МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

**«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**(ФГБОУ ВО «КубГУ»)**

**Кафедра технологии и предпринимательства**

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

**игровые технологии воспитательной работы в процессе технологического образования**

Работу выполнила\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_А.В. Гижко

 (подпись, дата)

Факультет педагогики, психологии и коммуникативистики

Направление 44.03.05 – Педагогическое образование

профиль Технологическое образование, Физика

Научный руководитель

доцент, канд. пед.наук,\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_А.А.Ушаков

 (подпись, дата)

Нормоконтролер

доцент, канд. пед. наук, \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_А.Г. Хентонен

 (подпись, дата)

Краснодар 2018

СОДЕРЖАНИЕ

[Введение 3](#_Toc515007663)

[1 Теоретико-методологические основы использования игровых технологий воспитательной работы 5](#_Toc515007664)

[1.1Теории происхождения игры 5](#_Toc515007665)

[1.2 Технология игровой деятельности обучающихся 9](#_Toc515007666)

[1.3 Развитие творческой активности обучающихся в процессе реализации игровых технологии 18](#_Toc515007667)

[2. Особенности использования игровых технологий воспитательной работы в технологическом образовании 24](#_Toc515007668)

[2.1 Особенности использования деловых и ролевых игр воспитательной работе в технологическом образовании 24](#_Toc515007669)

[2.2 Организация и проведение ролевых игр воспитательной работы в технологическом образовании 27](#_Toc515007670)

[2.3 Методика организации и проведения деловых игр в технологическом образовании 33](#_Toc515007671)

[Заключение 39](#_Toc515007672)

[Список используемых источников 40](#_Toc515007673)

[Приложение А 42](#_Toc515007674)

[Приложение Б 45](#_Toc515007675)

#

# ВВЕДЕНИЕ

Воспитанию подрастающего поколения всегда придавалось огромное значение в истории человечества. Это непрерывный труд и довольно сложное дело. Сегодня этот вопрос стоит особенно остро, поскольку родители большую часть своего времени проводят на работе, не имея при этом возможности уделять достаточно времени воспитанию своих детей. Следовательно, дело воспитания, так же как и обучения ложится на плечи школы и педагогов.

Поэтому основная задача современного учителя - выбрать формы и методы организации учебной деятельности обучающихся, которые способствовали развитию личности ученика. Древнейшим средством воспитания и обучения детей является игра. Игры дополняют традиционные формы обучения и способствуют активизации процесса обучения. В связи с этим особое значение приобретают игровые формы обучения и воспитания детей.

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги , а именно А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинский, К.Д. Ушинский, Д.Б. Эльконин и др. справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения.

С помощью игры ребенок приучается к труду и продолжению дела старшего поколения. Игра развивает в ребенке способности и качества, необходимые для той деятельности, которую им в будущем предстоит выполнить. В игре он реализует себя, демонстрируя свои способности и индивидуальность. В игре лучше всего можно разглядеть характер, личностные качества и особенности поведения ребенка.

*Актуальность* данной темы состоит в том, что требуется разработать новые методики для формирования личности ребенка с целью развить у него интеллектуальных, коммуникативных и творческих способностей.

*Цель* - определение особенностей использования игровых технологий воспитательной деятельности в процессе технологического образования.

*Проблема исследования:* как игровые технологиивлияют на формирование интеллектуальных, коммуникативных и творческих способностей учащегося.

*Объект исследования* - игровые технологии в процессе обучения и воспитания.

*Предмет* - использование игровых технологий в процессе технологического образования.

*Методы теоретического исследования*: анализ педагогической, психологической и методической литературы, сравнение .

*Методы эмпирического исследования*: методы опроса (беседы), метод самооценки.

*Гипотеза исследования*: качество воспитательной работы в образовательный процесс будет значительно повышаться, если будут использован комплекс игровых технологий.

 *Задачи:*

1. Изучить научно-методическую литературу по теме исследования;
2. Проанализировать опыт использования игровых технологий в технологическом образование;
3. Определить возможности практического применения игровых технологий в технологическом образование.

*Структура исследования*: курсовая работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и приложения А и Б.

# 1 Теоретико-методологические основы использования игровых технологий воспитательной работы

## 1.1Теории происхождения игры

Игра - одно из значительных явлений в человеческой культуре. Игра влияет на биологическое, социальное и духовное развития человека. Человеческая игра возникает как деятельность, отделившаяся от продуктивной трудовой деятельности и представляющая собой воспроизведение отношений между людьми. К.Б.Сигов, так определяет понятие игры: «Игра - форма свободного самовыявления человека, которая предполагает реальную открытость миру возможного и развертывается либо в виде состязания, либо в виде представления (исполнения, репрезентации) каких-либо ситуаций, смыслов, состояний»[21, с.110].

Игра - сложное социально-психическое явление, характеризирующееся личностными предпочтениями, а не возрастными. Потребность личности в игре и способность включаться в игру характеризуется особым видением мира и не связаны с возрастом человека. Однако стремление к игре взрослых и детей имеют различные психологические основания.

Г. В. Плеханов, теоретик и пропагандист марксизма, доказывает, что в жизни общества труд предшествует игре и определяет ее содержание. Таким образом, детская игра существовала не всегда. «Игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений», - пишет известный исследователь игры Д. Б. Эльконин [26, с.376].

Возникновение детской игры произошло в тот момент, когда исчезла возможность непосредственного включения детей в производственный труд взрослых. Плеханов доказывает закономерность такого явления: игра служит средством подготовки к труду, средством воспитания. К человеческому детству, как к особому этапу подготовки ребенка к будущей взрослой жизни предъявлялись все большие и большие требования. Чем выше развитие общества, тем сложнее становится период подготовки ребенка к взрослой жизни. Игра возникает в ходе исторического развития общества в результате изменения места ребенка в системе общественных отношений. Игра является мощным стимулом развития ребенка, не возникает стихийно, а складывается в процессе воспитания под воздействием взрослых. На определенном этапе в процессе взаимодействия ребенка с предметным миром и возникает подлинно человеческая детская игра.

Первые упоминания об «игре» в русском языке встречается еще в Лаврентьевской летописи. В летописи говорится о лесных славянских племенах (радимичи, вятичи), которые «браци не бываху в них, но игрища между селы, схожахуся на игрища, на плясания и на все бесовьская игрища, и ту умыкаху жены себе».

По свидетельству Платона, еще жрецы Древнего Египта славились конструированием специальных обучающих и воспитывающих игр. Арсенал таких игр пополнялся. Платон в своем «Государстве» этимологически сближал два слова: «воспитание» и «игра». Он справедливо утверждал, что обучение ремеслам и воинскому искусству немыслимо без игры.

В любую историческую эпоху игра привлекала к себе внимание педагогов. В игре заключена реальная возможность, воспитывать и обучать ребенка в радости Ж.Ж. Руссо, И.Г.Песталоцци пытались развить способности детей в соответствии с законами природы и на основе деятельности, стремление которой присуще всем детям. Центром педагогической системы Ф.Фребеля является теория игры.

По Фребелю, детская игра - «зеркало жизни» и «свободное проявление внутреннего мира. Игра - мостик от внутреннего мира к природе». Природа представлялась Фребелю в виде единой и многообразной сферы [6, с.91].

Фребель рассматривал игру как средство обучения и воспитания детей. В его системе игра и учение, творчество и познание образуют одно целое, и включает в единую деятельность. Признавая ведущее значение игры в развитии ребенка, он внес существенные изменения в бытовавшие детские игры и разработал свои авторские игры [6, с.285].

Существенный вклад Фребеля в дошкольную педагогику состоит в том, что он осуществил систематику и внес порядок в детские игры. До Фребеля никакой системы в детских играх не было: они выбирались случайно и хаотично. Фребель же определил дидактическую задачу каждой игры и обосновал, в какой последовательности их проводить. Он специально указывал, какие игры полезны для развития органов чувств ребенка, для развития речи, ума, движений. Он обосновал, в какой последовательности использовать игры, в результате чего детские игры стали представлять собой стройную и связную систему. Все это говорит о том, что Фребель является автором первой системы дошкольного воспитания.

На понимание природы детской игры большое влияние оказала психоаналитическая теория 3.Фрейда. Его теория оказала влияние на многих психологов (Ж. Пиаже, К. Коффка, К. Левин) и в настоящее время получила довольно широкое распространение, вплоть до использования игры как диагностической методики и терапевтического средства.

