

УДК 373; 379.8

**РЕЗУЛЬТАТЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ЭКСПЕРИМЕНТА
ПО ВНЕДРЕНИЮ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ
НА УРОКАХ ТЕХНИЧЕСКОГО ТРУДА ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 7-Х КЛАССОВ**

М. А. МАРКОВИЧ
(Представлено: канд. техн. нац, доц. А. С. КИРИЕНКО)

В статье представлены результаты педагогического эксперимента по внедрению игровой механики с использованием настольного обучающего игрового устройства в учебный процесс по предмету «Трудовое обучение. Технический труд» на тему «Мебельная фурнитура». Целью исследования была оценка влияния игровой механики на повышение интереса учащихся и усвоение учебного материала. Результаты анкетирования и наблюдений свидетельствуют о повышении мотивации и учебной активности в экспериментальной группе.

Введение. Современные образовательные реалии характеризуются высокой конкуренцией с интерактивными развлечениями, что делает традиционные методы обучения недостаточно эффективными для удержания внимания и мотивации учащихся. Это в полной мере относится к предмету «Трудовое обучение. Технический труд», где необходимо формировать не только знания, но и практические навыки. В этой связи актуальным является поиск и внедрение педагогических инструментов, способных трансформировать учебный процесс в увлекательную и продуктивную деятельность.

Одним из таких инструментов выступают игровые механики, которые позволяют учащимся стать активными участниками образовательного процесса. Целью данного педагогического эксперимента стало повышение интереса обучаемых к предмету, улучшение усвоения учебного материала и развитие необходимых практических навыков через внедрение специализированного настольного обучающего игрового устройства. [1 – 2]

Основная часть. Базой для проведения педагогического эксперимента стала база прохождения научной и педагогической практики ГУО «Базовая школа №10 г. Новополоцка». В исследовании участвовали учащиеся 7-х классов (экспериментальная группа 34 обучаемых) и 8-х классов (контрольная группа 28 обучаемых), уже изучившие тему «Мебельная фурнитура» в традиционной форме. Для экспериментальной группы был разработан и проведен бинарный урок с использованием авторского настольного обучающего игрового устройства (в формате игральных карт), адаптированного под содержание учебной программы.

Организация эксперимента строго регламентировалась и состояла из трех основных этапов, отраженных в технологической схеме (Табл. 1).

Таблица 1. – Технологическая схема реализации сегмента урока с использованием настольного обучающего игрового устройства

Этап подготовки		<ul style="list-style-type: none"> - общее описание - содержание инструктажа - подготовка материального обеспечения
	Ввод в игру	<ul style="list-style-type: none"> - постановка проблемы, целей - условия, инструктаж - регламент, правила - распределение и формирование групп - консультации
Этап проведения	Работа над заданием	Работа с источниками, тренинг, мозговой штурм, работа с игровой механикой с применением настольного обучающего игрового устройства
	Межгрупповая дискуссия	Выступление обучаемых у которых получилось собрать свою модель Показ результатов (проверяет учитель)
Этап анализа и обобщения		<ul style="list-style-type: none"> - Остановка и прекращение эксперимента - Анализ, рефлексия - Оценка учителя - Самооценка обучаемого - Выводы и обобщения - Рекомендации - Проведение педагогического опроса методом анкетирования для выявления значимости внедрения настольного обучающего игрового устройства.

Особое внимание уделялось созданию условий для самостоятельной познавательной деятельности учащихся. Игровая механика была построена по принципу постепенного усложнения задач, что позволяло учитывать индивидуальные особенности обучающихся.

Методы исследований

Для оценки эффективности предложенной методики использовался комплекс диагностических методов, включающий:

- педагогическое наблюдение;
- анализ результатов выполнения практических заданий;
- анкетирование учащихся;
- статистическая обработка данных. [3]

Результаты и их обсуждение

Результаты исследования выявили статистически значимые различия между экспериментальной и контрольной группами по следующим показателям (Табл.2):

Таблица 2. – Сравнительные показатели эффективности обучения

Критерий оценки	Экспериментальная группа	Контрольная группа
Уровень учебной мотивации	87%	45%
Качество усвоения материала	8,7/10	6,9/10
Активность на уроке	Высокая	Средняя
Самостоятельность	92%	65%

1. Учебная мотивация. В экспериментальной группе отмечалось повышение уровня внутренней мотивации к изучению предмета. По данным анкетирования, 87% учащихся выразили желание продолжить обучение с использованием игровых технологий, в то время как в контрольной группе этот показатель составил лишь 45%.

2. Качество усвоения материала. Анализ выполненных практических заданий показал, что учащиеся экспериментальной группы демонстрировали более глубокое понимание функциональных особенностей мебельной фурнитуры и принципов ее применения. Средний балл за выполнение итогового задания в экспериментальной группе составил 8,7 из 10 возможных, в контрольной - 6,9.

3. Познавательная активность. В процессе педагогического наблюдения было зафиксировано, что учащиеся экспериментальной группы проявляли значительно большую самостоятельность при решении поставленных задач, чаще задавали уточняющие вопросы и демонстрировали готовность к исследовательской деятельности.

Полученные данные позволяют утверждать, что использование настольного обучающего игрового устройства способствует созданию благоприятных условий для формирования предметных компетенций и развития познавательного интереса учащихся. [4]

Выводы. Проведенное исследование подтвердило эффективность интеграции игровых технологий в процесс преподавания предмета «Трудовое обучение. Технический труд». Разработанная методика использования настольного обучающего игрового устройства показала свою результативность в повышении учебной мотивации и качества усвоения материала.

Основные преимущества предложенного подхода включают:

- усиление практической направленности обучения;
- создание условий для дифференциации учебного процесса;
- развитие метапредметных компетенций;
- формирование положительного отношения к предмету.

Перспективы дальнейших исследований видятся в разработке серии настольных обучающих игр для различных разделов предмета «Трудовое обучение. Технический труд», а также в адаптации предложенной методики для других учебных дисциплин технологического цикла.

ЛИТЕРАТУРА

1. Петрович, А. Д. Решение педагогических задач в технологических дисциплинах с помощью настольных игр / А. Д. Петрович, М. А. Маркович // Электронный сборник трудов молодых специалистов Полоцкого государственного университета / Полоцкий государственный университет ; ред. кол. : Д. Н. Лазовский (пред.) [и др.] . - Новополоцк : ПГУ, 2020. - Вып. 33 (103): Образование, педагогика. – С. 249-250.
2. Геймификация в образовании: методики и практики / Под ред. А.А. Вербицкого. - М.: Юрайт, 2021. - 312 с.

3. Маркович, М.А. Методика использования игровых образовательных технологий на примере настольной игры для совершенствования технологического образования учащихся: дис. / М.А. Маркович. – Новополоцк, 2025. – 58 с.
4. Петрович, А. Д. Анализ использования игр в образовательном процессе / А. Д. Петрович, М. А. Маркович // Электронный сборник трудов молодых специалистов Полоцкого государственного университета / Полоцкий государственный университет ; ред. кол.: О. А. Романов (пред.) [и др.]. - Новополоцк : ПГУ, 2021. - Вып. 38 (108): Образование, педагогика. – С. 246-247.