**Доклад социального педагога ГБОУ школы №398 Красносельского района Спб Симоновой Ирины Валерьевны.**

**Тема: Научно-педагогическое исследование влияния игровых технологий на предметную деятельность обучающихся 6-х классов.**

Для исследования игровой деятельности в процессе обучения, мы воспользовалась методами научно-педагогического исследования и для изучения практической стороны работы мы обратилась к методам изучения опыта.

Для того чтобы проверить действие игровой деятельности на практике я провела небольшое исследование. Для этого первоначально в двух 6-х классах был выявлен начальный уровень познавательной активности.

Исследование проводилось на базе “Государственного бюджетного образовательного учреждения №398 Красносельского района г. Санкт-Петербурга».

Я посчитала целесообразным применить следующие методы исследования: педагогическое наблюдение, анкетирование, внедрение на урок игровых технологий и опрос учащихся на предмет применения игр на уроках, методика «Незаконченные предложения», анализ предметных результатов.

Анкета для выявления уровня познавательной активности Г.И. Щукиной, Т.И. Шамовой (Приложение 1).

В диагностике принимали участие 47 детей в возрасте 11-12 лет. Первая группа (экспериментальная) - учащиеся 6 «А» класса, 29 человек (17девочек и 12 мальчиков). Вторая группа – учащиеся 6«Б» класса, 19 человек (11 мальчиков и 8 девочек).

На основании анализа полученных данных были определены:

Первое. Уровень познавательной активности учащихся 6 «А» класса:

20 % - высокий уровень познавательной активности (4 человека)

60 % - средний уровень познавательной активности (12 человек)

20 % - низкий уровень познавательной активности (4 человека).

Второе. Уровень познавательной активности учащихся 6 «Б» класса

15 % - высокий уровень познавательной активности (3 человека)

65 % - средний уровень познавательной активности (11 человек)

20 % - низкий уровень познавательной активности (3 человека).

Данные показатели представлены на рисунке 1.

Начальный уровень познавательной активности учащихся



0

20

40

50

60

80

учащиеся

"А" класса

6А

учащиеся

"Б" класса

6Б

**Уровень начальной познавательной активности**

высокий

средний

низкии

Рис. 1 Уровень начальный познавательной активности

Следующим этапом исследования был анализ предметных результатов по итогам первой четверти. Проанализировав предметную успеваемость данных обучающихся, можно сказать о том, что дети вполне обучаемы и процент успеваемости, что в контрольном, что в экспериментальном классе одинаков – 100 процентов, но отличается качество знаний, так например в 6 а классе этот показатель равен 85.19 процентов, а в 6б – 63.16 процентов. Данные сравнительного анализа представлены на рисунке 2.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6»А» класс – 1-я четверть | | | | 6»Б» класс – 1-я четверть | | | |
| успеваемость(%) | качество знаний (%) | обученность (%) | средний балл | успеваемость(%) | качество знаний (%) | обученность (%) | средний балл |
| 100% | 85.19% | 70.52% | 4.05 | 100% | 63.16% | 59.37% | 3.79 |

Рисунок 2. Анализ предметных результатов по итогам 1-й четверти.

На основе полученных данных, можно сделать вывод о том, что количество учащихся, которые обладают высоким уровнем познавательной активности достаточно низок. Следовательно, необходимо проводить специальную работу и вести наблюдения за познавательной активностью детей и успеваемостью, целенаправленно развивать их. Диагностика исходного уровня познавательной активности позволяет сопоставлять данные, изучать причины низкой познавательной активности, прогнозировать будущие результаты.

Следующим важным направлением исследования явилось внедрение игровой деятельности в учебный процесс, направленный на развитие познавательной активности учащихся и повышения предметных результатов. При проведении игровой модели учитывались следующие педагогические условия: наличие у детей навыков учебно-игровой деятельности, понимание целей, задач и наличие рефлексии.

В ходе игры отслеживался уровень познавательной активности по качеству учебной деятельности по критериям представленным выше. При этом были использованы следующие критерии. Проявление двигательной активности, наличие познавательного интереса и эмоциональный настрой мы выявляли при помощи наблюдения. Отношение к учебной деятельности и результативность.

