Тема: «Имитационные игры на уроках технологии»

В основу педагогической деятельности отечественной общеобразовательной школы заложена концепция формирования всесторонне и гармонично развитой творческой личности. Основной задачей общеобразовательного учреждения является улучшение условий организации и проведения учебно-воспитательного процесса с целью повышения качества теоретической и практической подготовки учащихся. Трудовое обучение как учебный предмет является совершенно уникальным образованием. Кругликова Г. И. отмечает: «Технология» - интегрированная образовательная область синтезирующая научные знания из курсов математики, физики, химии, биологии и показывающая их использование в промышленности, энергетике, связи, сельском хозяйстве и других направлениях деятельности человека. … Если школьные общеобразовательные дисциплины, как правило, опираются на базовые науки, излагающие их основы, то всякий труд конкретен. В связи с этим невозможно научить некоему абстрактному труду и тем более нескольким разным направлениям трудовой деятельности, предусмотренной школьными программами. В связи с этим необходимо помнить в первую очередь о том, что любой школьник – это, прежде всего, личность. А личность реализуется в разных видах творческой деятельности, в том числе и трудовой» [3].

Учителя находятся в постоянном поиске новых технологий обучения, направленных на гуманизацию образовательных и воспитательных систем, ориентированных на качественное изменение современного педагогического процесса [1].

Использование активных методов обучения диктуют новые способы структурирования и подачи материала, формы проведения занятий, опроса. Одним из таких способов является применение имитационных игр на уроках технологии. Имитационную технологию обучения чаще всего называют технологией «активного обучения». Ее специфика состоит в моделировании в учебном процессе различного рода отношений и условий реальной жизни. Впервые имитационные игры были применены в 1955 году американской корпорацией «Рэнд корпорейшн» для обучения моряков американского военного флота. Это открыло путь к развитию и применению имитационных технологий в Америке и в нашей стране [5].

С середины 1980-х годов имитационными играми стали интересоваться практические психологи, педагоги, учителя-предметники. Возникли имитационные игры не только экономические и управленческие, но и частные предметные, которые повлияли на создание имитационных технологий. Имитационные технологии включает понятие имитация (от лат. imitatio) подражание кому-нибудь, чему-нибудь, воспроизведение. Ее специфика состоит в моделировании в учебном процессе различного рода отношений и условий реальной жизни.

Использование имитационных технологий в процессе обучения предмету «Технология» превращает общеобразовательное учреждение в школу «жизни», которая обеспечивает ученикам возможность выявлять потребности семьи, школы, общества в той или иной продукции и услугах, оценке имеющихся технических возможностей и экономической целесообразности и т.п.

***Педагогические задачи имитационных технологий:***

-формирование у учащихся целостного представления по изучаемой проблеме;

- приобретение опыта принятия индивидуальных и коллективных решений. Сознательно и творчески выбирать оптимальные способы преобразовательной деятельности из массы альтернативных подходов с учетом ее последствий для природы и общества:

-развитие теоретического и практического мышления; формировать умение мыслить системно и комплексно;

-формирование положительной мотивации и интереса к предмету, развитие коммуникативных способностей школьников;

-создание оптимальных условий осуществления образовательного процесса.

Методы, используемые в имитационной технологии делят на две группы: неигровые имитационные методы и игровые имитационные методы[5].

*К неигровым имитационным методам* относятся:

-ситуационные задачи и упражнения;

-анализ конкретных и случайных технологий;

-игровое проектирование;

-информационный лабиринт;

-групповые дискуссии;

-психодиагностика;

-моделирование конкретных проблем;

-просмотр видеозаписей игр, ситуаций, с обсуждением поведения участников и др.

К *игровым имитационным методам*относятся:

-«инсценировка», «разыгрывание» ситуации в ролях;

-ролевые игры;

-тренинг;

-деловые игры (дидактические);

-креативные интерактивные технологии;

-компьютерные игровые имитационные технологии и др.

***Принципы построения имитационной игры:***

- Принцип наглядности - структура игры и информационная база варианта системы должны быть визуализированы (таблицы, схемы, графики и т.д.).

- Принцип автономности - отдельные сюжеты и эпизоды имитационной модели позволяют игру направить для конкретного состава участников, дают возможность построить учебный курс таким образом, чтобы имитационная игра становилась стержнем изучаемой дисциплины. Реализация этого принципа означает, что отдельные блоки игры могут проводиться самостоятельно, что достигается разработкой нескольких вариантов информационного обеспечения игры [6].

