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**

**МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЛАСТИ «ТЕХНОЛОГИЯ»**

Работу выполнила Ю.В. Собкина

 (подпись, дата)

Факультет педагогики, психологии и коммуникативистики курс 3

Направление 44.03.05 Педагогическое образование

профиль Технологическое образование. Экономика

Научный руководитель

доц., канд. пед. наук А.А. Ушаков

 (подпись, дата)

Нормоконтролер

доц., канд. пед. наук А.Г. Хентонен

 (подпись, дата)

Краснодар 2018

СОДЕРЖАНИЕ

Введение...................................................................................................................31 Теоретические основы игры как средства воспитания.....................................6

 1.1 Основные понятия теории игровой деятельности.....................................6

 1.2 Классификация и функции игры…..............................................................9

 1.3 Условия эффективности игры как средства обучения и воспитания.....15

2 Опыт использования игровой деятельности в образовательной области «Технология» ....................................................................................................19

 2.1 Игра как метод активного обучения и воспитания на уроках

 технологии и во внеклассной работе........................................................19

 2.2 Методика подготовки и проведения воспитательных игр в образовательной области «Технология» ................................................22

 2.3 Методические рекомендации по использованию игр в технологическом образовании.................................................................................................26

Заключение.............................................................................................................29

Список использованных источников...................................................................31

Приложение А Общие викторины и игры для уроков технологии ……......…34

Приложение Б Дидактические игры. Практическая работа с материалами на

 уроках технологии. Организация работы. Разметка.

 Раскрой…………………………………………………………..37

ВВЕДЕНИЕ

Обучение в школе направлено на передачу детям определенного объема знаний и навыков. Но традиционное классно- урочное обучение в школе может стать монотонным и однообразным. Монотонность - одна из основных причин снижения мотивации к учению. Учитель привык преодолевать сопротивление учеников. Нормальным считается учиться "через не хочу", естественно желание, чтобы урок поскорее закончился. Отделенный от учителя этой баррикадой, ребенок и с одноклассниками не всегда привык сотрудничать.

Шанс изменить сложившуюся ситуацию дает игра. Но не игра ради игры, где ребенок пассивен, где он является не субъектом игрового действия, а объектом развлечения, а игра ради ученья.

Педагоги должны понимать, что в игре ребенок накапливает знания, развивает способности, формирует познавательные интересы. Именно поэтому, наверно, игра в истории развития педагогических систем была связана с образовательными задачами. Развивались игры, приспособленные к тому, чтобы обучать детей речи, счету, письму. Например, в педагогике Фребеля игра давала детям представление о форме, величине, цвете предметов, в системе О.Декроли, например, игры использовались как образовательное средство. Исследования Л.С. Выготского, П.Я. Гальперина, А.Н. Леонтьева, А.Р. Лурия и других свидетельствуют, что закономерности формирования умственных действий на материале школьного обучения обнаруживаются в игровой деятельности детей.

Еще К.Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд учащихся для того, чтобы процесс познания был более продуктивным. В ходе игры учащиеся незаметно для себя выполняют различные упражнения, где им самим приходится сравнивать, выполнять арифметические действия, тренироваться в устном

счете, решать задачи, мастерить. А также он советовал сделать серьезный учебный труд детей по возможности занимательным и этим облегчить его.

Позднее выдающиеся советские педагоги Н.К.Крупская и А.С.Макаренко указывали, что игра - это потребность детского организма. Игра ставит учащихся в условие поиска, пробуждает интерес к победе, следовательно, дети стремятся быть быстрыми, находчивыми, четко выполняют задания, соблюдая правила игры.

Ценнейшим качеством дидактических игр является их возможность индивидуализировать работу на уроке, обеспечивать задания, посильные каждому ученику, с учетом его умственных возможностей и физического развития, и максимально развивать способности каждого ученика.

В настоящее время недостаточно хорошо изучены условия эффективности применения на практике дидактических игр и занимательного материала на уроках в целом и на уроках технологии в частности.

Согласно всего перечисленного можно определить цели исследования, выделить объект и предмет исследования, наметить задачи исследования.

*Объектом* исследования выступает учебно- воспитательный процесс на уроках технологии и во внеклассной работе.

*Предмет исследования –* игра как средство обучения и воспитания в образовательной области «Технология».

*Цель исследования***:** выявление особенностей организации и проведения воспитательных игр на уроках технологии и во внеурочное время.

*Гипотеза исследования:* разнообразие игр, проводимых на уроках, оказывает воспитательное влияние на школьников, если:

– игра соответствует возрастным особенностям школьников;

– присутствует достаточная мотивация для учащихся.

*Задачи для достижения цели:*

– проанализировать психолого- педагогическую литературу и определить сущность игровой деятельности, ее функции и условия эффективности;

– выявить особенности и опыт использования игр в технологическом образовании;

– сформулировать методические рекомендации по использованию игр на уроках технологии и во внеурочное время.

1 Теоретические основы игры как средства воспитания

1.1 Теоретические основы игры как средства воспитания

Игра является инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет учащихся волноваться и переживать.

В игре развиваются творческие, мыслительные способности ребёнка, предполагается принятие решения: как поступить, что сказать.

Игра позволяет поддерживать работоспособность каждого в течение урока, снимает утомляемость, восполняет дефицит общения. Игра на уроке – один из способов разнообразия применяемых приёмов обучения. Она развивает умственную и волевую активность учащихся. Быстрый темп, в котором проводится игра, заставляет их быть внимательнее, тренирует память, развивает речь, вызывает необходимость высказывания. Игра, кроме того, способствует созданию естественных коммуникативных ситуаций. В игре все равны, она посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности заданий – всё это даёт возможность ребятам преодолеть стеснительность, благотворно сказывается на результатах обучения.

Педагоги и психологи выделили ряд общих положений:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей;
2. деятельности детей различных возрастов.
3. Игра детей – самая свободная форма их деятельности, осознаётся, изучается окружающий мир, раскрывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения;
4. Игра – первая ступень деятельности для школьника, нормативная и равноправная деятельность сверстников;
5. Дети играются, потому что развиваются, и развиваются потому, что играются;
6. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество;
7. Игра – основная сфера общения детей, в ней решаются трудности межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.
8. Чем старше и более развиты дети, тем требовательнее они к предметам
9. Игры, тем больше сходства ищут с реальностью.