По окончанию игры, с целью проверки уровня познавательной активности по качеству учебной деятельности, а именно для проверки результативности и отношения к игре была проведена методика "Незаконченные предложения".

Цель: выяснение отношение к игре и проверка результативности.

Ход: детям предстояло продолжить предложение, с помощью которых они описывали свое отношение к игре, обобщали знания, полученные в ходе занятия.

На просьбу дополнить предложение: "Игра мне....» были получены следующие ответы учащихся 6 "А" класса:

Очень понравилась – 20 % (7 человека)

Понравилась – 60 % (15 человек)

Не понравилась – 20 % (7человека).

Таким образом, видим, что в основном игра детям понравилась. Учащимся был интересен ход и сюжет игры.

Следовательно, учителю необходимо продолжать игровую деятельность на своих уроках, на любом этапе.

Также дети приняли участие в опросе на предмет: 1. Нравится ли тебе играть на уроке? 2. На каких уроках тебе хотелось бы играть? 3. Как ты любишь играть один или с друзьями? 4. Хочешь ли ты всегда побеждать в игре?

Анализируя ответы учащихся, было выявлено, что 87.6% опрошенным нравится играть на уроках; 45,8% учащихся ответили, что им нравится играть именно на уроках обществознания и физической культуры, 29.1% - хотят играть на всех уроках и только 8.3% опрошенным не нравится играть на уроках. На вопрос: хочешь ли ты всегда побеждать в игре большинство детей (54%) ответили, что нет, 30% - да и 16% - не знают. Объясняя свои ответы, почему они не хотят побеждать в игре, дети дали такие ответы, как: «Нужно уметь и проигрывать», «Нет, потому, что это будет обидно для друзей», «Победа – это не самое главное в игре, главное – дружба», «Нет, пусть все будет честно», «Нет, т.к. другие обидятся» и т.д..

Изучив ряд литературы и проведя исследование мы выявили, что наиболее значимыми составляющими игры являются:

- деятельность

- условность.

Деятельность должна быть занимательной. В учебной игре образовательный материал является содержанием условного компонента, развивающий – содержанием деятельностного компонента.

На последнем этапе моей работы я осуществила повторную диагностику уровня сформированности познавательных интересов учеников в двух классах, выявила отношение к предмету и провела анализ полученных результатов по итогам 2017-2018 учебного года.

Для выявления уровня сформированности познавательных интересов я использовала метод наблюдения, индивидуальные беседы с учащимися, с учителями работающими в данном классе, изучением детей в процессе совместной подготовки и проведения коллективного творческого дела. Результаты данного этапа представлены на рисунке 3.

Рис. 3 Уровень итоговой познавательной активности

В процессе наблюдения были отмечены наличие следующих проявлений у школьников:

1. Отличается прилежанием к учению.

2. Проявляет интерес к предмету.

3. На уроках эмоционально активен.

4. Задает вопросы, стремиться на них ответить.

5. Интерес направлен на объект изучения.

6. Проявляет любознательность.

7. Самостоятельно выполняет задание учителя.

8. Проявляет устойчивость волевых устремлений

В результате проведенной работы было установлено, что 8% учащихся 6а класса имеют низкий уровень сформированности познавательных интересов, исходя из четырех критериев, определенных в начале эксперимента. Эти дети не проявляют инициативности и самостоятельности в процессе выполнения заданий, утрачивают к ним интерес при затруднениях и проявляли отрицательные эмоции (огорчение, раздражение), не задают познавательных вопросов; нуждаются в поэтапном объяснении условий выполнения задания, показе способа использования той или иной готовой модели, в помощи взрослого.

22 % испытуемых показали средний уровень. Эти дети, испытывая трудности в решении задачи, дети не утрачивают эмоционального отношения к ним, а обращаются за помощью к воспитателю, задают вопросы для уточнения условий ее выполнения и получив подсказку, выполняют задание до конца, что свидетельствует об интересе ребенка к данной деятельности и о желании искать способы решения задачи, но совместно со взрослым.

70% детей имеют высокий уровень сформированности познавательных интересов. В случае затруднений дети не отвлекаются, проявляли упорство и настойчивость в достижении результата, которое приносит им удовлетворение, радость и гордость за достижения.

