

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический
университет»
Институт математики, физики, информатики и технологии
Кафедра теории и методики обучения физике, технологии и
мультимедийной дидактики

**Организация образовательного процесса по технологии на
основе выявления познавательных потребностей обучающихся**
Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. Кафедрой

дата

подпись

Исполнитель: Игнатьева
Мария Александровна,
студентка ТиП-1501z группы
подпись

Руководитель: Антипова
Елена Петровна
Кандидат педагогических
наук, доцент
подпись

Екатеринбург 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИ ВЫЯВЛЕНИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ПОТРЕБНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ	7
1.1 Понятие познавательных потребностей обучающихся.....	7
1.2 Специфика познавательных потребностей обучающихся	17
1.3 Методы и средства выявления познавательных потребностей обучающихся на уроках технологии	24
ГЛАВА 2 ОРГАНИЗАЦИЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА ПО ТЕХНОЛОГИИ..	31
2.1 Организация учебного процесса на основе исследования познавательных потребностей обучающихся на уроках технологии	31
2.2 Применение метода проектов для развития познавательного интереса учащихся на уроках технологии.....	39
2.3 Анализ результатов проведенного педагогического исследования 6 классов	47
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	54
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ	57
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	Error! Bookmark not defined.

ВВЕДЕНИЕ

Среди основных задач, стоящих в настоящее время перед школой и перед каждым учителем, нет другой, более важной и в то же время более сложной, чем задача формирования у учащихся положительной устойчивой мотивации, которая побуждала бы их к упорной, систематической учебной работе. Ведь очевидно, что без такой мотивации деятельность ученика в учебно-воспитательном процессе будет не эффективной. К сожалению, сейчас у многих учащихся пропадает желание учиться в школе, стремиться к достижению наивысших результатов в учебе. Такая деятельность не приносит морального и духовного удовлетворения, является не интересной и не продуктивной.

Формирование у школьников потребности и способности к самостоятельному получению знаний, к непрерывному образованию и самообразованию - важная стратегическая задача современной российской школы. В Федеральном компоненте государственного стандарта основного общего образования определены основные цели обучения, одна из которых ориентирована на развитие личности школьника, его творческих способностей, интереса к учению, формированию желания и умения учиться [39]. Решение этой задачи невозможно без развития и формирования у школьников стойких познавательных потребностей, постоянного желания углубиться в сферу познания.

В настоящее время проблема познавательных потребностей как важного стимула формирования личности все больше привлекает внимание, как исследователей, так и учителей-практиков, ищущих эффективные методы и средства обучения. Познавательная потребность – интегральное качество личности, которое имеет сложную структуру, включающую как отдельные психические процессы (умственные, эмоциональные, регулятивные), так и объективно-субъективные связи личности с миром, выраженные в

отношениях. Ученик реализует свои интересы в процессе основной деятельности, так как сильнейшим мотивом в обучении является именно познавательные потребности, которые активно взаимодействуют с системой ценностных ориентаций, целями, результатами деятельности, отображают все составляющие личности: интеллект, волю, чувства.

Педагогическая наука и практика накопили большой опыт использования методов, приемов и организационных форм, активизирующих познавательные потребности школьников. Значительный вклад в решение указанной проблемы внесли психологи и педагоги А.Г. Асмолов, П.Я. Гальперина, П.Г. Морозова, К.Д. Ушинский, Г. И. Щукина, Н. Е. Щуркова, Д. Б. Эльконин, В. С. Юркевич и другие.

Несмотря на то, что проблема познавательных потребностей у школьников широко освещается в педагогических исследованиях и научных трудах многие десятилетия, она и в настоящее время является актуальной и сложнейшей психолого-педагогической проблемой. Активизация процесса обучения создает возможность преодоления противоречий между требованиями социума к основному образованию и общепринятым опытом обучения, между педагогической теорией и практикой.

Потребности в образовании являются значимым фактором развития личности, отдельных социальных групп и общества в целом. Кроме того, процессы, связанные с развитием информационной эпохи, возникающие новые требования к личности превращают проблему исследования образовательных потребностей в одну из наиболее актуальных, поскольку их структура и характер являются индикатором уровня готовности личности и общества к важным социальным трансформациям не только в образовательном пространстве, но и в других сферах жизни [4, 25].

Актуальность исследования заключается в том, что в условиях изменения социально-экономических ориентиров общества и реформирования школы меняется образовательная парадигма, и развитие

личности рассматривается как ключевая цель, достижению которой подчинены все компоненты системы образования.

Гуманизация школьного образования предполагает решение следующих задач: развитие самостоятельности учащихся и их способности к самоорганизации; формирование готовности к сотрудничеству и толерантности к чужому мнению; формирование умения вести диалог и находить содержательные компромиссы; выявление и развитие потенциала познавательной потребности каждого обучающегося.

Основная характеристика личности как субъекта деятельности - потребность, рассматривается учеными в качестве системообразующего свойства личности.

Затруднение в деятельности учителей по формированию познавательной потребности в учебном процессе состоит в том, что многие учебные пособия еще не в полной мере содействуют успешному развитию познавательной потребности учащихся. В них в основном дано содержание учебного материала, недостаточное количество заданий, требующих от каждого обучаемого наблюдения примеров; нахождения сходства и различия между сопоставляемыми явлениями; раскрытия существенных признаков, характеризующих сущность понятий, правил, законов; формулирования новых выводов. Правила, законы, выводы часто даются в готовом виде и требуют только заучивания.

Проблема исследования заключается в отсутствии познавательной потребности школьников на уроках.

Объект исследования: процесс обучения технологии учащихся 6 класса.

Предмет исследования: организация учебного процесса на основе выявленных познавательных потребностях школьников в учебном процессе.

Цель исследования: сформировать познавательные потребности обучающихся 6 класса на уроках технологии.

Задачи исследования:

– на основе теоретического анализа педагогической, психологической, методической литературы по проблеме формирования познавательной потребности у учащихся выделить ключевые понятия и раскрыть их сущность.

– выявить специфику познавательных потребностей обучающихся

– определить методы и средства выявления познавательных потребностей обучающихся на уроках технологии.

– разработать критерии познавательных потребностей обучающихся

– провести организацию учебного процесса на основе исследования познавательных потребностей обучающихся.

Для написания работы применялся следующий комплекс методов:

– теоретические (изучение психолого-педагогической и учебно-методической литературы по проблеме исследования);

– эмпирические (анализ опыта педагогов-практиков, педагогическое наблюдение, описание, метод экспертной оценки);

– практический (проведения занятий по технологии)

Практическая значимость исследования состоит в организации учебного процесса на основе исследования познавательных потребностей обучающихся, а так же возможности использования результатов исследования в педагогической деятельности.

ГЛАВА 1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИ ВЫЯВЛЕНИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ПОТРЕБНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ

1.1 Понятие познавательных потребностей обучающихся

Потребность – объективная нужда организма в определенных условиях, обеспечивающих его жизнь и развитие. Все потребности характеризуются, прежде всего, предметным содержанием, т.е. направленностью на определенный объект. Тот предмет, на который направлена потребность и есть непосредственный побудитель деятельности. Для потребности характерна периодическая актуализация их.

Потребности человека не остаются неизменными: одни потребности усложняются, другие отмирают и возникают новые потребности.

В основе изменения потребности лежит, с одной стороны, изменение круга предметов, удовлетворяющих потребность, с другой – изменение способа из удовлетворения.

Энциклопедический словарь дает следующее определение потребности: «Потребность – это внутреннее состояние, выражающее зависимость живого организма от конкретных условий активности личности» [30, 209].

В педагогическом словаре дается следующее определение потребности: «Потребности – это нужда в чем-либо, объективно необходимом для поддержания жизнедеятельности и развития человеческой личности, общества в целом» [18, 116].

Педагогическое значение потребности вытекает из их роли в развитии личности. Поэтому только такое педагогическое воздействие приведет к желаемому результату, которое правильно учитывает потребность ребенка, подростка и которое так или иначе направлено на воспитание этих потребностей, через разнообразные мотивы деятельности ребенка.

Понятие познавательной потребности проделало к настоящему времени длинный путь, на котором было и полное отрицание потребности как самостоятельной и «возвеличивание» ее как центральной в иерархии нужд человека. Начиная с 50-х годов, было показано, что познавательная потребность не «обслуживает» другие потребности, а является независимой потребностью индивида, имеющей собственные задачи в структуре поведения. Целый ряд аспектов познавательной потребности, а именно ее структура, динамика, связь с другими потребностями остается предметом серьезных дискуссий. Спорным является и само определение сущности познавательной потребности.

Познавательная потребность и ее формирование в психолого-педагогической литературе изучены недостаточно. В последнее время интерес к этой проблеме усилился, во-первых, в связи с исследованием закономерностей всестороннего развития личности, составной частью которого является развитие познавательной потребности, во-вторых, в связи с исследованием мотивационной регуляции мыслительной деятельности, и в частности мотивационной обусловленностью творческого мышления.

Для определения целевого рынка используется технология сегментирования по основным критериям сегментации.

Технология сегментирования предполагает разработку критериев, на основе которых происходит группировка и типология потребителей. Выделяют 5 ведущих факторов-критериев определяющих рыночное поведение:

1. Территориально-географический критерий, в нём учитываются: плотность населения, климат, тип населения, культурно-национальные особенности региона. Данный критерий является определяющим на промышленном рынке.

2. Демографический критерий, в нём учитываются: пол, возраст, жизненный цикл семьи.

3. Социально-экономический критерий, в нём учитывается: доход, образование, профессию, социальный статус.

4. Психологический критерий, в нём учитывается: образ и стиль жизни (как человек расходует ресурсы времени и денег), искомые блага, тип личности (стремящиеся, достигающие, традиционалисты, адаптеры, подавленные).

5. Поведенческий критерий, в нём учитываются: деление потребителей в зависимости от модели поведения на рынке (новаторы, консерваторы), потребитель новичок, потребитель постоянный, активный и слабый покупатель, осведомлённый и неосведомлённый покупатель.

Часто приходится слушать, что к концу начальной школы угасает потребность к учению вообще, отсюда теряется интерес к учению, а учение является поддерживающим звеном формирования познавательной потребности. Ну а угасание приводит к неудовлетворению учебной деятельности. Всякая деятельность начинается с потребностей.

Потребность по А.Н.Леонтьеву – это направленность активности ребенка, психическое состояние создающее предпосылку деятельности [42, 254]. Однако сама по себе потребность не определяет характера деятельности, это объясняется тем, в самом «потребностном» состоянии предмет и удовлетворения жестоко не записан: одна и та же потребность может быть удовлетворена разными предметами, разными способами. Предмет ее удовлетворения определяется только тогда, когда человек начинает действовать – это приводит, как говорят психологи, к «опредмечиванию» потребности. Но без потребности не пробуждается активность ребенка, у него не возникают мотивы, он не готов к постановке целей.

