволяя более эффективно достигать поставленные цели и задачи конкретного занятия и всего учебного курса.

Учитывая несомненный вклад, внесенный выше указанными авторами в исследование проблемы формирования познавательного интереса школьников при использовании игровых технологий, следует отметить, что долгое время психология и педагогика изучали в основном игру детей дошкольного возраста, а игра учащихся средней школы в качестве особого социально-педагогического феномена исследовалось недостаточно и требует дальнейшей разработки.

Это и определило тему, объект, предмет, гипотезу, цель, задачи диссертационного исследования.

**Тема диссертации:** "Использование игровых педагогических технологий в процессе формирования познавательного интереса школьников".

**Объект исследования** - процесс формирования познавательного интереса личности школьника.

**Предмет исследования** – деловая технологическая игра как средство формирования познавательного интереса школьников.

Состояние проблемы, объект и предмет исследования позволили сформулировать **гипотезу**: формирование познавательного интереса школьников может быть эффективным при условии, если:

- организация познавательной деятельности школьников является следствием применяемой игровой педагогической технологии;
- в качестве одного из средств формирования познавательного интереса школьников может явиться деловая технологическая игра при условии ее грамотной подготовки по организации и управлению;
- в процессе деловой технологической игры в качестве ведущего мотива выступают широкие познавательные мотивы.

**Цель исследования** - выявление возможностей использования деловых технологических игр с целью формирования познавательного интереса школьников.

Исходя из выше сформулированной цели и гипотезы нами определены следующие **задачи исследования**:

- определить место познавательного интереса в структуре развивающейся личности;
- теоретически обосновать эффективные способы формирования познавательного интереса;
- выявить возможности деловой технологической игры как средства формирования познавательного интереса школьников;
- разработать методические рекомендации использования деловых технологических игр на уроках русского языка.

**Методологической основой явились:**

- ведущие идеи, выдвинутые в трудах философов, педагогов и психологов о значительной роли игры как одного из способов активизации познавательной деятельности учащихся;

- современные педагогические технологии, разработанные педагогами и психологами, способствующие интенсификации процесса обучения и воспитания.

В соответствии с поставленными задачами широко использовались следующие **методы исследования**: теоретические, диагностические, эмпирические, экспериментальные.

1. Теоретические методы - изучение философских, психолого-педагогических источников по исследуемой проблеме, обобщение массового и передового педагогического опыта.

2. Диагностические методы - изучение и анализ учебных программ, учебников, методических пособий для учителей словесников; продуктов учебной деятельности школьников.

3. Эмпирические методы - различные виды педагогических наблюдений за работой школьников в учебной деятельности, степенью их активности, беседы с учащимися, учителями русского языка.

4. Экспериментальные методы - проведение констатирующего эксперимента с целью разработки и проверки выдвинутых в рамках исследования положений и последующий анализ результатов.

Базой эксперимента послужила средняя школа искусств № 1 г.Витебска.

**Научная новизна полученных результатов** заключается в следующем:

- подтверждено и дано дальнейшее развитие положению педагогики о необходимости использования игровых педагогических технологий в процессе формирования познавательного интереса школьников;

- раскрыты сущность и специфика деловой технологической игры в учебном процессе.

**Практическая значимость исследования** определяется тесной связью полученных данных с концепцией воспитания детей и учащейся молодежи Республики Беларусь (2000 г.), с решением актуальных задач школьного обра-

зования и состоит в разработке практических рекомендаций учителям русского языка по организации и проведению деловых технологических игр с целью формирования познавательного интереса школьников на уроках русского языка.

**Основные положения диссертации, выносимые на защиту:**

1. Игровая педагогическая технология может выступать как основа для формирования познавательного интереса школьников. При целенаправленной организации игр, воздействующих на мотивационную сферу личности, формируются такие личностные качества, как самостоятельность, активность, познавательный интерес.

2. Главным критерием, определяющим динамику формирования познавательного интереса школьников в процессе игровых педагогических технологий, выступает познавательная активность.

3. Формированию познавательного интереса школьников способствует использование деловой технологической игры при условии эффективности ее применения.

**Личный вклад соискателя.** В процессе работы над диссертационным исследованием автором проанализирован ряд литературных источников по изучаемой теме; предложены деловые технологические игры учителям русского языка по формированию исследуемого личностного образования у школьников; предоставлены методические рекомендации по организации и проведению деловых технологических игры с целью эффективности их использования.

**Апробация результатов исследования.** Основные положения диссертационного исследования докладывались на научной конференции студентов, магистрантов, аспирантов (Витебск, 2000 г.), на выездном семинаре-практикуме "Студент XXI века", на заседаниях кафедры педагогики Витебского государственного университета имени П. М. Машерова.

Результаты исследования опубликованы в "Тезисах докладов научной конференции студентов, магистрантов, аспирантов".

**Обоснованность и достоверность выводов исследования** обеспечивается учетом в нем философских и психолого-педагогических концепций формирования активной личности, стремящейся к познанию, применением комплекса методов, адекватных задачам и предмету исследования, проверкой теоретических и методических рекомендаций в практике работы учителей русского языка.

#### **Структура диссертации.**

Диссертация состоит из введения, двух глав, выводов и приложения. Общий объем диссертации составляет 52 страницы. Объем, занимаемый списком использованных источников, составляет 4 страницы (57 наименований).