Муниципальное образовательное учреждение

«Специальная коррекционная общеобразовательная школа № 15» г. Магнитогорска

**Методические рекомендации**

**(для учителей)**

**«Игра на уроках технологии».**

Разработала:

учитель технологии Брюхова Н.Л.

**Игра на уроках трудового обучения.**

“Без игры не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности”.

В. А. Сухомлинский

Школа стремительно меняется, пытается попасть в ногу со временем. Проводимая модернизация российского образования предполагает достижение нового качества образования, которое заключается в новых возможностях выпускников школы – они должны быть способны решать проблемы, которые не решали предыдущие поколения выпускников.

В наш век Интернета и т. д. – это более насыщенный сверхмассовый источник информации, чем школа. У ребенка миллион вопросов, проблем, и найти ответы на них он может и вне школы. Что же ему делать, в таком случае, в школе?

Главной целью современного образования вместо передачи суммы знаний ставится развитие личности учащихся, формирование их способностей и компетенций. Человек должен уметь ориентироваться в быстро меняющихся потоках информации: уметь фиксировать, понимать, преобразовывать, применять, представлять оценивать ее достоверность. Сегодня на уроке в школе важно не столько дать ребенку большой багаж знаний, сколько обеспечить его общекультурное, личностное и познавательное развитие.

Для современного учителя, становится актуальной проблема поиска ответа на вопрос: “Как учить по-новому?”. Измененное и обновленное содержание требует новых методов преподавания. Возникает потребность в расширении методического потенциала, и в активных формах обучения. К таким активным формам обучения, относятся игровые технологии.

Использование игр, игровых ситуаций на уроках способствует развитию познавательных интересов, мыслительных процессов и положительной мотивации к обучению школьников.

**Игровые ситуации и методика их применения на уроках технологии.**

Среди многообразия игр на уроках технологии можно использовать: *сюжетно-ролевые игры, игра-труд, дидактические игры, подвижные игры, игры-забавы.* Надо отметить, что эта классификация весьма условна, так как в каждом виде игры есть трудовые элементы, но задачи у всех них различны.

*Сюжетно-ролевые игры* – это игры, в которых на основе жизненных или художественных впечатлений детьми воспроизводятся социальные объекты. Психологи отмечают, что детская ролевая игра на уроках технологии является историческим образованием, важнейшим источником формирования социального этно-эстетического сознания ребенка. Также можно выделить такой вид игр, как игра-драматизация. Такие игры представляют собой исполнения с обучающимися какого-либо сюжета. Они не отражают обобщенно действия изображаемого персонажа, а воспроизводят типичные для них операции без непосредственного имитирования. Эти игры рассматривают как одну из возможных форм перехода к практической, проектной деятельности.

*Игра-труд* – это работа, сопровождаемая игрой воображения, выполняемая с удовольствием. Разновидностью игры-труда являются строительные, сюжетные игры, в которых закрепляются знания о технологии окружающего мира, где школьники усваивают самые общие действия и процессы труда.

*Подвижная игра* – это естественный спутник жизни ребенка, источник радостных эмоций, обладающий великой воспитательной силой. В подвижных играх, прежде всего, решаются задачи физического, трудового воспитания обучающихся. В тоже время это и хорошее средство для развития познавательных сил, прежде всего умственных процессов и нравственно-волевых качеств, совокупность которых обозначают как свойство общности. Это свойство включает способность входить в общество играющих, действовать в нем определенным образом, в соответствии с правилами, подчиняться требованиям детского коллектива.

В учебном процессе уроков технологии чаще всего используются *дидактические игры*, как средство воспитания умственной, технологической активности детей. Она вызывает познавательный интерес к процессу познания и помогает усвоить различные технологии.

В структуре игры выделены насколько элементов.

1. Любая игра имеет *тему* – ту область действительности, которую ребенок воспроизводит в игре, например, «Ателье».

2. В соответствии с темой строится *сюжет*, *сценарий игры*; к сюжетам относят определенную последовательность событий, разыгрываемых в игре.

3.Третьим элементом в строении игры становится *роль* как обязательный набор действий и правил их выполнения, как моделирование реальных отношений, существующих между людьми, но не всегда доступных обучающемуся в практическом плане; роли выполняются ими при помощи игровых действий: «швея» снимает мерки с «заказчика».

