

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
«КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА»
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет биологии, географии и химии

Выпускающая кафедра географии и методики обучения географии

Шаймарданов Артем Маратович

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ 5-
6 КЛАССОВ К ГЕОГРАФИИ**

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы
География и иностранный язык (английский язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

И.о. заведующего кафедрой к.г.н.,
доцент Прохорчук М.В.

_____ (дата, подпись)

Руководитель к.г.н., доцент Прохорчук М.В.,
ст. пр. Астрашарова М.С.

Дата защиты

Обучающийся Шаймарданов А.М.

_____ (подпись)

Оценка _____ (прописью)

Красноярск 2021

Содержание

Введение.....	3-5
Глава 1. Теоретические основы формирования познавательного интереса	
1.1. Познавательный интерес и его значение в образовательном процессе.....	6-11
1.2. Игровая технология как средство формирования познавательного интереса учащихся.....	12-17
Глава 2. Интеллектуальная игра как условие формирования познавательного интереса	
2.1. Диагностика выявления уровня познавательного интереса учащихся.....	19-21
2.2. Разработка интеллектуальной игры по географии.....	22-39
2.3. Обработка и анализ результатов проведения интеллектуальной игры.....	40-42
Заключение.....	44-45
Список использованных источников.....	46-49
Приложения.....	50

Введение

Познавательный интерес к обучению выступает как одно из условий достижения эффективности и высокого качества образования. На сегодняшний день необходимость формирования познавательного интереса учащихся к предметам важно, поскольку без интереса к обучаемому предмету у учащихся невозможно повышать качество знаний, развивать познавательные процессы, продвигать их в интеллектуальном развитии, способствовать открытию их новых возможностей.

Ребенок реализует свои интересы в процессе основной деятельности, мотивом которого выступает познавательный интерес, взаимодействуя с целями, результатами деятельности, системой ценностных ориентаций, отображает все личностные качества.

Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования требует готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности. [24] Поэтому задача школы: сформировать познавательную активность обучающегося. Решение данной задачи складывается из многих факторов, однако значительно зависит от индивидуального подхода учителя к учащимся. Без формирования познавательного интереса, без желания углубиться интересующимся вопросом невозможно воспитать в человеке желание открывать самого себя. В дальнейшем это скажется и на профессиональном образовании. [11]

Проблема познавательного интереса — одна из самых актуальных и важных в образовательном процессе. Раннее многие знаменитые ученые прошлого века, такие как Л.Б. Ананьев, Ю.К. Бабанский, Л.И. Божович, Л.С. Выготский, И.Я. Лернер, М.И. Махмутов, П.Г. Морозова, С.Л. Рубинштейн, Г.И. Щукина, изучали пути решения к познавательной активности учащихся.

Эта проблема и сейчас все больше притягивает исследователей, которые нацелены на поиски эффективных и продуктивных методов и средств обучения.

Сейчас некоторые методы обучения давно потеряли эффективность и их результат неудовлетворителен. Ранее преобладали такие типы уроков, которые предполагали разные объяснения и рассказы учителем, что не вызывало интерес у детей. У учащихся не хватало времени подумать и порассуждать самому, получить информацию из каких-либо других источников. А география — наука интересная, ее ценность изучения признавал М.В. Ломоносов.

Географическое образование вооружает школьников умениями пользоваться различными источниками географической информации, интегрировать эту информацию; вести наблюдения на местности, заниматься краеведческим изучением своего региона, своей местности. Этот предмет вносит вклад в трудовое воспитание учащихся и в профориентацию, помогает удовлетворять интересы и потребности развивающейся личности в познании окружающего мира. [2]

Важная задача педагога в формировании познавательного интереса — это использование современных методов, средств и приемов обучения. Определение критерий и уровня развития познавательного интереса, их понимание, предоставляют учителю возможность правильно и продуктивно организовывать процесс обучения для развития личности каждого ребенка.

Объект исследования: процесс развития познавательной активности учащихся в процессе обучения географии.

Предмет исследования: интеллектуальная игра как прием по формированию познавательного интереса учащихся в процессе обучения географии.

Цель: разработка интеллектуальной игры по географии для учащихся 5-6 классов на основе географического содержания изученного материала.

Задачи:

1. Раскрыть познавательный интерес и его значение в образовательном процессе.
2. Рассмотреть игровую технологию как средство обучения.
3. Провести диагностику по формированию познавательного интереса учащихся.
4. Провести апробацию интеллектуальной игры по географии.

Методы исследования:

Теоретические: изучение и анализ литературы, обобщение.

Практические: наблюдение, описание, эксперимент, анкетирование.

Опытно-экспериментальная база исследования: МОУ ОУ Лицей №9 «Лидер» г. Красноярска. В исследовании принимало участие 23 учащихся 6 «А» класса.

Структура выпускной квалификационной работы состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, приложений.

Глава 1. Теоретические основы формирования познавательного интереса

Глава 1.1. Познавательный интерес и его значение в образовательном процессе

Прежде чем углубляться в определение «познавательный интерес», следует разбить его на два слова: «познание» и «интерес». Определение понятия «познание» с разных точек зрения:

- «творческая деятельность субъекта, ориентированная на получение достоверных знаний о мире» (И.Н. Казанцев); [10]
- «способность к умственному восприятию и переработке внешней информации» (Ю.Б. Зотов); [7]
- «процесс получения и обновления знаний, деятельность людей по созданию понятий, схем, образов, концепций, обеспечивающий воспроизводство и изменение их бытия, их ориентации в окружающем мире» (А.Ю. Дейкина). [4]

Суммируя вышеперечисленные определения, можно выделить одно общее, что «познание» — это творческая и умственная деятельность субъекта, способная воспринимать и перерабатывать информацию из окружающего мира.

Психолого-педагогический словарь рассматривает понятие «интерес» как:

- «эмоциональное состояние с осуществлением познавательной деятельности и характеризующееся побудительностью этой деятельности» (В.А. Сластенин); [22]
- «мотив, который действует в силу своей осознанной значимости и эмоциональной привлекательности» (С.Л. Рубинштейн); [20]

- «эмоционально окрашенная направленность нашего сознания на определённые объекты, влияющая соответствующим образом на нашу деятельность» (Л.А. Гордон). [3]

Проанализировав вышеперечисленные значения понятия «интерес», мы сказать, что «интерес» – это процесс изучения предмета или явления, характеризующаяся побуждением этой деятельности, происходящем на благоприятном эмоциональном фоне.

Рассмотрев эти понятия, можно сказать, что определение «познавательный интерес» более узкое, заключается желанием личности получать и углублять знания из окружающего мира, уметь применять их на практике, решать познавательные задачи.

С точки зрения Г.И. Щукиной, характерными особенностями интереса являются:

- 1) связь с потребностью человека в познании, в ориентировке в окружающей среде;
- 2) развитие интереса к познанию начинается в раннем детстве;
- 3) познавательный интерес есть единство объективного (явления действительности, на которые он направлен) и субъективного (значимость познавательной деятельности для субъекта);
- 4) связь с позитивным отношением к предмету познания. [1]

Г.И. Щукина обозначила следующие условия развития познавательного интереса к знаниям:

- максимально опираться на активность мыслительной деятельности учащихся;
- процесс обучения необходимо вести на оптимальном уровне развития школьников;

- создание благоприятной эмоциональной атмосферы обучения;
- обеспечить благоприятное общение в процессе обучения.

В своих работах Щукина рассматривает познавательный интерес в разных видах. Познавательный интерес может проявляться как:

- средство обучения (знания, которые усвоены с интересом, надолго остаются в памяти; ребенок активен в усвоении этих знаний, поэтому они более прочные);

- мотив учебной деятельности (я учусь, потому что мне интересно);

- устойчивое качество личности (дети с не насыщаемой познавательной потребностью, которые должны что-то думать, решать и т.д.). Когда мы формируем такой интерес, то это просто замечательно. Это основное предназначение педагога — сформировать познавательный интерес как устойчивое качество личности. [28]

Развитие познавательных интересов происходит поэтапно в соответствии со схемой 1. Учёные выделяют следующие этапы его становления: любопытство, любознательность, познавательный интерес, теоретический интерес. [30]



Рисунок 1 – Схема «Этапы развития познавательных интересов»

Характерные черты каждого из этапов общепризнаны в педагогике психологии. Рассмотрим каждый этап более подробно.

Любопытство — элементарная стадия избирательного отношения, которая обусловлена чисто внешними, часто неожиданными обстоятельствами, привлекающими внимание человека. На стадии любопытства ученик довольствуется лишь ориентировкой, связанной с занимательностью того или иного предмета, той или иной ситуации. Эта стадия ещё не обнаруживает подлинного стремления к познанию. И, тем не менее, занимательность как фактор выявления познавательного интереса может служить его начальным толчком.

Любознательность — ценное состояние личности, характеризующаяся стремлением человека проникнуть за пределы увиденного, выражая сильные эмоции удивления, радости познания, удовлетворённостью деятельностью. В возникновении загадок и их расшифровке и заключается сущность любознательности, как активного видения мира, которое развивается не только на уроках, но и в труде, когда человек отрешён от простого исполнительства и пассивного запоминания. Любознательность, становясь устойчивой чертой характера, имеет значительную ценность в развитии личности. [12]

Познавательный интерес — направленность человека на познание окружающего мира, от менее полного к более полному и глубокому проникновению в сущность явлений. Для познавательного интереса характерны напряжение мысли, усиление воли, проявление чувств, ведущие к преодолению трудностей в решении задач, к активным поискам ответа на проблемные вопросы. [13]

Теоретический интерес — стремление познать сложные теоретические вопросы и проблемы конкретной науки. Однако данную стадию учащиеся

могут и не достигать в школе. Теоретический интерес характеризует не только познавательное начало в структуре личности, но и человека как деятеля, субъекта, личность.