По Л.И.Божовичу всякому ребенку свойственна потребность в новых впечатлениях, переходящая в не насыщаемую познавательную потребность [11, 74]. Если у школьника не актуализирована эта широкая познавательная потребность, создающая готовность к учебной деятельности, то он не

переходит и к другим – более активным формам поведения. Например, к постановке целей, если же учителю не удастся опереться на имеющиеся у школьников познавательные потребности и использовать их для самостоятельной постановки целей учащимися, то ему ничего не остается, как ставить перед учениками готовые цели.

С точки зрения демографических, социально-экономических, психологических характеристик основными целевыми потребителями наших услуг являются люди в возрасте от 18 лет и выше, пол значения не имеет, доход у которых составляет средний и выше среднего, лидеры стиля и мнения, стремящиеся к успеху, ищущие удовольствие и преимущество во всех сторонах жизни.

И, наконец, учителю важно специально использовать вопрос о содержании учебной деятельности, в которой реализуется потребность. Так называемая не насыщаемая потребность, может по-разному удовлетвориться в учебной деятельности – это зависит от условий учебной работы, требований учителя. По типу покупательского поведения – осведомленные и активные покупатели. Позиционирование – это доведение до потребителей информации о ценности и выгодах товара, создание имиджа фирме и торговой марке, формирование предпочтения нашей продукции у обучающего, это работа с сознанием обучающего. Важно быть первым не на рынке, а в сознании обучающего. Позиционирование- это работа с сознанием и мнением обучающего. В одних случаях познавательная потребность может удовлетворяться уже получением хороших отметок, в других – при правильно организованной учебной деятельности – ориентацией школьника на внутреннее содержание учебной деятельности, способы выполняемых действий.

В ходе самой учебной деятельности – в зависимости от условий ее организации, ее общей атмосферы, типа общения с учителем – потребности учения формируются, перестраиваются, совершенствуются. В процессе учебной деятельности изменяется не только собственно показательный

компонент потребностей, но и социальные установки учения – потребность включения в общественно значимую работу, другому человеку, потребность самоусовершенствования и т.д. Все это создает основу для становления специфически человеческой потребности в деятельности, в созидании.

Познавательная потребность в наиболее типичной форме первично выступает как ситуативно-возникающая познавательная потребность, порождаемая условиями конкретной задачи, особенностями общения межличностного взаимодействия. Ситуативно-порождаемая познавательная потребность возникает в условиях таких интеллектуальных задач, в процессе решения которых возникает проблемная ситуация, требующая от субъекта «открытия» нового знания или способа действия, обеспечивающего решение поставленной задачи. Любое позиционирование всегда идёт по конкурентным преимуществам, которые нам необходимо донести до потенциальных клиентов. Оно обеспечивает узнаваемость, индивидуальность и выгоды, которые мы предлагаем.

Стратегия на начальном этапе развития нашей фирмы – позиционироваться на рынке как новый продукт, ни с кем себя не сравнивая.

Существуют основные ошибки позиционирования, которых необходимо избегать, особенно на этапе становления:

1. Недопозиционирование - слабое информирование о продукции, услуге.
2. Нечёткое позиционирование – образ объекта должен быть чётким и понятным для обучающего.

Познавательная потребность, таким образом, рождается в ситуациях задачи, условия которой выступают первично как субъективно известные и привычные. Лишь в самом процессе решения обнаруживается несоответствие используемых привычных способов действия требованиям задачи, составляющим ее «скрытые» условия, невозможность ее решения с помощью известных способов. Обнаруживаемые таким образом требования задачи выступают как «новые», предъявляемые и интеллектуальной задачей

к мыслительной деятельности. В условиях глобального объема информации на первом месте стоит умение работать с этой информацией, анализировать и отбирать ее, затем преобразовывать и эффективно применять в решении актуальных задач. Изобилие источников информации, в частности на просторах интернета, предоставляет ученику огромные возможности коммуникации, которые предстоит осваивать школьнику для плодотворной работы [12, с.58].

В сфере приоритетных задач современного образования стоит формирование коммуникативных универсальных учебных действий, рассматриваемые как аспекты общения и социальной компетенции, учета общения людей.

Для деятельности нашей фирмы на начальном этапе продвижения предлагаю вторую стратегию - дифференцированный маркетинг, данная стратегия обеспечивает:

- товар отличается по потребительским свойствам;
- существуют особые потребности у клиентов;
- для каждого целевого рынка делается специальное товарное предложение;
- необходимо требует специального, детального исследования рынка.

На целевом рынке формируется сбытовая система товародвижения.

При выборе системы сбыта существуют два подхода:

- собственная сбытовая сеть;
- косвенный сбыт через посредников.

Наша фирма применяет собственную сбытовую сеть, так как реализуются высокотехнологические качественные услуги, прибыль от их предоставлений достаточно высока и существует необходимость самостоятельной реализации и контроль над прибылью.

При выборе каналов сбыта используют различную структуру каналов.

По структуре каналов выделяют два вида:

1. Вертикальные (традиционные) каналы – когда каждый участник действует независимо от другого и стремятся максимизировать собственную прибыль, не заботясь об эффективности каналов в целом.

2. Горизонтальный канал – где осуществляется координация, поддержка и контроль.

Существуют типы каналов- это количество посредников в канале, отсюда они и характеризуются - длиной(числом посредников) и числом уровней (количество участников одного типа), он же характеризует ширину канала. Выделяют следующие типы каналов:

1. Нулевой (прямой) канал – отсутствуют посредники;

2. Одноуровневый канал – между производителем и потребителем имеется один посредник;

3. Двухуровневый канал - между производителем и потребителем имеется два посредника;

4. Многоуровневые каналы - определяются по количеству посредников

При работе учащихся в группах, а также при индивидуальной работе, требуется сопровождение педагога. В этом заключается формирование универсальных учебных действий на уроках. Коммуникативные универсальные учебные действия дают возможность учащимся легко и свободно ориентироваться в информационной среде, анализировать, отбирать и структурировать информацию [15, с. 87].

Над вопросами коммуникативных универсальных учебных действий у обучающихся активно рассматриваются и обсуждаются на педагогическом научном сообществе. Проанализируем ряд точек зрения на то, как формировать коммуникативные универсальные учебные действия у детей.

К примеру, «М.П. Консулова отмечает, что основными проблемами в учебной деятельности школьников зачастую являются проблемы именно с коммуникацией» [23, с.25]. Автор отмечает такие особенности коммуникативного развития детей, как неумение работать в группе, стремление всегда настоять на своем, неумение правильно передать свои

мысли и чувства, несформированность желания слушать другого, будь то взрослый или ребенок.

Для решения этих проблем, автор применяет приемы технологии смыслового чтения как основу для формирования коммуникативных универсальных учебных действий. Данный выбор обусловлен тем, что причиной слабой, низкой коммуникативной деятельности служит то, что дети перестали читать литературу. Гораздо быстрее и удобнее посмотреть телевизор или интернет, чем сидеть и читать. В прошлые времена именно чтение и активное обсуждение прочитанного были элементом развития коммуникативных универсальных учебных действий [7, с.99].

По мнению И.Е. Валиулиной и С.А. Задковой «формированию коммуникативных действий способствуют приемы технологии развития критического мышления (далее – ТРКМ)» [5, 125]. Данная технология «позволяет обучающимся овладеть различными способами интегрирования информации, научить вырабатывать собственное мнение на основе осмысления различного опыта, идей и представлений, строить умозаключения и логические цепочки доказательств, выражать свои мысли ясно, уверенно и корректно по отношению к окружающим» [7, с. 25]. Этой же технологии придерживаются и Г.В. Коханюк, Г.А. Кондаурова [24, с. 7]. В частности, они отмечают, что ТРКМ эффективно формирует умение слушать и слышать, умение выражать свои мысли, умение использовать речевые средства, готовность спрашивать, интересоваться чужим мнением, высказывать свое; умение вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении ситуации или проблемы.

Исследователи отмечают, что коммуникативные действия эффективно формируются и при работе в форме викторины (Н.Ш. Мукашева [35, с. 115], Н.А. Лысенкова [27, с. 177]). Этому способствует тот факт, что викторина – это соревнование, которое предполагает выявление победителя – человека наиболее эрудированного и сообразительного, моделирует жизненные ситуации борьбы и соревновательности, возникшие в ее процессе совместные

усилия, взаимоподдержка и взаимовыручка рожают положительные эмоции, сближают и побуждают к их сохранению и воспроизведению.

Основные виды универсальных учебных действий можно подразделить на следующие:

- планирование сотрудничества учителей и школьников: определение целей и функций участников, методы воздействия, определение ролей в группе с целью решения образовательных задач;

- постановка вопросов: сотрудничество в поиске и анализе информации, которая используется у учебном процессе [10, с.136].

- умение полно и точно выражать свои мысли, сходя из задач и условий коммуникации.

Зачастую спокойная и непринужденная обстановка позволяет школьникам больше раскрыться, проявить свои лидерские, командные качества, оригинально и интересно сконструировать свое выступление перед публикой. В связи с этим, для развития коммуникативных способностей учащихся целесообразно использовать игровые технологии.

К основным коммуникативным умениям, формируемым в школе, относятся:

- умение построения способов взаимодействия учеников в классе;
- способность достаточно точно выражать свои мысли;
- возможность осуществлять взаимный контроль и взаимную помощь при выполнении заданий [38, с. 147].

Для достижения задач формирования и развития коммуникативных действий у школьников особое внимание уделяется действиям учителя. В данном случае педагог является не только образцом подражания для учеников или обучающим, формирующим субъектом, но и «инициатором построения конструктивных отношений «учитель-ученик», основанных, прежде всего на позитивном взаимодействии друг с другом» [31, с. 15].

Школьный возраст – благоприятный период для формирования и развития коммуникативного компонента действий. Индивидуальные успехи

школьника имеют социальный смысл. В связи с этим, важным фактором выступает создание благоприятных условий для формирования коммуникативных компетенций, мотиваций достижения, инициативы, самостоятельности школьника. В общей школе коммуникативные действия состоят из «планирования совместной учебной работы с педагогом и одноклассниками, разрешения конфликтных ситуаций, управления поведением партнера, умения с достаточной полнотой и точностью выразить свои мысли» [56, с. 401].

Коммуникативные универсальные учебные действия и их формирование – это подход, который требует непрерывного процесса, развитие во всех школьных дисциплинах. Сотрудничество учителя и школьника на уроках, как в группе, так и индивидуально, осуществляется коммуникативными действиями. Это умения: слушать, слышать, уметь строить высказывания, сравнивать различные точки зрения, уметь разговаривать, т.е. вести речь, отстаивать свою точку зрения и т.д.

Активный вклад в формирование учебных действий несет и дисциплина «Технология». Именно на данном предмете дети активно взаимодействуют, находят новые идеи, оценивают ситуацию, обмениваются опытом.