Полученные результаты позволяют сделать вывод, что у большинства испытуемых высокий уровень познавательных интересов, что говорит о целесообразности проведения игровых технологий на уроках обществознания в 6-х классах.

Анализируя предметные результаты по итогам учебного года в 6-х классах я пришла к выводу, что процент количества знаний в 6»А» классе, где были применены игровые технологии – возрос до 89.66 %, повысилась на 3% степень обученности и средний балл поднялся с 4.15 до 4.24, что говорит об эффективности применения игровых технологий на уроках обществознания.

Данные сравнительного анализа представлены на рисунке 4.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 6»А» класс – годовая оценка | | | | 6»Б» класс – годовая оценка | | | |
| успеваемость(%) | качество знаний (%) | обученность (%) | средний балл | успеваемость(%) | качество знаний (%) | обученность (%) | средний балл |
| 100% | 89.66%(возросло на 4.47%) | 73.52% (возрасла на 3%) | 4.54 (увеличился на 0.49б) | 100% | 63.67% (увеличилось на 0,51%) | 60.20% (увеличилась на 0,83%) | 3.85 (увеличился на 0.06б) |

На практике мы выяснили, что уроки с использованием игровых ситуаций, делая увлекательным учебный процесс, способствуют появлению активного познавательного интереса школьников. «На таких занятиях складывается особая атмосфера, где есть элементы творчества и свободного выбора. Развивается умение работать в группе: её победа зависит от личных усилий каждого. Достаточно часто это требует от ученика преодоления собственной застенчивости и нерешительности, неверия в свои силы». Таким образом, реализуется принцип развития, который выражается не только в развитии интеллекта, но и в обогащении эмоциональной сферы и становлении волевых качеств личности, формировании адекватной самооценки.

Сравнение предметных результатов внутри каждого класса, до внедрения в 6»А» класса игровых технологий и после позволяет сделать следующие выводы. В 6»Б» классе не произошло значительных изменений по таким показателям, как: процент качества знаний, степень обученности и средний балл. Зато нельзя не отметить, что в 6»А» классе произошли значительные изменения, такие как: процент качества знаний возрос на 4,47%, степень обученности увеличилась на 3% и средний балл возрос на 0.49, тогда как показатели в 6»Б» классе нам говорят о незначительных изменениях.

Данные исследования показаны на рисунке 5.

Рисунок 5.

Полученные данные позволяют сделать следующее выводы.

После внедрения на уроки по обществознанию игровых технологий уровень развития познавательных интересов и предметных результатов детей 6»А» и 6»Б» классов стал значительно отличаться. У детей из 6»А» класса, там, где применялись игровые технологии, уровень познавательных интересов значительно вырос, в то время, как у детей из параллельного класса остались без изменений. Также касаемо и предметных результатов: в 6 «А» классе средний балл повысился на 0.49 единиц, а в 6»Б» классе произошло незначительное изменение на 0,06 единиц.

Построение занятий с применением игровых технологий с целью повышения уровня предметных результатов и поддержания познавательной инициативы ребенка, ведет к повышению предметной деятельности и развитию его познавательных интересов.

Результаты показали, что во время проведения уроков с применением игровых технологий дети проявили больше эмоциональной вовлеченности и инициативности: значительно увеличилось число вопросов. Около половины детей задали от 2 до 4 вопросов. Таким образом, формируясь в процессе продуктивной познавательной деятельности, познавательная активность обнаружила себя и в образном плане, требующем воображения и некоторого отрыва от непосредственной ситуации.

Используя игровые технологии на уроках обществознания, можно целенаправленно развивать познавательные интересы у детей и, следовательно, повышать их предметную результативность. Таким образом, оценка результатов свидетельствует о том, что необходимость включения на уроки по обществознанию игровых технологий является эффективной.

Итак, результаты исследования убеждают в значимости организации и проведения занятий с использованием игровых технологий в качестве средства развития познавательных интересов детей и повышения предметных результатов. Таким образом, оценка результатов свидетельствует о том, что внедрение игровых технологий являются эффективными.