Игра – явление многогранное, её можно разглядывать как необыкновенную форму существования жизнедеятельности коллектива, который важен для ребёнка. В нём развивается чувство долга и ответственности, рвение к взаимопомощи, солидарности, привычка подчинять личные интересы интересам коллектива. Мировоззрение коллектива сверстников, оценка коллективом поступков и поведения ребёнка для него важны.

Внедрение развивающих игр и упражнений на уроках способствует развитию познавательных интересов, мыслительных действий и положительной мотивации к обучению школьников.

Внедрение развивающих игр и упражнений на уроках является неотъемлемой частью учебного процесса.

Учёба в школе занимает огромное место в жизни ребёнка. В этом

возрасте появляются новейшие мотивы учения, связанные с осознанием жизненной перспективы, собственного места в будущем, профессиональных целей, идеала. Знания получают необыкновенную значимость.

В познавательной деятельности восприятие неразрывно связано со вниманием. Внимание младшего школьника отличается непроизвольностью, неустойчивостью, оно легко переключается и отвлекается.

Внимание младшего школьника становится более устойчивым в том случае, если, размышляя об увиденном, он одновременно выполняет действие (например, ребёнок должен взять в руки предмет, нарисовать его, поиграть с ним и т.д.).

Игра – это средство самовоспитания личности ребёнка, поэтому она закрепляет у детей полезные умения и привычки, сформировывает волевые черты характера, тренирует память, выдержку, внимание.

Ценность игры заключается и в том, что она владеет большими возможностями для формирования детского коллектива, позволяет создавать детям любые формы общения.

Необходимыми играми в учебно-воспитательном процессе являются дидактические, ролевые, подвижные. Они индивидуальны и требуют личного подхода к каждому ребёнку.

Игра как процесс имеет свои структурные элементы и педагогические требования. При выборе игры нужно учесть возраст играющих, выбор помещения для игр, особенности в объяснении игры, распределение ролей, роль учителя. Педагог использует игру в учебной деятельности и во внеклассной работе.

Какое же значение имеет игра? В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлёкшись, дети не

замечают, что учатся, познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагают все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

1. В качестве самостоятельных технологий для усвоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
2. Как элемент более обширной технологии;
3. В качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
4. Как технология внеклассной работы.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимся в форме игровой задачи;
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры;
3. Учебный материал используется в качестве её средства;
4. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

1.2 Классификация и функции игры.

Каждый вид игры выполняет определённые функции:

1. Дидактические игры – одно из средств познавательной деятельности школьника с нарушением интеллекта. Дидактические игры развивают наблюдательность, внимание, память, мышление, речь, повышают эффективность обучения.

2. В сюжетно- ролевых играх дети при помощи взятых на себя ролей воспроизводят жизнь взрослых людей, их взаимоотношения, их деятельность. В ходе игры ученик познаёт мир и усваивает общественный опыт. Воспитывается стремление к учению, умение и желание трудиться, а также моральные качества, обогащается речевой запас.

3. Театрализованные игры – это разновидность сюжетно- ролевых игр, однако они развиваются по заранее подготовленному сценарию, в основе которого – содержание сказки, рассказа. Эти игры требуют от педагога режиссирования, а от ребёнка – проговаривания реплик.

4. Подвижные игры служат средством коррекции моторных нарушений, т.к. большинство таких детей имеют двигательные нарушения.

5. Для детей с нарушением интеллекта конструктивные игры служат средством развития восприятия формы, объёма, размеров различных предметов. В ходе конструктивных игр ребят развивается пространственная ориентация, а также мелкая моторика.

Игра – понятие многогранное. Игра сейчас встаёт в строй самых насущных потребностей человека. Без неё невозможно нормальное развитие мозга и тела. Понять природу игры, её поразительный воспитательный потенциал – это понять природу счастливого детства. Детские игры воспитывают и развивают в ребёнке всё, что составляет богатство человеческой личности.

Игра – главная сфера общения детей; в ней расширяются проблемы межличностных отношений, совместимости, партнёрства, дружбы, товарищества. В игре познаётся и приобретается социальный опыт, взаимоотношения людей. Игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению, являясь отражённой моделью поведения, проявления и развития сложных самоорганизующих систем, и практикой творческих решений, предпочтений, выборов свободного поведения ребёнка, сферой неповторимой человеческой активности.

Поскольку детская игра – явление универсальное и дети в играх копируют окружающую жизнь, её функции разнообразны.

*Наиболее важные функции игры:*

1. Обучающая функция позволяет решить конкретные задачи воспитания и обучения, которые направлены на усвоение определённого программного материала и правил, которым должны следовать играющие. Важны обучающие игры также для нравственно-эстетического воспитания детей;
2. Развивающая функция заключается в развитии ребёнка, коррекции того, что в ней заложено и проявлено;
3. Воспитательная функция помогает выявить индивидуальные особенности детей. Позволяет устранить нежелательные проявления в характере своих воспитанников;
4. Коммуникативная функция состоит в развитии потребности обмениваться со сверстниками знаниями, умениями в процессе игр, общаться с ними и устанавливать на этой основе дружеские взаимоотношения, проявлять речевую активность;
5. Развлекательная функция способствует повышению эмоционально-положительного тонуса, развитию двигательной активности, питает ум ребёнка неожиданными и яркими впечатлениями, создаёт благоприятную почву для установления эмоционального контакта между взрослым и ребёнком;
6. Психологическая функция состоит в развитии творческих способностей детей;
7. Релаксационная функция заключается в восстановлении физических и духовных сил ребёнка.

Д.Б. Эльконин выделил следующие функции игровой деятельности:

* средство развития мотивационно- потребностной сферы;
* средство познания;
* средство развития умственных действий;
* средство развития произвольного поведения.

Выделяются и такие функции игры, как обучающая, развивающая, релаксационная, психологическая, воспитательная.

Имея такое разнообразие функций, игра заслуживает того, чтобы её включали в учебный и во внеучебные процессы, ибо она хранит и передаёт по наследству огромную гамму духовных, эмоциональных ценностей человеческих проявлений.

Для успешного обучения и воспитания необходимо пробудить интерес к учебным занятиям, мобилизовать внимание и переключение с одного вида деятельности на другой, активизировать деятельность через игры (познавательные, сюжетно- ролевые, подвижные, конструктивные и др.). Несмотря на такое разнообразие игр, практически любая игра носит познавательный характер. Особое внимание хочется обратить на вид игры, ориентированный на обучение.

