

Гранина А.М.

студент

ФГБОУ ВО «АмГПУ»

Россия, г. Комсомольск-на-Амуре

Черномас В.В.

доктор технических наук профессор

кафедры теории и методики технологического образования

ФГБОУ ВО «АмГПУ»

Россия, г. Комсомольск-на-Амуре

**ФОРМИРОВАНИЕ УНИВЕРСАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ДЕЙСТВИЙ
УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ ПОСРЕДСТВОМ
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР**

Аннотация. В статье обосновывается актуальность целенаправленного формирования универсальных учебных действий (УУД) у учащихся среднего школьного возраста. Раскрывается потенциал предмета «Технология» как практико-ориентированной дисциплины, создающей благоприятные условия для развития познавательных и регулятивных УУД. Описана методика использования комплекса дидактических игр, включая авторскую урок-игру «Ателье». Представлены результаты педагогического эксперимента, подтверждающие положительную динамику уровней сформированности УУД. Сделан вывод об эффективности игровых технологий для повышения учебной мотивации, самоорганизации и творческой активности школьников.

Ключевые слова: универсальные учебные действия, дидактическая игра, урок технологии, познавательные УУД, регулятивные УУД, средний школьный возраст.

Granina A.M.

student

Amur Humanitarian and Pedagogical State University

Russia, Komsomolsk-on-Amur

Chernomas V.V.

Doctor of Technical Sciences, Professor

of the Department of Theory and Methods of Technological Education

Amur Humanitarian and Pedagogical State University

Russia, Komsomolsk-on-Amur

FORMATION OF UNIVERSAL LEARNING ACTIONS OF STUDENTS IN TECHNOLOGY LESSONS THROUGH THE USE OF DIDACTIC GAMES

Abstract. The article substantiates the relevance of purposeful formation of universal learning actions (ULA) in middle school students. The potential of the subject «Technology» as a practice-oriented discipline that creates favorable conditions for the development of cognitive and regulatory ULA is revealed. The methodology of using a set of didactic games, including the author's lesson-game «Atelier», is described. The results of a pedagogical experiment confirming the positive dynamics of the levels of ULA formation are presented. The conclusion about the effectiveness of game technologies for increasing educational motivation, self-organization and creative activity of schoolchildren is made.

Keywords: universal learning actions, didactic game, technology lesson, cognitive ULA, regulatory ULA, middle school age.

Введение

В условиях реализации Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО) ключевым требованием к результатам освоения образовательных программ становится сформированность у обучающихся универсальных учебных действий (УУД), обеспечивающих способность самостоятельно организовывать учебную деятельность, эффективно работать с информацией, решать проблемы и взаимодействовать с окружающими [8]. Как отмечают

А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, О.А. Карабанова, УУД представляют собой целостную систему, включающую личностные, регулятивные, познавательные и коммуникативные компоненты [1; 2].

Несмотря на достаточную теоретическую разработанность данного концепта, практическая реализация формирования УУД на уровне основного общего образования сопряжена с рядом трудностей. Учителя испытывают потребность в методическом инструментарии, который позволил бы органично сочетать предметное содержание с метапредметными результатами. Особый интерес в этом контексте представляет учебный предмет «Технология», который, как подчёркивает Н.Н. Ушакова, не только формирует политехнический кругозор, но и создаёт условия для перевода теоретических знаний в практическую деятельность, что является мощным фактором развития саморегуляции и творческого мышления [4].

Одним из эффективных средств активизации познавательной деятельности и формирования УУД признаётся дидактическая игра. Игровые технологии позволяют моделировать ситуации, требующие от учащихся самостоятельного целеполагания, выбора способов действий, контроля и оценки результатов, а также сотрудничества и коммуникации [6; 7]. Вместе с тем применение дидактических игр на уроках технологии требует специальной методической проработки, учёта возрастных особенностей школьников и направленности на конкретные виды УУД.

Цель исследования – теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность использования дидактических игр для формирования познавательных и регулятивных универсальных учебных действий учащихся среднего школьного возраста на уроках технологии.

Задачи исследования:

1. Проанализировать психолого-педагогическую и методическую литературу по проблеме формирования УУД и использования дидактических игр.

2. Разработать комплекс дидактических игр, ориентированных на формирование познавательных и регулятивных УУД на уроках технологии.

3. Провести опытно-поисковую работу и оценить динамику уровня сформированности УУД у учащихся 7 класса.

Методы и исследования

Исследование проводилось на базе МОУ СОШ № 15 г. Комсомольска-на-Амуре в 2023–2024 учебном году. В эксперименте приняли участие учащиеся 7 «Б» класса в количестве 10 человек (девочки). Возраст участников – 13–14 лет, что соответствует среднему школьному возрасту.

Теоретические методы: анализ и обобщение психолого-педагогической, методической литературы по проблеме исследования, систематизация, классификация подходов к формированию УУД и использованию дидактических игр.

Эмпирические методы: педагогическое наблюдение, анкетирование, педагогический эксперимент (предварительный и итоговый срезы), методы математической обработки данных.

Диагностический инструментарий: для оценки уровня сформированности регулятивных УУД использовалась методика А.А. Карманова (наблюдение за умениями целеполагания, планирования, контроля и оценки); для оценки познавательных УУД – методика Ч.Д. Спилбергера (диагностика познавательной активности и самостоятельности). Оценка проводилась по трехуровневой системе: высокий, средний, низкий.