Важные компоненты познавательного интереса в учебной деятельности учащихся:

- интеллектуальная деятельность: готовность к решению предстоящих задач, использование активного поиска, догадки, исследовательский подход;
- эмоциональные проявления: удовлетворение от проделанной работы, чувство успеха, чувство интеллектуальной радости, чувства ожидания нового, эмоции удивления и радости.
- волевые проявления: инициативность, полная самостоятельность добывания знаний, выдвижение и постановка познавательных задач.

Для формирования познавательного интереса учащихся к предмету, используют разные приемы в обучении. Прием обучения можно рассматривать как отдельный шаг в практическом применении метода. Последовательность этих шагов в процессе реализации метода и приводит к цели обучения. [14] Список приемов, активизирующие познавательную деятельность учащихся на уроке географии:

1. Прием новизны: включение в содержание учебного материала интересных фактов, сведений, исторических данных. Например, при изучении мирового океана, можно сказать о том, что на Северном полюсе нет земли, только лед над водной поверхностью.

2. Прием семантизации: возбуждение интереса благодаря раскрытию смыслового значения слов. К примеру, при изучении стран Европы, можно задать учащимся вопрос «Название этой страны на латыни звучит «серебряная», хотя ни золота, ни серебра там не обнаружено?» Ответ: Аргентина.

3. Прием значимости: создание установки на необходимость изучения материала в связи с его биологической, народнохозяйственной и эстетической ценностью. Допустим, тема «внутренние воды Африки», вопрос «Знаете ли одну из величайших по протяжённости речных систем в мире?». [18]

4. Прием создания проблемной ситуации: позволяет сформировать особый стиль умственной деятельности, исследовательскую активность и самостоятельность учащихся. Как пример, представьте, что остров Шри-Ланка сместился на 40 градусов к югу, как в этом случае изменится климат? [19]

5. Прием прогнозирования: позволяет учащимся оценить, проанализировать и дать свой прогноз. Предположим, вопрос «Что произойдет, если река начнет постепенно осушаться?».

6. Прием нахождения причинно-следственных связей. Например, дать задание «составьте цепочку причинно-следственных связей: географическая широта, ..., ...».

7. Прием схематизации. Предположим, составить схему «Рельеф» и оставить некоторые клетки пустыми для заполнения другими учащимися.

8. Прием «найди ошибку». Допустим, представить список рек Африки и предложить вычеркнуть лишний объект.

9. Прием создания карты. Учащимся предлагается создать карту по памяти, имея контур материка и основные представленные географические объекты. [18]

Развитию познавательного интереса способствует такая организация обучения, при которой учащиеся действуют активно, вовлекаются в процесс

самостоятельного поиска и открытия новых знаний, решают вопросы проблемного, творческого, исследовательского характера.

1.2. Игровая технология как средство формирования познавательного интереса учащихся

Игровая технология — это совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. [5]

Игровая технология – организация учебного процесса в форме разных дидактических игр. Она направлена на развитие в учащихся навыков осознания мотивов обучения, своего поведения в игровой и реальной ситуациях. [17]

С. Ф. Занько обозначает игру как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. [6]

В зависимости от использования игровых технологий выделяют следующие виды уроков:

1. Уроки, с использованием разнообразных игровых заданий (КВН, конкурсы, соревнования и т.д.);
2. Уроки, с использованием игровых упражнений и заданий;
3. Уроки, с использованием игры лишь на определенном этапе урока (например, применение игры для знакомства с новым материалом). [15]

В настоящее время игровые технологии занимают одно из важных мест в педагогическом процессе. Это связано с тем, что они способствуют повышению эффективности воспитательного воздействия на ребенка,

развитию у него познавательных интересов и общей активизации деятельности учащихся.

Значение игровых технологий в образовательном процессе заключается в том, что они направлены на:

- развитие познавательных процессов;
- выработку речевых умений и навыков;
- стимулирование умственной деятельности;
- развитие внимания и познавательного интереса к учебному предмету;
- преодоление пассивности учащихся в процессе учебного занятия;
- развитие коллективизма, чувства ответственности перед другими. [8]

Результативность применения игровых технологий в образовании во многом зависит от систематичности использования технологии, ее целенаправленности и сочетаемости с учебной программой.

Структура игровых технологий включает: 1) целеполагание – постановка образовательной цели, ее научное и педагогическое обоснование. 2) Планирование – подбор методов, форм и средств достижения поставленной цели, определение этапов проведения технологии (планирование). 3) Реализация цели – достижение поставленной цели путем организации игр, упражнений и заданий. 4) Анализ полученных результатов. (схема 2)

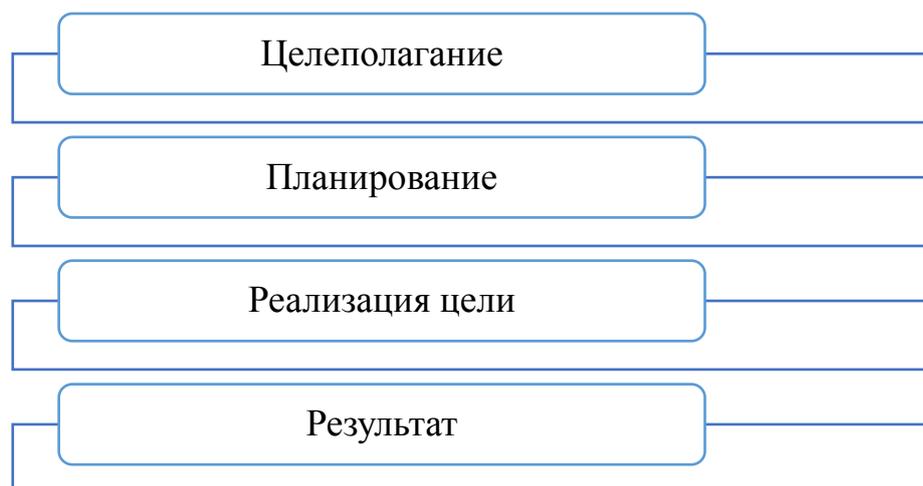


Рисунок 2 – Схема «Структура игровых технологий»

Виды игр:

1. Предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т.п.

2. Сюжетно-ролевые игры, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности. Например, игра «Что? Где? Когда?» по географии.

3. Творческие сюжетно-ролевые игры, где отражаются знания, впечатления, представления ребенка об окружающем мире воссоздаются социальные отношения. Для каждой такой игры характерны: тема, игровой замысел, сюжет, содержание и роль.

4. Дидактические игры используются как средство развития познавательной активности с готовыми правилами. Как правило, они требуют от учащегося умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное – знать предмет.

5. Деловая игра представляет имитацию реальной производственной (управленческой или экономической) ситуации. Создание упрощенной модели рабочего процесса позволяет каждому участнику в реальной жизни, но в рамках определенных правил, сыграть какую-либо роль, принять решение, совершить действия.

5. Имитационная игра является разновидность деловой игры. Она определяет смоделированное поведение участников, представлена в виде симуляции. Здесь сочетаются такие элементы, как кооперация и соревнование.

6. Строительные, трудовые, технические, конструкторские игры отражают профессиональную деятельность взрослых. Они учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач.

7. Интеллектуальные игры, игры-упражнения, игры-тренинги, воздействуют на психическую сферу. Они основаны на соревновании, путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, подсказывают пути самосовершенствования, а значит, побуждают их познавательную активность. Например, игра «Где логика?» по географии. [23; 25]

Примеры игр по географии:

Игра «*Чтение карты*». Участвуют две команды. Учащиеся в 7 классе ранее учили объекты на физической карте. Игра позволит проверить насколько хорошо учащиеся выучили номенклатуру. От каждой команды по одному представителю по очереди будут вытягивать карточку с географическим объектом. Их задача показать этот объект на карте. За правильно показанное местоположение, команда получает один балл, за неверное минус один балл. Примерный список географических объектов (один объект на одной карточке): Суэцкий канал, Марианский желоб, Остров Сахалин, Горы Кордильеры, Пролив Дрейка, Большой Австралийский залив и другие.

Игра «*Опытные кладоискатели*». Участвуют две команды учащихся 8 класса. Два добровольца от каждой команды должны в коробочке среди «мятых бумажек» с иллюстрациями по памяти отыскать десять полезных ископаемых, которые будут представлены в виде рисунка на слайде. На

запоминание у участников будет всего десять секунд, далее они отворачиваются от экрана и начинают свой трехминутный поиск. Другие участники команд участвует как группа поддержки. Важно отметить, что среди десяти полезных ископаемых в коробке имеются множество других минералов и горных пород, различные термины и определения, и предметы, которые не относятся к содержанию географии. После того, как время поиска закончится, представители от команд могут по возможности назвать те минералы и горные породы, которые им известны. За каждое верно найденное полезное ископаемое, участники приносят своим командам по одному баллу, за названный предмет – два балла.

Специфика каждого вида зависит от дополнительных факторов. Они могут быть выполнены с предметами и без предметов, бывают уличные, комнатные, с применением компьютера. Наличие инвентаря, местоположение – все это влияет на дальнейший ход игры, и эти моменты должен учитывать наставник.