Коммуникативные действия способствуют умениям организовывать взаимодействие в паре, малой группе из 3-4 человек; принимать участие в обсуждении проблемы, поиске путей решения проблемы; высказывать свои идеи, мысли в краткой устной форме. Развитие тех или иных универсальных учебных действий зависит как от планируемых на этом уроке метапредметных результатов образования, так и от содержания учебного материала. Для предметной области «Технология» это не только теоретическое содержание урока, но и «способы технологической деятельности, а также выбор объектов труда» [61, с. 145], соответствующего этому программному содержанию учебного материала и планируемым результатам образования. Особенностью формирования коммуникативных

действий на предмете «Технология» является то, что зачастую учебная деятельность направлена не на самостоятельную, а на коллективную работу, когда совместными усилиями что-то создается. К примеру, в рамках изучения кулинарии всем классом дружно организуется приготовление блюда. Таким образом, к коммуникативным действиям при изучении «Технологии» относятся: согласование и координация совместной познавательно-трудовой деятельности с другими её участниками; обоснование идеи изделия; аргументированная защита своего выбора объекта, имеющего потребительскую стоимость.

В рамках данной работы мы будем формировать ряд основных коммуникативных действий у школьников при обучении технологии:

- умение планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками;
- постановка вопросов;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли.

В заключение данного параграфа, следует отметить, что особое значение коммуникативные действия приобретают в условиях перехода основной общеобразовательной школы на работу по ФГОС второго поколения. В рамках данной работы необходимо выявить эффективные игровые методы развития коммуникативных действий у школьников при обучении технологии.

1.2 Специфика познавательных потребностей обучающихся

У старшеклассников обычно ярко выражено избирательное отношение к учебным предметам. Потребность в значимых для жизненного успеха знаниях - одна из самых характерных черт нынешнего старшеклассника. Это определяет развитие и функционирование психических процессов. Восприятие характеризуется целенаправленностью, внимание -

произвольностью и устойчивостью, память - логическим характером. Мышление отличается более высоким уровнем обобщения и абстрагирования, постепенно приобретает теоретическую и критическую направленность.

В школьном периоде, в возрасте 5-6 класса, игра имеет свою актуальность, воспитывает физически, нравственно, умственно, расширяя кругозор. Школьник более качественно усваивает знания с помощью познавательных методов игровых технологий. В школьном возрасте особенно актуальны игры импровизации, тестовые игры, варианты с экспериментами. Использование игровой ситуации, сопереживания, ролевого перевоплощения является важнейшей особенностью воспитательных взаимоотношений детей. В процессе игры, реализуется развитие воображения, мышления, творческой фантазии.

При выборе и оценке каналов сбыта руководствуемся:

1. По экономической эффективности цены канала:

- все длинные каналы сбыта – дешёвые, но утрачивается контроль за реализацией;

- прямой канал всегда дорогой, но в нём осуществляется координация, поддержка и контроль.

2. По характеристике рынка покупателей:

- если существует спрос на рынке, то эффективным является короткий канал;

- если спрос неустойчивый либо сезонный выбирают длинный канал.

3. По характеру самого товара или услуги:

- высокотехнологические продаются короткими каналами;

- массового спроса продаются через длинные каналы.

4. По цели сбыта и доли рынка:

- чем больше цель охват рынка - тем длиннее канал;

- если цель сбыта конкуренция на отдельной группе потребителей тем короче канал

5. По характеристике ресурсов предприятия:

- если фирма обладает определёнными ресурсами, то выбирается короткий канал сбыта;

- если ресурсы фирмы незначительны, то выбирается длинный канал сбыта.

Исходя из вышеперечисленных критериев для нашей фирмы подходит короткий канал сбыта.

Игровые технологии имеют достаточно большую группу методов организации педагогической работы в виде игр. Сравнивая учебную, игровую деятельность и учебные игры (Приложение 1), педагогика определяется как сконструированная совокупность игровых приемов и средств передачи опыта (профессионального и социального) в процессе обучения [29, с. 251].

В психологической развитии маленького человека особое внимание уделяют именно игре. Непосредственно в игре формируются стороны личности ребенка, происходят изменения, в психике подготавливается переход в новую стадию развития [14, с.250].

На основании вышесказанного, следует вывод, что ученые считают, что игра – это самый эффективный метод образования и воспитания ребенка, более лучшего метода еще не придумали. Рассмотрим признаки игровой деятельности на рисунке 3.

Методы игрового обучения:

– формируют адаптацию школьника в пространствах: социальном, историческом, художественном;

– относятся к процессам инновации в педагогической деятельности;

– здоровьесберегающий элемент;

– формируют нравственное поведение, эстетическое и этическое;

– это метод контроля знаний.

Функции игровой деятельности в педагогике:

– полноценный метод воспитания;

- способ обучения;
- экспериментирование;
- формирование коллектива;
- коммуникативность;
- результативный отдых;
- моделирование отношений между людьми;
- гуманизация труда.

Игровая деятельность на уроке – это не только метод обучения в школе, но и интересная и разнообразная жизнь ребенка. Игра дает возможность изучить мир, а может и создать его, и быть в нем яркой личностью. С помощью игрового обучения, школьникам помогают легче усвоить материал школьной программы и это является здоровьесберегающим фактором обучения.

Игровая деятельность на уроках создается с помощью различных игровых приемов и методов. Они являются средствами побуждения и стимулирования школьников к текущей деятельности. Особенно активно формируют и развивают коммуникативные универсальные учебные действия в процессе обучения. По мнению автора Лобановой Б.Е., в игре развиваются творческие способности, т.к. в игре идет столкновение действующей ситуации с реальным миром. Также в игре стимулируются эмоциональные процессы: это удивление, радость, удовлетворение от итога, смех и многое другое.

Существует четыре метода позиционирования на рынке:

1. Позиционирование по отличительным свойствам и качествам товара, услуг.
2. Позиционирование по первенству.
3. Позиционирование по группе потребителей.
4. Позиционирование по следованию за лидером.

Из вышеперечисленных четырёх методов для начала деятельности нам подходит первый – позиционирование по отличительным свойствам и качеству товара.

Реализация игровых приемов и ситуаций в урочной форме занятий осуществляется по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учениками в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется строго установленным правилам игры; учебный материал применяется в качестве ее средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, переводящий дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связано с игровым результатом.

Вся деятельность приобретает смысл, когда заданные условия наиболее приближены к реальной жизни. У человека должно быть право выбора, свобода действий и определенная ответственность. Именно при соблюдении этих требований происходит полное утверждение человеком самого себя.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Педагогический опыт показывает, что не существует универсальной игры, пригодной для всех групп обучаемых. Одна и та же игра в разных группах проходит по-разному, а потому необходима её адаптация к конкретным условиям проведения.

Современная школа развивается, и педагоги отдают большее предпочтение активизации и интенсификации процесса учебы. Игры применяются только в отдельных случаях. Для усвоения темы или раздела книги, как самостоятельная технология, и как часть большого процесса.

Иногда применяется в качестве закрепления материала на финальном обобщающем уроке.

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Игра не должна навязываться обучаемым, а также должна использоваться лишь с другими методами и средствами обучения, особенно на начальном этапе обучения. Несомненно, учебная игра помогает развивать и скорректировать знания, навыки и умения, активизировать мыслительную деятельность, стимулирует интеллектуальную деятельность учеников, учит прогнозировать, исследовать.

Нельзя вводить в учебный процесс игру ради игры. Важным моментом является осознание целей метода. Педагог должен четко систематизировать процесс и понять, оправдывает ли себя метод игры в отношении к конкретной учебной теме. Стоит отслеживать и контролировать введение развлекательного аспекта, ведь преобладать должна учебно-познавательная направленность.

Понятие «игровые педагогические технологии» состоит из достаточно обширной группы методов и приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра имеет существенные признаки - четко поставленную цель обучения и отвечающие ей педагогические результаты, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом определяется пониманием учителем функций и классификации педагогических игр.

Как известно, детство неотделимо от игры. Игра наиболее доступный и интересный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. По сути дела, игра - это самостоятельная

деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игра дает возможность незаметного усваивания языкового материала, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения, повышается самооценка и мотивация, а с точки зрения организации словесного материала игра не что иное, как речевое упражнение. Игра помогает преодолеть и так называемый «языковой барьер», который является, в первую очередь, психологической проблемой, а не просто недостатком словарного запаса или незнанием грамматического материала.

Игра не должна навязываться обучаемым, а также должна использоваться лишь с другими методами и средствами обучения, особенно на начальном этапе обучения. Несомненно, учебная игра помогает развивать и скорректировать знания, навыки и умения, активизировать мыслительную деятельность, стимулирует интеллектуальную деятельность учеников, учит прогнозировать, исследовать. Следует заметить, однако, что все наиболее важные функции игры - функция межнациональной коммуникации, самореализации, психологической диагностики - успешно действуют только тогда, когда она грамотно организована. Продуманный алгоритм игровой деятельности создает необходимую благоприятную почву для всестороннего развития учащихся, что может быть достигнуто только при условии пропорционального сочетания в учебном процессе разных видов игр. Реализация этого принципа возможна посредством использования различных видов игр, к которым, в частности, относятся предметные (лингвистические) игры. Безусловно, используемые для активизации нового языкового материала ситуации и упражнения должны быть разнообразными и иметь коммуникативный и игровой характер. Языковые средства должны постоянно повторяться в новых речевых ситуациях, стимулирующих учащихся к практическому и осознанному употреблению лексико-грамматических явлений.

Постепенно у ребенка появляется потребность и в самооценке: он начинает руководствоваться в своем поведении не только оценкой взрослых, но и собственной. Такая потребность начинает проявляться уже в школьном возрасте.

Любая деятельность начинается с потребности. Если человек ни в чем не нуждается, то он ничего не делает. У него нет целей, мотивации, развития. Поэтому наличие и удовлетворение основных потребностей очень важно в формировании личности ребенка.

1.3 Методы и средства выявления познавательных потребностей обучающихся на уроках технологии

Под методом выявления потребностей понимается педагогическая диагностика, служащая улучшению учебного процесса, является неотъемлемой частью каждого планомерного учебного процесса. Тот, кто обучает другого в самом широком смысле этого слова, всегда следит за тем, как обучаемый усваивает материал. Эти наблюдения за успеваемостью на протяжении многих столетий велись в значительной степени интуитивно и без научного анализа. Прирождённый учитель лучше, чем другие, понимал трудности, возникающие в учебном процессе, и более гибко реагировал на них.

– Необходимо развивать такие личностные качества учащихся, как «умение видеть проблемы и самостоятельно принимать по ним решения, получать и использовать для этого необходимую информацию, планировать свою деятельность, оценивать ее с социальной, экономической, экологической и других точек зрения» [50, с. 354], иначе страдает коммуникативная сторона взаимоотношений школьников.