В научной литературе игры детей дошкольного и младшего школьного возраста принято называть дидактическими или познавательными, игры детей старшего возраста – интеллектуальными.

Понятие «познавательные» распространяется практически на все типы детских игр. Термин «дидактические» (от греч. «поучение») правомерен по отношению к играм, целенаправленно включаемым в раздел дидактики (теории и методики обучения). Такие определения, как «обучающие», «учебные», «предметные» (имеются в виду игры по учебным предметам – математические, исторические, географические, биологические и другие), входят в понятие «дидактические».

Таким образом, учебно- познавательная игра позволяет заложить в обучение предметный и социальный контексты, важные для будущей трудовой деятельности детей. В играх данного типа моделируются адекватные по сравнению с обычным обучением условия формирования личности, необходимые для профессиональной деятельности в будущем.

### *Выделяется три класса игр.*

* + 1. Самостоятельные игры (игра-экспериментирование, сюжетно-отобразительные, сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные);
		2. Игры, возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с образовательной и воспитательной целями (игры обучающие: дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные; досуговые игры: игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные, празднично-карнавальные, театрально-постановочные);
		3. Игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса (народные), которые могут возникать по инициативе как взрослого, так и более старших детей: традиционные, или народные (исторически они лежат в основе многих игр, относящихся к обучающим и досуговым).

Еще одну классификацию детским играм дал О.С. Газман. Он выделяет подвижные игры, сюжетно-ролевые игры, компьютерные игры, дидактические игры, игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы.

На наш взгляд, наиболее развернутой и подробной является классификация игр С.А. Шмакова. За основу он взял человеческую деятельность и выделил следующие виды игр:

1. Физические и психологические игры и тренинги:

* двигательные (спортивные, подвижные, моторные);
* экстатические;
* экспромтные игры и развлечения;
* лечебные игры (игротерапия).

2. Интеллектуально-творческие игры:

* предметные забавы;
* сюжетно-интеллектуальные игры;
* дидактические игры (учебно-предметные, обучающие, познавательные);
* строительные;
* трудовые;
* технические;
* конструкторские;
* электронные;
* компьютерные;
* игры- автоматы;
* игровые методы обучения.

3. Социальные игры:

* творческие сюжетно-ролевые (подражательные, режиссерские, игры-драматизации, игры-грезы);
* деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные).

Г. Крайгом описаны наиболее типичные детские игры.

– Сенсорные игры. Цель - приобретение сенсорного опыта. Дети рассматривают предметы, играют песком и лепят куличики, плещутся в воде. Благодаря этому дети узнают о свойствах вещей. Развиваются физические и сенсорные возможности ребенка;

– Моторные игры. Цель - осознание своего физического «Я», формирование культуры тела. Дети бегают, прыгают, подолгу могут повторять одни и те же действия. Моторные игры дают эмоциональный заряд, способствуют развитию моторных навыков;

– Игра- возня. Цель - физическое упражнение, разрядка напряжения, обучение управлению эмоциями и чувствами. Дети любят потасовки, драки понарошку, прекрасно понимая разницу между настоящей дракой и дракой понарошку;

– Языковые игры. Цель - структурирование своей жизни с помощью языка, экспериментирование и освоение ритмического строя мелодии языка. Игры со словами позволяют ребенку овладеть грамматикой, пользоваться правилами лингвистики, осваивать смысловые нюансы речи;

– Ролевые игры и имитации. Цель - знакомство с социальными отношениями, нормами и традициями, присущими культуре, в которой живет ребенок, и их освоение. Дети разыгрывают различные роли и ситуации: играют в дочки-матери, копируют родителей, изображают водителя. Они не только имитируют особенности чьего-то поведения, но и фантазируют, достраивают ситуацию в своем воображении.

Перечисленными видами игр не исчерпывается весь спектр игровых методик, однако, как правильно подчеркивается, на практике чаще всего используются именно эти игры, либо в «чистом виде» либо в сочетании с другими видами игр.

1.3 Условия эффективности игры как средства обучения и воспитания

Всякое средство, даже самое совершенное, можно использовать во благо и во вред. И даже благие намерения не обеспечивают полезности применения средств: нужны еще знания и умения использовать средство

соответствующим образом, чтобы его применение приносило безусловную пользу. Точно так же использование игры в воспитании требует соблюдения некоторых правил. Впервые об этих правилах написал Я.А. Коменский в «Законах хорошо организованной школы». Сформулированы они настолько последовательно и обоснованно, что и в наше время представляют не столько исторический, сколько практический интерес:

1. Игры должны быть такого рода, чтобы играющие привыкли смотреть на них как на нечто побочное, а не как на какое-нибудь дело;

2. Игра должна способствовать здоровью тела не менее, чем оживлению духа;

3. Игра не должна грозить опасностью для жизни, здоровья, приличия;

4. Игры должны служить преддверием для вещей серьезных;

5. Игра должна оканчиваться раньше, чем надоест;

6. Игры должны проходить под наблюдением воспитателей.

При строгом соблюдении этих условий игра становится серьезным делом, т.е. развитием здоровья, или отдыхом для ума, или подготовкой для жизненной деятельности, или всем этим одновременно.

 Украшением игры, по Я. Коменскому, являются подвижность тела, жизнерадостность духа, порядок, игра с толком и по правилам, победа доблестью, а не хитростью. Пороками же в игре являются ленивость, вялость, недоброжелательность, заносчивость, крик, коварство. А такие игры, как кости, карты, борьба, кулачный бой, плавание и другие, бесполезные и опасные игры, вообще не должны, считал Я. Коменский, использоваться в воспитании детей.

Ю.В. Геронимус выделил следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса:

* удовольствие от контактов с партнерами по игре;
* удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;
* азарт, от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;
* необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;
* удовлетворение от успеха – промежуточного и окончательного;
* если игра ролевая, то удовольствие от процесса – перевоплощение в роль.

Привлекательность игры заключается в возникновении новых возможностей. Это зависит от типа игры. Очевидно, наиболее привлекательны возможности, соответствующие актуальным потребностям возраста и личности. Проблема игровой мотивации очень важна.