Сам З. Фрейд нигде не излагает своей теории игры, и создание такой теории не входит в его задачу. Он касается вопросов игры лишь попутно, в связи со своей попыткой проникнуть «по ту сторону принципа удовольствия».

Рассмотрим основные подходы к объяснению причин возникновения игры:

1. Теория избытка нервных сил. Возникла в XIX веке, в то время, когда преобладала точка зрения, что игра есть явление, замещающее, компенсирующее активность. Родоначальником данной теории является английский философ Спенсер, который считал игру результатом чрезмерной активности, возможности которой не могут быть исчерпаны в обычной деятельности. Согласно Спенсеру, игра значима только тем, что позволяет высвободить избыток энергии, присущей животным с высоким уровнем организации и человеку. Спенсер утверждает, что игры людей, в том числе детей есть проявление инстинктов, направленных на успех в «борьбе за существование», порождают «идеальное удовлетворение» этих инстинктов и совершаются ради этого удовлетворения.

2. Теория инстинктивности, функции упражнения в игре, предупрежнения инстинктов. В начале века особую популярность приобрела теория предупреждения швейцарского учёного К. Гросса, который считал игру первичной, изначальной, какими бы внешними или внутренними факторами она не мотивировались, смысл их именно в том, чтобы стать для детей школой жизни. Игра, по Гроссу, вечная школа поведения.

3. Теория рекапитуляции и антиципации. Американский психолог, педагог Г.С. Холл выдвинул идею сокращённого повторения этапов развития человечества в детских играх.

Игра, по мнению сторонников этой теории, помогает преодолевать инстинкты прошлого, становиться цивилизованнее. Данные исследователи воспринимают игру как воспроизводство образа жизни, культовых церемоний далёких предков.

6.Теория функционального удовольствия.

Игра - это средство выражения собственных чувств и эмоций, и является источником удовольствия и самоутверждения. Игра так же может быть средством реализации скрытых бессознательных желаний, которые могут иметь эротическую окраску и проявляются в ролевых играх.

7. Теория отдыха в игре.

В игре, как ни в какой другой деятельности, ребенок имеет возможность одновременно отдохнуть и восстановить силы физически, эмоционально и интеллектуально.

8.Теория духовного развития ребенка в игре.

К.Д. Ушинский отрицает стихийность игры и признает ее содержательность. Игра может использоваться как средство воспитания и подготовки к трудовой деятельности. Именно в игре ребенок учится взаимодействовать с окружающими и упражняется в нравственном поведении.

9.Теория воздействия на мир через игру.

Игра для ребенка осмысленная деятельность, в которой он реализует свои способности, и поэтому у него формируется потребность воздействия на мир.

10.Теория связи игры с искусством и эстетической культурой.

Игра в себе соединяет различные виды искусств и воспринимается как нечто прекрасное. Через игру происходит художественно-эстетическое воспитание ребенка. Игра - это художественное творчество детей.

11.Труд как источник появления игры. Связь игры и труда.

По мнению Г.В. Плеханова труд предшествовал игре. С научно-техническим прогрессом трудовые операции для детей стали недоступны и в результате появились уменьшенные орудия труда, т.е. игрушки.

12.Теория абсолютизации культурного значения игры.

Игра - средство демонстрации ценностей культуры в обществе. Посредством игры ребенок выражает свое отношение к культурным явлениям.

## 1.2 Технология игровой деятельности обучающихся

Игра - это не только развлечение и веселое времяпровождение, но так же и достаточно эффективный способ влияния на личностные качества ребенка.

А.М. Горький писал, что игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить. В психологической концепции игра определяется как деятельность, предмет и мотив которой лежат в самом процессе ее осуществления.

По мнению Д.Б. Эльконина, человеческая игра - это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности [26, c.25].

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Существует множество подходов к определению игры. В отечественной науке наиболее общее и полное определение понятию дал известный ученый С.Л. Рубинштейн: «Игра человека - порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры - способность, отражая преобразовывать действительность» [19, c.387].

Рассмотрим структуру организации игры. Игра - это яркий и эмоциональный праздник. В организации игры все должно быть продумано до мелочей.

1. Выбор игры. Учитель должен выбрать игру соответствующую программному содержанию и четко представить себе, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

Выбор игровых технологий в практике работы педагогического коллектива продиктован принципом активности ребенка в процессе обучения, которая характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам, т.к. игра наряду с трудом и учением - одна из основных видов деятельности человека. Игра используется в качестве:

1. Самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
2. Как элемент более обширной технологии;
3. В качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

4) Как технологии внеклассной работы.

Различные виды игр используются практически на всех ступенях обучения.

Однако чтобы использовать игровые технологии на уроке педагогу необходимо знать, уметь подобрать педагогическую игру. В настоящее время интерес к игре быстро растет, это естественным образом приводит к увеличению числа игр, а также к их разнообразию. Ориентироваться в них становится сложнее. Поэтому актуальность вопроса классификации игр повышается с каждым днем. Рассмотрим несколько классификаций педагогических игр и выберем одну, наиболее приемлемую в данном исследовании.

При рассмотрении классификаций, предложенных различными исследователями игр, чаще всего разделяют по месту и времени их проведения. Это игры на воздухе и в помещениях, игры на воде и спортивной площадке, зимние и летние игры. Все это подводит к некоторому разделению игр:

- по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);

- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические;

- по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, драматизации);

- по предметной области (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные, прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические, досуговые и др.);

- по игровой среде (с предметами и без предметов, компьютерные, пространственно-временные).

В учебной практике же выделяют дидактические, имитационные, проблемные, сюжетные, ситуационные, ролевые, деловые игры. К этим играм применимо понятие «учебная игра». Учебная игра как специальный вид деятельности, направленный на усвоение определенных знаний, умений и навыков, является средством обучения, основной педагогический смысл и назначение которого - создать условия для саморазвития личности учащихся.

Е.А. Крюкова подразделяет учебные игры на ситуационные, ролевые и деловые. Объединяют все эти игры, подчеркивает автор, то, что они личностно ориентированы. Выигрывает та личность, которая была более оригинальна, сумела представить себя в новой роли, убедила большинство в правоте своих воззрений [11, c.150].

Классификация по сущностной игровой основе выглядит следующим образом:

- игры с правилами;

- ролевые игры;

- комплексные игровые системы (КВН).

В данной работе 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.

При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять игры по количеству участников на: групповые, индивидуальные, диалоговые (парные), массовые.

Источником возникновения и внедрения, подобных приведенным и других игр является наличие и возможность функционирования их:

- в технологии одного отдельно взятого занятия;

- в структуре ряда занятий по одной, отдельно взятой теме;

- в структуре всего курса дисциплины.

Игры, как элемент системы занятий существуют в определенных условиях, которые воздействуют на них и они в свою очередь активно воздействует на условия, в которых действуют, также они активно взаимодействуют с традиционными методами проведения занятий. При этом система развивается, расширяются её границы.

2. Подготовка игры.

1) Предварительная подготовка учащихся к игре.

Задача учителя заключается в том, чтобы все дети понимали, что они должны делать входе подготовительной работе. Предварительная подготовка зачастую несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм. Но учителю надо больше доверять детям, не надо полностью организовывать подготовку, пусть они сами проявят самостоятельность.

2) Подготовка непосредственно перед игрой.

Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения.

Рассмотрим основные требования к игре и условиям её проведения. А.Деркач выделяет следующие требования:

1. Психологические требования. Учебная игра должна обладать релевантностью и иметь личный смысл и значимость для каждого из участников. Игровая деятельность на занятии должна быть мотивирована, а учащиеся должны использовать потребность в ней. Немаловажную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в игре. Обстановка должна способствовать созданию радостного настроения и располагать к общению в атмосфере дружелюбия, взаимопонимания и сотрудничества. Большая роль в этом принадлежит учителю, который должен учитывать, индивидуальны особенности учеников - характер, темперамент.
2. Требования социально-психологического характера подразумевают создание условий, обеспечивающих взаимодействие, общение и сотрудничество участников игры. Одним из таких условий является социально-психологическая готовность учащихся к такому роду деятельности. Данный вид готовности предполагает компетенции участников общения в области той или иной затрагиваемой проблемы и наличие коммуникативных умений, обуславливающих эффективность взаимодействия в процессе игры. Содержание учебной игры должно быть интересно и значительно для её участников, а любое игровое действие должно завершаться получением определённого результата
3. Педагогические требования сводятся к следующему: применяя игру как форму обучения, учитель должен быть, уверен в целесообразности её использования, должен определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса. Учебные игры должны составлять систему, предполагающую их определённую последовательность и постепенное её усложнение. При этом необходимо учитывать особенности группы и её членов. Всякая учебная игра должна решать учебную задачу, посильную для её участников. Учитель определяет цели и задачи игры, её содержание и ход.