– Главным, в рамках обучения «Технологии» является не столько дать школьникам новую информацию, сколько научить их самих творчески

добывать эту информацию, перерабатывать, хранить и представлять ее. Только в этих условиях обучения на первый план выдвигается формирование информационно-коммуникационных, исследовательских, проектных учений и технологий.

– Некоторые исследователи считают, что не только содержание, но и вообще склонность к игровой деятельности зависит от социальной ситуации. В педагогической психологии считается, что игра — деятельность именно дошкольного возраста. В.Москвичев в статье «Возможности развития ролевой игры» оспаривает этот тезис, предполагая, что исчезновение ролевой игры в школьном возрасте происходит не из-за «отказа ребенка от нее, а из-за отсутствия объективной возможности ее осуществления...». Другими словами, потребность в игре сохраняется, нет лишь форм, в которых эта потребность могла бы реализовываться.

– На детскую игру можно смотреть по-разному. Но есть законы, не подчиняющиеся ничьим желаниям. Согласно одному из них, если какая-то стадия развития не пройдена полностью, то следующая будет протекать искаженно. Детство — время игры, и если блокировать игровые способности ребёнка, не давая ему поиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать недоигранное, вместо того, чтобы идти вперед.

– Любая обучающая игра состоит из нескольких этапов:

– Создание игровой атмосферы. На данном этапе определяется содержание и основная задача игры, осуществляется психологическая подготовка её участников;

– Организация игрового процесса, включающая инструктаж - разъяснение правил и условий игры участникам - и распределение ролей среди них;

– Проведение игры, в результате которой должна быть решена поставленная задача;

– Подведение итогов. Анализ хода и результатов игры как самими участниками, так и экспертами (психологом, педагогом).

– Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

– В отличие от игр вообще учебная игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

– Выбор игровых технологий в практике работы педагогического коллектива продиктован принципом активности ребенка в процессе обучения, которая характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам, т.к. игра наряду с трудом и учением - одна из основных видов деятельности человека.

– Учебная игра используется в качестве:

– Самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

– Как элемент более обширной технологии;

– В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

– Как технологии внеклассной работы [15. С.219]

– В целом в процессе деловой игры у её участников формируется и закрепляется механизм поиска решения проблемы. Кроме того, она оказывает корректирующее влияние на психологию учащихся, т.к. лишена психологической напряжённости, присущей традиционным формам обучения и ориентирует участников на более полное восприятие учебного процесса.

– Игровая деятельность на уровнях технологии напрямую влияет на эмоции и личность ученика. Эмоциональная составляющая на уроках технологии используется педагогом:

– для направления внимания на приоритетные для мышления вещи, на важную информацию;

– для переадресации внимания;

– повышения мотивации, креативного мышления.

– Игровая деятельность – залог хорошего настроения и высокого уровня мотивации обучающихся. В хорошем настроении лучше решаются любые творческие задачи [29, с. 117].

– В игровой деятельности и социальный и эмоциональный вид интеллекта активно задействованы и развиваются в пространстве игры. Игровая деятельность на уроке технологии создает здоровую атмосферу на уроке, способствует формированию психологически здорового коллектива.

Цель такого исследования – выявление основных тенденций и приоритетов развития образования на уроках технологии на основе изучения структуры образовательных потребностей и интересов детей и родителей.

В числе задач исследования могут быть:

– изучение структуры образовательных потребностей и интересов учащихся данной школы;

– определение гендерных предпочтений детей (видов деятельности, более популярных у мальчиков и у девочек);

– изучение структуры образовательных потребностей родителей, установление совпадений и различий со структурой образовательных потребностей детей;

– выявление наиболее востребованных и перспективных направлений деятельности школы в сфере образования.

На основе анализа полученных результатов социологического исследования следует сделать выводы и дать рекомендации, позволяющие не только принять оперативные меры по решению первоочередных проблем, но

и определить ряд перспективных направлений в развитии образования школы.

По итогам исследования необходимо показать, в какой мере желаемое образование в адрес школы по содержанию совпадает с тем, что предлагает ее педагогический коллектив, насколько программное поле учреждения отвечает общим тенденциям развития образования и структуре потребностей детей и родителей.

Практические рекомендации могут касаться вопросов устранения диспропорций в развитии образования школы, способов учета возрастных и гендерных предпочтений детей, выявления потенциальных потребителей образовательных услуг, модернизации материально-технической базы образования, открытия новых востребованных секций, студий, клубов. Рекомендации должны быть конкретными, реалистичными, поддающимися контролю исполнения.

Если после такой диагностики вы понимаете, что мотивация к получению знаний и самообразованию отсутствует или слабая, то необходимо ее простимулировать. Возможно, ребенку просто надоела рутинная занятость и ему нужен новый образовательный формат, который пробудит в нем желание учиться.

Школа – это переломный период в жизни человека. Учиться в школе ему интересно, потому что это новая активность, он чувствует себя взрослым. Со временем ему надоест эта система, и он теряет к ней интерес, соответственно, угасают и образовательные потребности школьника.

Необходимо разбавлять обучение занятиями в игровом формате. Идеально для этого подходят ролевые игры. С их помощью ребенок усваивает новую информацию, тренирует разные навыки, развивает мышление. У него появляется стремление к самообразованию. Но чтобы игра была настолько эффективной, ее нужно тщательно продумать.

Критерии познавательных потребностей обучающихся.

В первую очередь, на современном этапе обучения школьника, решением важных задач обучающихся является усвоение методов умственной деятельности. Она включает в себя: работу с источниками информации, способности формулировать, анализировать материал и делать выводы по данной найденной информации.

Коммуникационное обучение в педагогической деятельности содействует учебному процессу среди школьников и учителей. Педагог ответственен за развития универсальных учебных действий школьников, за их развитие. Для этого в педагогической деятельности используются методы игровых технологий для того, чтобы легче усвоить программу детям, у которых и так накапливается усталость от учебы, тем более в 5-6 классах. Игра цениться своим неявным и занимательным обучением.

А дисциплина «Технология» имеет широкий спектр действий в области игровой деятельности, которая способствует развитию универсальных учебных действий.

Одним из путей успешного решения этой проблемы является сочетание доброжелательной атмосферы межличностного общения на уроке с широким применением методов и приемов, прямо работающих на мотивационный компонент урока. Необходимо создать условия для творческого развития ребенка – научить работать разнообразными материалами, научить понимать язык техники. При этом необходимо постоянно обогащать зрительные представления детей и актуализировать имеющийся у них опыт. Такое сочетание предполагает взаимодействие следующих условий:

- гуманное отношение к детям
- удовлетворение их потребностей в общении и сотрудничестве с учителем и одноклассниками в процессе учебной работы на уроке
- обогащение мышления эмоциями, интеллектуальными чувствами
- стимулирование любознательности, познавательных интересов и потребностей

- формулирование правильной оценки своих возможностей, пробуждение и закрепление стремления к самосовершенствованию [4].

Учитель создаёт условия, чтобы ученик мог проявить себя в разных видах деятельности: учебной, игровой, трудовой, художественной и т. д. Только личный опыт участия в разных видах деятельности позволит ученику узнать себя и дать толчок к самореализации.

ГЛАВА 2 ОРГАНИЗАЦИЯ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА ПО ТЕХНОЛОГИИ

2.1 Организация учебного процесса на основе исследования познавательных потребностей обучающихся на уроках технологии

В процессе приобретения учащимися знаний, умений и навыков важное место занимает их познавательная активность, умение учителя активно руководить ею. Со стороны учителя учебный процесс может быть управляемым пассивно и активно. Пассивно управляемым процессом считается такой его способ организации, где основное внимание уделяется формам передачи новой информации, а процесс приобретения знаний для учащихся остается стихийным. В этом случае на первое место выступает репродуктивный путь приобретения знаний. Активно управляемый процесс направлен на обеспечение глубоких и прочных знаний всех учащихся, на усиление обратной связи.

Приступая к созданию предприятия, любой предприниматель или группа предпринимателей должны иметь перед собой чёткую и ясную цель. Эта цель должна быть подкреплена системой постоянного получения заказов на свою продукцию или услуги. Намечаемый выпуск продукции или оказание услуг должны быть обеспечены всеми необходимыми материальными ресурсами. Наконец, начиная новое дело, следует продумать возможность постоянного пополнения своего капитала.

Учитывая особую значимость в нашей повседневной жизни предприятий, производящих продукты питания, мы решили рассмотреть вопрос создания в нашем городе предприятия по производству пищевых продуктов, а именно пирожков с мясом и капустой.

В настоящее время большая часть населения не располагает достаточным количеством свободного времени и средствами для

ежедневного посещения ресторанов или кафе. Мы предполагаем в своей работе создание предприятия по производству пирожков.

Идея производства данного продукта не является инновационной, так как на продовольственном рынке в нашем городе уже есть несколько фирм - производителей аналогичной продукции. В то же время существуют перспективы для развития этой отрасли.

Мы считаем, что данный товар будет пользоваться спросом. Как и практически все продукты питания, пирожки относятся к товарам повседневного потребления. Данный товар занимает очень небольшую долю в общих расходах потребителей и не требует преднамеренного накопления, что позволяет формировать массовый спрос.

Поскольку существуют альтернативные товары и, следовательно, конкуренция, то даже незначительное снижение цены на продукцию позволит повысить объём продаж пирожков именно нашей фирмы. Это будет способствовать выходу нашей фирмы на продовольственный рынок города.

После того, как мы определились с видом сферы деятельности, необходимо выбрать организационно-правовую форму предприятия. Организационно-правовая форма деятельности предприятий определяется гражданским кодексом. Названные организационно-правовые формы являются базисными, основными в хозяйственной системе.

При выборе организационно-правовой формы предприятия целесообразно ответить на ряд вопросов:

– Есть ли возможность привлечения партнёров? В нашем случае найти партнёров для производства возможно, но тогда появляется вопрос, а является ли это необходимым. Мы считаем, что размерам предприятия позволяют организовать его деятельность без такового объединения.

– Какой минимальный капитал необходим для обеспечения бесперебойной деятельности предприятия в выбранной сфере.

– Ответственность по обязательствам предприятия. В условиях переходной экономики общей недостаточно стабильной ситуации мы

считаем нецелесообразным создавать предприятия с полной ответственностью по обязательствам. К тому же, поскольку предприятие организуется без привлечения партнёров, то всю ответственность должен буду нести я. Поэтому надёжнее будет создавать предприятие с ограниченной ответственностью.

- Право на имущество данного предприятия - одно из неотъемлемых условий создания фирмы.

- Порядок управления предприятием. Поскольку я буду являться единственным владельцем предприятия, то и управление должно быть сосредоточено в моих руках. Нецелесообразно создавать малое предприятие с большим по размеру уставным капиталом и чересчур сложным управлением.

- Порядок распределения прибыли можно определить аналогично порядку управлений предприятием.

