

Эскандеров Василий Михайлович,

учитель трудового обучения,

МКОУ «Школа-интернат №18»,

г. Анжеро-Судженск, Кемеровская область, Россия

ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРОВЕДЕНИЕ ИГР НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГИИ В УСЛОВИЯХ ФГОС

В статье исследуются проблемы организации и проведения игр на уроках технологии в условиях ФГОС, представлены подходы к организации игр, методам и формам проведения.

Василий Александрович Сухомлинский писал: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

Одна из проблем школы – потеря интереса к обучению. Причины разные: однообразный учебный материал, несовершенство методов, приёмов и форм учебного процесса, ограниченные возможности для творчества. В МКОУ «Школа-интернат №18» воспитываются дети с нарушением или ранней потерей слуха, и поэтому процесс воспитания ребёнка направлен на обучение и развитие способностей (восприятие, понимание, смыслообразование): без коррекционного воздействия ребёнок будет получать ущербное развитие.

Учение должно приносить ребёнку радость, а не становиться долгом или обязанностью. Главное условие реализации требований ФГОС – обеспечение, развитие познавательных интересов через организацию учебной и внеурочной деятельности. Для повышения качества образования на уроках технологии необходим поиск разнообразных способов и решений данного вопроса.

Интерес к предмету «Технология» у обучающихся развивают игры, помогающие снять чувство усталости, раскрывающие способности учеников, их индивидуальность и усиливающие произвольное запоминание.

Возникновение интереса к предмету «Технология» у учащихся зависит от

методов его преподавания, от того, насколько умело выстроен учебный процесс. Во время проведения урока необходимо сделать так, чтобы каждый учащийся активно работал и развивал, как любознательность, так и глубокий творческий интерес. Для достижения этого автор статьи немаловажную роль отводит дидактическим играм как современным и признанным методам обучения и воспитания детей с нарушением слуха.

Игра, проводимая во время урока технологии, активизирует познавательную и мыслительную деятельности, способствует повышению мотивации и поддерживает интерес к предмету.

Целью игр является формирование интереса к предмету «Технология», развитие логического мышления, памяти, творчества и умения применять свои знания на практике.

Формы развития интереса учащихся на уроках трудового обучения разнообразны: дидактические игры, нестандартные уроки, различные формы работы с учебником, групповая работа и т.д.

Игровые технологии являются уникальными формами обучения, позволяющими сделать урок интересным и увлекательным, побуждающими учащихся решать различные проблемы.

Включение в процесс урока дидактической игры или игровых моментов делает его интересным и увлекательным, создает у обучающихся хорошее рабочее настроение, способствует преодолению трудностей и быстрому усвоению учебного материала.

Все приёмы развития познавательной активности, применяемые на практике, накоплены автором в течение многих лет и направлены на формирование у учащихся, воспитанников познавательного интереса, активизации учебной деятельности, повышение эмоционального уровня усвоения знаний на уроках технологии.

Основными функциями игровой деятельности, направленными на пробуждение у ребят интереса, самореализации, освоения диалектики и т.д., являются: развлекательная, коммуникативная, диагностическая и

коррекционная, направленная на внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей и процесс развития или образования.

Как отмечает Селевко Г.К. [3], игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии для освоения понятия, темы и даже раздела учебного процесса;
- как элемент (иногда весьма существенный) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы [3, с. 10].

Определение места игры в структуре урока или формы её проведения во многом зависит от правильного понимания учителем функции игр и их классификации.

Формы проведения игр могут быть самыми разнообразными: воображаемое путешествие, дискуссии, пресс-конференции, уроки-суды, урок-ролевая игра, урок-деловая игра, урок-дидактическая игра и др.

Игры, независимо от формы проведения, приучают детей мыслить, выделять главное, обобщать полученные знания, развивать память и способности.

При организации игр необходимо помнить:

- правила игры должны быть простыми и точно сформулированными;
- в игре должно быть достаточно информации для размышления;
- дидактический материал должен быть удобен в использовании;
- при проведении командных игр (соревнования, построенные на сюжетах известных игр КВН, «Звездный час», «Своя игра» и др.) должен быть обеспечен контроль результатов игры (работа жюри). Контроль и учёт должны быть открытым, ясным и справедливым.