Участники игры также должны быть обеспечены методическими материалами: заданиями, инструкциями, реквизитом, документацией и т.д. [7,32].

3. Введение в игру.

1) Предложение игры детям.

Обычно организатору игры достаточно сказать: «А теперь давайте поиграем в: « Название игры» или «А чтобы вы лучше запомнили этот материал, мы с вами поиграем в игру» или «В связи с этим есть такая игра». Этого достаточно.

2) Объяснение правил игры.

Необходимо сформулировать их кратко и конкретно.

3) Выбор участников игры.

Участников учитель может сам выбирать, потому что ученики могут обидеться. Учитель может предложить головоломку. Кто быстрее решить, тот и играет. Или играют те, у кого фамилия на букву "А", те, у кого день рождения в январе или учащиеся с 15-го по 19-ый номер журнале и т. п. для учителя важно включить каждого школьника в активный познавательный процесс. Поэтому целесообразно, чтобы участников было как можно больше.

4. Ход игры.

1) Начало игры.

Очень важно, чтобы игра набрала обороты. Игры с правилами обычно требуют хорошего темпа. И это «в руках» организатора: кому-то подсказать, кого-то подогнать восклицаниями «Ускоряем темп!», «Долгая пауза!»:

2) Развитие игрового действия (кульминация).

На этой стадии максимально проявляется азарт играющих, одновременно возрастает интерес и участников и зрителей. Организатору важно следить за выполнением правил и иногда, подбодрить играющего.

3) Заключительный этап игры.

Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение, не следует ждать, что игра сама надоест учащимся. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближении ее окончания. Таким образом, у учащихся, появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры.

При организации и проведении игровой технологии необходимо стремиться к максимальной концентрации во времени, так как при значительных перерывах ученики теряют нить игры, эмоциональный настрой, забывают правила. В тоже время следует учитывать и такие факторы, как утомляемость игроков, необходимость продумать полученные результаты, проанализировать сложившуюся ситуацию, изменить стратегию или тактику игровых действий. Если отдельные игроки или игровые группы не в состоянии продвигаться по содержанию игровой технологии, учитель может поменять исходные данные и затем продолжить игру. Такой же подход в игровом процессе возможен, если одна или несколько игровых групп значительно опережают остальных по всем остальным показателям. В этом случае вводную информацию надо менять для того, чтобы у тех, кто явно лидирует, не пропало желание играть, а у тех, кто отстал, все-таки появилась возможность выровнять игру .

5. Подведение итогов. (Оценка и поощрение школьников).

Подведение итогов игры включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим, и что помогло ему достичь победы). Сложный момент объявления результатов соревнования. Чтобы класс не перессорился, учитель должен умело принимать решения. Нездоровый эмоциональный фон в ученическом коллективе после игры, проведенный на уроке, - вина учителя.

Чтобы избежать этих проблем, необходимо:

1) Перед началом подготовки к игре четко объявить критерий, о котором будет производиться оценка результатов;

2) Со всей тщательностью обязательно отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест;

3) Отметить, что мешало игре, если таковое было. И, конечно, всем должно быть предельно ясно, что команды, которые получили призовые места, действительно были сильнее .

6. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния).

Важнейшая роль в игровых технологиях принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса, все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Учителю важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующей игры - с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени всегда катастрофически не хватает, провести анализ игры - он залог эффективности игровой деятельности, развития методического мастерства учителя.

Оценка в игре - ещё одна проблема. Артистичные дети могут получить оценку не за знание, а за артистизм.

Однако, не смотря на все тщательность разработки и подготовки учителя к урокам с использованием игровых технологий, все же существуют следующие негативные стороны в использовании игр в процессе обучения:

* во-первых, нередко объяснение правил, и демонстрация игры занимает много времени (особенно у учителей с небольшим опытом организации игр). Часто это приводит к тому, что дети не успевают за оставшееся время изучить или закрепить материал;
* во-вторых, нередко нарушается механизм игры, т. е. нарушается строгий порядок выполнения игровых действий. Чаще всего это наблюдается в групповых и коллективных формах игр, что приводит к путанице, а главное, к сомнительным результатам;
* в-третьих, после проведения игр (и это особенно касается младших и средних классов) бывает трудно восстановить дисциплину в классе, на что жалуются учителя, к которым приходят дети на следующий урок;

- в-четвертых, при проведении парных, групповых и коллективных форм игры соревнование между детьми, бывает, перерастает в нездоровое соперничество, что не всегда успевают заметить учителя, а тем более предотвратить. Это приводит к испорченным взаимоотношениям между детьми вне игры.

В игре нет полной предсказуемости. Много разных проблем встает перед учителем: как часто следует привлекать игру, сколько времени нужно тратить на нее на уроке и т. д.

Проделанный анализ позволяет сделать следующие выводы:

* - игра должна включаться в том или ином виде в каждое занятие по информатике;
* использование игры на занятиях - обязательное средство создания ситуации общения;
* выбор игры зависит от того, каких результатов хочет добиться педагог;
* проведение игр на занятиях по информатике позволяет реализовать воспитательные цели обучения. Одна из задач учителя - научить культуре игры и культуре поведения вообще;
* разработка и внедрение игр в процессе обучения способствует более успешному решению основных задач обучения на разных этапах обучения информатике;
* игры являются ценным средством воспитания умственной активности детей, активизируют психические процессы, но только в том случае, если проводит ее толковый организатор.

Таким образом, игровые технологии имеют ряд преимуществ, которые более подробно описаны выше.

## 1.3 Развитие творческой активности обучающихся в процессе реализации игровых технологии

Главной задачей системы образования становится развитие личности, её творческой индивидуальности, развитие и реализация сущностных сил ребёнка. Однако в работах многих педагогов и психологов (Р.М. Грановская, Ю.С. Крижанская и др.) отмечается, что в существующей сегодня системе образования недостаточно уделяется внимание целому пласту человеческого опыта - опыта творческой деятельности.

Н.В. Уварина утверждает, что особенно негативно такая тенденция в образовании отражается на детях младшего школьного возраста. Создавая у них репродуктивную направленность в обучении, можно потерять будущего творца, ведь такое обучение, отмечает автор, формирует скорее потребителя, беспомощного в творческом плане, столкнувшись с новыми условиями или обстоятельствами, он оказывается недееспособным.

Необходимо отметить, что существует противоречие между резервом имеющихся теоретических и методических возможностей и недостаточностью использования этих возможностей как средств активизации и эффективности развития потенциала младших школьников.

Несмотря на разработку отдельных аспектов данной проблемы, ещё недостаточно изучен педагогический аспект творческой активности учеников начальной школы, связанный с технологическим подходом в организации учебно-воспитательного процесса.

Школьный возраст - благоприятный и значимый период для выявления и развития творческого потенциала личности, так как в этом возрасте закладываются основы творческой и образовательной траектории, психологическая база продуктивной деятельности, формируется комплекс ценностей, качеств, способностей, потребностей личности, лежащих в основе её творческого отношения к деятельности. Поэтому развивать заложенную в каждом ребёнке творческую активность, воспитывать у него необходимые для этого качества - значит, создавать педагогические условия, которые будут способствовать этому процессу.

Таким образом, всё более активизируется проблема устранения противоречий, между возрастающими потребностями личности в творческой самодетерминации и сложившимися педагогическими условиями, препятствующими творческому росту личности школьника в процессе образования, а также необходимостью использования педагогических технологий развития творческой активности младших школьников.

В гуманистической педагогике понимание развития личности в процессе усвоения, научение предусматривает толкование активной самостоятельной деятельности и творчества самого себя. Творчество рассматривается как совокупность сущностного, процессуального и личностного компонентов, обусловливающих появление продукта, отличающегося новизной, оригинальностью, уникальностью [12, с.53]. Синтезируя изложенные точки зрения с учётом возрастных особенностей младших школьников, мы определяем творчество как процесс, этапами которого являются:

- накопление знаний и навыков для уяснения замысла и формирования задачи;

- рассмотрение задачи с разных сторон, построение вариантов;

- реализация версий, идей, образов;

- проверка найденных вариантов и их отбор.

Данный подход позволил выявить основные составляющие творческой личности школьника: уверенность в своих силах; доминирование эмоций радости; отсутствие боязни показаться странным и необычным; отсутствие комфортности; любовь к фантазированию, способность быть самим собой, слышать своё «Я».