- Обобщая вышесказанное, можно прийти к выводу, что в нашем случае наиболее оптимальной будет являться формой с ограниченной ответственностью, так как необходимый размер уставного капитала позволяет сформировать его одному или нескольким учредителям.

Общество с ограниченной ответственностью должно отвечать следующим основным положениям:

- создаётся одним или несколькими учредителями;
- уставной капитал разделён на доли;
- участники общества не отвечают по его обязательствам и несут риск убытков в пределах стоимости внесённых ими вкладов.

Высшим органом управления является общее собрание участников общества. Текущее руководство деятельностью общества осуществляет генеральный директор. В нашем случае выбор данной формы можно объяснить тем, что для организации производства требуются сравнительно

небольшие первоначальные инвестиции, которые вполне под силу нескольким лицам.

Кроме того, сама структура общества с ограниченной ответственностью значительно проще акционерного общества, а с другой стороны, выбор иной организационно-правовой формы меньше отвечает требованиям, предъявляемым предприятиям пищевой промышленности и практически не используется в настоящее время.

Правовое положение общества, права и обязанности его участников определяются ГК и законом об обществах с ограниченной ответственностью. Выбор обусловлен как налоговыми соображениями, так и собственными финансовыми возможностями.

Основным документом, регулирующим деятельность общества, является Гражданский Кодекс РФ.

Итак, с организационно-правовой формой предприятия определились, далее необходимо отнести документы на регистрацию. Общество подлежит государственной регистрации в органе, осуществляющей государственную регистрацию юридических лиц, в порядке установленном федеральным законом о государственной регистрации юридических лиц. Заказывается печать и штамп. Далее необходимо посетить следующие органы:

- Городской отдел статистики, куда необходимо отнести копии устава, документов и свидетельства о регистрации;
- Фонд социального страхования (страхование несчастных случаев на производстве) Фонд обязательного медицинского страхования (регистрация);
- Почту для получения почтового адреса;
- Налоговую инспекцию (постановка на налоговый учет).

Затем необходимо выбрать банк, в котором будет открыт расчетный счет. К выбору банка необходимо подходить очень внимательно и осторожно. Для открытия счета в банке необходимо предоставить карту присвоения кодов из городского отдела статистики, справку о постановки на налоговый учет из налоговой инспекции, заверенную копию Устава

общества, карты с заверенными у нотариуса подписями директора и главного бухгалтера.

Если расчетный счет не будет открыт в течение 30 дней со дня регистрации и если на него не будет внесена сумма в размере 50% УК, соответствующая справка не будет предоставлена по месту регистрации фирмы, регистрация может быть признана недействительной [3, 25].

Для оценки эффективности использования игровых технологий для формирования коммуникативных УУД у школьников при обучении технологии нами разработана система игр и игровых приемов:

1. Урок с элементами театрализованной игры (Приложение 2);
 2. Викторина «Феерия рукоделия»;
 3. Внеклассное мероприятие: креативный игровой тренинг «Поиск идей» в рамках ролевой игры «Дизайнерская мастерская»;
 4. Игра с применением приемов ТРКМ «Занимательное домоводство».
- Обоснуем использование каждой из игр.

В душе каждого ребенка таится желание свободной театрализованной игры, в которой он воспроизводит знакомые литературные сюжеты. Именно это, как считают авторы, рассматривающие проблему прикладного творчества, активизирует его мышление, тренирует память и образное восприятие, развивает воображение и фантазию, совершенствует речь, развивает коммуникативные навыки.

Театрализованная деятельность создаёт условия для развития творческих способностей, коммуникативного развития школьников. Она - неисчерпаемый источник развития чувств, переживаний и эмоциональных открытий, способов приобщения к духовному богатству. В театрализованной деятельности используются различные виды театра, в том числе и настольный.

Возникновение и существование настольного театра, а также его широкое применение в работе с школьного возраста очень естественное, так как исходит из основной деятельности детей – игровой, а все театральное

действие построено по тому же принципу, что и любая детская игра: кукол двигают и говорят за них люди, создавая при этом впечатление, что это делают сами куклы.

Поэтому, «хотя театр и называется настольным, понятно, что главное в нем все-таки не стол, ведь вместо него может быть использована любая другая опора (перевернутая коробка, скамейка и т.д.), главное в этом театре – куклы: куклы-игрушки и куклы-картинки. Куклы эти имеют простое устройство, а иногда не имеют никакого специального устройства – это могут быть обычные игрушки, с которыми ребенок играет и данный момент» [36].

В рамках работы с бросовым материалом мы создаем необходимые атрибуты для организации театрализованной игровой деятельности (Приложение 2). Затем, в заключительной части урока проводятся короткие театрализованные представления каждой из команд.

Работа на данном занятии формирует такие коммуникативные УУД, как:

- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками - определение цели, функций участников, способов взаимодействия;
- постановка вопросов - инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка в рамках театрализованной постановки.

В рамках викторины «Феерия рукоделия» класс делится на две команды, избираются капитаны команд. В рамках разминки предлагается командам по очереди перечислять известные им виды рукоделия (скрапбукинг, кливлинг, вязание, плетение, аппликация...). За каждый ответ начисляется 1 балл.

Затем каждая команда вытягивает вопросы, за правильный ответ начисляется 2 балла. Примеры вопросов:

«Наверно все слышали про алмазную вышивку. Это увлекательное и очень красивое хобби пришло из Китая. Расскажите, какие материалы используются в данной технике?»

«Из каких подручных материалов можно создавать объемные картины?»

«Полимерная глина, или пластика – сравнительно новый материал, который активно используют рукодельницы. Что можно сделать при помощи полимерной глины?»

«Что такое декупаж? Какие материалы используются в данной технике?»

«Как можно использовать в рукоделии пластиковые пакеты?»

«Все знают, что такое оригами, а что же такое киригами?»

«Рисовать можно карандашами, пластилином, ватой. А что еще можно использовать при создании картин?»

На третьем этапе игры предлагаем командам по представленным на слайдах картинкам определить, в какой технике рукоделия или в их сочетании выполнена та или иная работа.

В качестве внеклассного мероприятия проведен креативный игровой тренинг «Поиск идей», он проводился в форме ролевой игры «Дизайнерская мастерская».

В классе изначально распределяются роли, с учетом индивидуальных особенностей и творческих возможностей учащихся:

Директор дизайнерской мастерской (координировал деятельность сотрудников, направлял ее в продуктивное русло) – староста класса;

Художники (создавали эскизы костюмов и декораций) – 4 человека;

Конфекционер – специалист, занимающийся подбором материалов, тканей (давали рекомендации по поводу того, из чего лучше изготовить тот или иной элемент декора, костюма) – 2 человека;

Декоратор – занимался разработкой эскиза оформления сцены – 3 человека;

Дизайнеры (разрабатывали креативные идеи и решения в различных направлениях творческого процесса) – 5 человек;

Веб-дизайнер (занимается компьютерным проектированием) – 1 человек.

Таким образом, в работе задействована вся подгруппа класса. Каждый этап игровой деятельности предполагает участие нескольких игровых персонажей, анализирующих и оценивающих эскизы, конструкции, технологию, сами изделия с точки зрения представителей разных профессий.

В результате проведенного внеклассного мероприятия происходит формирование следующих коммуникативных УУД у школьников:

- планирование творческого и учебного сотрудничества с учителем и сверстниками - определение цели, функций участников, способов плодотворного и эффективного взаимодействия;

- постановка вопросов - инициативное сотрудничество класса, в нашем случае дизайнерской мастерской в поиске и сборе информации;

- разрешение конфликтов – выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;

- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.

Система проводимого внеклассного мероприятия, креативного игрового тренинга «Поиск идей» включала следующие методы, которые использовались в процессе поиска образного решения последовательно, дозированно, во избежание «отторжения» от деятельности вследствие пугающе сложного задания. Развитие коммуникативных УУД происходило в результате организованной групповой работы. Целью проведения креативного тренинга было поиск оригинальных идей для костюмов на внеклассное мероприятие – «Осенний бал».

Метод образной картины, воссоздающий целостное видение объекта, основанное на слиянии его восприятия и понимания. Данный метод наиболее эффективно работает при разработке композиций сложных, нематериальных образов, например, гобелен, аппликация, объемная вязаная форма. В рамках нашей работы мы с ребятами обсудили, для какой роли какой костюм должен быть в общих чертах.

Замечу в заключение, что каким бы ни был по своей форме урок, главное, чтобы он был интересным для учащихся, ставил перед ними конкретные задачи и помогал находить их решения, давал простор для проявления творческой самостоятельности, основывающейся на полученных знаниях и умениях.

2.2 Применение метода проектов для развития познавательного интереса учащихся на уроках технологии

Само понятие «проект» заимствовано из латинского языка и означает в буквальном переводе: «брошенный вперед».

Проект – это план, замысел, в результате которого автор должен получить что-то новое: продукт, программу и.т.д.

Применительно к образовательной области «Технология» удачным кажется следующее определение метода проектов.

«Метод проектов – это система обучения, гибкая модель организации учебного процесса, ориентированная на творческую самореализацию личности учащегося, развития его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в процессе создания новых товаров и услуг под контролем учителя, обладающих объективной или субъективной новизной, имеющих практическую значимость» [25, с. 241].

Проекты, выполняемые учащимися на уроках технологии носят практико-ориентированный характер, направлены на достижения заранее определенного результата проектной деятельности, который отвечает интересам участника или участников этой деятельности.

Цели проектирования.

Выполняя проекты, учащиеся на собственном опыте должны составить представление о жизненном цикле изделий – от зарождения замысла до материальной реализации и использования на практике.

При этом важной стороной проектирования является оптимизация предметного мира, соотношение затрат и достигаемых результатов.

При проектировании приобретается опыт решения «некорректных» задач, когда отсутствует эталон решения. Таким образом, предоставляется возможность опыта творчества.

Проектирование позволяет достигать повышения уровня коммуникабельности. Важной целью проектирования является диагностика, которая позволяет оценивать результаты как динамику развития каждого школьника. Наблюдения за выполнением проектов позволяет получать данные о формировании жизненного и профессионального самоопределения учащихся. Для начала производственной деятельности предприятию необходимы основные фонды и оборотные средства. Наиболее оптимальным и доступным является вариант, когда основные фонды и оборотные средства создаются за счет уставного капитала (предположим, что необходимая сумма у нас имеется и нам не надо брать кредит).

Уставный капитал общества составляется из номинальной стоимости долей его участников. Размер уставного капитала общества должен быть не менее стократной величины минимального размера оплаты труда, установленного федеральным законом на дату представления документов для государственной регистрации общества. Размер уставного капитала общества и номинальная стоимость долей участников общества определяются в

рублях. Уставный капитал общества определяет минимальный размер его имущества, гарантирующего интересы его кредиторов.

