

Применение игрового метода на уроках технологии

*Материалы к семинару-практикуму
учителей технологии подготовил
методист МОУ ДО «УМОЦ» Бортная
Т.Б.*

Королев, 2011

- Педагогическая наука и практика предлагают немало различных форм учебной деятельности школьников. Одной из них является игровая технология.

Актуальность дидактических игр для предмета «Технология» состоит в том, что они помогают привить учащимся технологическую культуру, развить разносторонние качества личности и способности к осознанному профессиональному самоопределению.

Включение ребёнка в процесс игры служит реализации той поисковой активности, от которой зависит развитие человека, его адаптационный потенциал

- Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребенка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому материалу, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребенка. Игра, вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.

- ⦿ Игра в учебно-воспитательном процессе призвана решать отдельные сиюминутные задачи, но главное - способствовать при этом развитию личности и сохранению здоровья школьника.
- ⦿ В настоящее время деловая игра, как не традиционная педагогическая технология вызывает все больше интереса потому, что игра позволяет активизировать учащихся, поднять их мотивацию к обучению.

- ⦿ Игровая технология позволяет учащимся быть полноправными активными субъектами образовательного процесса. В игре учебный материал можно представить в наглядной предметной форме, что способствует лучшему пониманию. В игре изменяются взаимоотношения между педагогом и учащимися, они поднимаются на уровень творческого сотрудничества, сам учитель совершенствует своё мастерство.

- ⦿ Игровая технология - это способ деятельности направленный на изучение предмета посредством делового моделирования ситуации и имитационного моделирования изучаемых явлений. Характеристика учебно-деловой игры включает определённые роли, задачи и структурные элементы. Учитывая специфику предмета можно выделить несколько типов игровых технологий на уроке.

Типы игровых технологий

- **Первый тип:** «игры- заигрывания»- они не затрагивают формирование знаний, умений и навыков напрямую, дети воспринимают эти игры как развлечения, а педагог делает выводы. Трудовое обучение данный тип игр затрагивает напрямую тогда, когда решаются вопросы теории и практики.

Типы игровых технологий

- ◎ **Второй тип:** игры моделируют технологию изготовления того или иного изделия.
Игры этого типа делятся на 2 группы:
 1. Ознакомительные игры дают теоретические знания по материаловедению, машиноведению, охране труда, эргономике...
 2. Пробные тренинговые направлены на практическое применение знаний и умений, т.е. составление технологических карт и непосредственное их применение при изготовлении изделия и демонстрацию навыков рабочих приёмов.

Типы игровых технологий

- ◎ **Третий тип:** игры разминки - для их проведения необходимы конкретные знания учащихся по предмету. Разминки служат хорошим индикатором усвоения школьниками учебного материала, поэтому их целесообразно применять для повторения и закрепления.

Типы игровых технологий

- ◎ **Четвёртый тип:** профориентационные игры моделируют процесс выбора профессии, построение личного профессионального плана и жизненных перспектив. В качестве моделей служит система основных факторов выбора профессии, где ЛПП намечается с учётом профессиональных склонностей, притязаний информированности о мире профессий, позиции окружающих.

Схема организации и проведения игр

- Каждая игра включает в себя 4 этапа (при проведении игр этапы реализуются по-разному)
 1. Подготовительный: может включать изучение программного материала (если игра имеет цель систематизации и закрепления), подготовку сценария игры и необходимого оборудования.
 2. Процессуальный: ход игры.
 3. Этап группового обсуждения: анализ игры и выводы.
 4. Послеигровой этап реализуется через повышение мотивации к обучению, психологическую реабилитацию участников игры.

требования к ведущему учебно-деловой игры

- 1. От ведущего игры требуется свободная ориентация в материале по данному предмету
- 2. Необходимо наличие профессионального такта: ведущий должен стремиться к ограничению своего вмешательства в игру (подсказки...) и к максимальной активизации школьников. Он должен использовать любую возможность для поддержки участников игры не столько словами, сколько мимикой, жестами, взглядом.
- 3. Важно умение поддерживать дисциплину, т.е. контролировать ход игры.

требования к ведущему учебно-деловой игры

- 4. Нужна смелость и решительность.
- 5. Каждый ведущий должен вырабатывать индивидуальный стиль ведения игры, который включает в себя творческое осмысление чужого опыта и поиск собственных резервов.

Не желательны в ходе игры

- ◎ 1. Потеря контроля - эта та ситуация когда ведущий игры идёт на поводу у участников.
- 2. Слишком строгая дисциплина мешает самораскрытию школьников, препятствует полноценному развитию игры.

Приёмы, способствующие поддержанию игровой дисциплины

- 1. Необходимо вести игру динамично не давая участникам отвлекаться.
- 2. Подключение к игре с помощью вопросов, ролей, заданий для тех, кто слишком пассивен и наоборот проявляет не игровую активность
- 3. По отношению к нарушителям дисциплины нужно использовать не вербальные средства (взгляд, жест...). Ведущий не должен разбирать поведение нарушителей во время игры.

Приёмы, способствующие поддержанию игровой дисциплины

- 4. Не следует путать нарушения дисциплины с отсутствием интереса. Если попытки активизировать школьников не будут удачными, то лучше их оставить в покое потому, что насильно играть не заставишь.
- 5. В случае чрезмерной активности (трудно сдерживаемые восторги, затянувшиеся споры, желания высказаться всем сразу...), ведущий должен напомнить об ограниченном времени, о других условиях конкретной игры, может ввести новые условия во время игры.