Исходя из того, что педагогические основы периода становления творческой личности изучены недостаточно подробно, и то, что современная педагогическая практика пытается решить это противоречие разными путями: реализации личностно-ориентированной идеи в обучении и воспитании ребёнка; прорывами к перспективным образовательным ценностям и др. Чётко вырисовывается тенденция к поиску средств развития мыслительных способностей, связанных с творческой деятельности ребёнка: развитие творчества через создание специальных условий в разных видах деятельности; целенаправленное развитие творческих способностей с помощью активных методов обучения, а также созданием педагогических технологий.

Сущностью педагогических технологий является научно-обоснованный способ построения учебного процесса; экстенсивный характер его развития; гарантированность планирования и воспроизводимость системы. Поэтому под игровой педагогической технологией понимается систематическое и последовательное воплощение на практике заранее спроектированного процесса обучения, систему способов и средств достижения целей и управление этим процессом.

Исходя из гуманистического подхода, необходимо выстраивать индивидуальную траекторию творческого развития каждого ребёнка. На наш взгляд, это возможно в условиях игровой технологии. Применение тренинго-игрового метода в структуре игровой педагогической технологии позволяет содержание образования подстроить под ребёнка, через учет реальных психологических механизмов развития личности.

В данной технологии учёт реальных психологических механизмов это экзистенциальная сущность ребёнка, выражающаяся в личностной свободе, обеспечивающая проявление творческой активности младших школьников и как следствие полноценное развитие личности.

Уровень применения в начальной школе педагогических технологий направленных на развитие творческого мышления и творческой активности даёт нам возможность говорить о недостаточной теоретической разработанности технологий преподавания в начальной школе и их направленности на развитие творческой активности младших школьников.

Организация деятельности школьников по развитию творческой активности можно рассматривать как технологический процесс. Его критериями являются: эвристичность в установлении различий и сходства в изучаемых предметах и явлениях, нахождение общего, единичного, особенного; не регламентированность в поиске и разрешении противоречий; комфортность; выразительность речи; высокая творческая активность [18,с.65].

Главным показателем развития творческой активности школьников является устойчивый интерес к учебной деятельности, готовность к действию, нестандартное выполнение заданий.

Тренинго-игровой метод выступает как инструментарий развития творческой активности школьников, который можно применять на отдельном занятии и как элемент урока. В связи с этим, мы определяем тренинго-игровой метод, как многофункциональный, способствующий овладению любым сложным видом деятельности, перепрограммирования модели управления поведением. Одним из принципиальных положений организации тренинга является отсутствие отметки по больной системе, деятельность оценивается на основе суждений. При помощи данных приёмов, с одной стороны, в работу вовлекается максимальное число учащихся, с другой - видно, кто из детей знает материал, а кто не знает. В целом применение тренинго-игрового метода предполагает гуманное отношение к детям, которое выражается в заинтересованности их судьбой, оптимистической вере в ребёнка, сотрудничестве, отсутствии прямого принуждения, терпимости, демократизации отношений, уравнивание учителя и учащегося в правах, праве на собственную точку зрения и праве на ошибку, стиле отношений (не принуждать, а убеждать; не командовать, а организовывать; не ограничивать, а предоставлять свободу выбора). Для этого, в рамках применения тренинго-игрового метода, используются приёмы, которые содержат элемент новизны, неожиданности в источнике выполнения задания, элементы юмора, игры, импровизации.

Применение тренинго-игрового метода в системе уроков открывает перед школьником возможности раскрепощения интеллектуальных ресурсов, расширения поля сознания, укрепление веры в свои силы, развития творческой активности, талант к общению, этические и нравственные основы поведения. И самое важное он не усваивает насильно внедряемые стандарты, а развивает сам себя.

В целом использование тренинго-игрового метода в процессе обучения обусловлено возрастными особенностями детей начальной школы, целями личностно-ориентированного образования, задачами развития творческой личности младшего школьника.

Обобщая теоретические положения, выдвинутые многими исследователями по рассматриваемой проблеме, мы пришли к следующим выводам: использование тренинго-игрового метода в системе урока, моделирование ситуаций, требующих проявления творческой активности учащихся, являются основными вещами при реализации игровой педагогической технологии, направленной на развитие творческой активности школьников.

# 2. Особенности использования игровых технологий воспитательной работы в технологическом образовании

## 2.1 Особенности использования деловых и ролевых игр воспитательной работе в технологическом образовании

Ролевая игра в отличие от деловой характеризуется более высокой степенью абстрактности, а учащиеся берут на себя роль, руководствуясь при этом установленными правилами (при этом собственное мнение может не совпадать с позицией персонажа).

Принципиальные отличия между данными видами игр, сущность которых представлена в таблице 1.

Таблица 1- Принципы отличия между ролевой и деловой игрой

|  |  |
| --- | --- |
| Ролевая игра | Деловая игра |
| 1 | 2 |
| Обязательное наличие модели управляющей системы, включенной в конкретную социально-экономическую систему | Наличие полной модели социально-экономической системы |
| Наличие функциональных ролей | Наличие и распределение ролей |
| Различие ролевых целей участников игры, исполняющих разные роли | Различие функциональных ролевых целей при выработке решения |
| Взаимодействие ролей | Наличие общей цели у всего игрового коллектива |
| Наличие общей цели у всего игрового коллектива | Активное взаимодействие игроков, исполняющих игровые роли |
| Многоальтернативность решений | Коллективная выработка решений участниками игры |
| Наличие управляемого эмоциональногоНапряжения | Реализация «цепочки решений» |
| Продолжение таблицы 1 |
| Наличие системы индивидуального или группового оценивания деятельности участников | Многоальтернативность решений |
|  | Наличие управляемого эмоционального напряженияНаличие управляемого эмоциональногонапряжения |

Ценность данного метода заключается в том, что если теоретическая информация имеет тенденцию к быстрому стиранию, то полученный в игре опыт сохраняется длительное время и имеет практическую направленность. Однако излишняя увлечённость игрой также будет иметь негативную сторону - недостаточное развитие теоретического мышления, если она проводятся в ущерб теоретической подготовке.

Ролевые игры всё активнее входят в арсенал преподавателей, однако, кроме положительного влияния, неумелое или чрезмерное использование этого метода может привести к искажению планируемых результатов обучения в отрицательную сторону.

Выше мы уже отметили необходимость сопутствия игры процессам обучения, выявили позитивные моменты её использования в различных сферах развития личности. Но, как и в любой целенаправленной деятельности, игровые методики имеют издержки применения, которые необходимо минимизировать.

В данный момент мы можем выделить следующие негативные стороны применения игр и проблематику их использования.

1. Необходимость задействования значительно большего периода времени обучения в условиях игровых методик;
2. Недостаточная профессиональная подготовка преподавателя как ведущего ролевых игр.

Для получения планируемого педагогического результата необходимо умело управлять игрой, не дать ей уйти от заданного хода и подвести воспитанников к намеченным выводам, иначе игра может приобрести антивоспитательный правовой характер. Снижения этого критерия можно добиться путём распространения специализированной литературы, проведения обучающих семинаров на базе высшей школы.

Ещё один фактор подготовленности учителя к использованию ролевых

методов - способность разрешать конфликтные ситуации в условиях игрового урока. Применение активных и интерактивных методов не подразумевает отметочную систему оценивания и навязывание игровой деятельности своей волей, тогда как наиболее частой проблемной ситуацией является отказ от игры или внутреннее неприятие заданной ситуации. Здесь стоит задача определения причин не вхождения в игру и мягкое, незаметное устранение их действия.

Второй аспект применения игровых методик - вывод из роли:

1. восприимчивых участников, по её окончании, не допустить переноса игровой;
2. ситуации в жизнь и на сложившиеся отношения, не ослабляя эмоционального;
3. переживания. Эту функцию выполняет, главным образом, послеигровая рефлексия;
4. непонимание необходимости применения ролевых методик в правовом обучении, видение только кажущейся бессмысленности игровых методик, при неоправданно высоких энергозатратах. Если для ученика качество и специфика подготовки в условиях правовых игр практически не меняется, то у преподавателя подготовка ролевой игры отнимает значительно больший временной отрезок, чем требуется для подготовки к классической форме урока, что не приемлемо при их чрезвычайной загруженности.
5. необходимость наличия материальной базы задействованной в качестве игровой атрибутики.