В играх могут быть реализованы следующие потребности:

* наличие собственной деятельности;
* творчество;
* общение;
* власть;потребность в ином;
* самоопределение через ролевое экспериментирование;
* самоопределение через пробы деятельности.

Изучение современной педагогической литературы об игре позволяет сформулировать следующие требования, которые воспитатель, учитель обязательно должны учитывать при организации детей во внеурочное время.

1. Свободное и добровольное включение детей в игру: не навязывание игры, а вовлечение в нее детей;

2. Дети должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила, идею каждой игровой роли;

3. Смысл игровых действий должен совпадать со смыслом и содержанием поведения в реальных ситуациях с тем, чтобы основной смысл игровых действий переносился в реальную жизнедеятельность;

4. В игре дети должны руководствоваться принятыми в обществе нормами нравственности, основанными на гуманизме, общечеловеческих ценностях;

5. В игре не должно унижаться достоинство ее участников, в том числе и проигравших;

6. Игра должна положительно воздействовать на развитие эмоционально-волевой, интеллектуальной и рационально-физической сфер ее участников;

7. Игру нужно организовывать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления инициативы.

8. В подростковых и особенно в старших классах необходимо побуждать учащихся к анализу проведенной игры, к сопоставлению имитации с соответствующей областью реального мира, оказывать помощь в установлении связи содержания игры с содержанием практической жизненной деятельности или с содержанием учебного курса. Результатом обсуждения игры может быть пересмотр ее содержания, правил и др.

9. Игры не должны быть излишне (откровенно) воспитательными и излишне дидактическими: их содержание не должно быть навязчиво назидательным и не должно содержать слишком много информации (дат, имен, правил, формул).

10. Не следует вовлекать детей в излишне азартные игры, в игры на деньги и вещи, в опасные для здоровья и жизни, в игры-сорняки (содержащие в своих правилах и действиях нарушения общепринятых норм морали).

Естественно, это лишь некоторые, наиболее общие требования. Для отдельных видов игр формулируются свои принципы и для каждой игры разрабатываются свои правила. Например, Ч. Куписевич в книге «Основы общей дидактики» (М., 1986) достаточно подробно описывает принципы дискуссии, в том числе и такие: участник должен понимать, что нельзя говорить долго, следует взвешивать свои слова, произносить их обдуманно, выступление должно быть предметным, нельзя бравировать независимостью своего мышления или руководствоваться желанием угодить кому- либо и др.

2 Опыт использования игровой деятельности в образовательной области «Технология»

2.1 Игра как метод активного обучения и воспитания на уроках технологии и во внеклассной работе

Ребенка привлекает в игре не обучающая задача, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть. Однако, если участник игры не овладеет знаниями, умственными операциями, которые определены обучающей задачей, он не сможет успешно выполнить игровые действия, добиться результата.

Возможность обучать детей посредством активной интересной для них деятельности – отличительная особенность дидактических игр. Главный интерес представляет не обучающая задача, а игровые действия – для детей раннего и младшего дошкольного возраста, и решение игровой задачи, выигрыш – для детей старшего дошкольного возраста.

Традиция широкого использования дидактических игр в целях воспитания и обучения детей, сложившаяся в народной педагогике, получила свое развитие в трудах ученых и в практической деятельности многих педагогов. По существу, в каждой педагогической системе игры занимали и занимают особое место.

Основная особенность дидактических игр определена их названием: это игры обучающие. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения детей. Но для играющих детей воспитательно- образовательное значение дидактической игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия, правила.

Эти игры способствуют развитию познавательной деятельности, интеллектуальных операций, представляющих собой основу обучения. Для дидактических игр характерно наличие задачи учебного характера – обучающей задачи. Приведу примеры обучающих задач: формировать умение сравнивать предметы по внешним признакам, расположению в пространстве («Что изменилось», парные картинки), развивать глазомер и координацию мелких движений («Поймай рыбку», «Летающие колпачки»). Обучающая задача реализуется с помощью игровых действий, которые выполняют дети.

Ребенка привлекает в игре не обучающая задача, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть. Однако, если участник игры не овладеет знаниями, умственными операциями, которые определены обучающей задачей, он не сможет успешно выполнить игровые действия, добиться результата.

Возможность обучать детей посредством активной интересной для них деятельности – отличительная особенность дидактических игр. Главный интерес представляет не обучающая задача, а игровые действия – для детей раннего и младшего дошкольного возраста, и решение игровой задачи, выигрыш – для детей старшего дошкольного возраста.

Традиция широкого использования дидактических игр в целях воспитания и обучения детей, сложившаяся в народной педагогике, получила свое развитие в трудах ученых и в практической деятельности многих педагогов. По существу, в каждой педагогической системе игры занимали и занимают особое место.

Главное уважение к личности ученика, не убить интереса к работе, а наоборот стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах. Конфуций писал: «Учитель и ученик растут вместе».

Идея использования элементов игры с целью активизации познавательной деятельности не нова. Так, выдающийся немецкий педагог Ф. Фребель считал, что развивать фантазию ребенка младшего возраста можно с помощью использования простого игрового материала. Он рассматривал игру ребенка как «зеркало жизни» и «свободное проявление внутреннего мира». «Дары» Фребеля – шар, куб, цилиндр – дидактическое средство, с помощью которого дитя устанавливает связь между внутренним и внешним миром.

Целью игрового обучения является обеспечение личностно-деятельностного характера усвоения знаний и умений, познавательной активности, направленной на поиск, обработку и усвоение информации, вовлечение учащихся в творческую деятельность. Это уроки-соревнования, конкурсы, викторины и т.п. Но следует ответить на вопрос, в какой мере в учебной деятельности возможна игра? Определить место, направленность и форму проведения игровых уроков. Практика показала, что учителю необходимо хорошо потрудиться, чтобы игровой урок был не только интересен, но и полезен учащимся. Он не должен быть единичным и случайным в учебно-воспитательном процессе.

Игровые формы уроков позволяют расти как ученикам, так и учителю. Игра является любимой формой работы учащихся на уроке. Лучше усваиваются те темы, в которых использовались игры. В процессе игровой деятельности учащиеся имеют возможность практического применения умений и навыков, полученных на уроках. Технология игровых форм обучения легко воспринимается и ее можно применять любым учителям-предметникам. У каждой науки, учебного предмета есть своя занимательная сторона, есть большое количество игр и игровых форм. Есть игры литературные, лингвистические, математические. Есть игры по истории, зоологии, физике, химии, ботанике, географии. Есть игры, включающие познавательные элементы нескольких учебных предметов (межпредметные связи).