Специалисты делят игры на типовые группы, где они располагаются по своему типу: игровые праздники, игровой фольклор, театральные действия, тренинги, анкеты, вопросники, тесты, импровизации, соревнования, противоборства, конкурсы, старты.

Наиболее рационально внедрение игровых технологий в образовательный процесс, в следующих случаях: внедрение игровой технологии как самостоятельной для усвоения конкретной темы или раздела учебной дисциплины; в качестве элемента в рамках более обширной и глубокой образовательной технологии; в качестве самостоятельного урока или его конкретной части (введение, закрепление, контроль и т.д.); в качестве внеклассной или внеурочной деятельности.

Игровые технологии выполняют следующие функции в образовательном процессе:

1. Развлекательная – данная функция является одной из основных функций игры. Игра призвана доставлять ребенку удовольствие,

воодушевлять, пробуждать интерес к различным видам деятельности, удовлетворять его потребности в познании.

2. Коммуникативная – направлена на овладение и развитие ребенком своих коммуникативных умений и навыков, овладение диалектикой общения.

3. Самореализация – игра позволяет ребенку «примерить» на себе различные роли, получить бесценный навык практической деятельности.

4. Игротерапевтическая – направлена на преодоление ребенка разнообразных трудностей, которые возникают в процессе его жизнедеятельности (например, борьба со страхами).

5. Диагностическая – предусматривает выявление у детей отклонений в развитии, в процессе осуществления им игровой деятельности.

6. Коррекционная – допускает внесение положительных изменений в структуру личностных показателей ребенка.

7. Межнациональная коммуникация – предполагает процесс усвоения учащимися социальных и культурных ценностей, которые являются общепринятыми в рамках конкретного общества (государства).

8. Социализация – процесс включения ребенка в общественные отношения, адаптация его к современному обществу посредством усвоения общечеловеческих норм. [8]

Таким образом, современные игровые технологии включают в себя обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Применение игровой технологии – это один из важнейших аспектов интерактивного обучения ребенка. Система применима к детям дошкольного, младшего, среднего старшего звена. Игровая технология оставляет след на процессе развития и формирования ребенка, позволяя охватить и запомнить большой объем информации.

Игровые ситуации позволяют ребенку, будучи лично заинтересованным, практиковать навыки работы в коллективе, воспитывая ответственность. Обязанность педагога состоит в том, что он должен всегда мотивировать ребенка. Мотивированный ребенок с четко заданной целью в любом случае будет запоминать материал, который ему необходим.

Выводы по первой главе

В формировании познавательного интереса педагогу важно правильно выбрать организацию обучения, при которой учащиеся будут активно работать, вовлекаться в процесс самостоятельного поиска и открытия новых знаний, решать вопросы проблемного, творческого, исследовательского характера. Для этого педагогу необходимо знать особенности и условия формирования познавательного интереса. Следует отметить одну из продуктивных технологий в формировании познавательного интереса – игровая.

На сегодняшний день игровые технологии занимают одно из важных мест в педагогическом процессе и обладают списком преимуществ перед другими педагогическими технологиями. Педагогические игры способствуют повышению эффективности воспитательного воздействия на ребенка, развитию у него познавательных интересов и общей активизации деятельности учащихся. Игра сопровождает человека на протяжении всей его жизни и соответственно занимает одну из лидирующих позиций среди видов деятельности учащегося.

Разработка и проведение педагогических игр осуществляется по определенной структуре: целеполагание, план действий, реализация и результат. Результативность применения игровых технологий в образовании во многом зависит от систематичности использования технологии, ее целенаправленности и сочетаемости с учебной программой.

Поэтому применение игровых технологий в обучение очень важны, поскольку игры развивают познавательные процессы, вырабатывают речевые умения и навыки, стимулируют умственную деятельность, развивают внимание и познавательный интерес к учебному предмету, преодолевает пассивность учащихся в процессе учебного занятия, развивает коллективизма.

Глава 2. Интеллектуальная игра как условие формирования познавательного интереса

2.1. Диагностика выявления уровня познавательного интереса учащихся

При диагностике познавательного интереса был использован такой метод как наблюдение, которое было проведено на базе МАОУ лицей №9 «Лидер» г. Красноярск. В качестве объектом наблюдения были выбраны учащиеся 6 «А» класса, в количестве 23 человек в возрасте 11-12 лет.

Наблюдение — важнейший метод педагогического исследования познавательных интересов учащихся. Наблюдение за ходом деятельности учеников на уроке, в естественных условиях, дает убедительный материал о становлении и характерных особенностях познавательного интереса. [29]

Наблюдение дает возможность проследить сам процесс становления и развития интересов учащихся. Наблюдение за ходом обучения на уроках — это наблюдение за протеканием совместной деятельности учителей и учащихся. [27]

Для наблюдения как метода изучения познавательных интересов учащихся нужно знать показатели проявлений познавательных интересов. Это могут быть такие вопросы как: «почему?», «что такое?», «как действует?», «как это работает?» [26]

Для установления уровней развития познавательного интереса у учащихся на уроке были выделены важные критерии: наличие интереса и познавательных вопросов, инициативность и вовлеченность учащегося в учебную деятельность, а также проявление положительных эмоций в процессе решения познавательных задач.

В ходе наблюдения процесса учебной деятельности учащихся, можно выделить следующие уровни развития познавательного интереса:

Высокий уровень: полная самостоятельность, интерес и желание решать познавательные задачи. Активная работа на уроке, интересна тема. При возникновении трудностей не обращаются к учителю, а настойчиво добиваются результата. В конечном итоге полное удовлетворение от проделанной работы. Высокий уровень наблюдался 9 из 23 учащихся (39%).

Средний уровень: частичная самостоятельность в решении познавательных задач. При возникновении трудностей не молчат, а обращаются к учителю, задают интересующиеся вопросы. В конечном итоге добиваются результата и удовлетворены работой. Средний уровень наблюдался 12 из 23 учащихся (52%).

Низкий уровень: отсутствует самостоятельность в процессе решения познавательных задач. При возникновении трудностей не обращаются к учителю, теряют интерес к заданиям, проявляя отрицательные эмоции. Учащиеся могут быть неактивны на уроке. Замечая это, учитель реагирует и самостоятельно пытается помочь с трудностями. В конечном итоге не добиваются результата. Низкий уровень наблюдался 2 из 23 учащихся (9%).

Таким образом, выявленные критерии и уровни развития познавательного интереса, их понимание, предоставляют учителю возможность правильно и продуктивно организовывать процесс обучения для развития личности каждого ребенка. Познавательный интерес определяет инициативность, активность, самостоятельность и вовлеченность в решение познавательных задач, выбирая поисковый характер как в классной работе, так и внеклассной, что положительно отражается на развитии ребенка.

Развитию познавательного интереса способствует такая организация обучения, при которой учащиеся действуют активно, вовлекаются в процесс

самостоятельного поиска и открытия новых знаний, решают вопросы проблемного, творческого, исследовательского характера. [4]

В процессе педагогической практики, учащимся на уроке был задан вопрос: «В какой форме Вы желаете проверить усвоенный материал урока?». Большая часть учащихся проголосовало за идею формы контроля усвоенного материала в виде игры. Было решено применить один из наиболее интересных приемов развития познавательного интереса для обучающихся к предмету — *игровую технологию*. Для этого потребовалось разработать интеллектуальную игру по географии «Где логика?».

2.2. Разработка интеллектуальной игры по географии

«Где логика?» — это интеллектуальная игра по географии для обучающихся, которым необходимо выстроить цепочку умозаключений, используя логику, ход мыслей и идеи.

Паспорт игры

Название: «Где логика?»

Предмет: география

Класс: 5-6

Возраст: 10-12 лет

Образовательное учреждение: МОУ ОУ лицей №9 «Лидер» г. Красноярск

Цель: развитие логического мышления обучающихся на основе географического содержания изученного материала.

Задачи:

- образовательные:

1. Повторение и закрепление изученного материала по географии в виде интеллектуальных ребусов.

- развивающие:

1. Развитие познавательного интереса учащихся к географии;
2. Развитие познавательных процессов: память, внимание, мышление, интеллект, речь;
3. Расширение кругозора.

- воспитательные:

1. Формирование личностных качеств учащихся: сотрудничество в команде, умение работать в коллективе, взаимовыручка, ответственность.

Продолжительность игры: до 40 минут. Продолжительность игры зависит от количества предложенных игровых раундов и заданий в каждом раунде.

Форма проведения: игра, командное соревнование

Форма оценивания: баллы, оценки, благодарности, грамоты

Оборудование: презентация с игрой, ТСО

Разработчик: учитель географии Шаймарданов Артем Маратович

Игровые раунды

В игре представлено 8 игровых раундов с разными увлекательными заданиями, требующих от игроков логического мышления. Каждый игровой раунд отличается от предыдущего заданием:

1 раунд – «Найди общее». На слайде появляются три иллюстрации. Командам необходимо рассмотреть их и понять, что между ними общего, что их объединяет.

2 раунд – «Формула всего». На экране всплывает математическая формула со знаком сложения между ними, однако вместо привычных чисел — два-три изображения. Игрокам нужно понять, каков результат их сложения.

3 раунд – «Найди лишнее». Перед глазами участников несколько иллюстраций. Одна из них — абсолютно лишняя. Команды должны сообразить, какая иллюстрация лишняя на слайде.

4 раунд – «Чего-то не хватает». На слайде демонстрируется формула со знаком сложения в виде изображений. Однако в формуле не хватает одного из них, но присутствует результат их сложения. Участникам необходимо

обратить внимание на результат и поразмышлять, чего же не хватает в формуле по логике.

