

ВСЕРОССИЙСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ, 2014 ГОД

Методика и педагогическая практика

Камальдинова Фирдалия Минулловна

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение «Межшкольный учебный комбинат №1» Московского района, г. Казань, Республика Татарстан

СТАТЬЯ

«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА ЗАЩИТЕ ПРОЕКТОВ УЧАЩИХСЯ 5-8 КЛАССОВ»

Среди педагогических средств активизации учебного процесса особое место принадлежит игровому обучению, целенаправленной организации игрового взаимодействия обучающихся. Игра в учебном процессе – это дидактический и социально важный «вид активности» (А. С. Макаренко). Игровое обучение – это определенная концепция соотношения игры, учения и труда в процессе обучения.

Использование игрового взаимодействия учащихся дает возможность созданию условий искусственных ситуаций, вызывая эмоциональное возбуждение, а вместе с тем и положительную мотивацию учебного познания, и концентрацию интеллектуальных усилий. Назначение ролевых игр - ориентирование школьников в жизненных ситуациях, формирование опыта социально ориентированного поведения, понимание мотивов и чувств людей.

Игра является деятельностью, в которой осуществляется учение, во-вторых, содержанием игры является труд, в-третьих, обучение в форме игры высокоэффективно. Деловая игра предполагает воспроизведение некоторой действительности (ее имитацию). Каждый участник решает задачу в соответствии со своей ролью, зная, что его действия отражаются на общих результатах. Это обучение умениям сотрудничества, воспитание



ответственности за качество выполненной работы перед коллективом. В процессе ролевых игр часть функций, выполняемых учителем, передается детям. Это могут быть контрольные, организационные и другие функции, которые выполняют учащиеся-ассистенты, контролеры, докладчики, консультанты, бригадиры и т.д.

При организации игровых уроков нужно помнить, что их главная цель - самостоятельная деятельность учащихся по повторению имеющихся знаний и умений, и добыванию новых. Важно найти оптимальное сочетание игры и обучения.

Роль учителя состоит в том, что он поддерживает установленный порядок, ставит проблему обсуждения, формулирует ее, предлагает вопросы, подбадривает участников, суммирует их высказывания, выявляет разногласия, обращается к мнению меньшинства, включает в работу пассивных учеников.

Учителю приходится при отклонении от темы брать инициативу в свои руки. Следует помнить о том, что надо давать время на обдумывание, избегать двусмысленных вопросов, обращать внимание на каждый ответ, задавать конкретизирующие вопросы.

Для успешного и содержательного протекания игры при ее разработке рекомендуется определить следующие моменты: цель, время, место проведения игры, возраст, роли, задачи, узловые моменты.

Деловые игры «Презентация кафе» и «Идем в поход» используются на защите проектов учащихся 6-8 классов по разделу «Кулинария» предмета «Технология». Достоинством игры «Презентация кафе» является то, что она позволяет создать имитационную модель производственных отношений.

Цели игры «Презентация кафе»: для учителя – рассмотреть и оценить полученные знания, умения учащихся находить выход из проблемных ситуаций; для учащихся – умение найти оригинальные решения, выйти из конфликтной ситуации, выдвинуть и защитить идею.

Предварительный этап практически начинается на первых уроках кулинарии. Согласно календарно-тематическому плану учащиеся получают необходимые знания и умения о пищевой ценности продуктов, технологии приготовления некоторых блюд, их подаче, сервировке стола. Далее дополняют свои знания в ходе разработки проекта.

На подготовительном этапе учитель и учащиеся анализируют собранный материал для выполнения проекта, распределяют роли между учащимися в бригадах, продумывают свои выступления и очередность при защите проекта в ходе игры.

Для игры «Презентация кафе» предлагаются следующие роли: директор, экономист, повар, официант, санитарный врач, поставщик сырья, эколог, инструктор по технике безопасности.

Проведение игры. Учитель: «Две фирмы обратились в банк за кредитом для открытия своего дела. Кому отдать предпочтение? Давайте послушаем представителей этих фирм. Ваша цель доказать, что в выбранной сфере деятельности вы можете преуспеть и принести пользу. Задача каждой фирмы оценить идеи, подготовить вопросы представителям конкурирующей стороны».

Задача учителя активизировать всех участников игры с помощью создания проблемных ситуаций и вопросов, например:

- Какую цель вы преследуете, открывая кафе?
- Какие профессии связаны с обслуживанием населения в общественном питании?
- По каким качествам будете набирать персонал?
- Зачем нужны знания по экономике?
- Какие вопросы экологического характера были вами исследованы?
- Нужны ли знания по безопасным приемам работы людям, не работающим в кафе?
- Стоит ли тратить деньги на рекламу?

- Какая из представленных форм разработки технологии приготовления блюда наиболее удачна и почему?

Эти и другие возможные вопросы появляются в ходе игры. Учащиеся рассказывают о результатах своих разработок, представляют схемы, плакаты, рекламные проспекты.

Игровое действие игры «Идем в поход» имитирует ситуации на природе. Совсем не многие дети мотивируют потребность в общении с природой, говорят о ее красоте, величии, о стремлении наблюдать жизнь природы и оберегать ее. Цели игры: Обобщить и проанализировать проектные работы по теме «Организация обеда в походных условиях»; Формировать ответственное отношение к природной среде, развивать экологическую культуру.

Ход игры. Учитель: «Почему вам нравится бывать на природе? Что вы больше всего любите делать, приходя в природу?»

В игру включаются вопросы:

- Что такое туризм?
- Требования к выбору продуктов?
- Предпочтительная обработка продуктов?
- Какие варианты рационов питания предлагаете?
- Где и как пополнить продуктовые запасы?
- Какие лекарственные препараты могут понадобиться?
- Как приготовить рыбные и другие блюда во время похода?
- Необходимы ли знания по сбору дикорастущих растений и грибов?

В ходе проведения игры повара предлагают различные варианты обедов с условием восполнения потраченной энергии в походных условиях (защита раздела проекта о калорийности продуктов и блюд); экономисты рассказывают об уменьшении суточной нормы продуктов при возникновении непредвиденных обстоятельств. В результате выбирается самый удачный рацион питания.



На этапе подведения итогов суммируются и оцениваются высказанные ответы, выявляются наиболее активные участники. Результативность игры учитель может оценить по ответам на вопросы, например:

- Ясна ли была цель игры, и твоя в ней роль?
- Оправдала ли игра твои ожидания?
- Что запомнилось?
- Твои предложения как сделать игру лучше?