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

Игра удовлетворяет многие потребности ребенка: потребность выплеснуть накопившуюся энергию, развлечься, испытать наслаждение от самого процесса игры, насытить свое любопытство, исследовать окружающий мир, выразить свои желания. На уроках технологии игровые методы использовать нужно, так как игровая ситуация помогает снять чувство усталости, усиливает непроизвольное запоминание, в игре ярче и полнее раскрываются способности детей, их индивидуальность. Использование при изучении технологии игровых ситуаций способствует повышению у школьников интереса к изучаемому материалу, развивает память, внимание, наблюдательность, сообразительность, чувство времени, точность, координацию движений, пространственные представления и т.д. Так, например, на уроке по конструированию фартука при проверке знаний и умений можно провести дидактическую игру. Дидактические игры способствуют активизации мыслительной деятельности учащихся, вызывают живой интерес к предмету и помогают усваивать учебный материал. С помощью игры можно привить ученицам стремление пополнить недостающие знания, совершенствовать специальные умения и навыки, необходимые для повышения творческой активности.

2.2 Методика подготовки и проведения воспитательных игр в образовательной области «Технология»

Дидактическая игра содержит как бы два элемента – познавательный и игровой. И очень важно, чтобы ни один из них не был упущен, иначе ее эффективность может быть сведена к нулю. Выбирая игру, обязательно надо стремиться к тому, чтобы она способствовала достижению учебно-воспитательной цели: закреплению и углублению знаний, воспитанию внимания, сообразительности, выдержки. Игра должна быть динамичной, поэтому недопустимы пространные объяснения и обилие замечаний дисциплинарного порядка.

Необходимо хорошо владеть методикой проведения дидактических игр и занимательного материала, четко представлять их цель, соблюдать определенный темп, представляя детям относительно большую самостоятельность. Дидактические игры могут решать разные учебные задачи. Одни игры помогают формировать и отрабатывать у учащихся навыки контроля и самоконтроля. Другие, построенные на материале различной степени трудности, дают возможность осуществлять дифференцированный подход к обучению детей с разным уровнем знаний. Результаты таких игр, в принципе, должны привести к объективной оценке участником игры своих профессиональных качеств, достижений, целей и возможностей, к часто нелицеприятному взгляду на себя со стороны и, естественно, к осознанию путей самосовершенствования.

Рассмотрим, какие игры (типы игр) учитель может использовать.

Игры с правилами, игры- соревнования, совместные игры со сверстниками в работе с импульсивными и недисциплинированными школьниками.

Игры с правилами хороши тем, что в них четко предусмотрены требования к поведению детей. Ребенок вынужден подчиняться этим требованиям (не нарушать правила), если он желает играть и не хочет разрушить игру.

В играх- соревнованиях правила отличаются не только четкостью, понятностью, но и открытостью: выполняет ребенок правила игры или нарушает их — это сразу же замечают другие игроки, что создает наилучшие условия для самостоятельного контроля за собственным поведением и одновременно за выполнением правил. Игры- соревнования — наиболее сильное испытание для импульсивного, нетерпеливого ребенка.

Популярная настольная игра лото, которую можно приспособить для уроков технологии — это пример игры с правилами и одновременно игры-соревнования. Элементарная на первый взгляд, она чрезвычайно полезна для младших школьников с импульсивным поведением. От ребенка здесь потребуется:

– быть внимательным и собранным, чтобы не пропускать у себя на карточке называемые цифры;

– быть сдержанным и не выражать бурно свои эмоции, если объявленная цифра есть;

 – быть терпеливым и не указывать другим игрокам на имеющиеся или пропущенные ими цифры;

– быть выдержанным и не обижаться до слез в случае проигрыша.

Типичным примером в области естественнонаучных дисциплин, в том числе и трудового обучения – технологии, является метод «мозгового штурма», когда группе учащихся, предлагается сыграть в игру особого типа. Условно ее можно назвать дидактической игрой «открой закон». Участникам предлагается вести себя абсолютно раскованно в интеллектуальном смысле, не стесняться высказывать любые, на первый взгляд, «бредовые» идеи по поводу решения заранее заданной проблемы. Ролевые функции в такой ситуации выбираются естественным образом самими участниками в согласии с их темпераментом, авторитетом, социальным положением и привычками.

 Важная составляющая и одновременно индикатор личностного развития школьника — его поведение. Любые нарушения в развитии личности ученика (неадекватная самооценка, слабый самоконтроль, искаженные представления о себе и своих возможностях) закономерно проявляются в его поведении.

В учебной деятельности формирование социально одобряемого, произвольного, поведения происходит в процессе преодоления ребенком трудностей при выполнении усложняющихся учебных заданий (классных и домашних).

 В игровой деятельности — уже хорошо освоенной младшими школьниками — дети легче решают межличностные проблемы, приобретают опыт терпимости, совместимости, партнерства, дружбы, а также навык ориентации в собственных поступках и в поведении других.

В коллективных дидактических играх элементы сотрудничества и ориентация на партнера являются не второстепенной, а необходимой составной частью игрового процесса, важной в труде.

Вот, например, игра «Собери кораблик». Дети играют парами (в паре с конфликтным ребенком желателен уравновешенный или застенчивый сверстник). Играющим предлагается образец: вырезанный из цветной бумаги кораблик. Каждый ребенок должен составить такой же из выданного ему набора фрагментов — «деталей» кораблика. Причем набор составлен так, что, только обменявшись с партнером недостающими деталями, каждый участник игры может точно воспроизвести кораблик. Для усиления игровой мотивации детей предупреждают, что эта игра с секретом, который они должны разгадать, чтобы у них все получилось. То есть игра построена таким образом, что без обращения к партнеру и установления контактов с ним игровое задание не может быть выполнено. Постепенно, путем проб и ошибок, дети приходят к пониманию, что «мы должны с тобой обменяться деталями, и тогда у нас все получится».

Участвуя в подобных играх, прежде упрямые, эгоистичные ребята постепенно осознают, что получить удовлетворение от игры можно только при взаимодействии с партнером. Найденная в игре атмосфера сотрудничества, взаимопонимания становится личностно значимой для ребенка и в дальнейшей жизни.