5 раунд – «Гео-ребусы». На экране отображаются зашифрованные ребусы, состоящие из одного или нескольких слов. Задача игроков – разгадать их.

6 раунд – «Назови меня». Суть этого раунда состоит в том, что в каждой изобразении зашифровано определенное слово. Первая задача игроков — определить эти слова. Вторая задача — из слов составить логичное предложение. Порядок иллюстраций на экране соответствует порядку слов в предложении.

7 раунд – «Бой с тенью». Игрокам представлен слайд, где на рисунке находится объект(ы) под тенью. Задача игроков – определить, что это за объект(ы).

8 раунд – «Черт его знает». На рисунке добавлены лишние элементы или что-то перепутано. Игрокам необходимо догадаться, какие именно элементы лишние или что было перепутано в итоге.

Интеллектуальную игру «Где логика?» следует проводить на этапе обобщения и систематизации знаний. Однако игре можно посвятить весь урок, если брать не тему, а блок изучаемых тем, например, «Атмосфера» или «Гидросфера».

В каждом раунде, в качестве примера, разработано только одно задание. Игровые раунды разработаны по трем темам:

5 класс «Мировой океан и его части»

6 класс «Климат»

6 класс «Полезные ископаемые»

Правила игры:

Игра представляет собой командное соревнование. Класс делится на 2 команды поровну, выбирают по одному капитану и придумывают себе название.

Участникам игры демонстрируются слайды с иллюстрациями. Их количество может быть разное в зависимости от игрового раунда. Соответственно, в каждом раунде свое задание.

Один правильный ответ от команды оценивается в 1 балл. Балл присваивается той команде, которая быстрее даст правильный ответ. В случае неверного ответа, право на ответ переходит к другой команде автоматически. Выигрывает команда, которая по результатам всех раундов наберет наибольшее количество баллов. Баллы фиксируются учителем в ходе проведения игры.

Если команда готова дать свой ответ на задание, то любой из участников команды поднимает руку, и учитель дает право ответить ему. Выкрикивать ответы без поднятой руки не допустимо. Разрешается командное обсуждение в поиске ответа на задание.

Если команды попадают в затруднение, учитель вправе дать общую подсказку для всех. Командам следует быть внимательными и сосредоточенными, рассматривая иллюстрации.

Подведение итогов и оценивание предусмотрено по окончании игры. Выигравшая команда, по результатам всех раундов, получает «5». Учитель благодарит всех за участие в игре. По возможности награждает почетными грамотами победителей и благодарственными письмами остальных участников игры

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 6 класса на тему «Климат»

Первый раунд – «Найди общее»

Задание: на слайде появляются три иллюстрации. Командам необходимо рассмотреть их и понять, что между ними общего, что их объединяет? (рисунок 1)



Рисунок 1 – Задача «Найди общее»

1 – снег

2 – град

3 – дождь

Ответ: атмосферные осадки (рисунок 2)

ГДЕ
ЛОГИКА?

=



Рисунок 2 – Результат раунда «Найди общее»

Второй раунд – «Формула всего»

Задание: на экране всплывает математическая формула со знаком сложения между ними, однако вместо привычных чисел — два изображения. Игрокам нужно понять, какой результат их сложения? (рисунок 3)

ГДЕ
ЛОГИКА?



+



Рисунок 3 – Задача «Формула всего»

1 – горящая лампочка

2 – радиоактивный знак

Ответ: Солнечная радиация (рисунок 4)

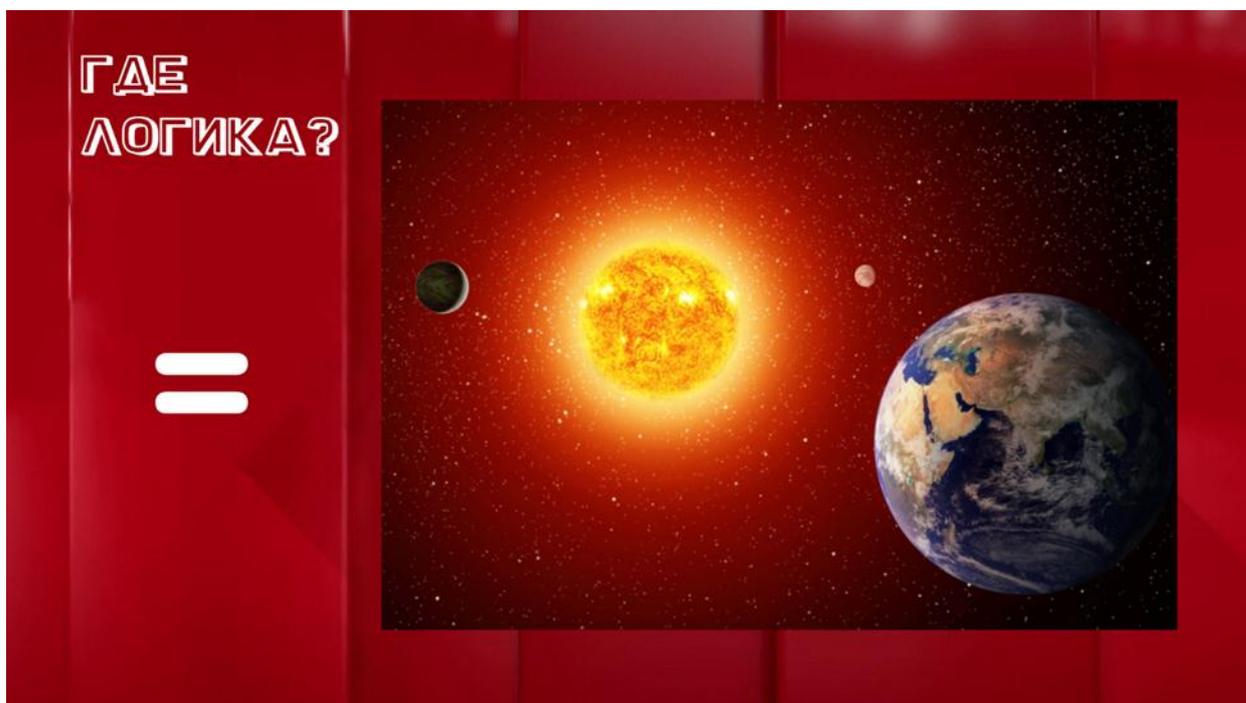


Рисунок 4 – Результат раунда «Формула всего»

Третий раунд – «Найди лишнее»

Задание: даны три иллюстрации. Одна из них — лишняя. Команды должны сообразить, какая иллюстрация лишняя на слайде? (рисунок 5)

ГДЕ ЛОГИКА?

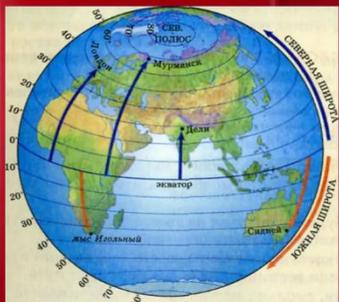


Рисунок 5 – Задача «Найди лишнее»

- 1 – географическая широта
- 2 – океанические течения и близость к океану
- 3 – растительность (лишнее, не климатообразующий фактор)
- 4 – барьерная роль гор и высота местности (рисунок 6)

ГДЕ ЛОГИКА?

=



Рисунок 6 – Результат раунда «Найди лишнее»

Четвертый раунд – «Чего-то не хватает»

Задание: игрокам демонстрируется формула со знаком сложения в виде иллюстраций. Однако в формуле не хватает одного рисунка, но присутствует результат их сложения. Командам необходимо обратить внимание на результат и поразмышлять, чего же не хватает в формуле? (рисунок 7)



Рисунок 7 – Задача «Чего-то не хватает»

1 – зима

2 – неизвестно

3 – замерзший человек

Ответ: низкая температура воздуха (рисунок 8)



Рисунок 8 – Результат раунда «Чего-то не хватает»

Пятый раунд – «Гео-ребусы»

Задание: на экране отображаются зашифрованные ребусы, состоящие из одного или нескольких слов. Команды должны разгадать, какое слово или фраза зашифрованы тут? (рисунок 9)



Рисунок 9 – Задача «Гео-ребусы»

Ответ: адаптация к холоду (рисунок 10)



Рисунок 10 – Результат раунда «Гео-ребусы»

Шестой раунд – «Назови меня»

Задание: в каждом изображении зашифровано определенное слово. Первая задача игроков — определить эти слова. Вторая задача — из слов составить логичное предложение.

Изображения с большой буквой означают предлог в предложении. Порядок иллюстраций на экране соответствует порядку слов в предложении. Игрокам следует быть внимательными, глядя на рисунок. (рисунок 11)

ГДЕ ЛОГИКА?



Рисунок 11 – Задача «Назови меня»

1 – в

2 – тропики

3 – широта

4 – климат

5 – жаркий

6 – в

7 – полярный

8 – холод

Ответ: в тропических широта климат наиболее жаркий, в полярных холодный (рисунок 12)

**ГДЕ
ЛОГИКА?**

**В тропических широтах
= климат наиболее жаркий,
в полярных холодный**

Рисунок 12 - Результат раунда «Назови меня»

Седьмой раунд – «Бой с тенью»

Задание: представлен слайд, где на рисунке находится объект(ы) под тенью. Необходимо определить, какой объект(ы) закрашен? (рисунок 13)

**ГДЕ
ЛОГИКА?**



Рисунок 13 – Задача «Бой с тенью»

Ответ: град (Рисунок 14.)

