Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа № 3 им. атамана М.И. Платова

346410, Ростовская область, г. Новочеркасск, пр. Ермака 92/75

тел. (8635) 22-80-88, 22-31-79

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_



**ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ**

**КАК СРЕДСТВО**

**ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ**

**В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ПРЕДМЕТА ТЕХНОЛОГИЯ**

***Мороз Елена Владимировна,***

***учитель технологии***

***МБОУ СОШ № 3***

***им. атамана М.И. Платова***

***г. Новочеркасск***

***Ростовская область***

**2023**

**ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК СРЕДСТВО**

**ОБУЧЕНИЯ И ВОСПИТАНИЯ**

**В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ПРЕДМЕТА ТЕХНОЛОГИЯ**

***Мороз Елена Владимировна***

*МБОУ СОШ № 3 им. атамана М.И. Платова*

*Ростовская область, г. Новочеркасск*

**Аннотация.** Цель: раскрыть методику игровой деятельности в процессе обучения. Методы педагогического исследования: беседа, анкетирование, наблюдение. Результат: включение в урок активных методов идентификации целей, ожиданий, опасений позволяют учителю **лучше понять класс и каждого обучающегося,** а **полученные материалы в дальнейшем использовать для осуществления личностно-ориентированного подхода к ученикам.** Выводы: технологией учебных игр является практическое осуществление педагогической теории и получение в педагогическом процессе заранее намеченных результатов. Учебная игра есть творческое повторение конкретной человеческой деятельности на глубоко личном уровне с элементами оригинальной новизны, полезности и значимости в условиях самостоятельности или соревнования с соперником. В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации*,* а не по требованию учителя. Игра на уроке является комплексным носителем информации.

**Ключевые слова:** игровая деятельность; инновационные технологии; технология.

Педагогический процесс - это совокупность урочных занятий внеклассной и внешкольной воспитательной работы, проводимых педагогическим и ученическим коллективом по одному плану. В обучении применяются в основном уроки-семинары, практические и лабораторные работы, на которых используются различные методы и средства.

Увеличение умственной нагрузки на уроках заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. Приходится искать эффективные методы обучения и такие методические приемы, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний. Надо позаботиться о том, чтобы на уроках ученик работал активно и увлеченно, использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса. Немаловажную роль здесь можно отвести дидактическим играм.

Игра-творчество, игра-труд. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредоточиться, мыслить самостоятельно, развивает внимание, стремление к знаниям. Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживает и усиливает интерес детей к учебному предмету. Всё это неотъемлемо связано с изучением предмета Технология.

Широкое понимание термина «занимательность» идет еще от Н.И. Лобачевского, он считал, что занимательность - необходимое средство возбуждать и поддерживать внимание, без нее преподавание не бывает успешным. Современная дидактика, обращаясь к игровым формам обучения на уроке, справедливо усматривает в них возможность эффективной организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формой их общения с присущими им элементами соревнования, неподдельного интереса.

Игра наиболее доступный вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ученика, его эмоциональность, активность, развивающая потребность в общении. Интересная игра повышает умственную активность ребенка, и он может решить более трудную задачу, чем на обычном занятии. Но это не значит, что занятия должны проходить только в форме игры. Игра – это только один из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими: наблюдениями, беседами, самостоятельной работой. **Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях.** Игра - это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни. Игра имеет большое значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни.

Она учит самостоятельно решать игровые задачи, находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями, выражать их словом. **Таким образом, игровая деятельность является актуальной проблемой процесса обучения**." Мне кажется, что всё это подчёркивает необходимость использования игровой деятельности в процессе обучения на уроках технологии.

Цель работы: раскрыть методику игровой деятельности в процессе обучения.

Задачи: определить назначение игровой деятельности в учебном процессе, методику организации игровой деятельности на уроке. Установить, как часто используются игры в организации учебного процесса и насколько это эффективно. Вышеуказанные задачи определили круг методов педагогического исследования: беседа, анкетирование, наблюдение. Игре приписывают самые разные разнообразные функции, как чисто образовательные, так и воспитательные, поэтому возникает необходимость более точно определить влияние игры на развитие ученика и найти ее место в системе образования и воспитания. Наиболее точно определить те стороны психического развития и формирования личности ребенка, которые по преимуществу развиваются в игре или испытывают лишь ограниченное воздействие в других видах деятельности.