Если учитель знает коррекционно- развивающие ресурсы каждого типа игр, располагает точной информацией о причинах неконструктивного поведения ребенка, то он может так расставить акценты в сюжетно-ролевой игре, что она будет эффективна не только для детей с демонстративным поведением, но и для всех импульсивных, недисциплинированных, агрессивных и конформных младших школьников.

Длительные совместные игры со сверстниками показаны ребятам. Вхождение ребенка в роль на длительное время способствует становлению его целеустремленности, а необходимость согласовывать свои действия с другими игроками помогает ребенку избавиться от негативных качеств, стать более сосредоточенным и внимательным.

Этими моментами решаются задачи воспитания через труд на уроках труда, так как целью образования является всестороннее развитие личности.

В дидактических играх по трудовому - обучению технологии, в основном сохраняется традиционная структура игр. Для успешного их проведения необходимо заранее подготовить материальную базу. К этому привлекаются и родители учащихся. Так, на первом родительском собрании учитель знакомит родителей с выставкой изделий, которые предстоит выполнить детям в течение четверти. Кроме того, можно провести для родителей мини-урок по одной из выбранных тем, а затем обсудить вопрос о том, какие материалы и инструменты необходимо заранее заготовить для учащихся в предстоящей четверти.

Практика показывает, что разработанные дидактические игры способствуют проведению урока в комфортных условиях. Учащиеся в более короткий срок усваивают трудовые умения, приучаются самостоятельно анализировать образец, составлять план предстоящей работы, совершенствуя конструкции изделий. За счет экономии учебного времени удается выполнять более сложные изделия.

2.3 Методические рекомендации по использованию игр в технологическом образовании.

1. Учителю требуется чётко представлять способы управления познавательной деятельностью учащихся конкретного класса;

2. В содержание учебного материала должна входить совокупность дидактических игр. С этой целью перед началом учебного года учитель в календарно- тематическом планировании предусматривает виды дидактических игр, распределяя их по темам и урокам;

3. Предварительная подготовка содержания и методики проведения игры необходима всегда, чтобы уяснить и выделить цели и задачи конкретного урока с учётом применения дидактических игр, учесть уровень подготовки учеников, их количество и время для проведения игры;

4. Организация игры требует подготовку участников и включает следующие этапы:

– Постановка и объяснение сущности заданий игры. Разъяснение учащимся цели их участия в игре.

– Распределение учащихся по группам, определение содержания их деятельности, разъяснение отдельных поручений как части общей игры.

– Планирование каждым участником игры своих действий.

– Тренировка перед решением игровых ситуаций.

– Выбор и подготовка руководителя игровой ситуации. При этом

учитель полностью сам руководит игрой либо учитель готовит ученика для этого, а в отдельных случаях идёт сочетание руководства учителем с ученическим активом.

Дидактическая игра требует объективных критериев оценки участников и динамичности её проведения. Учителю следует предусмотреть выходы из затруднений учащихся, способы оказания помощи, средства стимулирования по промежуточным моментам.

Участники дидактической игры получают оценки всей работы и рекомендации по совершенствованию знаний и умений.

Учитель анализирует подготовку и проведение дидактической игры на уроке с позиции достижения цели урока.

*Система организации и проведения дидактических игр по трудовому обучению (ДИТО):*

* блок игр направлен на формирование умений учащихся подготавливать свое рабочее место, соблюдать порядок на нем в течение всего урока;
* блок игр направлен на формирование умений учащихся самостоятельно анализировать представленную конструкцию, видеть пути ее совершенствования, определять технологию выполнения, выбирать рациональные трудовые операции, планировать предстоящую работу и сознательно реализовывать ее;
* блок игр направлен на формирование умений учащихся качественно выполнять трудовые операции:
* разметку по шаблону, чертежу, рисунку;
* вырезание заданных фигур, деталей;
* сборку изделий и их оформление.

Дидактическая задача ДИТО адекватна соответствующей цели, содержащейся в программе по трудовому обучению, и конкретизирована задачей данного этапа урока.

Игровые правила включают в себя условия одновременного начала игры, объявления поощрений, выяснение критериев оценки изделия и правил выполнения заданий.

Сюжет игры предполагает осуществление трудовых операций учащимися в рамках игры и их оценивание.

Итог игры подводится на основе подсчета выигранных фишек после выполнения определенных трудовых действий.

Большинство преподавателей с удовлетворением отмечают, что использование дидактических игр на различных этапах урока заметно стимулируют учебный процесс.

При изучении, объясняя материал темы раздела, можно использовать ассоциативную игру «Что на что похоже?». Следующую тему излагать без применения игр или игровых ситуаций. Через определённое время проводим контрольную работу, охватывающую ту и другую изученные темы. Результат проверки контрольной работы показывает, что наиболее полные, точные ответы были даны по вопросам из темы, изложенной с использованием игры.

При проведении игры особое внимание уделяли оценке эмоционального состояния учащихся, которые во многом обеспечивают успешность процесса обучения. Были проведены анкетирование учащихся и анализ их творческих работ по впечатлениям от проведённых дидактических игр.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра – самостоятельная деятельность, в которой дети впервые вступают в общение со сверстниками. Их объединяет единая цель, совместные усилия к ее достижению, общие интересы и переживания.

Игра — наиболее освоенная школьниками деятельность. В ней они черпают образцы для решения новых жизненных задач, возникших в познании, в труде, в творчестве. Поэтому опора на игру — это важнейший путь включения детей в учебную работу без психологических сдвигов и перегрузок. Вся детская деятельность синкретична, т. е. в известной степени слитна, неразделима. И это единство возникает благодаря воображаемой, условной ситуации, в которой происходит процесс детского творчества. Игра как бы синтезирует познавательную, трудовую и творческую активность. Любое новое занятие или умение, приобретённое в школе, побуждает его к действию с ним. Характер же этого действия игровой, наиболее понятный для детей из их прежнего опыта.

Игра – явление многогранное, ее можно рассматривать как особую форму существования всех без исключения сторон жизнедеятельности коллектива. Столь же много оттенков появляется с игрой в педагогическом руководстве воспитательным процессом.

В игре ребёнок полностью раскрывается и материал, который ему нужно усвоить, становится интереснее и легче. В процессе игры педагоги учат детей быть добрее, слушать других людей, уважать чужое мнение, стремиться к знаниям — к постижению нового. Это всё так необходимо во взрослой жизни.