ГДЕ
ЛОГИКА?



Рисунок 14 – Результат раунда «Бой с тенью»

Восьмой раунд – «Черт знает что»

Задание: на представленной схеме добавлены лишние элементы или что-то перепутано. Командам необходимо догадаться, какие именно элементы лишние или что было перепутано в итоге? (рисунок 15)

ГДЕ
ЛОГИКА?



Рисунок 15 – Задача «Черт знает что»

Ответ: термины «Циркуляция воздушных масс» и «Океанические течения» перепутаны между собой местами, также как и наглядные иллюстрации термина «Особенности рельефа суши» с термином «Удаленность от океана». (рисунок 16)



Рисунок 16 – Результат раунда «Черт знает что»

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему «Мировой океан и его части» (см. Приложение Г)

1 раунд – «Найди общее». *Задание:* на слайде появляются три иллюстрации (1 – кусочки льда, 2 – девушка в индийском наряде, 3 – мальчик просит тишину). Командам необходимо рассмотреть их и понять, что между ними общего, что их объединяет. *Ответ:* Северный Ледовитый, Индийский, Тихий океаны.

2 раунд – «Формула всего». *Задание:* на экране всплывает математическая формула со знаком сложения между ними, однако вместо привычных чисел — три изображения (*формула:* длинная колба + вода + расстояние 11 км). Игрокам нужно понять, каков результат их сложения. *Ответ:* Марианская впадина.

3 раунд – «Найди лишнее». *Задание:* перед глазами игроков три иллюстрации (1 – пролив, 2 – озеро, 3 – залив. Одна из них — абсолютно лишняя. Команды должны сообразить, какая иллюстрация лишняя на слайде. *Ответ:* озеро – не является элементом океана.

4 раунд – «Чего-то не хватает». *Задание:* на слайде демонстрируется формула со знаком сложения в виде изображений. Однако в формуле не хватает одного из них, но присутствует результат их сложения (*формула:* вода в океане + пропущенный элемент = океанические течения). Участникам необходимо обратить внимание на результат и поразмышлять, чего же не хватает в формуле по логике. *Ответ:* ветер.

5 раунд – «Гео-ребусы». *Задание:* на экране отображаются зашифрованные ребусы, состоящие из одного или нескольких слов. Команды должны разгадать, какое слово или фраза зашифрованы тут? *Ответ:* гидросфера

6 раунд – «Назови меня». *Задание:* в каждом изображении зашифровано определенное слово (1 – мир, 2 – океан, 3 – большой, 4 – водоем, 5 – наш, 6 – планеты). Первая задача игроков — определить эти слова. Вторая задача — из слов составить логичное предложение. Порядок иллюстраций на экране соответствует порядку слов в предложении. *Ответ:* Мировой океан — это самый большой водоем нашей планеты.

7 раунд – «Бой с тенью». *Задание:* представлен слайд, где на рисунке находится объект(ы) под тенью. Игрокам необходимо определить, какой объект(ы) закрашен? *Ответ:* остров.

8 раунд – «Черт его знает». *Задание:* на рисунке добавлены лишние элементы или что-то перепутано. Игрокам необходимо догадаться, какие именно элементы лишние или что было перепутано в итоге. *Ответ:* к острову Мадагаскар были добавлены лишние острова рядом, в конечном итоге получился архипелаг Мадагаскар.

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 6 класса на тему «Полезные ископаемые» (см. Приложение Д)

1 раунд – «Найди общее». *Задание:* на слайде появляются три иллюстрации (1 – нефть, 2 – уголь, 3 – газовая плита). Командам необходимо рассмотреть их и понять, что между ними общего, что их объединяет. *Ответ:* топливные (горячие) полезные ископаемые

2 раунд – «Формула всего». *Задание:* на экране всплывает математическая формула со знаком сложения между ними, однако вместо привычных чисел — два изображения (*формула:* красная глина + рабочие на заводе). Игрокам нужно понять, каков результат их сложения. *Ответ:* кирпичи

3 раунд – «Найди лишнее». *Задание:* перед глазами игроков три иллюстрации (1 – минералы, 2 – моторное масло, 3 – уголь, 4 – горные породы). Одна из них — абсолютно лишняя. Команды должны сообразить, какая иллюстрация лишняя на слайде. *Ответ:* моторное масло.

4 раунд – «Чего-то не хватает». *Задание:* на слайде демонстрируется формула со знаком сложения в виде изображений. Однако в формуле не хватает одного из них, но присутствует результат их сложения (*формула:* болото + пропущенный элемент = торф). Участникам необходимо обратить внимание на результат и поразмышлять, чего же не хватает в формуле по логике. *Ответ:* добыча торфа.

5 раунд – «Гео-ребусы». *Задание:* на экране отображаются зашифрованные ребусы, состоящие из одного или нескольких слов. Команды должны разгадать, какое слово или фраза зашифрованы тут? *Ответ:* месторождение

6 раунд – «Назови меня». *Задание:* в каждом изображении зашифровано определенное слово (1 – полезные ископаемые, 2 – горы, 3 – породы, 4 – и, 5 – минералы). Первая задача игроков — определить эти слова.

Вторая задача — из слов составить логичное предложение. Изображения с большой буквой означают предлог в предложении. Порядок иллюстраций на экране соответствует порядку слов в предложении. *Ответ:* Полезные ископаемые — это горные породы и минералы.

7 раунд – «Бой с тенью». *Задание:* представлен слайд, где на рисунке находится объект(ы) под тенью. Игрокам необходимо определить, какой объект(ы) закрашен? *Ответ:* геологическая разведка.

8 раунд – «Черт его знает». *Задание:* на рисунке добавлены лишние элементы или что-то перепутано. Игрокам необходимо догадаться, какие именно элементы лишние или что было перепутано в итоге. *Ответ:* в схеме «Группы полезных ископаемых» вместо «горючие» подписано «горячие». К нерудным (строительным) ископаемым по ошибке добавлен горючий торф. Гипс из группы «рудные (металлические)» по ошибке отнесен к «нерудным (строительным)» ископаемым.

2.3. Обработка и анализ результатов проведения интеллектуальной игры

Для получения и анализа результатов был применен метод анкетирования, изложенный в письменной форме.

Анкетирование – это метод сбора информации при помощи письменного опроса, как правило, нескольких лиц. [30] Анкетирование было проведено на базе МОУ ОУ лицея №9 «Лидер» г. Красноярск. В качестве респондентов были выбраны учащиеся 6 «А» класса. Число опрошенных составило 23 человека в возрасте 11-12 лет.

Целью анкетирования являлось:

- выяснить, проявлялся ли интерес к игре;

- выявить положительные и отрицательные стороны игры;
- определить отношение учащихся к интеллектуальным играм.

После проведения интеллектуальной игры, учащимся была представлена анкета, состоящая из 10 вопросов. Учащимся было предложено ответить на вопросы честно и открыто. Анкета анонимная. Время на заполнение 5 минут.

Результаты анкетирования обучающихся в таблице

В анкетировании опрошено 23 учащихся 6 «А» класса (таблица 1)

Таблица 1.

№	Вопрос анкеты	Результат
1	Понравилось ли Вам игра «Где логика?»? <i>Да / Нет</i>	<i>Да</i> – 21 чел. (91,3%) <i>Нет</i> – 2 чел. (8,7%)
2	Какие игровые раунды показались Вам простыми: «Найди общее», «Формула всего», «Найди лишнее», «Чего-то не хватает», «Гео-ребусы», «Назови меня», «Бой с тенью», «Черт знает что»? <i>Нужное подчеркнуть</i>	«Найди общее» «Формула всего» «Найди лишнее» «Гео-ребусы»
3	Какие игровые раунды вызвали у Вас трудности: «Найди общее», «Формула всего», «Найди лишнее», «Чего-то не хватает», «Гео-ребусы», «Назови меня», «Бой с тенью», «Черт знает что»? <i>Нужное подчеркнуть</i>	«Чего-то не хватает» «Назови меня» «Бой с тенью» «Черт знает что»
4	Как Вы считаете, ответы на ребусы в игре соответствовали теме урока? <i>Да / Нет</i>	<i>Да</i> – 22 чел. (95,65%) <i>Нет</i> – 1 чел. (4,35%)
5	В ходе игры Вам удавалось решать логическую задачу в команде? <i>Да / Нет</i>	<i>Да</i> – 23 чел. (100%) <i>Нет</i> – 0 чел.
6	Опишите трудности, возникшие в процессе	<i>Нехватка времени,</i>

	игры? Например, нехватка времени.	<i>команды подслушивают обсуждение друг друга, невозможность принять поражение, неудовлетворение правильным ответом</i>
8	Имелся ли у Вас раннее опыт участия в интеллектуальных играх? <i>Да / Нет</i>	<i>Да – 18 чел. (78,3%) Нет – 5 чел. (21,7%)</i>
9	Как часто Вы принимаете участие в интеллектуальных играх? <i>Часто / Редко / Не принимаю</i>	<i>Часто – 0 чел. Редко – 17 чел. (74%) Не принимаю – 6 чел. (26%)</i>
10	Больше всего Вам предоставляется возможность принять участие в интеллектуальной игре в урочное или внеурочное время? <i>Нужное подчеркнуть</i>	<i>Урочное – 10 чел. (43,5%) Внеурочное – 13 чел. (56,5%)</i>

Выводы

В ходе анкетирования было выявлено, что у 91,3% учащихся интеллектуальная игра «Где логика?» вызвала интерес и желание погрузиться в нее, соревнуясь командами. Игроком показалось, что игровые раунды «Найди общее», «Формула всего», «Найди лишнее», «Гео-ребусы» были простыми, а раунды «Чего-то не хватает», «Назови меня», «Бой с тенью», «Черт знает что» вызвали трудности при коллективном решении. Однако время ограничено и ответы необходимо давать быстро. 95,65% учащихся посчитало, что ответы на логические задачи соответствовали теме урока. В процессе игры каждая команда была сплоченной и дружной, а возникшие трудности сплачивают коллектив. Все-таки нехватка времени,

подслушивание, невозможность принять поражение в раунде, неудовлетворение правильным ответом, являлись проблемой для игроков.