Наиболее распространенная педагогическая ошибка при проведении ролевой игры - недооценивание роли рефлексии в процессе обучения с использованием игровых методов. На этом этапе происходит непосредственное осмысление полученных знаний и опыта, самоанализ.

Именно на этом этапе приходят к логическому завершению все педагогические и игровые конфликты. Игра только создает необходимые предпосылки к личностному развитию, а сам процесс движения начинается после рефлексивного «толчка».

По сути, этап рефлексии и делает игру методом обучения, в нём и проявляется в полной мере уровень педагогического мастерства, тогда как проведение остальных этапов можно доверить ученикам.

Таким образом, педагог решивший использовать в своей деятельности игровые методы должен чётко представлять возможности этих методов и требования, которые будут предъявляться к нему в процессе их использования. Необходимо помнить, что игровые методики имеют и негативные стороны, и задача педагога устранить их влияние, на педагогический процесс, оставив лишь самые сильные её стороны.

## 2.2 Организация и проведение ролевых игр воспитательной работы в технологическом образовании

Термин «ролевая игра» весьма многозначен. В данной работе мы рассматриваем ролевую игру как процесс создания игрового мира с погружением в него игрока как самостоятельной личности [11, с.183].

 Игровой мир может отражать реальный мир, а может и не отражать его, будучи миром, условно историческим или вымышленным организаторами игры. Однако в любом случае он должен быть целостным. Чем продуманней замысел игрового мира, тем больше у игроков возможностей самореализоваться в нём. Естественно, мир, пусть даже самый фантастичный, должен быть достоверным для игроков, иначе игра просто не получится.

Мир создаётся в процессе игры, а не до её начала, и в его создании принимают участие все игроки, независимо от взятой на себя роли. Существенное условие для создания игрового мира - погружение игрока в игру. Тот, кто не соблюдает это условие, может играть только строго заданные лично ему формальные ситуации, оставаясь внешним наблюдателем событий, и потому не способен вести игру. Посторонние, внешние зрители на игру не допускаются или игнорируются игроками, что связано с достоверностью игрового мира. Каждый игрок выбирает роль из числа задуманных и предложенных организаторами игры. В процессе создания игрового мира значима каждая роль, так как чем разнообразнее роли, чем лучше они сыграны, тем полнее и интереснее создаваемый мир. Двух одинаковых ролей не бывает, как не бывает двух одинаковых людей в реальной жизни. Чем полнее социально и психологически воплощается роль, тем выше оценивается игрок. Таким образом, выбранная роль становится мощным стимулом к самовоспитанию. Организация игры начинается с её замысла. Здесь необходимо представить условия и законы существования игрового мира. Схема описания такова: место действия, время действия, действующие лица и занимаемое ими положение, важные события предшествующие игровому периоду времени, ситуация, сложившаяся до начала игры. При этом основное внимание нужно уделить следующим моментам:

* «Во-первых, задуманный мир должен быть целостным и полным, и допускать множество различных ситуаций, в том числе заранее не заданных. Чем полнее и больше задуманный мир, тем лучше. Однако здесь следует делать поправку на опыт игроков.
* Во-вторых, определяется продолжительность игры. Мир для однодневной игры существенно отличается от мира для многодневной и тем более для повторяющейся игры. Слишком широко задуманный мир, создать практически невозможно, а слишком узко задуманный будет исчерпан до заданного лимита игрового времени. И то, и другое одинаково плохо.
* В-третьих, определяется форма проведения игры: кабинетная или полигонная» [10, с.24].

Следующий этап организации игры - разработка правил игры. При этом следует учесть следующий момент: во избежание разногласий в процессе игры правила должны быть зафиксированы в письменном виде. Все участники игры должны быть ознакомлены с правилами до начала игры, и каждая команда должна иметь хотя бы один экземпляр. В правилах должна содержаться следующая информация:

1. общее описание игрового мира и ситуации на момент начала игры;
2. перечень участников и основных команд с указанием их имиджа;
3. правила пересчёта реального и игрового времени;

К этому минимальному списку можно добавить и другие разделы (например, перечень прав и обязанностей игрока и организатора игры). В настоящее время при составлении правил проведения ролевых игр наблюдается два абсолютно противоположных подхода:

В первом подходе максимально короткие правила, содержащие только самую необходимую информацию. Главный принцип при этом - разрешено всё. В этом случае, игровые ситуации, отсутствующие в правилах, разрешаются организатором игры, что может вызвать нарекание игроков и накладывает на организатора дополнительную ответственность.

Второй подход предполагает детальное описание игрового мира и всех возможных игровых ситуаций. Это уменьшает произвол мастера, но создаёт другую проблему: слишком объёмные правила плохо запоминаются игроками, да и мастеру очень трудно запомнить все возможные нюансы» [21, с.28].

Динамика игры построена на достижении каждым игроком каких-то своих интересов и целей, это значит - в каждой игре присутствует интрига. Динамика игровой интриги строится на соперничестве игроков, но в отличие от военного столкновения, где решающим оказывается умение бойца прикрывать себя и своего товарища щитом и в образовавшиеся бреши в щитах противника бить мечом, здесь выигрывает тот, кто собрал наиболее полную информацию о своих соперниках. При этом каждый игрок, помимо собственной цели и информации (которая помогает ему достичь намеченной цели), имеет и личный компромат, который кому-то известен и может быть использован соперником.

Динамика ролевой игры в целом обеспечивается следующими факторами:

Фактор подготовки участников. Для ролевых игр очень важно, чтобы игрок осознал свою цель. Осознание цели происходит в результате личной работы мастера игры с игроком, когда первый рассказывает игроку все, что он должен знать. Очень важно, чтобы потенциал игрока соответствовал поставленной цели. Кроме этого, поставленная цель не должна вызывать у игрока явного неприятия. Фактор проработки цели. Это определяющий фактор для успешного проведения ролевой игры. Цель должна соответствовать потенциалу участника. Это значит, что мастер должен знать возможности игрока, а также и то, что игрок предпримет для достижения поставленной задачи. Кроме того, каждый игрок должен представлять, какие ходы он будет предпринимать для достижения своей цели. При этом вполне вероятно, что он может ошибаться. Кроме понимания игроком своих ходов, мастер должен обеспечить постоянное напоминание игроку о тех задачах, которые перед ним поставлены. При заметной разнице в потенциалах игроков для более сильных рекомендуется вводить определённые ограничения (низкое социальное положение, невозможность убивать соперников) [8, с.130].

Фактор поддержания цели. Цель должна светить участнику всю игру, так как она является пружиной толкающей ученика к действию. В процессе игры под влиянием окружающих событий он может на время забыть свою цель, а потом в быстро меняющемся игровом мире очень сложно будет найти концы, по которым можно будет узнать необходимую информацию. Например, на игрока напали бандиты, он от них убежал, потом его обвинили в чем-либо, игрок начинает распутывать это обвинение и т.д. [14, с.36].

Фактор соблюдения приличий. Под приличиями здесь подразумевается некий кодекс, который должен соблюдаться игроками, а трудности возникают именно из-за того, что кодекс необходимо соблюдать. В частности, игроку, которому во вводной говориться, что он должен кому-то отдать долг, гораздо проще пристрелить своего кредитора, чем долго и упорно копить деньги. Чтобы такого не случилось, необходимо либо запретить убийства, либо сделать это технически очень сложным [13, с.141].

 Фактор хождения в игре «грязных» историй и наличия «компромата» на каждого игрока. Под «грязными» историями и «компроматом» здесь подразумевается информация, которую собирают игроки о своих соперниках для достижения своих целей. Этап проведения игры является наиболее интересным для участников и наиболее сложным для мастера игры. Какой бы полной и всеобъемлющей ни была картина моделируемого мира, как бы ни были хороши правила и подготовка игроков - все равно проведение игры требует от её организатора большого физического и интеллектуального напряжения. При проведении игры учитель должен регулировать ее ход, контролировать соблюдение правил и исполнять роль арбитра при возникновении спорных ситуаций. Авторитет мастера должен быть непререкаем [23, с.37].