Он должен быть на момент регистрации общества оплачен его участниками не менее чем на половину, оставшаяся непоплаченной часть УК подлежит оплате его участниками в течение первого года деятельности общества. При нарушении этой обязанности общество должно либо объявить об уменьшении своего УК и зарегистрировать его уменьшение в установленном порядке, либо прекратить свою деятельность путем ликвидации [2, 65].

Все это подтверждено законодательством Российской Федерации.

Уставной капитал предприятия представляет собой совокупность производственных нематериальных и некоторых других расходов, которые предприятие несет на момент организации.

Следует считать, что цели проектирования достигаются, если есть динамика роста показателей, которые фиксируются у учебной группы или у каждого учащегося:

- информационной обеспеченности (представления, знания, понимания) ;

- функциональной грамотности (восприятия объяснений, письменных текстов, умения задавать вопросы, обращаться с техническими объектами, знание приемов безопасной работы) ;

- технологической умелости (способность выполнять ранее усвоенные трудовые операции, грамотно используя инструменты и станки);

- интеллектуальной подготовленности (понимания постановки учебных задач теоретических и практических),

- достаточность объема памяти, осознанное восприятие новой информации, умения пользоваться учебной литературой);

- волевой подготовленности (стремление выполнять поставленные учебные задачи, внимание к речи учителя и к учебной

ситуации, культура труда, дружелюбие, желание выполнить работу качественно, преодоление психологических и познавательных барьеров, способность запрашивать и получать помощь).

Выполнение творческого проекта – одна из сторон воспитания. Оно нацелено на осознание детьми, подростками нравственной ценности трудового начала в жизни. При этом важным фактором становится сформированная способность человека испытывать радость от процесса и результата труда, игры интеллектуальных волевых и физических сил. На каждом этапе проектирования должно соединять мысль ребенка с действием и действие – с мыслью, труд – с творчеством, художественную деятельность – с проектированием и конструированием, технологию – с оценением экономических, экологических и социальных последствий преобразования предметного мира.

Виды проектов.

Проект может быть: итоговым, когда по результатам его выполнения оценивается освоение учащимся определенного учебного материала; текущим, когда на самообразование и проектную деятельность выносятся из учебного курса лишь часть содержания обучения.

По типу проекты бывают: исследовательские; творческие; информационные; игровые. Проекты могут быть индивидуальными групповыми и коллективными.

Привлекательность метода для меня, как преподавателя технологии, состоит в том, что он помогает мне вовлечь учащихся в созидательный труд по изготовлению изделий, имеющих познавательную ценность, способствует решению следующих задач: развивать графическую грамоту у учащихся при создании ими рисунков, чертежей; совершенствовать их конструкторские способности; повысить технологическую культуру школьников.

Тематика учебных проектов определяется содержанием программы. Выбранные учащимися темы утверждаются мной, исходя из интересов школы и возможностей учащихся. Выполнение проектов осуществляется по этапам.

Знание педагогом особенностей игровых методов и приемов обучения, понимание игрового опыта детей, умение четко и правильно ставить задачи – основное условие осуществления установленных целей и благополучно проведенной работы. Педагогу важно овладеть игровой импровизацией, что может привести к нестандартному процессу создания творческой работы на уроке технологии.

К примеру, в качестве игровых приемов, формирующих коммуникативные УУД у школьников на уроке технологии можно использовать игры в парах. На начальном этапе, просим ребят разбиться на пары, или используем положение детей за партами и даем каждой из пар творческое задание: на предложенной распечатке части квартиры необходимо красиво и функционально разместить мебель, детали декора и интерьера. В итоге ребята, посвещавшись, сдают созданный в дуэте дизайн-проект данного помещения.

Организуется выставка работ, голосование за лучший проект. В данной игровой ситуации формируются такие коммуникативные УУД, как умение строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками в парах, умение работать с информацией, выражать свои идеи и мысли в устной и письменной форме.

В рамках предмета технологии возможно проведение достаточно разнообразного спектра игр, это и «Швейная мастерская», «Лоскутные сюжеты», «Объемное моделирование», «А, ну-ка девочки», «Кулинарный поединок», «Мастер-визажист».

Игры, направленные на творческое проектирование предоставляют учащимся возможность попробовать свои силы в разработке реальных проектов – моделей одежды, новых техник рукоделия. Такая работа

позволит почувствовать учащимся значимость своей деятельности, повышает их самооценку, открывает новые возможности.

Таким образом, дидактической особенностью инновационной игровой деятельности, на уроках технологии является то, что учитель заставляет учащихся активизировать внимание и мышление. При этом активность поддерживается независимо от желания учащихся. «Формы и интенсивность проявления учебной деятельности учащихся служат учителю контрольным инструментом для качественного управления их познавательной активностью» [9, с. 52]. Выбор и особенности применения активных игровых форм и методов работы на уроках технологии строятся с учетом характера учебных занятий.

При организации дидактических игр на уроках технологии необходимо: определить цель, выявить, какие умения и навыки учащиеся могут освоить во время игры; проработать правила игры, продумать время ознакомления с этими правилами каждого учащегося; определить форму подведения итогов игры по содержанию, формулирование основного теоретического положения, используемого в игре. Таким образом, каждый раз, при организации игровой деятельности на уроке технологии учитель ставит перед собой следующие базовые вопросы:

- как сформулировать цели проводимой игры и обеспечить их достижение;
- какой игровой учебный материал отобрать и как подвергнуть его дидактической обработке;
- какие игровые методы и средства выбрать;
- как организовать собственную игровую деятельность и деятельность учеников;
- как сделать, чтобы взаимодействие всех игровых компонентов привело к формированию действий школьников [47, с. 29].

Основной из главных задач учителя является организация игровой деятельности таким образом, чтобы у учащихся сформировались

потребности в общении, взаимодействии с целью творческого преобразования учебного материала и овладения новыми знаниями.

Сформулируем основные требования к игровой деятельности, позволяющей формировать коммуникативные УУД у школьников при обучении технологии:

- свободное и добровольное включение детей в игру: не навязывание игры, а вовлечение в нее детей;

- дети должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила, идею каждой игровой роли;

- смысл игровых действий должен совпадать со смыслом и содержанием поведения в реальных ситуациях с тем, чтобы основной смысл игровых действий переносился в реальную жизнедеятельность;

- в игре дети должны руководствоваться принятыми в обществе нормами нравственности, основанными на гуманизме, общечеловеческих ценностях;

- в игре не должно унижаться достоинство ее участников, в том числе и проигравших;

- игра должна положительно действовать на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер ее участников;

- игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления инициативы;

- игры не должны быть излишне (откровенно) воспитательными и излишне дидактическими: их содержание не должно быть навязчиво назидательным и не должно содержать слишком много информации (дат, имен, правил, схем)[40].

В результате правильно спланированной и организованной игровой деятельности на уроке технологии достигаются следующие цели:

- образовательная цель: демонстрация возможностей технологизации различных процессов жизни, науки, искусства;

- воспитательная цель: формирование коммуникативных навыков, чувства принадлежности к команде, ответственности за принятое решение, умения прислушиваться к мнению членов команды;

-развивающая цель: расширение кругозора обучающихся на основе синтеза литературы, искусства, технологии, развитие творческого воображения, стимулирование познавательной активности обучающихся, формирование навыков анализа новой информации.

Требования к правилам игры, проводимым на уроке технологии сводятся к следующим положениям:

- правила содержат ограничения, касающиеся технологии игры, регламента игровых процедур или их элементов, ролей и функций преподавателя-ведущего, системы оценивания;

- правил не должно быть слишком много, не более 5 - 10, они должны быть представлены аудитории на плакатах или с помощью технических средств;

- характер правил должен обеспечивать воспроизведение реального и делового контекстов игры;

- правила должны быть связаны с системой стимулирования и инструкциями игрокам[51, с. 253].

Как перечень основных правил можно привести соблюдение регламента, использование носителей информации, применение активных форм представлений информации, вопросы дискуссионного характера. Система оценивания обеспечивает контроль принимаемых решений и самоконтроль, предполагает содержательную оценку, обеспечивает соревновательный характер игры, позволяет оценивать деятельность и личностные качества участников игры, а также успешность работы игровых групп. Система должна строиться, прежде всего, как система самооценки играющих, а затем - как система оценки преподавателем-ведущим.

Разбор игры преподавателем и рефлексия ее участников по поводу их навыков на заключительном обсуждении несут основную обучающую и

воспитательную нагрузку. Заключительная часть игры - это не столько подведение итогов, сколько анализ причин, обусловивших фактически ее результаты.

При этом учитель технологии должен помочь школьникам:

- получить различные материалы, справочники, информацию, инструменты и т. п.;
- обсудить способы преодоления трудностей путем косвенных, наводящих вопросов;
- одобрить или не одобрить различные игровые действия;
- научить анализировать результаты своей деятельности;
- дать краткий анализ проведенной игры.

2.3 Анализ результатов проведенного педагогического исследования 6 классов

Результаты психолого-диагностического исследования

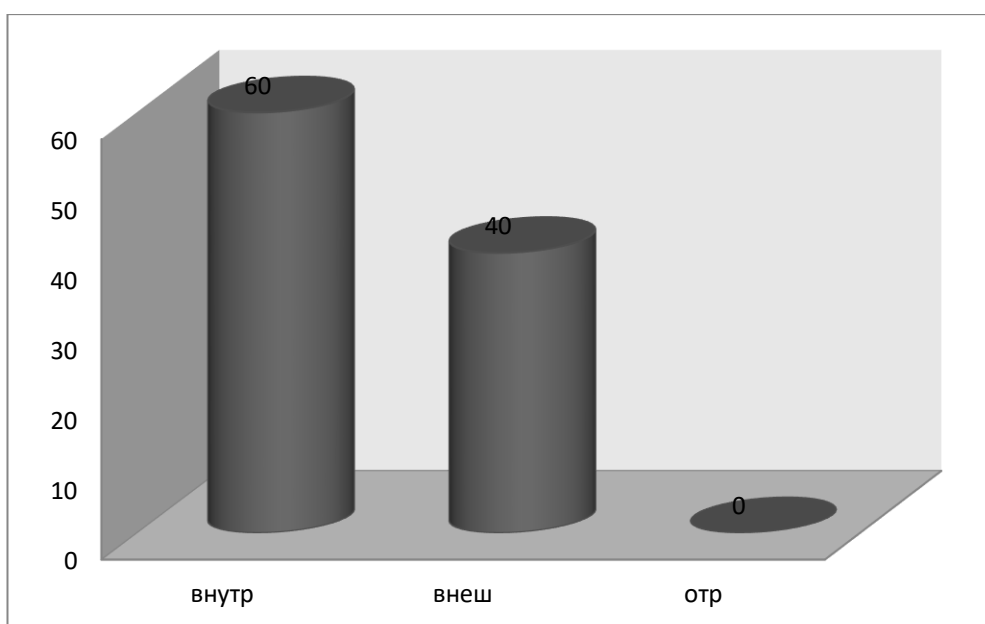


Рисунок 1 – Анализ мотивации учащихся 6а класса к занятиям технологией

Из диаграммы видно, что у учащихся 6а класса довольно высокая внутренняя мотивация. Она составляет 60%.

