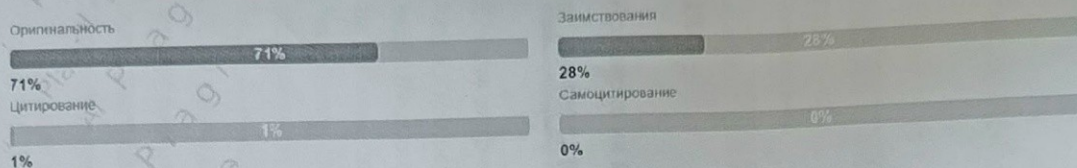


Результаты проверки текста на оригинальность

Plagiat AI



Проверка на ИИ: Оценка вероятности написания текста человеком / сгенерированного нейросетью

Человек: 83%	ИИ: 17%
Список источников:	
https://spb.ucheba.ru/program/703329	Интернет Free
https://vuz.profguide.io/program/21376/	Интернет Free
http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_34683/	Интернет Free
http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_28399/	Интернет Free
http://www.kremlin.ru/acts/bank/8523	Интернет Free
https://xn--80akbcicpdbetz7e2g.xn--p1ai/questions/view/4044	Интернет Free
https://www.disnght.org/en/node/262	Интернет Free
https://perspektiva-inva.ru/organization/	Интернет Free
http://tept.edu.ru/ablimpiks.html	Интернет Free
https://fundamental-research.ru/ru/article/view?id=42296	Интернет Free

Текст:
 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 Давыдов Виталий Сергеевич ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА Игровая технология при изучении лесопромышленного комплекса для обучающихся 9 класса Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование Направленность профиль образовательной программы География ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ И.о.зав. кафедрой географии и методики обучения географии к.г.н, доцент Дорофеева Л.А. «___» июня 2026 г. Научный руководитель к.г.н, доцент Мельниченко Т.Н. Дата защиты: ____ Обучающийся Давыдов В. Оценка: ____ Красноярск 2026 Содержание Введение 3 1. Теоретические основы игровой

технологии в образовательном процессе 4 1.1. Основы игровых технологий и их виды 8 1.2. Плюсы и минусы применения игровых технологий 10 1.3. Применение дидактической технологии в обучении географии 12 1.4. Методика использования игровой технологии для обучающихся в 9 классе 15 2. Характеристика лесопромышленного комплекса 18 2.1. Роль лесопромышленного комплекса в экономике 19 2.2. Факторы размещения, отраслевая и территориальная структура лесной промышленности 21 2.3. Современные экономические показатели лесной промышленности России: анализ статистических данных 26 2.4. Проблемы и перспективы развития лесной промышленности 32 3. Разработка игры для обучающихся 9 классов 37 3.1. Требования ФРП к изучению лесопромышленного комплекса 46 3.2. Разработка игры по теме «Лесопромышленный комплекс» 3.3. Содержание и структура игры 48 Заключение 62 Список использованных источников 63 Введение Современное образование требует внедрения инновационных подходов и технологий, способствующих повышению мотивации и интереса учащихся к изучаемым предметам. Одной из таких технологий являются игровые методики, которые позволяют сделать процесс обучения более увлекательным и эффективным. Изучение лесной промышленности имеет большое значение для формирования у учащихся не только теоретических знаний, но и практических навыков, что делает его идеальным объектом для применения игровых методов [Степанов М. А., Гергет О. М.]. Цель исследования: разработка игры для использования при изучении лесопромышленного комплекса в 9 классе. Задачи 1. Исследовать теоретические основы игровой технологии в образовании и оценить её влияние на учебный процесс, обосновав потенциал её внедрения в качестве эффективного цифрового образовательного ресурса. 2. Проанализировать содержание темы «Лесопромышленный комплекс» и выявить трудности в её освоении. 3. Разработать методические рекомендации по применению игры по теме «Лесопромышленный комплекс» в образовательном процессе. Объект исследования: процесс обучения географии в 9 классе. Предмет исследования: методика применения игровой технологии при изучении темы «Лесопромышленный комплекс» в 9 классе. Методы исследования: анализ литературы, синтез педагогическое проектирование, статистический, картографический. 1. Теоретические основы игровой технологии в образовательном процессе В современной педагогической науке и практике активизация познавательной деятельности учащихся выступает одной из ключевых задач. В условиях реализации требований ФГОС особое внимание требует поиск методов, способных не просто передать готовые знания, но и сформировать у обучающихся системное мышление, исследовательские навыки и умение работать в команде. Одним из наиболее эффективных инструментов для достижения этих целей является игровая технология. Игровая технология в обучении – это четко спланированная система педагогических игр, которая имеет жестко поставленную цель и соответствующий ей педагогический результат [Азимов Э. Г., Щукин А. Н.]. Основные функции игры в обучении 9-классников: мотивационно-побудительная – активизирует интерес к экономико-географическим процессам, снимает психологический барьер перед сложным материалом. Обучающая познавательная – позволяет

Научный руководитель Мельниченко Т.Н. *Т.Н.*

Студент уведомил меня что он использовал искусственный интеллект (ИИ) в рамках написания аппарата *Т.Н.*