В зависимости от требований игры, учитель может играть индивидуальную роль или находиться вне игры. Его основная задача поддерживать динамичность событий. С другой стороны, нельзя допускать,

чтобы отдельная команда или игрок устраивали сильный прессинг, когда основная масса игроков не выдерживает жесткого темпа игры. В этих случаях необходимо установить причину накладок и восстановить нормальный ход событий, введя новые игровые факторы или организовав силовое вмешательство. Необходим постоянный контроль над соблюдением правил. Любое их нарушение должно немедленно и действенно караться. За особо грубые или систематические нарушения возможно удаление игрока из игры. Естественно, необходимо соразмерять допущенное нарушение и налагаемое наказание. Последним этапом проведения ролевой игры является её анализ. Учитель остро чувствует настроение класса и понимает, насколько успешно прошла игра. Однако это не может представить полноценной картины, поскольку в большинстве случаев игра - это коллективное настроение. Учителю, однако, необходимо понять настроение каждого отдельно взятого ученика, чтобы сделать выводы для проведения последующих игр, с учётом индивидуальных способностей каждого. А потому очень важно, несмотря на вечную нехватку времени, провести этот этап - он залог эффективности всей игровой деятельности на уроках и развития методического мастерства учителя [10, с.173].

Лучше всего проводить полный анализ спустя некоторое время после окончания игры, когда утихнут эмоции. Организаторы игры должны рассказать игрокам о своем первоначальном замысле, объяснить те или иные действия, предпринятые координаторами и мастерами, дать свою оценку прошедшей игры. Игроки в свою очередь должны проанализировать ход игры в целом и свои действия в ней, а также организацию игры. После этого можно детально проработать ключевые моменты игры, найти ответы на вопрос: «Почему возникла та или иная ситуация, к чему она привела?». Вот тут как раз важно получить информацию от возможно большего количества игроков, чтобы воссоздать как можно более полную картину. Если ведущие обладают достаточным опытом, они должны, аргументировано объяснить объективные причины возникновения той или иной ситуации. Все это способствует накоплению опыта у игроков и повышению уровня и культуры игры в целом. Даже если игра, по общему мнению, не удалась, нельзя допустить, чтобы анализ ее свелся к разбору взаимных обид или просто к критике действий ведущих. Необходим спокойный и детальный разбор организации и проведения игры с учетом всех факторов.

## 2.3 Методика организации и проведения деловых игр в технологическом образовании

 Можно выделить следующие приемы и подходы к использованию деловой игры: игра выступает как модель реальных событий и ситуаций, исход которых известен или используется как модель возможных в будущем, прогнозируя возможный исход моделируемых событий в действительности. Поскольку в литературе нет единства по вопросам о сущности деловой игры и методики ее конструирования, то нет и общепринятого представления о структуре игры, хотя многие структурные элементы являются общими при разных подходах. Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет её структуру. Итак, деловая игра - это форма активности ученика, которая протекает в ограниченном пространстве и времени, как действия с предметом, имеющим непосредственное значение в его обыденной жизни, преследующие цель изменения переживаний «Я» по отношению к этому предмету [3, с.34]. Учебные деловые игры, как и все другие виды игр, имеют свою структуру. Эту структуру можно описать следующими понятиями: Проспект деловой игры — в нём раскрывается концепция игры, её общее содержание, условия применения, т.е. говорится о том, зачем необходимо её проведение, какие отношения и люди моделируются в данной игре, на какую аудиторию она рассчитана и т.п. Сюда входят:

1. сценарий - в котором даётся характеристика объекта деловой игры, устанавливаются и обосновываются роли, устанавливаются правила;
2. игровая обстановка - отражает принципиальные решения по формам взаимодействия игроков в процессе проведения игры (с использованием дополнительной литературы, документов и т.п.);
3. регламент - заранее обозначенное, конкретное время проведения, как всей игры, так и отдельных её этапов описанных в сценарии. Для проведения игры назначается (выбирается) руководитель игры. В учебных деловых играх им может быть учитель, в функциональные обязанности которого входит подготовка необходимых документов и материалов, обеспечение игровой обстановки, распределение обязанностей между другими участниками игры, определение и сообщение им правил взаимодействия в процессе игры и во время подготовки к ней. Затем формируются игровые команды и распределяются роли между игроками. Число команд и игроков зависит как от характера и содержания игры (соответственно сценарию), так и от возможностей обеспечения каждой команды необходимыми материалами игры. Если к игрокам предъявляются конкретные требования (например, уровень компетенции), то их подбор ведётся с помощью специальных методик (чаще всего тестов). При необходимости устанавливается возможность совмещения игроками нескольких ролей или исполнение одной роли несколькими игроками [1, с.27].

Важное значение при проведении деловых игр имеет определение начального уровня подготовки игроков, а также допустимость участия в конкретной игре учеников с разным уровнем знаний, умений и навыков. Это особенно важно при создании малых групп в соответствии со сценарием игры, поэтому особое значение приобретает исследование уровня компетентности игроков во владении игровым предметом. В деловых играх в обязательном порядке должна существовать группа экспертов - людей наиболее компетентных в предмете игры. При необходимости проводится предварительное обучение экспертной группы с учётом вида и объёма предстоящей игры (чаще всего, учащимся рекомендуют дополнительные литературные источники, обеспечивающие при их использовании необходимую компетентность экспертов). Кроме этого, для проведения деловых игр, желательно создание счётной группы (поскольку большинство деловых игр носят соревновательный характер). В большинстве случаев, счётные группы создаются из числа наблюдающих игру. Протоколы для записи счёта должны быть заранее согласованы с руководителем игры и экспертами. Ещё одна немаловажная деталь. Для создания игровой ситуации необходимы специальные люди (т.н. мартышки), которые должны заниматься созданием всякого рода «помех» и случайных ситуаций, что, в большинстве случаев, служит основанием для принятия тех или иных решений участниками игры. При отборе «мартышек» руководителю необходимо ориентироваться на качества нестандартности мышления своих учеников.

Игровые мотивы участников в принятии игровых решений и осуществлении игровых действий являются очень важными для успешного проведения всей игры в целом. Создание игровых мотивов - одна из важнейших задач руководителя игры. Игровая роль - чаще всего отражение какой-то реальной социальной роли или положения участника в структуре уже существующих игровых отношений. Время пребывания каждого участника игры в определённой роли определяется задачами обучения, которые решаются в данной игре и регулируются руководителем игры в зависимости от её результатов. Вход в деловую игру обеспечивается определёнными исходными данными о предмете игры, причём их реалистичность для учебной деловой игры совсем не обязательна. В исторических деловых играх достаточна правдоподобность исходных данных и сведений по предмету игры, при этом участники игры или её руководитель могут менять исходные данные по ходу действия. Выходом учебной деловой игры являются те результаты, которые преследовались при её проведении: для учащихся - это новый опыт переживания возможностей своего «Я»; для руководителя игры - накопленный опыт организации игровой деятельности и материалы, которые могут стать основой следующего тура игры или для разработки новой. Последовательность действий участников деловой игры определяется областью возможных решений, т.е. возможными свойствами предмета игры. Катализатором деловых игр обычно выступает руководитель, который определяет время, следит за соблюдением регламента и темпа игры. Стимулы к игре должны иметь все её участники, для учащихся такой стимул общеизвестен - отметки по учебному предмету. Деловая игра «Работа над проектом» является одним из самых перспективных видов деятельности учащихся по овладению оперативными знаниями в процессе социализации. Проект побуждает учащегося проявить интеллектуальные способности, нравственные и коммуникативные качества, демонстрировать высокий уровень владения знаниями и общеучебными умениями, целеполагание, способность к самообразованию и самоорганизации. В процессе проекта учащиеся синтезируют знания в ходе их поиска, интегрируют информацию смежных дисциплин, ищут более эффективные пути решения задач проекта, общаются друг с другом. Совместная деятельность реально демонстрирует широкие возможности сотрудничества, в ходе которого учащиеся ставят цели, определяют оптимальные средства их достижения, распределяют обязанности, всесторонне проявляют компетентность личности. Проектная деятельность наглядно демонстрирует возможности моно - и полипредметного, индивидуального и группового проектов [11, с.40]. Существуют разные типы проектов, но в школе применяется только один - учебно-познавательный. Учебно-познавательный проект - это ограниченное во времени, целенаправленное изменение определенной системы знаний на основе конкретных требований к качеству результатов, четкой организации, самостоятельного поиска решения проблемы учащимися. За определенное время (от одного урока до 2-3 мес.) учащиеся решают познавательную, исследовательскую либо другую задачу. Необходимо получить новые знания в ходе решения учебно-познавательной проблемы [20, с.32].