На вопрос, как часто учащиеся принимают участие в интеллектуальных играх, 74% респондентов ответили «редко», 26% ответили «не принимаю», ответ «часто» никто не отметил.

78,3% респондентов ранее имели опыт участия в интеллектуальных играх. Возможно, такой формат игры учащимся был знаком. На вопрос, повышается ли у учащихся интерес к участию в интеллектуальных играх в дальнейшем, 87% однозначно ответили «да».

Возможность принять участие в интеллектуальной игре у учащихся преимущественно во внеурочное время, такой результат показал 56,5% опрошенных учащихся в классе, а 43,5% в учебное время. Такие данные объясняется тем, что любые мероприятия в целом проводят во внеурочное время, как внутри школы, так и вне школы. Учащиеся имели возможность принять участие в интеллектуальных играх вместе с родителями, родственниками или же с друзьями в свободное от школы время.

Выводы по второй главе

Выявленные критерии и уровни развития познавательного интереса, их понимание, предоставляют учителю возможность правильно и продуктивно организовывать процесс обучения для развития личности каждого ребенка. Благодаря ним можно оценить на каком уровне развития на данный момент находится учащийся. Допустим, если ученик находится на низком уровне развития познавательного интереса, то учитель вынужден найти пути решения данной проблемы, применяя разные методы, приемы и средства обучения.

Для формирования познавательного интереса к географии в ходе беседы с учениками было решено применить игровую технологию в рамках формы контроля усвоенного материала, которая подразумевала интеллектуальную игру. Для этого потребовалось разработать интеллектуальную игру по географии «Где логика?» для учащихся 5 и 6 классов, где цель игры — выстроить цепочку умозаключений, используя логику, ход мыслей и идеи. Применение игровой технологии на уроке является одним из наиболее интересных приемов развития познавательного интереса.

Для того, чтобы оценить эффективность и продуктивность проведения данной игровой технологии, потребовалось провести анкетирование учащихся. Необходимо было выяснить, проявлялся ли интерес к игре у учащихся, выявить положительные и отрицательные стороны игры, определить отношение учащихся к интеллектуальным играм.

Ответы на вопросы анкеты учащихся в основном были положительные. Конечно, в ходе игры возникали трудности, которые были вынуждены снимать. В целом, игра показала себя «отлично», так как являлась не только проверкой усвоенных знаний по теме, но и развитию познавательных процессов и личностных качеств учащихся.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данном исследовании был рассмотрен познавательный интерес в образовательном процессе и один из приемов по его формированию. Познавательный интерес формируется к предмету благодаря: личности учителя, сущности преподаваемого материала, разнообразию методов, средств и приемов обучения, форм организации учебного процесса.

В результате можно сделать вывод, что цель исследования была достигнута. Она заключалась в разработке интеллектуальной игры по географии для учащихся 5-6 класса на основе географического содержания изученного материала.

Все задачи исследования были выполнены и получены следующие результаты:

1. Раскрыт познавательный интерес и его значение в образовательном процессе.
2. Рассмотрена игровая технология как средство обучения.
3. Проведена диагностика по формированию познавательного интереса учащихся.
4. Разработана и апробирована интеллектуальная игра по географии.
5. Проведен анализ результатов реализации интеллектуальной игры.

Для формирования познавательного интереса учащихся была предложена игровая технология, а именно интеллектуальная игра «Где логика?». В процессе игры участвующим необходимо выстраивать цепочку умозаключений, используя логику, ход мыслей и идеи. Целью игры является развитие логического мышления обучающихся.

Апробация данной интеллектуальной игры была проведена на базе МАОУ лицей №9 «Лидер» г. Красноярск. В качестве испытуемых были

выбраны учащиеся 6 «А» класса, 23 человека в возрасте 11-12 лет. Результаты апробации показали повышение эффективности и результативности с применением игровой технологии на уроках география.

При разработке интеллектуальной игры для учащихся учитель должен тщательно прорабатывать ход этапы игры, учитывая требования Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, а также функции игры. Разработка познавательной игры требует от педагога не только времени, но и творческих умений. Если структура игровой технологии будет соблюдена, то игра пройдет эффективно и продуктивно, учащиеся будут вовлечены в игровую деятельность с благоприятной эмоциональной атмосферой на уроке.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении [Текст] / Под ред. Г. И. Щукиной. – М.: Просвещение, 1984. – 176 с.
2. Важности предмета географии в деле воспитания полноценной личности [Электронный ресурс]. URL: <https://videouroki.net/razrabotki/ctat-ia-o-vazhnosti-priedmieta-ghieoghrafii-v-dielie-vospitaniia-polnotsiennoi-l.html> (дата обращения: 3.05.2020).
3. Гордон Л. А. Психология и педагогика интереса. — М., 2012. — 232 с.
4. Дейкина, А.Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения [Текст] / А.Ю. Дейкина. – М.: Просвещение, 2002. – 235 с.
5. Евсеенко Е.А., Астрашарова М.С. Образовательная игра по географии как форма промежуточного контроля. Материалы Всероссийской с международным участием научно-практической конференции, посвящённой Всемирному дню Земли и 60-летию кафедры экономической географии, Краснояр. гос. пед. ун-т им. В.П. Астафьева. – Красноярск, 2015. Вып. 10. – с. 194-196.
6. Занько С.Ф. и др. Игра и учение - М.: Высшая школа 2005. –54 - 79 с.
7. Зотов, Ю.Б. Организация современного урока [Текст]: кн. для учителя / Ю.Б. Зотов; под ред. П.И. Пидкасистого. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
8. Игровые технологии в образовательном процессе [Электронный ресурс]. URL: https://spravochnick.ru/pedagogika/igrovye_tehnologii_v_obrazovatelnom_processe/ (дата обращения: 1.06.2020).

9. Исследовательская деятельность как средство развития самостоятельной познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс]. URL: <https://открытыйурок.рф/статьи/569091/> (дата обращения: 3.06.2020).
10. Казанцев, И.Н. Урок в школе [Текст] / И.Н. Казанцев. – М., 1956. – 106 с.
11. Кувалдина, Е. А. Роль семьи в развитии познавательных интересов школьника [Текст] / Е. А. Кувалдина // Молодая семья XXI века: тенденции, проблемы и перспективы развития. – Киров, 2004. – С. 118-119
12. Кудинов, С. И. Психология любознательности: теоретические и прикладные аспекты [Текст]: монография / С. И. Кудинов – Бийск: Изд-во НИЦ БиГПИ, 1999. – 270 с.
13. Меньшикова, Е. А. Психолого-педагогическая сущность познавательного интереса [Текст] / Е. А. Меньшикова // Вестник ТГПУ. – 2008. – №3. – С.16-20.
14. Методы и приемы в обучении [Электронный ресурс]. URL: http://referatwork.ru/category/obrazovanie/view/245903_metody_i_priemy_obucheniya (дата обращения: 28.05.2020).
15. Михайленко, Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] / Т.М.Михайленко // Педагогика : традиции и инновации: материалы международной научной конференции (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. — Челябинск : Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.
16. Обухова, Л. Ф. Возрастная психология : Учебник [Текст] / Л.Ф. Обухова. — М. : Юрайт, 2011. — 460 с.
17. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии : Учебное пособие [Текст] / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. – М. : МПУ, 1996. - 269 с.

18. Приёмы развития познавательного интереса на этапе восприятия знаний [Электронный ресурс]. URL: <https://nsportal.ru/shkola/geografiya/library/2018/08/20/priyomy-razvitiya-poznavatelno-go-interesa-na-etape-vo spriyatiya> (дата обращения: 28.05.2020).

19. Приёмы создания проблемных ситуаций [Электронный ресурс]. URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/obshchepedagogicheskie-tekhnologii/2020/12/01/priyomy-sozdaniya-problemnyh> (дата обращения: 28.05.2020).

20. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. — М.: Питер, 2002. — 720 с.

21. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие [Текст] / Г.К. Селевко. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.

22. Сластенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений.- М.: Академия, 2010.- 576 с.

23. Трайнев В.А. Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании - М.: Просвещение, 2006. – 389 с.

24. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования [Электронный ресурс]. URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/bf0ceabdc94110049a583890956abbfa/> (дата обращения: 21.05.2020).

25. Федорова, Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем [Текст] / Л.И. Федорова. – М. : Форум, 2009. – 176 с.

26. 3. Шамова Т. И. Активизация учения школьников. - М.: Педагогика, 2010. - 208 с.

27. Щукина Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. - М.: Просвещение, 1979. - 160 с.

28. Г.И. Щукина Категории обучения и проблемы учебно-познавательной деятельности: Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся Л.: ЛГПИ им. А.И. Герцена, 1983. – 192 с.

29. Щукина Г. И. Проблема познавательного интереса в педагогике. - М.: Педагогика, 2011. - 350 с.