4*. Содержание игры* – то, что ребенок выделяет как основной момент деятельности или отношений взрослых. Для начального этапа свойственно соблюдение правила в игре.

5. *Игровой материал и игровое пространство* – наглядный материал, раздаточный материал и разнообразные другие предметы, при помощи которых дети разыгрывают сюжет и роли.

6. *Ролевые и реальные отношения* – первые отражают отношение к сюжету и роли (конкретные проявления персонажей), а вторые выражают отношение к качеству и правильности выполнения роли.

Также важна классификационная модель по структурным элементам урока, в зависимости от дидактических целей игры, ее возьмем как основную:

* игры для изучения нового материала;
* игры для закрепления;
* игры для проверки знаний;
* обобщающие игры;
* релаксационные игры - паузы.

Игровая деятельность является свободной от каких-либо ограничений, дает возможность модернизировать правила, подгонять «под себя», что играющие постоянно и делают. Игра теряет игровой характер или утрачивает его, если функциональное содержание подчиняется лишь деятельности, которую игра воспроизводит, а не отражает чисто детские досуговые интересы, уничтожает свободные порывы и связанные с ним удовольствия. Дети способны «обходить» правила игры, обманывать партнеров ради успеха. И это плутовство – скорее доказательство сущности игры, ее отличия от реальной жизни, ибо достижение в ней все-таки символическое.

Условия эффективности игры:

* Доступность игры;
* Добровольность включения в игру; распределение ролей с учетом желаний и индивидуальных особенностей личности;
* Обеспечение свободного, творческого, демократического стиля общения и проведения игры;
* Поощрение игровой самодеятельности; постоянный контроль за нравственной атмосферой игры; создание в процессе игры нестандартных ситуаций; предоставление каждому участнику игры возможности выразить себя, проявить свои интересы и способности;
* Глубокое знание руководителем игры сферы, избранной для имитации; умение аргументированно строить доказательства, используя жизненные факты; стремление опосредованно руководить игрой, не применяя авторитарных приемов и не разрушая игру неумелой корректировкой;
* Соответствие содержания игры достижениям и требованиям научно-технического прогресса.

Из сказанного вытекает, что игровая деятельность может активно включаться в учебный процесс. Она содействует разностороннему развитию детей, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослыми.

В трудовом обучении и организации общественно полезного, производительного труда учащихся следует шире использовать привлекательные для них игровые формы. Учителя в состоянии сами, но еще лучше с привлечением школьников, разрабатывать игровые сюжеты, условия. Надо только проявить больше выдумки и творчества.

Игра удовлетворяет многие потребности ребенка: потребность выплеснуть накопившуюся энергию, развлечься, испытать наслаждение от самого процесса игры, насытить свое любопытство, исследовать окружающий мир, выразить свои желания. На уроках технологии игровые методы использовать нужно, так как игровая ситуация помогает снять чувство усталости, усиливает непроизвольное запоминание, в игре ярче и полнее раскрываются способности детей, их индивидуальность. Использование при изучении технологии игровых ситуаций способствует повышению у школьников интереса к изучаемому материалу, развивает память, внимание, наблюдательность, сообразительность, чувство времени, точность, координацию движений, пространственные представления и т.д. Так, например, на уроке по конструированию фартука при проверке знаний и умений можно провести дидактическую игру.

Дидактические игры способствуют активизации мыслительной деятельности учащихся, вызывают живой интерес к предмету и помогают усваивать учебный материал. С помощью игры можно привить учащимся стремление пополнить недостающие знания, совершенствовать специальные умения и навыки, необходимые для повышения творческой активности.

Создавая игровые моменты при проверке качества знаний на уроках технологии необходимо учитывать интересы учащихся.

Можно использовать игру под названием «Пазлы». Принцип игры хорошо знаком детям: картину, наклеенную на картон, разрезают на части, смешивают их и предлагают играющему сложить из них целое. Складывать картинки можно по образцу, т. е. имея перед собой второй ее экземпляр или без образца. Именно по этому принципу можно построить проверку знания учащимися чертежа швейного изделия.

Чертеж фартука нужно разрезать на части, перемешать и попросить учеников собрать. Естественно никакого образца у них перед глазами нет и, если ребенок не знает, как выглядит чертеж, справиться с таким заданием ему будет нелегко. Но если чертеж усвоен, то задание окажется несложным. Ученики , не подозревая, что это проверка их знаний, с удовольствием играют в «Пазлы».