Методика проведения эксперимента. На констатирующем этапе был определён исходный уровень сформированности познавательных и регулятивных УУД. Затем в течение учебной четверти на уроках технологии при изучении раздела «Конструирование и моделирование швейных изделий» систематически применялся разработанный комплекс дидактических игр. Ключевым элементом стала урок-игра «Ателье» (продолжительность 70 минут), разработанная на основе методического пособия И.П. Арефьева [5]. Игра включает шесть конкурсов: «Блицтурнир»

(актуализация знаний по материаловедению), «Конкурс капитанов» (составление терминов из букв), «Шесть Е» (отгадывание слов по определениям), «Модельер» (разработка модели юбки с обоснованием), «Кто быстрее» (решение кроссворда), «Буквы заблудились» (восстановление терминов с объяснением). Каждый конкурс был спроектирован таким образом, чтобы активизировать определённые группы УУД: планирование, самоконтроль, анализ, синтез, моделирование, сотрудничество.

На контрольном этапе была проведена повторная диагностика уровня сформированности УУД по тем же методикам. Сравнительный анализ результатов позволил оценить эффективность предложенной методики.

Результаты

До начала формирующего эксперимента у большинства учащихся наблюдался низкий и средний уровень как регулятивных, так и познавательных УУД (табл. 1, 2).

Таблица 1 – Уровень сформированности регулятивных УУД (начало эксперимента)

Уровень	Количество учащихся	Доля (%)
Высокий	0	0
Средний	4	40
Низкий	6	60

Таблица 2 – Уровень сформированности познавательных УУД (начало эксперимента)

Уровень	Количество учащихся	Доля (%)
Высокий	0	0
Средний	5	50
Низкий	5	50

Как видно из таблиц, высокий уровень отсутствовал полностью. Учащиеся испытывали затруднения при самостоятельном планировании деятельности, контроле промежуточных результатов, поиске и анализе информации, решении творческих задач.

После проведения системы уроков с использованием дидактических игр, включая игру «Ателье», были получены следующие результаты (табл. 3, 4).

Таблица 3 – Уровень сформированности регулятивных УУД (конец эксперимента)

Уровень	Количество учащихся	Доля (%)
Высокий	1	10
Средний	8	80
Низкий	1	10

Таблица 4 – Уровень сформированности познавательных УУД (конец эксперимента)

Уровень	Количество учащихся	Доля (%)
Высокий	2	20
Средний	8	80
Низкий	0	0

Динамика свидетельствует о значительном улучшении показателей: доля учащихся со средним уровнем регулятивных УУД увеличилась с 40% до 80%, а низкий уровень сократился с 60% до 10%; по познавательным УУД полностью отсутствуют учащиеся с низким уровнем, высокий уровень достигнут у 20% школьников.

В ходе педагогического наблюдения также зафиксированы качественные изменения: повысилась учебная мотивация, возросла активность при выполнении заданий, улучшились навыки работы в команде (умение распределять роли, договариваться, оказывать взаимопомощь), учащиеся стали чаще проявлять инициативу в выборе способов решения творческих задач и адекватно оценивать собственные достижения.

Заключение

Проведённое теоретико-экспериментальное исследование позволяет сделать следующие выводы:

1. Формирование универсальных учебных действий у учащихся среднего школьного возраста является одной из приоритетных задач современного образования, эффективное решение которой возможно при условии целенаправленного отбора и систематического применения активных методов обучения, в частности дидактических игр [1; 2; 7].

2. Предмет «Технология» обладает значительным потенциалом для развития познавательных (анализ, синтез, моделирование, постановка и решение проблемы) и регулятивных (целеполагание, планирование, контроль, коррекция, оценка) УУД благодаря своей практико-ориентированности, возможности материализации результатов и необходимости соблюдения технологической дисциплины [3; 4].

3. Разработанный и апробированный комплекс дидактических игр, включающий урок-игру «Ателье» [5], доказал свою эффективность: после его применения доля учащихся с низким уровнем регулятивных УУД снизилась на 50 процентных пунктов, а познавательных – на 50 процентных пунктов; при этом полностью отсутствуют школьники с низким уровнем познавательных УУД.

4. Использование дидактических игр способствует не только повышению метапредметных результатов, но и росту мотивации к изучению технологии, развитию коммуникативных навыков и творческих способностей [6; 7].

Полученные результаты могут быть использованы учителями технологии, педагогами дополнительного образования, студентами педагогических специальностей при планировании и проведении учебных занятий, направленных на формирование УУД.

Использованные источники

1. Асмолов А.Г., Бурменская Г.В., Володарская И.А. и др. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе: от действия к мысли : пособие для учителя / под ред. А.Г. Асмолова. – М. : Просвещение, 2008. – 151 с.

2. Асмолов А.Г. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий : пособие для учителя / А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская и др. – М. : Просвещение, 2010. – 159 с.
3. Плетнева О.В., Бармина В.Я., Тулупова О.В. Достижение предметных и метапредметных результатов в предметной области «Технология» в условиях внедрения ФГОС : методическое пособие. – М. : Вентана-Граф, 2017. – 173 с.
4. Ушакова Н.Н. Формирование универсальных учебных действий обучающихся на уроках технологии // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 3. – С. 98–103.
5. Арефьев И.П. Занимательные уроки технологии для девочек. 7 класс. – М. : Школьная пресса, 2005. – 64 с.
6. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду : пособие для воспитателя детского сада. – М. : Просвещение, 1982. – 96 с.
7. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии : учебное пособие. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
8. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования : утверждён приказом Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897 (ред. от 31.12.2015). – М. : Просвещение, 2016. – 48 с.