

Описание инклюзивной образовательной практики/педагогической технологии

Игровые технологии на уроках профессионально-трудового обучения в классах УО (ИН)

Болонина Т.П., учитель биологии, профессионально-трудового обучения (сельскохозяйственный труд) первой квалификационной технологии

Коррекция мыслительной деятельности учащихся на уроках профессионально-трудового обучения играет решающую роль в предупреждении нарушений умственного развития и реализуется различными формами и методами. Главными психическими качествами личности в процессе обучения являются: внимание, восприятие, память и мышление. Особенности и недостатки перечисленных качеств у детей с нарушением интеллекта очень детально изучены психологами (Е.М. Кудрявцева, К.И. Вересотская, М.М. Нудельман, Г.Е. Сухарева, А.Р. Лурия, В.Г. Петрова).



В экспериментальных исследованиях психологов было показано, что если дети во время изучения нового материала не только зрительно наблюдают за предметами, но и производят с ними различные действия, то повышается качество запоминания и мышления.

Ярко выраженной особенностью высшей нервной деятельности у детей с нарушением интеллекта является то, что они в большей мере руководствуются наглядным восприятием, чем словесной инструкцией, и что последняя недостаточно помогает им ориентироваться в новой сложной обстановке.



Очевидно, что процесс обучения в первую очередь зависит от психических качеств обучаемого, поэтому в практике своей работы я стараюсь непрерывно совершенствовать приёмы активизации и привлечения внимания к изучаемому материалу. Использование игровых моментов на уроках профессионально-трудового обучения оказывает большое влияние на формирование целостного восприятия учащимися изучаемого материала, способствует развитию памяти, речи, тактильно-двигательному восприятию, пониманию теории через игровую деятельность.

В настоящее время особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Это говорит о том, что принцип активности

ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим



понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой

педагогической технологии.

Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Именно их я использую на уроках профессионально-трудового обучения.

Девиз моей педагогической деятельности: « Учение без принуждения ». Задача - сделать процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Я систематически совершенствую и углубляю знания по теории и методике преподаваемого мной предмета, обновляю методическую литературу, стараюсь использовать новые технологии в своей работе.

Игровое обучение имеет глубокие исторические корни. Всем известно насколько игра многогранна. Она обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает и даёт отдых. Но исторически одна из первых её задач — обучение.

Не вызывает сомнения, что игра практически с первых моментов своего возникновения выступает как одна из форм обучения, являясь способом воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения и (или) выработки необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей. Ещё в древних Афинах (VI-IV века до н. э.) практику организованного воспитания и обучения пронизывали приемы сравнения и сопоставления, обеспечиваемые пафосом соревнований (агонистики). Дети, подростки, юноши постоянно состязались в гимнастике, танцах, музыке, словесных спорах. С оттачиванием ими своих лучших качеств были связаны их ученические самопроявления в самоутверждении и самопознании.



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

I. 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.

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 лично ориентированы. Выигрывает та личность, которая была более оригинальна, сумела представить себя в новой роли, убедила большинство в правоте своих воззрений.

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 воздействуют на условия, в которых действуют, также они активно взаимодействуют с традиционными методами проведения занятий. При этом система развивается, расширяются её границы.

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».



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. Существует множество классификаций игр, в данном исследовании особо выделена классификационная модель по структурным элементам урока: игры для изучения нового материала, игры для закрепления, игры для проверки знаний, обобщающие игры, релаксационные игры - паузы. Игры являются ценным средством воспитания умственной активности детей, активизируют психические процессы, но только в том случае, если проводит ее толковый организатор.

2. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность на уроках технологии используется в качестве элементов урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля). Наиболее целесообразно ее применение на уроках по закреплению, систематизации или повторению материала.

3. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые позволяют активизировать познавательную деятельность учащихся. При планировании игры дидактическая цель превращается в игровую задачу, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется как средства для игры, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, а успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Разумно и уместно используя подобного рода уроки наряду с традиционными формами стараюсь увлечь детей и тем самым создать почву для лучшего восприятия большого и сложного материала.

Я убедилась, что на таких уроках ученики работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания (ученики это понимают и стараются лучше подготовиться к уроку). После каждого подобного урока я слышу от детей фразу: « Давайте ещё поиграем», что свидетельствует об успешности урока.

Игровые технологии я использую не только в 5-6-ых классах, но и на любой ступени обучения. Конечно же, в старших классах подготовка такого урока потребует от учителя больших затрат времени. Но это оправдывается результативностью урока.

Требования к уроку с использованием игровых технологий.

- 1.Помнить о том что содержание урока рождает его форму , а не наоборот;
Нельзя в заранее подготовленную форму вставить любое содержание- форма может не выдержать, и урок развалиться;
- 2.для каждой игры необходимо создать соответствующее настроение;
- 3.верить в интенсивность происходящего и «играть» на полном серьёзе;
- 4.создание на уроке доброжелательной и жизнерадостной атмосферы;



5.способствовать использованию знаний в новой ситуации.

Для реализации данной технологии необходимы материально-технические условия (компьютер, принтер, цветная бумага, бумага.)

При осуществлении данной технологии используются методические средства.

В работе по технологии игровых форм обучения может использоваться разнообразный **спектр средств обучения:**

- а) работа с учебником;
- б) использование аппарата учебника;
- в) иллюстрации учебного пособия: учебные фильмы, диафильмы, диапозитивы, художественные альбомы и открытки;
- д) тексты художественных произведений;
- е) творческие работы самих учащихся.

Игровые формы обучения как никакая другая технология способствует использованию различных **способов мотивации:**

1. *Мотивы общения:*

- а) Учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.
- б) В игре, при решении коллективных задач, используются разные возможности учащихся. Дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных со товарищей.
- в) Совместные эмоциональные переживания во время игры способствует укреплению межличностных отношений.

2. *Моральные мотивы:*

В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

3. *Познавательные мотивы:*

- а) Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).
- б) В игре команды или отдельные учащиеся изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера.

в) Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностные значения. Учащиеся примеряют социальные маски, погружаются в историческую обстановку и ощущают себя частью изучаемого исторического процесса.

г) Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).

д) Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет.

10.

Профессионально важные качества педагога в отношении игровой деятельности детей:

- умение наблюдать игру, анализировать её, оценивать уровень развития игровой деятельности; планировать приемы направленные на её развитие;

- обогащать впечатления детей с целью развития их игр;

- обращать внимание детей на такие впечатления их жизни, которые могут послужить сюжетом хорошей игры;

- уметь организовывать начало игры;

- широко использовать косвенные методы руководства игрой, активизирующие психические процессы ребенка, его опыт, проблемные игровые ситуации (вопросы, советы, напоминания) и др.;

- создавать благоприятные условия для перехода игры на более высокий уровень;

- уметь самому включаться в игру на главных или второстепенных ролях, устанавливать игровые отношения с детьми;

- уметь обучать игре прямыми способами (показ, объяснения);

- регулировать взаимоотношения, разрешать конфликты, возникающие в процессе игры, давать яркие игровые роли детям с низким социометрическим статусом, включать в игровую деятельность застенчивых, неуверенных, малоактивных детей;

- предлагать с целью развития игры новые роли, игровые ситуации, игровые действия;

- учить детей обсуждать игру.

В.С.Сухомлинский писал: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра- это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий.»