Методика проектной деятельности включает в себя:

1. Выбор проблемы, обоснование практической значимости ее результата.
2. Определение цели и поэтапных задач.
3. Определение масштабов работы, средств и методов достижения цели, рамки интеграции с другими предметами, предполагаемые сложности, сроки, разделение всей работы на этапы.
4. Формулировка гипотезы, идеи реализации.
5. Выбор исполнителя или команды для осуществления проекта. Распределение обязанностей на каждом из этапов проекта при всеобщем равноправии участников. Мотивация участников.
6. Планируя проект, необходимо продумать его общую модель и ее структуру. (Модель - это условный образ, схема конечного результата проекта).
7. Выбрать двух учащихся, отвечающих за информационное обеспечение проекта - выпуск бюллетеней.

Обозначить основные принципы оформления, периодичность выпуска. Проект разрабатывается по инициативе учащихся, но тема может быть предложена учителем. Тема для всего класса может быть одна, но пути ее реализации в каждой группе будут разные. Возможно одновременное выполнение учащимися в классе разных проектов. Проект следует сделать значимым для ближайшего и опосредованного окружения учащихся. Работа по проекту носит исследовательский характер, моделирует работу в научной лаборатории и поэтому необходимо разработать аппарат исследования, обосновать его. Проект педагогически значим, то есть учащиеся в процессе его осуществления приобретают новые знания, строят новые отношения, овладевают общеучебными умениями; он заранее спланирован, сконструирован совместными усилиями учителя и учащихся, в то же время, по мере его развертывания, допускается гибкость и изменения. Этапы проектирования:

1) исходный: разработка основных идей, констатация изученности проблемы, сбор и анализ данных, обоснование актуализации, формулирование гипотезы (предположение о результатах и путях их достижения);

2) этап разработки: выбор исполнителя (одного или нескольких), формирование команды, распределение обязанностей, планирование работы, разработка содержания этапов, определение форм и методов управления и контроля, коррекция со стороны педагога; 3. этап реализации проекта: интегрирование и аккумулирование всей информации с учетом темы, цели. Подготовка наглядно-графического материала, разработка аудио-видео ряда проекта. Контроль и коррекция промежуточных результатов, соотнесение их с целью, руководство, координация работы учащихся; 4. завершение проекта: представление и защита проекта в классе, на конференции, внутришкольной параллели и т.д. Сопоставление первоначальных целей и результатов исследования. Оценка и подведение итогов. Расформирование команды. Обсуждение результатов проекта, какие познавательные и нравственные находки были приобретены.

 Таким образом, на основании вышеизложенного, мы можем сделать следующие выводы:

1. На уроках технологии целесообразно применение игровых технологий; как правило, наиболее эффективно используются ролевые и деловые игры.

2. Игра должна основываться на свободном творчестве и самодеятельности учащихся.

3. Игра должна быть доступной; цели игры - достижимыми; а оформление красочным, разнообразным.

4. Обязательный элемент каждой игры - её эмоциональность (игра должна вызывать удовольствие, веселое настроение).

5. Обязателен момент соревнования между командами или отдельными участниками игры (это всегда приводит к повышению самоконтроля учащихся, к четкому соблюдению установленных правил).

6. Конец игры должен быть результативным, четким, кратким по времени, ярким, эмоциональным (в таких играх завоевание победы для выигрыша - очень сильный мотив, побуждающий ученика к деятельности).

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя результаты исследования, можно сделать следующие вывод, что игровые технологии являются одним из видов педагогических технологий, методом обучения в которых является игра. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. Применение игровых технологий позволяет формировать познавательную активность и саморегуляцию, и развивать внимание и память, создает условия для становления абстрактного мышления. В игре осваиваются игровые роли, школьники обогащают свой социальный опыт, учатся адаптироваться в незнакомых ситуациях.

Кроме того, игра вызывает у школьника живой интерес к предмету, позволяет развивать индивидуальные способности каждого ученика. Ценность игры определяется не по тому, какую реакцию она вызовет со стороны детей, а по эффективности в разрешении той или иной задачи применительно к каждому ученику. Таким образом, цель - определение особенностей использования игровых технологий воспитательной деятельности в процессе технологического образования - достигнута; задачи реализованы:

1. Научно-методическая литература по теме исследования быда изучена;
2. Был сделан анализ опыта использования игровых технологий в технологическом образование;
3. Рассмотрены различные возможности практического применения игровых технологий в технологическом образование.

# СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Бабанский Ю.Н. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. М., П., 1985. 208 с.
2. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М., П., 1989. 190 с.
3. Бордовская Н.В., Реан А.А. Педагогика. П., СПб., 2000. 209 с.
4. Волков И.П. Педагогические технологии. М., П.,1990. 381 с.
5. Гессен С.И. Основы педагогики введение в прикладную философию. М., МПА, 1995. 267 с.
6. Деркач А.А., Щербак С.Ф. Педагогическая эвристика: Искусство овладения иностранным языком. М., МПА, 1991. 224 с.
7. Еременко М.И. Развитие ключевых компетентностей старшеклассника в условиях имитационного моделирования жизненных ситуаций. В., П., 2006. 64 с.
8. Занько С.Ф., Тюников Ю.С., Тюнникова С.М. Игра и учение: теория, практика и перспективы игрового общения: М., П., 1992. 236 с.
9. Ильина Т.А., «Педагогика». М., П., 1984. 496 с.
10. Короткова М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. М.,МПА, 2001. 342 с.
11. Крюкова Е.А. Личностно-развивающие образовательные технологии: природа, проектирование, реализация. В., П., 1999. 195 с.
12. Лихачев Б.Т. Педагогика: курс лекций. Учебное пособие. М., П., 1992. 528 с.
13. Монахов В.М. Технологические основы проектирования и конструирования учебного процесса. М., СПб, 1995. 152 с.
14. Озеркова И.А. Ролевые игры как технологии самовоспитания //Школьные технологии. 2000. № 1. С. 67.
15. Кукушкина В.С. Педагогические технологии Р.,РП, 2002. 336 с.
16. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. М., РПА,1996. 270 с.
17. Прутченков А.С. Возможности игровой технологии: понятия и термины //Педагогика. 1999. №3. С. 121-126.
18. Прутченков А.С. Учимся и учим, играя. М., МПА, 1997. 320 с.
19. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. П СПб., 2000. 712 с.
20. Сигов Б.К. Игра. Современная западная философия: Словарь. М., МПА, 1991. 201 с.
21. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., МПА, 1998. 321 с.
22. Усманова С.Х. Применение игровых технологий на различных этапах урока информатики [Электронный ресурс] // Интернет и образование.- 2008,№2. Режим доступа:http://www.openclass.ru/io/2/igrovye (дата обращения 12.05.2018).
23. Чуракова Р.Г. Моделирование педагогических ситуаций в ролевых играх //Преподавание истории в школе.1997. №3.С.120.
24. Шайхетдинова Л.Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельноси учащихся [Электронный ресурс] // Фестиваль педагогических идей.-2003,№3. Режим доступа:http://festival.1september.ru/ 4(1)2003 /4.html (дата обращения 12.05.2018).
25. Шепель В.М. Особенности педагогической технологии. М., ЮНИТИ, 1994. 194 с.
26. Эльконин Д. Б. Психология игры. М., МПА, 1978. 269 с.

# ПРИЛОЖЕНИЕ А

Ролевая игра на уроке технологии «Я предприниматель»

Цели:

* формирование технологической грамотности, культуры общения;
* развитие способности самостоятельно решать творческие задачи, экологического и экономического подхода к труду.

Задачи:

* введение нового материала;
* систематизация и совершенствование знаний;
* применение полученных знаний и умений в несколько измененной ситуации.

Ход игры.

Параллельно с технологией изготовления швейных изделий, изучением свойств ткани, способов и видов обработки материалов мы создаем производственную сферу.

Теоретическая часть урока проходит в виде круглого стола – «совет».

1. Планирование. Бизнес-план, бизнес-проект.

Бизнес-проект представляет собой генеральный замысел, общую идею, позволяющую достичь желаемой цели. На уроке поступает заказ (от учителя, учеников) на изготовление мягкой игрушки. Детям дается задание: найти выкройки мягких игрушек, придумать оформление, подобрать материалы.

На основании проекта составляется план действий выполнения процедур, составляющих бизнес-операции.

2. Бизнес-план - это программа предпринимательских операций – может быть долгосрочный, краткосрочный и т. д.; направлен на ожидаемую прибыль, повышения статуса, имиджа, престижа. Открываем заседание круглого стола – «совет», где выбирается название данной «фирмы изготовителя» – «Я предприниматель» и распределяются обязанности.

Менеджер - управляющий, который будет следить за всеми процессами и специалистами. Он же ведет заседание.