Это позволяет сделать вывод о высокой эффективности работы на уроке.

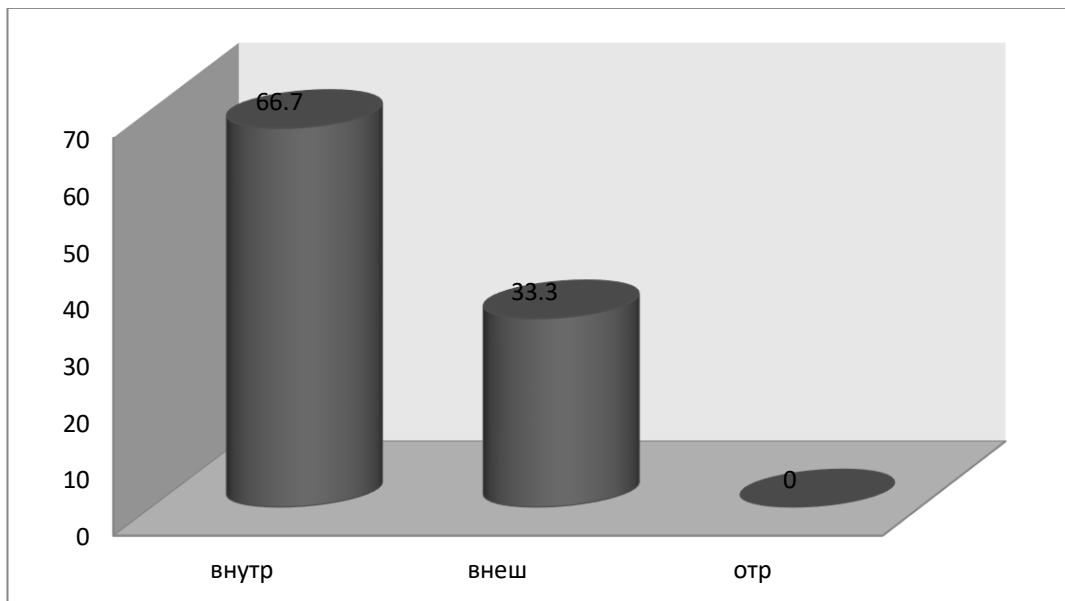


Рисунок 2 – Анализ мотивации учащихся 6б класса к занятиям технологией

В 6 б классе также как и в 6 а классе довольно высокая внутренняя мотивация участия в проектной деятельности. Она составляет 66%. Это позволяет сделать вывод об эффективности метода, для развития познавательного интереса учащихся.

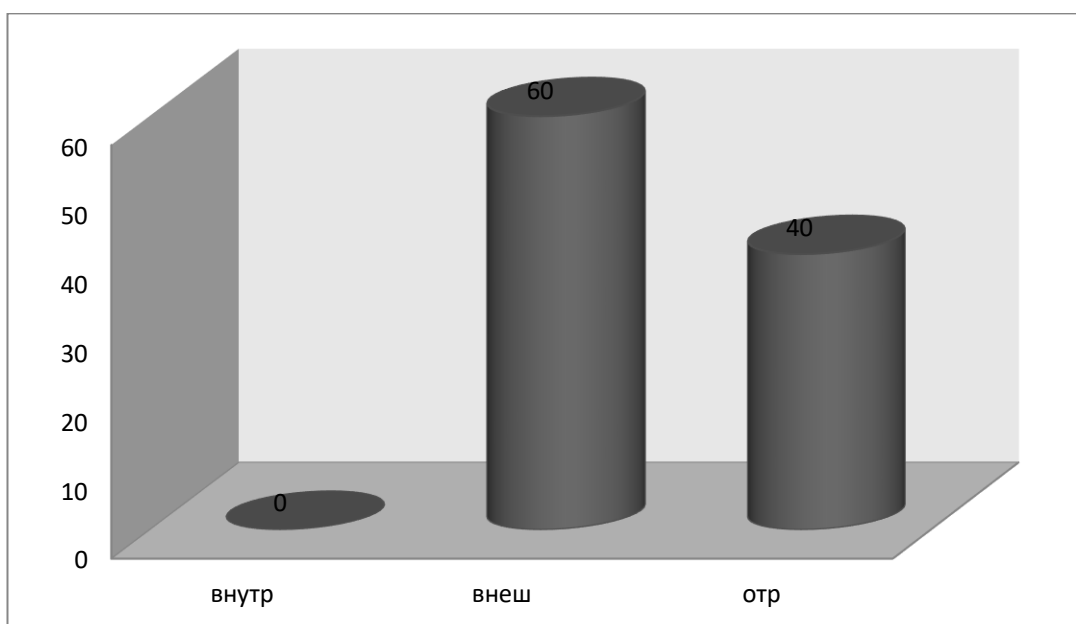


Рисунок 3 – Анализ мотивации учащихся 6г класса к занятиям технологией

Учащиеся осознанно участвуют в технологическом процессе изготовления изделий, умело пользуются инструментами и оборудованием мастерской.

Из диаграммы видно, что у учащихся 6 в класса отсутствует внутренняя мотивация изучения технологии. Внешняя мотивация составляет 60%, а у 40% учащихся наблюдается отрицательное отношение к технологии. Это можно связать с тем, что по своим индивидуально-психологическим особенностям учащиеся этого класса имеют гуманитарный склад мышления и проявляют склонность к мероприятиям развлекательного характера. Другая часть учащихся увлекается спортом принимает участие в соревнованиях и часто отсутствуют на уроках. Учащиеся проявляющие отрицательное отношение к предмету имеют плохую дисциплину и при любой возможности пропускают занятия.

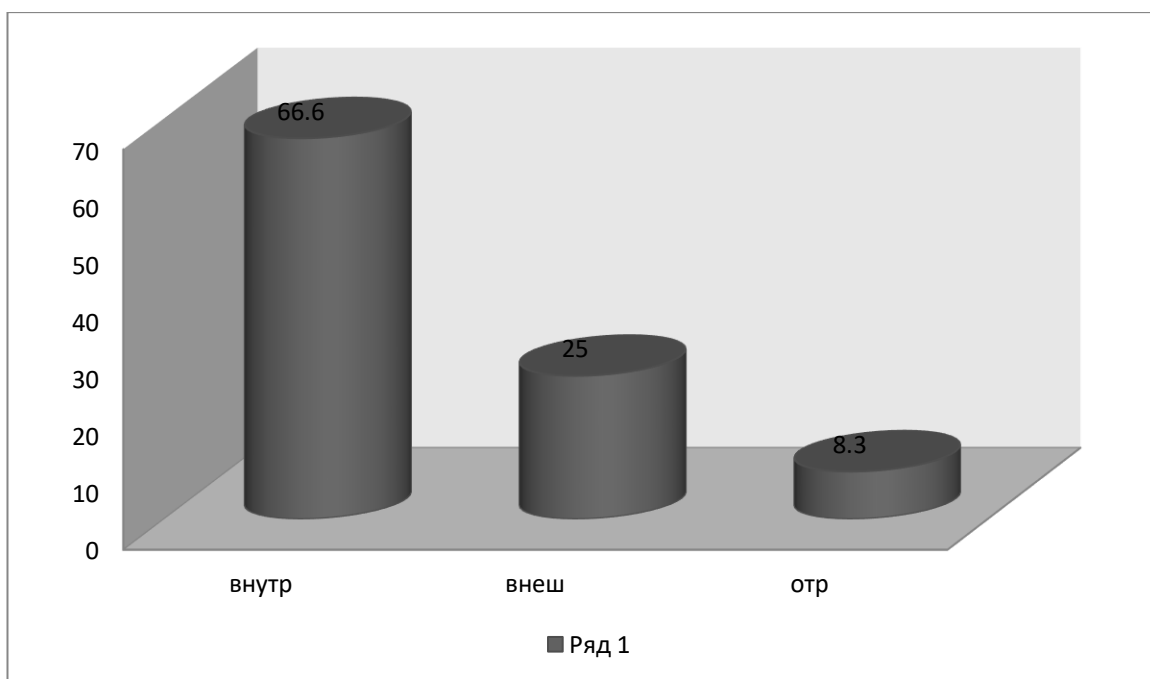


Рисунок 4 – Анализ мотивации учащихся 6 в класса к занятиям технологией

Из диаграммы видно, что у учащихся 6 в класса внутренняя мотивация составляет 66%., что свидетельствует о наличии у этих учащихся стойкого познавательного интереса в технологии. Они с

увлечением участвуют в разработке проектов, обладают высоким уровнем знаний свойств материалов, методов обработки древесины и металлов. 26% учащихся имеют логический тип мышления и проявляют склонность к точным наукам. Основа учебных действий, в частности коммуникативная, связана тесно с развитием личности ребенка. В социальном окружении происходит процесс общения с внешними и внутренними условиями, познаются духовные и материальные ценности, природные и социальные миры, познаются межличностные отношения. В инновационных методах современного образования актуальным является вопрос выбора для школьников методов формирования учебных действий.

Универсальные учебные действия активно сотрудничают и формируются со всеми предметами школьной программы. Дисциплина «Технология» имеет значительный потенциал в области освоения универсальных учебных действий.

Большое значение придается игровым технологиям в процессе обучения детей урокам технологии. На каждом занятии у учителя существует возможность сформировать классические навыки публичных выступлений, общения и научить детей совместной работе в группах.

В настоящее время уделяется большое внимание как инновационной деятельности, игровым технологиям в процессе образования детей. Педагоги и психологи все более часто стали использовать методики игры в обучении, социализации, в творческой и коррекционной работе, в диагностической и развивающейся деятельности.

Учащиеся проявившие отрицательное отношение к технологии часто пропускают занятия по болезни или плохо дисциплинированы.

Сформированность художественно-технологических знаний, умений и навыков мы отслеживаем по трем уровням:

I — высокий, II — средний, III — низкий.

Результаты психологического исследования: Всего: э\гр- 15 чел., к\гр-15 чел.

Экспериментальная работа осуществлялась в течение учебного года.

Особенность выбранной темы и аппарата исследования продиктовала необходимость работы с учащимися, не проявляющими выдающихся предметных способностей и интереса к занятиям технологией.

С целью отслеживания эффективности предложенной программы, методики преподавания были выбраны две однородные по возрастному составу группы: экспериментальная и контрольная. В состав групп были включены учащиеся, имеющие примерно одинаковый состав по начальному уровню параметров исследования психологических и педагогических.

Педагогический мониторинг.

Наблюдение.

В изучение мотивационного компонента деятельности меня более всего интересовало наличие внутренних мотивов, побуждающих учащихся к изготовлению изделий.