С помощью игры учителям легче войти в контакт с учениками, установить с ними хорошие отношения, научить их уважать друг друга.

С. А. Шмаков в качестве концептуальной идеи полагает, что в игре дети делают всё как бы втроём: их разум, их подсознание, их фантазия — всё это участвует в игровом самовыражении растущего человека. В игре выявляется потребность ребёнка в саморазвитии. Игра, по мнению Шмакова, является, с одной стороны, моделью, образцом жизни, а с другой — источником веселья, бодрости, радости, мажорного тонуса жизни. Воспитательное значение игры, её всесторонние влияние на развитие ребёнка трудно переоценить.

Игра имеет значение и для формирования дружного детского коллектива, и для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду, и для исправлений некоторых отклонений в поведение отдельных детей, и ещё для многого другого. Если дети в коллективе будут обладать всеми этими качествами, то процесс обучения пойдёт интереснее, быстрее, качественнее. Не нужно будет детей заставлять что-то делать, учить, им это будет самим интересно, они станут стремиться к знаниям.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Ушинский К.Д. Человек как предмет воспитания. М.: Просвещение, 1960. 164 с.
2. Кроль В.М. Психология и педагогика: Учебное пособие. М.: Высшая школа,2004. 412 с.
3. Щукина Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. М.: Просвещение, 1987. 194 с.
4. Аникеева Н.П. «Воспитание игрой.» Книга для учителя. М.: Просвещение, 1987. 160 с.
5. Бабанский Ю.К. Методы обучения в современной общеобразовательной школе. М.: Просвещение. 1985. 256 с.
6. Занков Л.Е. Наглядности и активизация учащихся в обучении. М.: Просвещение, 1960. 164 с.
7. Ильин В.С. Проблема воспитания потребности в знаниях у школьников. Ростов на Дону, 1971. 86 с.
8. Букичева О. Дидактические игры и дети //Учитель. 2006. №6. 62 с.
9. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. М., Педагогика, 1975. 110с.
10. Шмаков С.А. Игра и дети. М: Знание, 1968. 64с.
11. Манвелов О.Н. Манвелов С.Г. Основы конструирования урока. Армавир, 1993. 96 с.
12. Телеева Е.В., Залесова Н.В. Педагогические технологии. Учебное пособие. Шадринск, 2007. 90с.
13. Шибанов А.А. Трудовое обучение и воспитание в школе. М.: Просвещение, 1989. 312 с.
14. Фридман Л.Н. Наглядность и моделирование в обучении. М.: Просвещение, 1984. 122 с.
15. Кукушин В.С. Теория и методика обучения. Ростов на Дону: Феникс, 2005. 476 с.
16. Гин А.А. Приемы педагогической техники. Харьковская гуманитарно-педагогическая академия, г. Харьков, Украина, 2009. 23 стр.
17. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. М.: НИИ школьных технологий, 2006. 816 с.
18. Смирнов В.И. Общая педагогика. Учебное пособие. М.: Логос, 2002. 304 с.
19. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1997. 304 с.
20. Шмаков С.А. Игра и дети. М.: Знание, 1999. 256 с.
21. Никитин Б. П. Развивающие игры. М.: Педагогика, 2000. 367 с.
22. Сиденко А. Игровой подход в обучении. 2000. С. 134.
23. Байкова Л. А., Гребенкина Л. К., Еремкина О. В. Методика воспитательной работы. М.: ИНФРА-М, 2002. 435 с.
24. Бабанский К.С. Методические основы оптимизации учебно-

воспитательного процесса. М.: Педагогика, 1995. 435 с.

1. Ерошенков И.Н. Культурно-воспитательная деятельность среди детей и подростков. М.: Гуманитарно-издательский центр Владос, 2004. 221 с.
2. Минскин Е.М. «От игры к знаниям»: пособие для учителей. М.:

 Просвещение, 1982г. 145 с.

1. Николенко Л.А. «Игры в педагогическом процессе. Методические

рекомендации». Псков, 1997г. 134 с.

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: кн. для учителя. М.: Просвещение, 2001. 126 с.
2. Букатов В.М. Я иду на урок: Хрестоматия игровых приемов обучения: книга для учителя. М.: Первое сентября, 2002. 187 с.
3. Буланов Н.Н. Игра как средство воспитания в условиях личностно-ориентированного образования. [электронный источник] // URL: https://infourok.ru/igra-kak-sredstvo-vospitaniya-526065.html (дата обращения 05.05.2018).
4. Гайкова Э.Н. Игра как метод обучения и воспитания. [электронный источник] // URL: https://infourok.ru/doklad-po-teme-igra-kak-metod-obucheniya-i-vospitaniya-849361.html (дата обращения 06.05.2018).
5. Родионова О.М. Игра как средство воспитания во внеурочное время. [электронный источник] // URL: https://www.ronl.ru/kursovyye-raboty/pedagogika/302059/ (дата обращения 06.05.2018).
6. Маленкова Л.И. Теория и методика воспитания. [электронный источник] //URL: https://studfiles.net/preview/5183100/page:33/ (дата обращения 07.05.2018).

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Общие викторины и игры для уроков технологии.

Ход проведения: детям были даны карточки с нижеприведёнными упражнениями. На их выполнение даётся 20минут. Жюри проверяет работы и определяет победителя, которому вручается медаль.

1. Сгруппируй слова по смыслу.

А) 0,7; обтачать; шов; ширина;

Б) утюжить, проутюжильник, вода, изделие.

Подбери подходящий по значению термин.

 пояс карман

обтачать притачать подшить обтачать

 стачать притачать

Выбери слова, относящиеся к теме «Изготовление юбки»

Бретели, пояс, карман, задняя половинка, нагрудник.

Исключи лишнее, объясни почему.

1. Разутюжить, приутюжить, подшить, заутюжить;
2. Сметать, приметать, наметать, отутюжить;
3. Стачать, пришить, обтачать, притачать;

2. Слова наоборот.

Цель: развивать у детей способность производить мыслительные операции анализа и синтеза.

Ход проведения: детям говорится, что им сейчас будут зачитываться слова, и они должны в уме переставить буквы наоборот и тут же записать в тетрадь получившийся результат.