30. Щуркова, Н. Е. Педагогическая технология как учебная дисциплина [Текст] / Н. Е. Щуркова // Педагогика. – 1993. – № 2. – С. 66-70.

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему «Мировой океан и его части». Первый раунд – «Найди общее»



Рисунок 1 – Задача «Найди общее»



Рисунок 2 – Результат раунда «Найди общее»

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему «Мировой океан и его части». Второй раунд – «Формула всего»



Рисунок 3 – Задача «Формула всего»

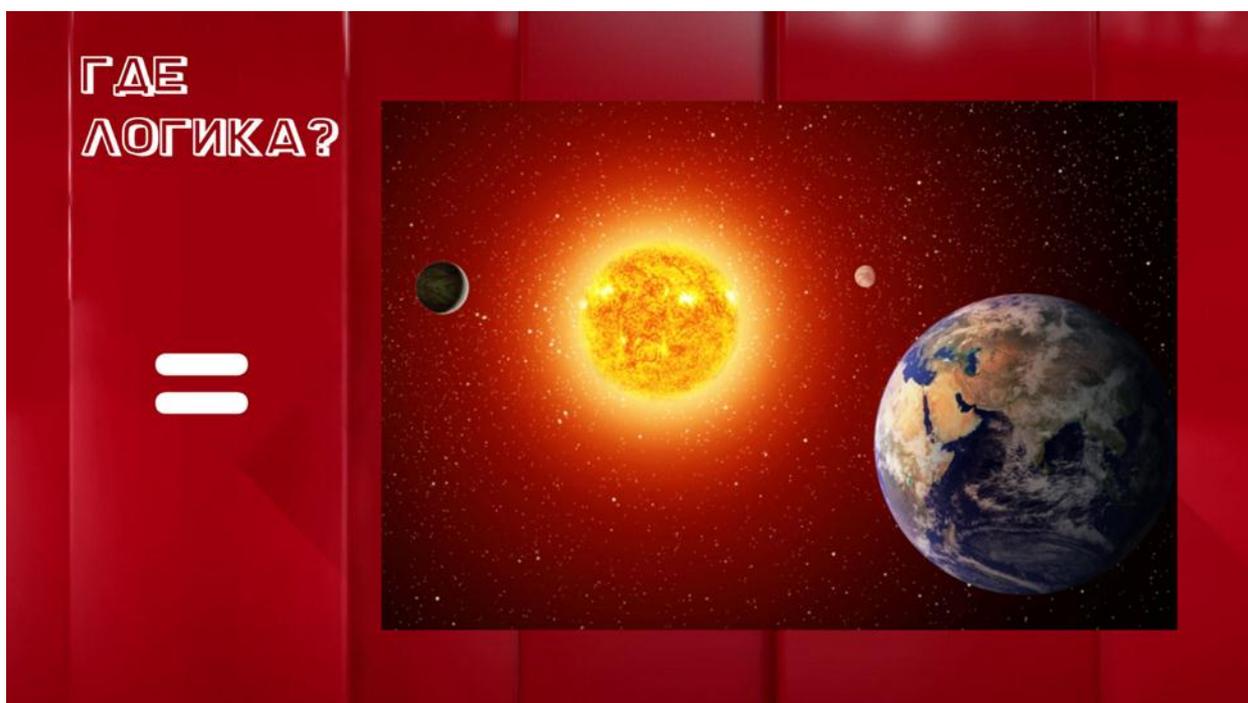


Рисунок 4 – Результат раунда «Формула всего»

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему «Мировой океан и его части». Третий раунд – «Найди лишнее»



Рисунок 5 – Задача «Найди лишнее»



Рисунок 6 – Результат раунда «Найди лишнее»

Приложение В

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему «Мировой океан и его части». Четвертый раунд – «Чего-то не хватает»



Рисунок 7 – Задача «Чего-то не хватает»



Рисунок 8 – Результат раунда «Чего-то не хватает»

Приложение В

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему «Мировой океан и его части». Пятый раунд – «Гео-ребусы»



Рисунок 9 – Задача «Гео-ребусы»



Рисунок 10 – Результат раунда «Гео-ребусы»

Приложение В

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему
«Мировой океан и его части». Шестой раунд – «Назови меня»



Рисунок 21 – Задача «Назови меня»

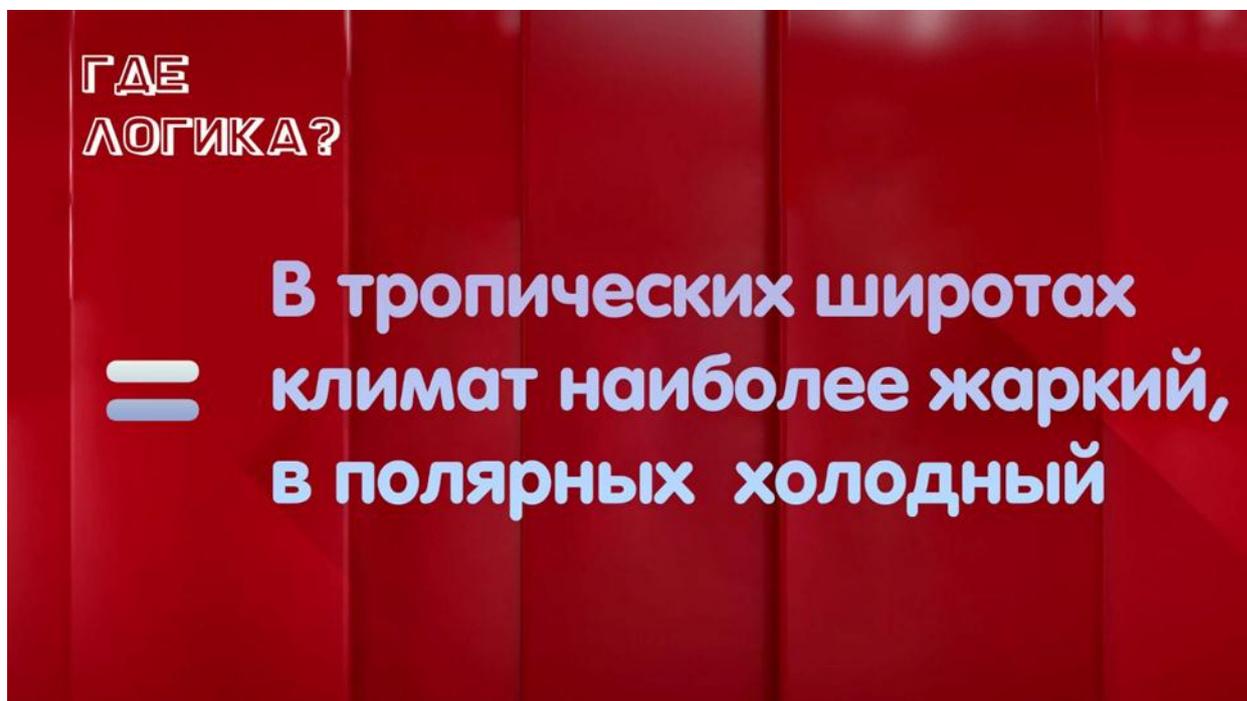


Рисунок 12 - Результат раунда «Назови меня»

Приложение В

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему «Мировой океан и его части». Седьмой раунд – «Бой с тенью»



Рисунок 13 – Задача «Бой с тенью»



Рисунок 14 – Результат раунда «Бой с тенью»

Приложение В

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему «Мировой океан и его части». Восьмой раунд – «Бой с тенью»



Рисунок 15 – Задача «Черт знает что»



Рисунок 16 – Результат раунда «Черт знает что»

Приложение Г

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему «Мировой океан и его части». Первый раунд – «Найди общее»

ГДЕ
ЛОГИКА?



ГДЕ
ЛОГИКА?

=



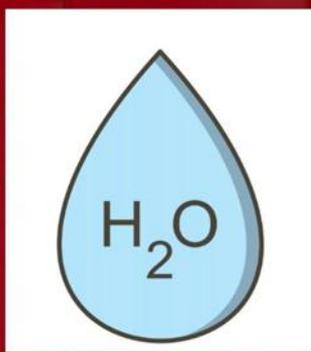
Приложение Г

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему «Мировой океан и его части». Второй раунд – «Формула всего»

ГДЕ
ЛОГИКА?



+



+



ГДЕ
ЛОГИКА?

=



Приложение Г

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему «Мировой океан и его части». Третий раунд – «Найди лишнее»

ГДЕ
ЛОГИКА?



ГДЕ
ЛОГИКА?

=



Приложение Г

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему «Мировой океан и его части». Четвертый раунд – «Чего-то не хватает»



Приложение Г

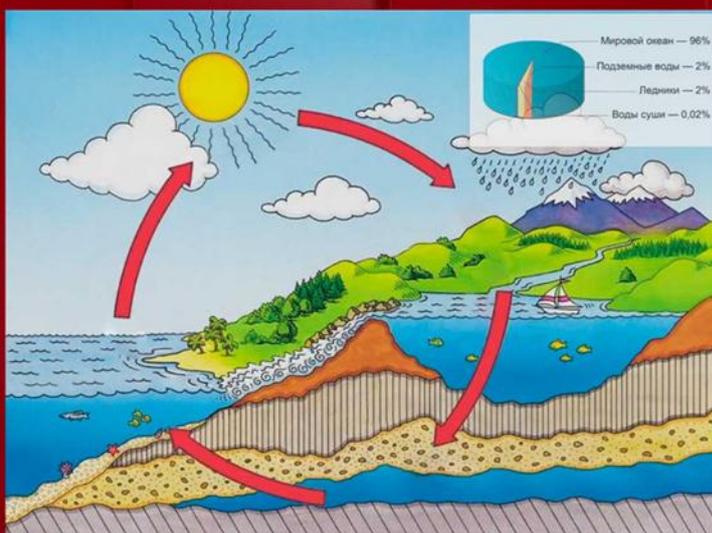
Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему «Мировой океан и его части». Пятый раунд – «Гео-ребусы»

ГДЕ
ЛОГИКА?



