



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.

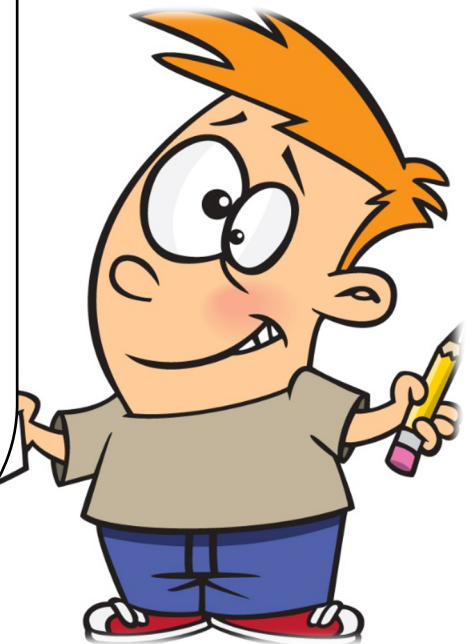


**Цель:** выявить влияние игровых технологий на развитие познавательной мотивации обучающихся 6 классов.



**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:**

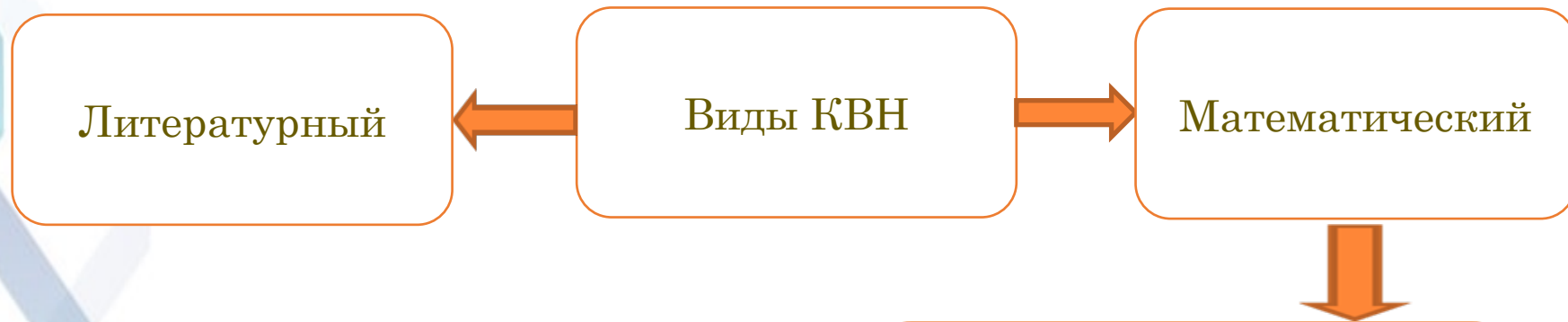
*консультации, беседы,  
совместные проекты,  
мастер-классы,  
выставки, развлечения*

**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.