Особенностью проверки знаний при помощи игры в пазлы является не только закрепление материала, но и тренировка зрительной пространственной памяти, развитие внимания и логического мышления, а также воспитание аккуратности и усидчивости.

В последнее время многие учителя используют на уроках кроссворды.

Кроссворд (от англ. «cross» - пересечение и “word” - слово)- задача – головоломка, состоящая в заполнении пересекающихся рядов клеток (по вертикали и горизонтали) словами, разгадываемыми по списку определений их смысла. Реже встречаются круговые кроссворды, в которых клетки для вписывания букв расположены вокруг номера, и диагональные. Кроссворд, пожалуй, самая популярная и широко распространенная игра в мире, хотя и имеет короткую (по сравнению с другими) историю.

Решение кроссвордов – это своеобразная гимнастика ума. Они развивают и тренируют память, обостряют сообразительность, вырабатывают настой-чивость, способность логически мыслить, анализировать, сопоставлять, отбирать нужные знания.

В зависимости от возраста учащихся, уровня их подготовки и цели урока можно предлагать им для решения различные виды кроссвордов. При проверке знаний по определенной теме – тематические кроссворды, включающие в себя 6 – 8 определений, при обобщающей проверке – более расширенные, охваты-вающие понятия и определения по всему разделу. При этом, если нет возмож-ности размножить кроссворды, можно использовать кальку, которую накла-дывают на лист и выполняют решение на ней. В этом случае один и тот же кроссворд можно использовать неоднократно. Очень хороший результат дает задание учащимся составить кроссворд самим во внеурочное время. В этом случае они не только подбирают слова для заполнения горизонтальных и вертикальных рядов клеток, но дают правильное определение, характеристику того или иного понятия. Лучшие работы можно показать всему классу, поощрить детей и словом и отметкой.

Важной особенностью игр с картами и карточками является то, что, используя присущий им игровой принцип, можно широко разнообразить их тематику, при этом, естественно, учитывая возраст и уровень знаний учащихся. Взять хотя бы лото. Оно может быть использовано при изучении многих тем и разделов курса.

Лото – это игра на особых картах с номерами или картинками, которые закрываются фишками. В лото с удовольствием играют учащиеся 5 – 7 классов, причем игру можно проводить как индивидуально, так и побригадно. Однако для более полного выявления знаний школьников лучше каждому ребенку выдавать отдельную карту.

Любая настольная игра вызывает у школьников живой интерес, если она красочно оформлена. Поэтому при изготовлении лото нужно обращать внимание на качество его исполнения. Карту вырезать из картона, аккуратно расчертить и в середину листа наклеить картинку, связанную с тематикой игры. Маленькие карточки – фишки могут быть целыми или цветными. В клетках

карт указываются различные понятия, термины, обозначения мерок и т.д., а на маленьких карточках – их расшифровка, название, определение. Например, в клетке карты написано: “Прядение”. Ученицам нужно найти правильный ответ на карточке – фишке (“Получение пряжи из волокон”) и накрыть ею соответствующую клетку большой карты (Приложение 2 рис.1 на дискете). Проверка правильности ее заполнения требует достаточно много времени и внимания учителя.

Сказка – это рассказ о заведомо невозможном. В ней обязательно есть фантастическое, неправдоподобное: животные разговаривают и часто помогают герою; обыкновенные, на первый взгляд, предметы оказываются волшебными и т.д. Недаром сказано: “Сказка ложь, да в ней намек, добрым молодцам урок”. Без фантастики не бывает сказки, а нередко она еще и поучительна, и “добрые молодцы” действительно могут извлечь из нее для себя урок нравственности, доброты, честности, ума и иной раз хитроумия, без которого, бывает, никак не выпутаться из беды. Поэтому учащимся 5-6 классов можно предложить придумать сказки, где главными действующими лицами являются те предметы или правила, которые они изучают на уроке технологии. Например, сложно запомнить первичную обработку хлопка или льна, но с помощью сказки она хорошо усваивается. Или правила безопасности – дети обычно не понимают важности их усвоения, но если в сказке ее герой попадает в различные сложные ситуации и спасти его может знание этих правил, то ученик надолго запомнит их. Однако такое задание, как придумать сказку, да еще с определенными условиями, достаточно сложно: не у всех учащихся развиты фантазия, игра воображения, да и способность излагать свои мысли на бумаге. Поэтому можно предлагать такую работу не всем, а только по желанию.