Технолог рассматривает все принесенные детьми выкройки, выбирается самая интересная. Технологи рассказывают новый материал в виде сообщений о свойствах тканей, о видах материалов, учитель помогает им в этом, знакомит с особенностями изготовления мягких игрушек. Разбираем поэтапно изготовление выбранной игрушки.

Назначаются ответственные «работники» на каждом этапе.

Далее выбираются:

Техник по безопасным приемам работы на каждом технологическом этапе изготовления изделия.

Техник по санитарно-гигиеническим правилам - вспоминает и рассказывает о санитарно-гигиенических правилах. Выбирает ответственных дежурных в мастерской. Следит за теми, кто нарушает порядок.

3. Маркетинг. Деятельность, связанная с рынком (сбыт произведенного продукта).

Ф. Котлер: «Маркетинг-вид человеческой деятельности, направленной на удовлетворение нужд и потребностей посредством обмена». Цель—изучение потребностей и спроса, организация производства, реклама товаров, завоевание рынка сбыта, вытеснение конкурентов, расширение продаж.

Чтобы наш продукт соответствовал эстетическим и вкусовым требованиям и был на вид презентабельным, нам потребуются дизайнеры.

Дизайнеры рассказывают о оформлении мягких игрушек

Администратор мастерской следит за порядком и дисциплиной.

Экономист составляет список материалов, их стоимость, подсчитывает стоимость всей игрушки (всевозможные риски).

Технолог-составитель следит за количеством материалов, последовательностью их использования.

Материалы необходимые для изготовления игрушки:

1. искусственный мех 0,20 на0,35 = 0,07м.

2. нитки 1,5 катушки.

3. тесьма 20см.

4. ветошь (для набивки) 150гр.

Дети добавляют свои предложения.

Данное распределение обязанностей формирует сплоченность коллектива при достижении единой цели, ответственность за свои должностные обязанности, коммуникативные отношения, микроклимат, достижение лучших профессиональных результатов.

Дети, практически, работают в системе самоуправления, лучше усваивают технологические процессы, новый материал и одновременно знакомятся с основами производства.

Позиция педагога: сотрудничество, поощрение инициативы, педагогическая поддержка в развитии творческих способностей и подведении итогов конечных целей.

Подведение итогов.

Менеджер за круглым столом заслушивает отчет каждого “специалиста (ребенка) обсуждение в коллективе качество исполнения своих должностных обязанностей. Рассмотрение ошибок.

4. Мотивация - деятельность по активизации людей, направленная на увеличение эффективности труда и достижение определенной конечной цели.

5. Контроль - полная и качественная оценка и учет результатов.

Выставляются оценки за работу на уроке. Объявляются лучшие работники, и те, кому нужно на следующем уроке постараться.

Учитель дает возможность самоуправления в учебном процессе. Дети готовят сообщения по теоретической части, ищут новые выкройки, дизайнерские решения, как можно больше работают самостоятельно при поддержке учителя, каждый знает свои обязанности на любом этапе технологического процесса и сам процесс.

# ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Деловая игра на уроке технологии «Дизайнер»

Цели :

* формировать у учащихся познавательный интерес, пространственное воображение;
* развивать творческие, эстетические способности на основе разработки декоративно-прикладного изделия по собственному замыслу;
* воспитывать трудолюбие, бережливость, аккуратность, целеустремленность.

Задачи:

 освоение основ культуры созидательного труда в поиске оригинального решения при разработке декоративного изделия.

Ход игры.

1-й этап-подготовительный

1. Учитель за 1-2 минуты объясняет цели. Задачи, правила игры и безопасности выполнения сборочных работ макетов, работы с ножницами и другими инструментами, с клеем, красками.

2. Учитель назначает экспертную группу из числа учеников по желанию.

3. Учитель по желанию формирует несколько рабочих звеньев (от 1 до 3 человек), раздает творческим звеньям задания:

1) разработать декоративную игрушку;

2) разработать декоративные изделия быта;

3) разработать декоративные предметы интерьера и игрушки;

4) разработать декоративные изделия для оформления своей комнаты

Учитель напоминает ученикам, что существует определенная технология выполнения работ, которую они должны соблюдать в процессе макетирования.

4. Экспертная группа получает ведомость критериев оценивания «дизайнеров» за выполнение эскизов, макетов, новое дизайнерское решение, рекламное решение своей разработки, цветовое оформление, устные ответы.

2-й этап – практический.

1. Ученики - «дизайнеры» знакомятся с рабочим местом и наличием соответствующих материалов и инструментов; рекламируют практические навыки по оказанию услуг среди своих учащихся.

Реклама: «Вы хотите видеть свою комнату красивой, современной, с декоративным оформлением - обращайтесь к опытным профессионалам, и вы будете приятно удивлены нашим образцами!» Дизайнеры принимают заказы (от учеников своего класса), записывают пожелания «клиентов».

6. «Дизайнеры» приступают к обдумыванию и выполнению эскизов и макетов интерьера. Одно звено приступает к разработке декоративного изделия быта (подставка для салфеток; подставка под ножи; поднос для кофе и чая); второе звено разрабатывает декоративную игрушку (попугай, Ванька-встанька, Буратино).

7. Учитель наблюдает за деятельностью «дизайнеров», при необходимости консультирует слабые звенья и отдельных учащихся по конструированию макета или декоративному оформлению интерьера или изделия; дает указания по соблюдению правил техники безопасности и организации рабочего места.

8. Экспертная группа наблюдает за работой «дизайнеров», ставит в оценочную ведомость необходимые баллы: за организацию рабочего места; правильность применения инструментов, материалов; подбор гаммы красок, декоративное сочетание формы и цвета; объемно-пространственное строение, соотношение пропорции; масштабности в природе; соблюдение правил безопасности; устные ответы; рекламирование своей услуги.

9. Учитель объявляет «дизайнерам», что игра заканчивается через 5 минут, тем самым напоминая, что практическая часть завершается.

Ученики проверяют свои работы, находят мелкие ошибки и устраняют их.

10. Учитель объявляет об окончании игры и просит учащихся уложить готовые изделия на правый край рабочего места для проверки.

3-й этап - проверочно-оценочный.

11. Экспертная группа вместе с учителем и другими учениками проверяют выполненные работы, уделяя внимание качеству и соблюдению технологического процесса выполняемых работ. Затем выставляются баллы.

12. Учитель предлагает «дизайнерам» убрать рабочие места, а инструменты, материалы положить в определённые места.

13. Экспертная группа подсчитывает полученные каждым участником баллы.

4-й этап - заключительный.

14. Учитель вместе с экспертной группой подводит итоги игры, оценивая участников по количеству набранных ими баллов:

5 баллов - изделие макета собрано правильно с применением соответствующих инструментов; имеется качество декоративного оформления изделия при помощи красок и других материалов; эскизные работы интерьеров отличаются анализом формы, оригинальными элементами, целостностью композиции и перспективы; нет отклонений в организации рабочего места; соблюдены правила безопасности.

4 балла - изделие макета собрано правильно с применением соответствующих инструментов; есть незначительные несоответствия в форме, подборе красок, сочетании отделочных материалов; есть отклонения в организации рабочего места; соблюдались правила безопасности.

3 балла - при сборке макета были допущены ошибки; неправильный подбор деталей, материалов и их соединений; эскизы декоративного оформления интерьеров комнаты не имеют качества, нет соответствия в подборе красок и материалов, заметны следы пятен при помощи учителя ошибки были устранены; в организации рабочего места допущены ошибки; ученик соблюдал правила безопасности.

15. Учитель объявляет полученные учащимися баллы, оценки за урок, отмечает лучших, лидеров, вручает призы (это могут быть, например, авторучка, техническая игрушка, краски и т.д.).

16. Домашнее задание: подумать и ответить, как бы вы могли оформить свою кухню и наполнить ее декоративными элементами.

17. Учитель организует уборку учащимися рабочих мест, назначает дежурных. Все материалы, инструменты и другое учащиеся убирают в методический шкаф.

Ожидаемые результаты игры

* Самостоятельный поиск дизайнерского решения в разработке эскизов бытовых изделий, игрушек, декоративных элементов по оформлению комнаты.
* Самостоятельное объединение учеников в творческие звенья.
* Творческая работа звеньев по поиску вариантов оформления своей комнаты, декоративного оформления игрушек и изделий быта.
* .Творческий поиск целостности композиции и перспективы в своих рисунках.
* Самостоятельный поиск материалов для декоративных изделий.
* Получение информации об истории ремесел региона с помощью информационных технологий.
* Знакомство с профессией дизайнера декоративно-прикладного творчества.