ГДЕ
ЛОГИКА?

=



Приложение Г

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему
«Мировой океан и его части». Шестой раунд – «Назови меня»

**ГДЕ
ЛОГИКА?**



**ГДЕ
ЛОГИКА?**

**Мировой океан — это
= самый большой водоём
нашей планеты**

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему «Мировой океан и его части». Седьмой раунд – «Бой с тенью»

**ГДЕ
ЛОГИКА?**



**ГДЕ
ЛОГИКА?**

=



Приложение Г

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 5 класса на тему «Мировой океан и его части». Восьмой раунд – «Черт его знает»



Приложение Д

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 6 класса на тему «Полезные ископаемые». Первый раунд – «Найди общее»

**ГДЕ
ЛОГИКА?**



**ГДЕ
ЛОГИКА?**

=

Топливные (горючие) полезные ископаемые



бурый уголь



каменный уголь



нефть



газ

Приложение Д

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 6 класса на тему «Полезные ископаемые». Второй раунд – «Формула всего»

**ГДЕ
ЛОГИКА?**



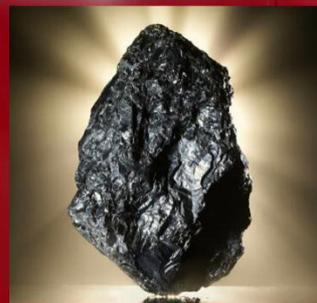
**ГДЕ
ЛОГИКА?**



Приложение Д

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 6 класса на тему «Полезные ископаемые». Третий раунд – «Найди лишнее»

ГДЕ
ЛОГИКА?



ГДЕ
ЛОГИКА?

=



Приложение Д

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 6 класса на тему «Полезные ископаемые». Четвертый раунд – «Чего-то не хватает»

ГДЕ
ЛОГИКА?



+



=



ГДЕ
ЛОГИКА?



+



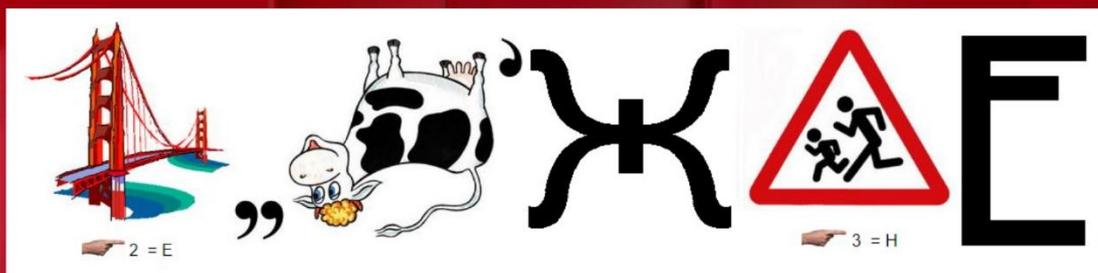
=



Приложение Д

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 6 класса на тему
«Полезные ископаемые». Пятый раунд – «Гео-ребусы»

ГДЕ
ЛОГИКА?



ГДЕ
ЛОГИКА?

=



Приложение Д

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 6 класса на тему «Полезные ископаемые». Шестой раунд – «Назови меня»

**ГДЕ
ЛОГИКА?**



—



И



**ГДЕ
ЛОГИКА?**

**Полезные ископаемые —
= это горные породы и
минералы**

Приложение Д

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 6 класса на тему «Полезные ископаемые». Седьмой раунд – «Бой с тенью»

**ГДЕ
ЛОГИКА?**



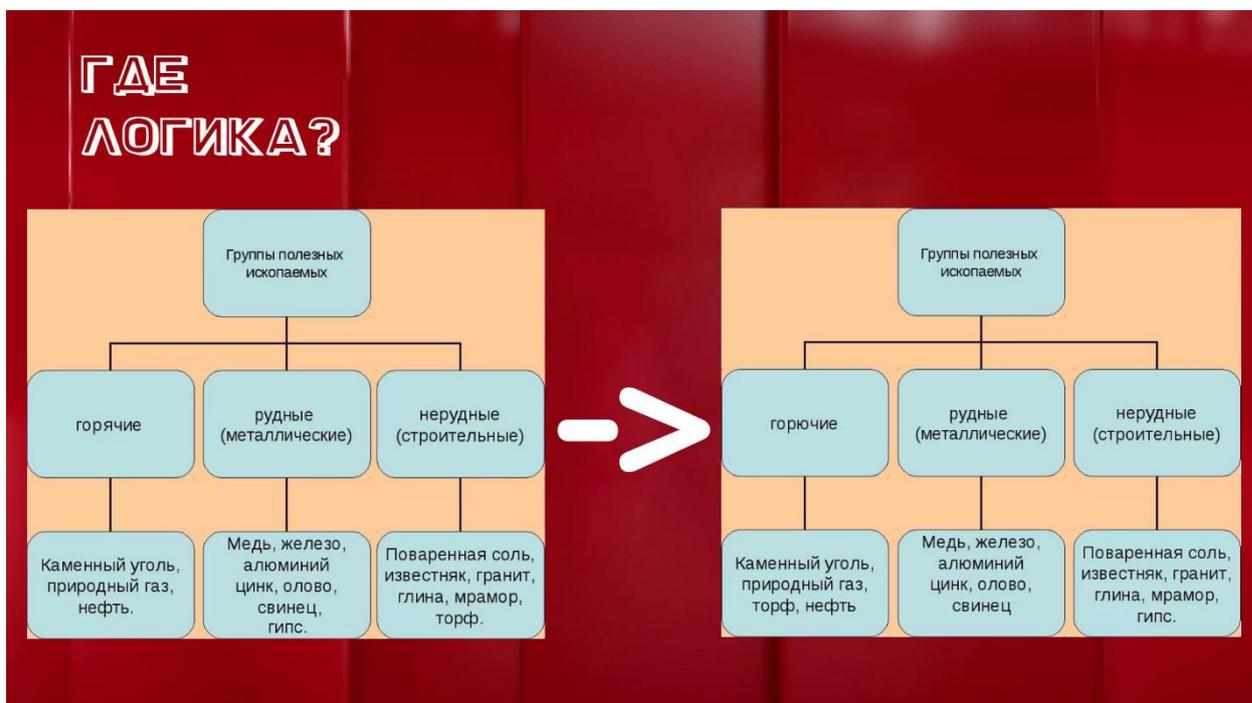
**ГДЕ
ЛОГИКА?**

=



Приложение Д

Интеллектуальная игра «Где логика?» для учащихся 6 класса на тему «Полезные ископаемые». Восьмой раунд – «Черт его знает»



Приложение Е

Таблица 1. Результаты анкетирования обучающихся 6 «А» класса

№	Вопрос анкеты	Результат
1	Понравилось ли Вам игра «Где логика?»? <i>Да / Нет</i>	<i>Да</i> – 21 чел. (91,3%) <i>Нет</i> – 2 чел. (8,7%)
2	Какие игровые раунды показались Вам простыми: «Найди общее», «Формула всего», «Найди лишнее», «Чего-то не хватает», «Гео-ребусы», «Назови меня», «Бой с тенью», «Черт знает что»? <i>Нужное подчеркнуть</i>	«Найди общее» «Формула всего» «Найди лишнее» «Гео-ребусы»
3	Какие игровые раунды вызвали у Вас трудности: «Найди общее», «Формула всего», «Найди лишнее», «Чего-то не хватает», «Гео-ребусы», «Назови меня», «Бой с тенью», «Черт знает что»? <i>Нужное подчеркнуть</i>	«Чего-то не хватает» «Назови меня» «Бой с тенью» «Черт знает что»
4	Как Вы считаете, ответы на ребусы в игре соответствовали теме урока? <i>Да / Нет</i>	<i>Да</i> – 22 чел. (95,65%) <i>Нет</i> – 1 чел. (4,35%)
5	В ходе игры Вам удавалось решать логическую задачу в команде? <i>Да / Нет</i>	<i>Да</i> – 23 чел. (100%) <i>Нет</i> – 0 чел.
6	Опишите трудности, возникшие в процессе игры? Например, нехватка времени.	<i>Нехватка времени, команды подслушивают обсуждение друг друга, невозможность принять поражение, неудовлетворение правильным ответом</i>
8	Имелся ли у Вас ранее опыт участия в интеллектуальных играх? <i>Да / Нет</i>	<i>Да</i> – 18 чел. (78,3%) <i>Нет</i> – 5 чел. (21,7%)
9	Как часто Вы принимаете участие в интеллектуальных играх? <i>Часто / Редко / Не принимаю</i>	<i>Часто</i> – 0 чел. <i>Редко</i> – 17 чел. (74%) <i>Не принимаю</i> – 6 чел. (26%)
10	Больше всего Вам предоставляется возможность принять участие в интеллектуальной игре в урочное или внеурочное время? <i>Нужное подчеркнуть</i>	<i>Урочное</i> – 10 чел. (43,5%) <i>Внеурочное</i> – 13 чел. (56,5%)