Отношение учеников к такому заданию очень разное. Встречаются классы, где все сочиняют сказки с удовольствием, а есть такие, где готовое задание приносят 1-2 человека.

Но когда ребенок окунулся в сказку, попытался что-то сам придумать и рассказать другим, ощутил волшебное чувство веры в свои силы, в возможность совершить невозможное – все это стимулирует его умственную деятельность, развивает интерес к предмету, воображение, наблюдательность, способствует формированию интеллекта.

**Примеры использования игровых средств на уроках технологии.**

Игра «Анаграммы».

Тип игры: словесная.

Необходимые средства и материалы: анаграммы, написанные на доске, иллюстрация с изображением микростроения слоёв древесины.

Ход игры:

Ребята решают представленные в виде словосочетаний анаграммы терминов по теме «Древесина»: Рок А (кора), Карп Бо (пробка), Сирена дев (древесина), Вид на Церес (сердцевина).

Затем учащиеся отвечают на вопросы:

* К какому подразделу темы "Древесина" относятся данные слова? (строение древесины)
* Какое слово из перечисленных лишнее и почему? (Пробка - это часть коры).
* Какого слова в указанном ряду не хватает и почему (Камбий - это один из слоёв древесины).

Далее учащиеся, отгадавшие слова, выходят к доске, показывают на вывешенной на доску иллюстрации местонахождение данных слоёв в структуре древесины и рассказывают о строении и функции каждого слоя.

Игра «Обустрой рабочее место»

Тип игры: предметная.

Необходимые средства и материалы: ручные инструменты (набор для каждого учащегося или пары учащихся) - измерительная линейка, столярный угольник, ножовка, напильник, лобзик, абразивная шкурка, молоток, клещи.

Ход игры:

Учащиеся получают ящики с набором перечисленных инструментов. По команде преподавателя они должны разложить все инструменты на своём столе с учётом требований техники безопасности. Преподаватель фиксирует время завершения задания каждым учащимся, а затем совместно с классом проверяет правильность его выполнения у всех участников игры (при этом целесообразно, чтобы учащиеся сами оценивали работу своих товарищей, находили и исправляли их ошибки). Побеждают учащиеся, которые быстрее и правильнее других разложили на своём рабочем месте все инструменты.

Игра «Правильно расставь слова»

*Тип игры: упражнение.*

Необходимые средства и материалы: предложения с переставленными словами, написанные на доске.

*Ход игры:*

Преподаватель пишет на доске несколько предложений с произвольно переставленными словами, представляющих собой основные положения техники безопасности при ручной обработке древесины:

Правильно, фартук, следует, спецодежду, халат, надень, с нарукавниками, подобрать, убор, тщательно, волосы, при этом, головной (Правильно надень спецодежду: халат с нарукавниками, фартук, головной убор; при этом следует тщательно подобрать волосы).

Прочно, обрабатываемую, закрепи, в тисках, деталь (Прочно закрепи обрабатываемую деталь в тисках).

Проверь, в случае, учителю, инструментов, доложи, состояние, их, неисправности (Проверь состояние инструментов, в случае неисправности доложи учителю).

Щёточкой, специальной, не сдувай, опилки, а, их, сметай (Не сдувай, а сметай опилки специальной щёточкой).

Учащиеся вписывают их в рабочие тетради в нужном порядке, таким образом, повторяя и закрепляя информацию, отраженную в данных предложениях. Затем учащимся задаются вопросы, к какому этапу практической работы на занятии могут быть применены данные правила (к этапу, предваряющему начало работы; к этапу непосредственной практической деятельности; к этапу завершения работы); какие ещё правила техник безопасности, относящиеся к данному этапу, вы знаете.

Игра «Заветное слово»

Тип игры: тренинг на внимание.

Ход игры: дети стоят у своих мест, приветствуя учителя в начале занятия. Учитель сообщает цель урока. Нужно сесть, когда услышишь определённое слово, например, «технология».