К сожалению, не все учащиеся экспериментальной группы достигли такого высокого уровня мотивационной готовности. Но сравнительный анализ качественного прироста в рассматриваемых группах показывает на динамику в экспериментальной.

Однако в экспериментальной группе остались 8 % учащихся, мотивация которых не изменилась, оставаясь не специфичной творческой деятельности. Это можно связать с тем, что по своим индивидуально- психологическим особенностям эти учащиеся имеют логический тип мышления и проявляют склонность к точным наукам. Вместе с тем, анализ динамики их познавательного интереса показал рост с низкого уровня до среднего.

На низком уровне остались учащиеся, пропустившие серию занятий по болезни.

Анализируя полученные данные, можно с уверенностью утверждать о динамике познавательного интереса в экспериментальной группе, переход его с низкого уровня в средний и со среднего до высокого. В контрольной группе динамика прослеживается, но происходит за счет уменьшения интересов с низкого уровня до среднего.

В процессе занятий посредством наблюдения можно было отметить, как развивается интерес учащихся, растущая их познавательная активность, проявляющаяся во включенном внимании, дополнительных вопросах к учителю, в потребности в дополнительных занятиях.

Изучение динамики творческих способностей интересно для нас с той точки зрения, что посредством них реализуется не только практический замысел, увлеченность деятельностью, но и появляется чувство собственной достаточности и эмоционального удовлетворения от найденного решения. Экспериментальные данные, полученные в ходе всего эксперимента, представлены в таблице.

Таблица 2 - Результаты исследований. Психологический мониторинг

Параметры исследования	Уровень	Экспериментальная группа				Контрольная группа			
		До эксп-та		После эксп-та		До эксп-та		После эксп-та	
		Кол-во	%	Ко-во	%	Кол-во	%	Кол-во	%
Мотивация	Внутренняя	3	12%	17	68%	3	12%	5	20%
	внешняя	22	88 %	7	28%	22	88%	20	80%
Познавательный интерес	Высокий	5	20 %	20	80%	5	20%	5	20%
	Средний	10	40 %	3	12%	10	40 %	12	48%
	низкий	10	40 %	2	8%	10	40%	8	32%
Творческие способности	Высокие	0		10	40%	0		3	12%
	Средние	8	32%	10	40%	8	32%	10	40%
	низкие	17	68%	5	20%	17	68%	12	48%

Начальная диагностика уровня творческих способностей учащихся показала их незначительный уровень в двух рассматриваемых группах. Это можно объяснить преобладающим репродуктивным характером обучения всей системы образования в целом. Идеи проблемного обучения с его творческим компонентом используются на уроках педагогами, но не в системе, отсюда у учащихся нет прочного навыка к поиску идей. По данным психолога творчество как терминальная ценность жизни стоит в ранге значимых лишь у 7% учащихся этой параллели.

Для эффективного формирования действий у школьников при обучении технологии необходимо, чтобы на уроках и во внеурочной деятельности систематично применялись игровые приемы и игры. От применяемых игровых приемов требуется наличие заданий, направленных на развитие разных видов коммуникации: распределение ролей (в рамках сюжетно-ролевой игры), командное выполнение (разделение класса на команды с соревновательным элементом игры), индивидуальное выступление (к примеру, в рамках индивидуального задания для капитанов команд), формулирование вопросов и аргументированные ответы на них (викторина). При проведении игр и использовании игровых приемов необходим учет индивидуальных особенностей учащихся, учет познавательных интересов школьников (к примеру, задействование творческих талантов детей) и пр.

Однако творческие способности 20% учащихся экспериментальной группы так и остались на низком уровне. Причины данного факта мы видим в специфике самой творческой деятельности, в ее взаимосвязи с интеллектуальными и личностными компонентами личности.

Вывод по 2 главе.

Анализ результатов психодиагностического исследования показывает, что по большинству изучаемых параметров в

экспериментальной группе наблюдаются качественно преобладающие различия показателей контрольной группы.

Интерпретация, полученных в ходе эксперимента данных позволяет сделать вывод о том, что в результате введения в практику обучения учащихся данными методами появляются новые феномены их практической деятельности.

Полученные материалы психодиагностического исследования подтверждают нашу гипотезу о том, что если будет разработана педагогически разумная организация деятельности школьника в учебном процессе на уроках «Технологии», то это будет способствовать формированию познавательного интереса, его прочности и глубине.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Роль потребности в процессах деятельности очень велика. Потребности заставляют личность активно искать пути и способы удовлетворения возникшей у нее жажды знания и понимания. Удовлетворение интереса, выражающего направленность личности, как правило, не приводит к его угасанию, а внутренне перестраивая, обогащая и углубляя его, вызывает возникновение новых, интересов, потребностей, отвечающих более высокому уровню познавательной деятельности.

Итак, познавательная потребность – это, прежде всего потребность в новой информации, однако сама новая информация может выступать в самых различных формах: в новом стимуле (новый цвет предмета, неожиданный звук, необычная форма), в новом знании о предмете (его назначение, устройство и т.д.), и наконец, в новой системе представлений о мире (научные знания, наука в целом). И самые элементарные и самые сложные способы удовлетворения познавательной потребности в целом характеризуют одну и ту же познавательную потребность, однако в зависимости от этих способов различаются уровни развития познавательной потребности.

В классных коллективах, где познавательная потребность достигает такого уровня развития, встречаются отдельные учащиеся, у которых она перерастает в страсть, в жажду раздумий над предметом. Это обычно учащиеся с выдающимися способностями.

Таким образом, школьный возраст - возраст интенсивного интеллектуального развития. Интересы выступают в качестве постоянного побудительного механизма познания. Сила потребности во внешних впечатлениях заключается в том, что, удовлетворяя ее, взрослый вводит ребенка в мир социальной действительности - общественно выработанных навыков, умений, способов практической деятельности, морали и т.д.

Под методом исследования понимаются способы решения научно-исследовательских задач. Это разнообразные инструменты проникновения учебного в глубину исследуемых объектов. Чем богаче арсенал методов той или иной науки, тем выше успехи деятельности.

К методам исследования можно отнести следующие: метод наблюдения, метод описания, метод экспертной оценки.

Для выявления уровня сформированности познавательных потребностей школьников выделены следующие критерии и показатели:

- уровень познавательных потребностей;
- уровень самостоятельной деятельности;
- умение преодолевать трудности;
- степень проявления познавательных потребностей.

Полученные материалы психодиагностического исследования подтверждают нашу гипотезу о том, что если будет разработана педагогически разумная организация деятельности школьника в учебном процессе на уроках «Технологии», то это будет способствовать формированию познавательного интереса, его прочности и глубине.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бережной Н.М. Человек и его потребности / Под ред. В.Д. Диденко, СГУ сервиса - Форум, 2014. - 160 с.
2. Борев Ю.Б. Эстетика: Учебник, Высшая школа, Москва 2012 г.
3. Годфруа Ж. Что такое психология.: В 2 т. - Т. 1. М.: Мир, 2012. - 320с.
4. Джидарьян И. А. О месте потребностей, эмоций, чувств в мотивации личности. //Теоретические проблемы психологии личности. /Под ред. Е.В. Шороховой. - М.: 2015. - 310 с.
5. Ершов П.М. Потребности человека. М. 2017.
6. Каверин С.В. Психология потребностей: Учебно-методическое пособие, Тамбов, 2016. - 240 с.
7. Каган М.С. Эстетика как философская наука. СПб.: Петрополис, 2015.
8. Кондрашов В.А. Этика. Эстетика: учебное пособие. - Ростов н/Д: Феникс, 2016.
9. Кривцун О.А. Эстетика: «Аспект-пресс», Москва, 2016 г.
10. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. - М.: МГУ, 1975. - 176 с.
11. Марченко Т.А. Потребность как социальное явление. - М.: Высшая школа, 2015. - 220 с.
12. Маслоу А. Мотивация и личность. 3 - е изд. СПб.: Питер, 2013.
13. Николаев Ю.П. Основные эстетические категории: лекция . - М.: МВШМ МВД России, 2013.
14. Орлов С.В., Дмитренко Н.А. Человек и его потребности. - СПб.: Питер, 2017.
15. Приходько А.В., Замедлина Е.А. Маркетинг. - М.: Экзамен, 2015. - 203 с.

16. Профессиональная этика и эстетическая культура: учебное пособие / авт. кол.: В.А. Балашов, Н.М. Дудин, Н.И. Зайцев, Н.М. Морозова, В.С. Остапенко, В.Н. Пристенский. - Воронеж: ВВШ МВД России, 2018.
17. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. - М., 2014. - 280 с.
18. Силантьева М., Илямакова Е. Формирование действий у школьников посредством дидактической игры и музыкотерапии // Тенденции развития науки и образования. 2016. № 14-4. С. 40-41
19. Смирнов, С. А. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии / С.А. Смирнов. - М.: Академия, 2012. 512 с.
20. Современные образовательные технологии. Методическое пособие // Специфика педагогического образования в регионах России. 2012. № 1. С. 253-318
21. Сухомлинский В.А. Избранные педагогические сочинения: в 3 т. Т. 1. 167 с.
22. Темняткина О.В. Разработка конструктора урока по технологии в соответствии с компонентами деятельности // Современные научные исследования и разработки. 2016. № 4 (4). С. 76-83
23. Тихонова Е.В. Разработка игровых методик для повышения успешность творческого проектирования на уроках обслуживающего труда // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. 2014. № 2 (18). С. 27-39
24. Туйбаева Е.И., Брусенцова О.Л. Показатели оценки действий взаимодействия школьников и их результативность // Современные тенденции развития науки и технологий. 2015. № 1-6. С. 116-117
25. Устимова М.М. Групповая работа на уроке как средство формирования действий младших школьников / В сборнике: Государственные образовательные стандарты: проблемы преемственности и внедрения сборник материалов всероссийской научно-практической конференции. 2015. С. 397-401

26. Утемов, В.В. Педагогика креативности / В.В. Утемов. – Киров: Межрегиональный ЦИТО, 2013. 212 с.

27. Хёйзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер. с гол. Д. В. Сильвестрова - М.: Прогресс - Традиция, 1997. с. 416

28. Швец Е.А., Казаева Е.А. Формирование действий школьников во внеурочной деятельности / В сборнике: Современная психология образования: проблемы и перспективы развития: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. 2017. С. 358-361

29. Эльсиева М.С., Магомеддибирова З.А. К вопросу о формировании у школьников коммуникативных учебных действий // Мир науки, культуры, образования. 2016. Т. 61. № 6. С. 136-138

30. Юркина Л.В. Интеграция науки и образования: тенденции и возможности // Теория и практика общественного развития. 2014. № 2. С. 147–149.

31. Яланбаева А.А., Ольховская Ю.И. От игры к игровым технологиям / В сборнике: Научное сообщество студентов. Междисциплинарные исследования Электронный сборник статей по материалам XX студенческой международной научно-практической конференции. 2017. С. 187-195