- Принцип «открытости» - отдельные элементы имитационной игры могут входить готовыми блоками в последующие разработки.

- Принцип сбалансированности игровой деятельности – от этого принципа зависит эффективность проведения имитационных игр, так как именно в процессе этой деятельности обеспечивается реализация целей образования. Интенсификация игровой деятельности, ее объем и содержание в каждом отдельном учебном фрагменте зависят от всей совокупности конкретных условий: сложности решаемой проблемы, состава игроков, наличия времени и т.п.

- Принцип насыщения - наличие технических средств для передачи и обработки информации.

- Принцип сбора, систематизации и обобщения экспертной информации - цель проведения имитационной игры в полной мере достигается тогда, когда в составе материала содержится тщательно продуманная и обработанная методика экспертного оценивания.

***Принципы организации и проведения имитационных игр*** [9].

- полное погружение участников игры в игровую ситуацию (необходимо, что бы проведения имитационной игры сопровождалось набором заданий);

- постепенность вхождения участников в игровую ситуацию (первые этапы игры должны быть максимально упрощены, с тем, чтобы ее участники могли легко освоить предлагаемую игровую деятельность и адаптироваться к новым условиям);

- равномерная игровая нагрузка на участников игры (на каждом занятии учащиеся должны получать равные порции новых знаний);

- соревновательность игровых групп (соревнования между игровыми группами повышает ответственность участников при необходимости публичной защиты вырабатываемого в группе решения, повышает мотивацию);

- правдоподобие моделируемой ситуации (игровая деятельность должна быть в значительной мере похожа на реальную).

«В моделирующие игры желательно включать определенные противоречия интересов участников группы – указывает Кругликова И. Н.. - Это позволяет приблизить игровую модель к реальным процессам. В ходе игры участники имеют не все данные для принятия оптимального решения, в их действия вводятся помехи, затрудняющие выполнение задания. Для деловой игры, моделирующей реальную ситуацию, важно побудить каждого участника действовать как в реальной ситуации. Важным является согласование действий участников игры. В отдельных эпизодах может возникнуть ситуация, когда одни участники должны подчинить свои интересы другим для успешной деятельности группы в целом. Необходимо акцентировать вклад каждого участника в текущие и окончательные результаты игры, для этого обязателен промежуточный и рубежный контроль для всех членов игровой группы»[3].

Для успеха имитационной технологии важное значение имеют психологические особенности взаимодействия субъектов обучения. Только при организации определенных условий общения имитационные методы обучения ведут к личностному развитию обучающихся. С этой целью необходимо достигать в системе имитационной технологии обучения таких характеристик общения, как:

-доброжелательность;

-возможность свободного проявления чувств;

-развитие эмпатийных отношений (имитационная технология основана на активном участии обучающихся в творческих коллективных поисках, а это предполагает развитие умения чувствовать другого человека, умения сопереживать;

-использование способов ненасильственного общения (свобода выбора, допущение ошибок при формировании нового знания, приемы доверия);

-развитие умения понимать;

-развитие умений воспринимать ситуации не как хорошие или плохие, а как ситуации требующие размышления, разрешения.

Рассмотрим *конкретные примеры имитационных игр.*

* Имитационная игра «Художественная самодеятельность модельеров» с использованием метода: «Игровое проектирование»

Задание: предлагается сконструировать и смоделировать платье.

Цель: 1) развитие творческого мышления, фантазии и художественного вкуса;

2) формировать умение обосновать тот или иной элемент модели, видеть через частное общее;

3) воспитание чувства индивидуальной ответственности и коллективного взаимодействия

Условие игры: один участник начинает, другой продолжает, затем третий и т. д., то есть каждый участник из трех команд (по 5-6 человек) участвует и вносит один из элементов моделирования.

2-й этап: защита проекта смоделированного платья.

После коллективного обсуждения, в результате которого происходит самоанализ по тесту – алгоритму, выстраивается общее видения работы над созданием платья.