Набор слов: шов – вош Ножницы – ыцинжон

 Игла – алги Сметать – ьтатемс

Суп – пус Одежда – аджедо

Ткань – ьнакт Швейная машина – анишам яанйевш

Ответы детей проверяются и тот, кто допустил меньше ошибок, награждается аплодисментами.

Цель: развивать логическое мышление, способность анализировать и умение выявлять закономерности.

3. Четыре прямые. Ход проведения: на доске зарисовывается расположение точек. Необходимо перечеркнуть все точки четырьмя прямыми линиями не отрывая руки.

 Рисунок 1.

4. Сосчитайте. Ход проведения: на доске зарисовывается фигура. Необходимо сосчитать, сколько треугольников в фигуре?

 Рисунок 2.

5. Разруби подкову. Ход проведения: детям даётся задание «разрубить» подкову «топором» на 6 частей, не перемещая частей после удара. Каждый рисует подкову и пробует её «разрубить» на листочке.

6. Сколько кошек? Ход проведения: детям зачитываются задания. Тот, кто знает правильный ответ, поднимает руку. Если он отвечает неправильно, то может ответить другой желающий.

Задание: в комнате 4 угла. В каждом углу сидит кошка. Напротив каждой кошки по 3 кошки, на хвосте у каждой кошке по 1 кошке. Сколько всего кошек в комнате.

7. Делёж. Ход проведения: детям зачитываются задания. Тот, кто знает правильный ответ, поднимает руку. Если он отвечает неправильно, то может ответить другой желающий.

Задание: как разделить 5 яблок между пятью лицами так, чтобы каждый получил по яблоку и 1 яблоко осталось в корзине?

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Дидактические игры «Практическая работа с материалами на уроках технологии. Организация работы. Разметка. Раскрой»

Дидактическая задача: формировать умение организовывать рабочее место.

Правила игры. С включением музыки раздается команда «Начали!». Водящий определенного ряда раздает инструменты и материалы каждому игроку. После выполнения задания водящий поднимает синий флажок. Игрок не имеет права прикасаться к предметам, пока водящий не положит их на стол, после этого он должен разложить все предметы на условные места. Выигрывает тот ряд учащихся, водящий которого первым раздаст все предметы, а игроки за это же время выполнят свое задание. На выполнение действий отводится 5-7 минут.

Сюжет игры.

- Дети, сначала нам нужно определить водящих. Предлагаю сегодня быть водящими тем учащимся, которые сидят слева за вторыми партами. (Дети выходят.) Посмотрите, пожалуйста, что лежит в ваших поддонах, и подумайте, какие предметы вы раздадите первыми, а какие потом. Остальные учащиеся должны подумать, куда они положат полученные предметы. Игра начнется по моей команде.

Водящие раздают инструменты и материалы. Каждый решает свою задачу: кто-то вначале раздает ножницы, кто-то бумагу. Учащиеся раскладывают предметы на свои места. Окончившие раздачу водящие берут со стола учителя синий флажок.

Итог игры.

- У нас уже есть победителя, опустим в копилку этого ряда красную фишку. Как вы думаете, почему этот ряд победил? (Ответы учащихся.)

Таким образом, вводя в урок дидактическую игру, можно за короткий срок приучить учащихся иметь все необходимое для работы под рукой, содержать в чистоте рабочее место.

Дидактическая задача: формирование умения анализировать представленную конструкцию и определять технологию ее выполнения.

Правила игры. Каждой команде предоставляется возможность ответить на одинаковое количество вопросов. За правильный ответ — красная фишка в копилку ряда.

 Сюжет игры.

- Дети, я приглашаю вас принять участие в новом соревновании, которое поможет вам разобраться в конструкции изделия и определить технологию его выполнения. Вам предстоит ответить на вопросы, правильный ответ оценивается одной красной фишкой, дополнение — двумя.

Итак, что это? (Учитель демонстрирует небольшой шарик.) Верно, это украшение на елку — ребристый шар. (Обращается к водящим.) Возьмите с моего стола шары, рассмотрите их с игроками команды и ответьте на вопросы: из чего сделан шар? Может ли он быть другого цвета? Что можно сказать о его размерах? Из скольких деталей он состоит?

Дети рассматривают изделия. По мере того как дети отвечают на вопросы, учитель опускает в копилки красные фишки.

Итог игры.

- Подсчитав количество заработанных фишек, их оказалось поровну у каждого ряда игроков. Значит, проигравших нет.

 Следующая игра называется «Продолжи речь». Она поможет нам узнать технологию выполнения изделия. За правильное описание демонстрируемых трудовых действий присуждается красная фишка. Вам поможет инструкционная карта. Я буду показывать, а вы комментируйте мои действия. Для того чтобы сделать елочный шар, я беру... (Учитель показывает цветную бумагу.) Затем я...

Игра продолжается.

- Для того чтобы определить победителя в данной игре, надо быстро составить план предстоящей работы. За правильное составление плана — красная фишка.

Итог игры:

- Подсчитав количество красных фишек, мы пришли к выводу, что счет один — один, проигравших вновь нет. Благодаря игре мы разобрались не только в конструкции изделия, но и в том, как его сделать. Игры II блока направлены на формирование у учащихся умения анализировать образец, разбираться в его конструкции, составлять план работы. Каждый ученик получает возможность самостоятельно прийти к определенному выводу.

Дидактическая задача: определить тот вид операции, который предстоит выполнить (разметка, вырезание, склеивание и т.п.). Проиллюстрируем это на примерах.

Сюжет игры.

- Дети, прежде чем сделать аппликацию, вы должны заготовить детали по шаблону. Наша игра называется «Волшебный шаблон». Красную фишку получит тот, кто правильно обведет шаблон. А что значит правильно? Левой рукой надо плотно прижать шаблон: обводить карандашом, зажатым в правой руке, начинать движение «из-под» руки, а заканчивать «под рукой». Линия карандаша должна быть одинарной. Приготовились, начали!

Для формирования у учащихся умения правильно работать с клеем и ножницами проводятся игры «Клей-невидимка», «Ножницы-художницы». Правила этих игр предусматривают, кроме общих указаний начала игры, специальную инструкцию пользования данными предметами. Причем эти выводы дети проговаривают сами, а учитель их только обобщает.

Например:

- Как вы думаете, почему игра называется «Клей-невидимка»? Верно, ведь поделка должна быть чистой, то есть правильно склеенной. Для этого клей наносится тонким слоем на обратную сторону детали.