Игра «Оратор»

Тип игры: мотивационный тренинг

Ход игры: учитель сообщает тему и цель занятия. Любой учащийся (по желанию) должен выйти к доске и выступить пред своими товарищами в роли "оратора", т. е. за 1 минуту убедить их в жизненной необходимости изучения данной темы. Можно устроить конкурс на лучшего оратора среди 2-3 учащихся.

Игра «Поймай ошибку»

Тип игры: тренинг на внимание.

Необходимое оборудование и материалы: карточки-«светофоры».

Ход игры:

Учитель заранее оговаривает с учащимися, что при сообщении нового материала он намеренно будет допускать ошибки в изложении тех сведений, которые уже знакомы учащимся (например, «Известно, что на торцовой поверхности среза видны годичные концентрические слои древесины, на радиальном разрезе - ломаные линии, а на тангентальном разрезе - непрерывные сплошные, несколько искривленные полосы» (неверное объяснение для радиального и тангентального разреза)). Учащиеся, не перебивая объяснений учителя, должны поднять карточки-светофоры, сигнализируя о том, что они заметили ошибку в изложении материала. Учитель на выбор просит одного из учащихся объяснить, в чём заключалась допущенная ошибка и исправить её.

Игра «Мои предложения»

Тип игры: тренинг на рефлексию

Ход игры: по окончании занятия учитель предлагает детям дополнить фразу: «Если бы я вёл сегодняшний урок, я бы...» (что изменил, что сделал более интересным, содержательным, какие средства и материалы использовал и т. д.).

Игра «Домашнее задание для друга»

Тип игры: сюжетно-ролевая мини-игра

Необходимое оборудование и материалы: конверты с домашним заданием.

Учащиеся работают в парах. Каждый из пары получает конверт, в котором находится домашнее задание, которое он должен объяснить своему товарищу. Рекомендуется подготовить 2 или 6 разновидностей домашнего задания (по количеству вариантов, на которых сидят ученики).

**Вывод:**

Игровые методы относятся к методам стимулирования и мотивации деятельности и поведения. Любая деятельность протекает более эффективно и дает качественные результаты, если при этом у личности имеются сильные, яркие, глубокие мотивы, вызывающие желание действовать активно, с полной отдачей сил, преодолевать неизбежные затруднения, неблагоприятные условия и другие обстоятельства, настойчиво продвигаясь к намеченной цели..

В современной школе игровая деятельность на уроках технологии используется в качестве элементов урока или его части. Наиболее целесообразно ее применение на уроках по закреплению, систематизации или повторению материала. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые позволяют активизировать познавательную деятельность учащихся. При планировании игры дидактическая цель превращается в игровую задачу, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется как средства для игры, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, а успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

**Литература:**

1. Еременко М. И. Развитие ключевых компетентностей старшеклассника в условиях имитационного моделирования жизненных ситуаций. Волгоград, Панорама, 2006. 64 с.
2. Иванова Е.В. Обучающая игра «Волшебный цветок» // Школа и производство.-2003.-№4,с.46
3. Макаренко, А. С. Книга для родителей /А.С. Макаренко. – Саратовское книжное издательство, 1953. – 336 с.
4. Макарова А.Ю. Дидактические игры для проверки знаний// Школа и производство.-2002.-№3, с.37-40
5. Педагогические технологии / Под ред. Кукушкина В.С. Ростов н/Д., Март, 2002. 336 с.
6. Симоненко, В.Д. Основы технологической культуры: учебник для учащихся 10-11 классов общеобразовательных школ, гимназий, лицеев   
   В.Д. Симоненко. – М: издат центр «Вентана-Графф», 2000. – 176 с.
7. Шайхетдинова Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельноси учащихся [Электронный ресурс]/-Л.Р. Шайхетдинова //ИД «Первое сентября»/ фестиваль педагогических идей «Открытый урок».-Режим доступа:http://festival.1september.ru/articles/522077, свободный. Загл. с экрана.
8. Шивалин В.И. Развивающие игры и состязания на уроках тенологии. // Школа и производство.-2000.-№5, с.60
9. Яркова И.В. Учебные игры в изучении технологии// Школа и производство.-2001-№5,с.50-52
10. [Электронныйресурс]http://nsportal.ru/shkola/tekhnologiya/library/2014/11/15/formirovanie-universalnykh-uchebnykh-deystviy-uud-na-urokakh