Каждая игра несёт свои правила, определяющие поведение и порядок

выполнения учащимися действий в течение игры, способствует созданию рабочей обстановки. Правила игры должны разрабатываться с учетом целей, задач урока и индивидуальных возможностей учащихся, тем самым создавая условия для проявления самостоятельности, настойчивости, чувства удовлетворённости и успеха у каждого ученика.

Помимо этого, они развивают умение управлять своим поведением и подчиняться требованиям коллектива.

Для решения учебно-воспитательных задач на каждом этапе урока автор статьи применяет свои **активные методы** (*мозговая атака, тесты, деловая игра, кроссворд, ребус, загадка*), позволяющие достичь поставленных целей урока.

На взгляд автора, применение игровых технологий способствует не только активизации познавательной деятельности учащихся, но и повышает их мотивацию, способствует формированию коммуникативных и регулятивных учебных действий. Главное – необходимо включить в учебную игровую деятельность всех учащихся на уровне их потенциальных возможностей. Для обучающихся детей с нарушением слуха это зачастую становится единственной возможностью проявить себя.

Для успешного проведения игровых уроков автор статьи разрабатывает план проведения урока (сценарий), учитывая подготовку класса и материальные возможности (учебно-материальную базу кабинета).

Особое внимание уделяется оформлению, как самого урока, так и кабинета: наличию технических средств обучения, необходимых приборов и инструментов. Сюда также относятся средства наглядности – таблицы, а также раздаточный материал – фишки-баллы, которые выдаются за правильный ответ; дипломы, сертификаты победителей и участников; памятные сувениры.

Сочетание всех этих элементов игры повышают организованность учащихся, эффективность игры и приводят к желаемому результату.

С большим интересом проходит *деловая игра*, построенная на сюжете известной телепередачи «*Своя игра*» – своеобразный конкурс знатоков. При проведении этой командной игры учащиеся осознанно подходят к решению поставленных задач и выбору ответов, а каждый правильный ответ приносит им балл – фишку. Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов, её участники получают грамоту и памятный сувенир.

Опыт проведения игр показывает, что учащиеся на уроках, содержащих игровые технологии, проявляют большую активность.

Эффективность внедрения игровых технологий в процесс обучения можно увидеть на результатах качественной успеваемости учащихся: в 6 классах, где проводились игры, в течение года процент успевающих вырос до 96%.

Систематическое использование игровых технологий на разных этапах изучения материала активизирует учебную деятельность учащихся, повышает качество знаний, умений и навыков, развивает умственную деятельность, повышает интерес к предмету.

Повысить эффективность применения игровых технологий можно в совокупности с информационными технологиями, так как компьютер намного облегчает подготовку к уроку и позволяет сразу создать большое количество дополнительного красочного материала.

Автор статьи считает, что применение игр на уроках технологии является важным и необходимым, так как игровые технологии формируют у учащихся метапредметные УУД, а именно:

- регулятивные – планирование, контроль, саморегуляция;
- познавательные – поиск и выделение необходимой информации, самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера;
- коммуникативные – умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем.

Применяя на уроках игровые технологии, учитель решает сразу три проблемы современного образования:

- 1) активизация познавательной деятельности;
- 2) организация совместной деятельности;
- 3) развитие мыслительных и творческих способностей учащихся.

Использование на уроках дидактических игр создает учебную мотивацию, позволяет воспитать наблюдательность, умение работать в группе, слушать и слышать других, обеспечивает развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся. Ребята становятся более свободными и независимыми, самостоятельными и ответственными, творческими и активными.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Резьба по дереву [Текст] / Сост. А.В. Березнев, Т.С. Березнева. – М.: Проф-Пресс, 2002. – 608 с.*
2. *Макаренко А.С. Книга для родителей [Текст] / А.С. Макаренко – М.: ИТРК, 2003. – 288 с.*
3. *Селевко Г.К. Великая иллюзия. Игра как метод обучения [Текст] // Учительская газета. – 2005. – № 40.*
4. *Спиваковский А.С. Игра – это серьезно [Текст] / А.С. Спиваковский. – М., 1992.*
5. *Технология. 5 класс [Текст]: учеб. пособие для учащихся / Под ред. В.Д. Симоненко. – М.: Просвещение, 2010.*
6. *Технология. 6 класс [Текст] / Под ред. В.Д. Симоненко. – М.: «Просвещение», 2010.*