Исследование значения игры для психического развития и формирования личности очень затруднено. Здесь невозможен чистый эксперимент просто потому, что нельзя изъять игровую деятельность из жизни детей и посмотреть, как при этом будет идти процесс развития. Главнейшим является значение игры для мотивационно–потребностной сферы ребенка. Согласно работам Д.Б. Эльконина проблема мотивов и потребностей выдвигается на первый план. Указание на мотивы является недостаточным, необходимо найти тот психический механизм, через который мотивы могут оказывать воздействие.

Игра имеет значение и для формирования дружного коллектива, и для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду. Все эти воспитательные эффекты опираются на то влияние, которое оказывает на психическое развитие ребенка, на становление его личности. Процесс игры позволяет формировать качества активного участника игрового процесса, учится находить и принимать решения. Развивать способности, которые могут быть обнаружены в других условиях и ситуациях, учиться сознательности, неординарности поведения, умению адаптироваться в имеющихся условиях, заданных игрой. Учиться умению общаться, установлению контактов, получать удовольствия от общения с партнерами, учиться создавать особую эмоциональную среду, привлекательную для учащихся. Несмотря на общее признание положительного влияния игр на развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся, они не нашли еще достаточно глубокого и основательного решения в методиках преподавания предметов. Большинство учителей, методистов игру, которая проводится в процессе обучения, называют дидактической.

Технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы обучить обучающихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни. Формировать цели и программы собственной, как правило, глубоко скрытой в обычной обстановке, самостоятельной деятельности и предвидеть её ближайшие результаты.

На мой взгляд, применительно к Технологии, целесообразнее использовать индивидуальные, парные и групповые игры. По образовательным задачам, по форме проведения, по типам хотелось бы выделить:

Уроки-упражнения - направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях (викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки).

Игра-путешествие - служит целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала (активизация учащихся выражается в устных рассказах, вопросах, ответах в их личных переживаниях и суждениях).

Сюжетная (ролевая) игра - инсценирует условия воображаемой ситуации, где учащиеся играют определённые роли. Это один из приёмов экспериментального обучения, который помогает ученику справляться с неопределённостью и жизненными непростыми ситуациями: помогает ученику выразить скрытые чувства, проникнуться чувствами окружающих и понять их мотивацию, учит контролировать чувства и эмоции, обеспечивает обратную связь, как ученику, так и учителю и др.

Игра-соревнование - наличие соревновательной борьбы и сотрудничества. Игра-соревнование позволяет учителю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы (в этом её основная педагогическая ценность).

В реальной практике обучения технологии все виды игр могут выступать и как самостоятельные, и как взаимно дополняющие друг друга. Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала, возрастом учащихся и др. педагогическими факторами.

Очень важным для учителя является включение в урок активных методов идентификации целей, ожиданий, опасений, которые позволяют эффективно провести выяснение ожиданий и опасений и постановку целей обучения, позволяют учителю **лучше понять класс и каждого обучающегося**, а **полученные материалы в дальнейшем использовать для осуществления личностно-ориентированного подхода к ученикам.**

Таким образом, технологией учебных игр является практическое осуществление педагогической теории и получение в педагогическом процессе заранее намеченных результатов.

- Технология игры основана и отработана на базе широкого применения педагогических идей, принципов, понятий, правил.

- Специфической и непосредственной целью игровой технологии является спонтанно направленное развитие личности играющего школьника.

- Это систематическое и последовательное воплощение на практике концепций инновационных процессов в образовании. Необходимо отметить, что

- учебная игра есть творческое повторение конкретной человеческой деятельности на глубоко личном уровне с элементами оригинальной новизны, полезности и значимости в условиях самостоятельности или соревнования с соперником;

- в процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации, а не по требованию учителя;

- игра на уроке является комплексным носителем информации.

Педагогической аксиомой является положение, согласно которому **к развитию интеллектуальных способностей, самостоятельности и инициативности, деловитости и ответственности школьников может привести только представление им подлинной свободы в общении.** Вовлечение их в такую деятельность, в которой они не только поняли и проверили бы то, что им предлагают в качестве объекта усвоения, но и на деле убедились в том, что их успехи в саморазвитии, их судьба как специалиста в изначальной степени зависит от их собственных усилий и решений.

**Список литературы**

1. Активные методы и инновации в учебном процессе. – М., 1998.

2. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения / Т. С. Панина, Л. Н. Вавилова. – Москва: Академия, 2008.

3. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение / А. П. Панфилова. – Москва: Академия, 2009