Тест – алгоритм

1. Осознание потребности в данной модели (Кому будет необходима такая вещь?)
2. Какова основная проблема в ее создании? Что необходимо иметь для осуществления работы?
3. Выработка идей и решений (Опиши свои идеи для выработки успешного решения)
4. Планирование и изготовление (Попытайся разбить свою деятельность на этапы: запиши их по порядку, опиши, что ты будешь делать на каждом)
5. Проверка и оценка. (Выполняет ли твой объект то, что должен выполнять? Если бы ты начал заново, какие бы изменения ты внес?)
6. Имитационная игра по теме «Стилевые и цветовые решения в интерьере»

Задание: Вам предстоит в группах выполнить практическую работу. Смысл ее состоит в том, чтобы спроектировать интерьер по заданию. Задание у каждой группы будет свое. Пожалуйста, вытяните свое задание:

1 группа: спроектируйте интерьер комнаты для девушки 15 лет в стиле хай-тек

2 группа: спроектируйте интерьер гостиной в японском стиле для семьи, состоящей из 4-х человек;

3 группа: спроектируйте интерьер столовой в стиле кантри.

На работу Вам отводится 20 минут, после чего каждая группа должна будет защитить свою работу. Работа Вам предстоит творческая, выполняться она может в любой технике: коллаж, рисунок красками, карандашами, аппликация. *(Детям раздается материал о стиле, с которым они самостоятельно работают).*

Приведенные примеры еще раз подчеркивают основные характерные черты имитационной игры на уроках технологии. На уроках соблюдены такие принципы, как:

* Принцип проблемности.

Имитационная технология, в отличие от обучения готовым решениям, основана на групповом (коллективном) решении системы учебных проблем. Именно в процессе их обсуждения, т.е. ситуации коллективной жизнедеятельности, педагог и учащиеся органически, (т.е. с необходимостью и гарантированностью) включаются в учебную деятельность, и обучение становится личностно значимым и развивающим.

Организация коллективной мыслительной деятельности через разрешение проблемных ситуаций не только индуцирует вербальную деятельность, но и включает всю психику человека. Поэтому усвоение новых знаний, умений становится для школьников смыслообразующим моментом личностного развития.

* Принцип личностного взаимодействия.

В традиционном обучении учебная работа чаще всего осуществляется «рядом», без личностного взаимодействия педагога и ученика, ученика - ученика. Организация взаимодействия педагога и учащихся в обучении по имитационной технологии требует вовлеченности участников учебного процесса в совместное «проживание» учебно-познавательных и эмоционально-нравственных ситуаций на основе собственных позиций каждого субъекта обучения. Такое обучение предполагает, что в нем как бы два центра: учитель и ученик.

Эффективность обучения радикально зависит оттого, насколько удаются педагогу процессы психотехнического и диалогового взаимодействия с личностью ребенка. При этом формируются смыслообразующие мотивы познавательной деятельности (потребность в знаниях, познавательный интерес), познание становится для ученика желанным, добровольным, приобретает положительную эмоциональную окрашенность, стимулирует и поддерживает волевые усилия [3].

* Принцип единства развития каждого участника и группы (коллективообразования).

Полноценное развитие каждого ребенка осуществляется не только в процессе парного взаимодействия с педагогом, но и в ходе общения со многими людьми.

* Принцип самообучения на основе рефлексии.

Эта технология ориентирована на индивидуализацию деятельности каждого участника обучения на основе оперативной, регулярной самооценки, самоконтроля, так как коллективная мыследеятельность предоставляет возможность каждому участвовать в обсуждениях в той форме и в той мере, в какой человеку позволяет его развитие: это может быть позиция лидера, «генератора идей», оппонента, слушателя и т.д.

Очень важно побуждение к рефлексии. Каждый берет то, что ему нужно, и столько, сколько он может взять в силу своего созревания. Рефлексия позволяет осознать метод, который привел к результату, способствует систематизации, обобщению конкретных способов деятельности, что открывает возможности для целостного развития личности и самообучения [5].

В целом, необходимо отметить, что применение имитационных игр на уроках Технологии способствует формированию предметных знаний, развитию умений и навыков у учащихся. Кроме того занятия с использованием имитационных технологий вызывают интерес и положительную учебную мотивацию у школьников, что позволит оптимизировать образовательный процесс и положительно повлиять на динамику качества знаний учащихся.

Литература

1. Анисимов, В.В. Формы обучения и организации учебного процесса в школе [Текст] / В.В. Анисимов // Общие основы педагогики: учеб. для вузов. - М.: Просвещение, 2006. - С.118-128.
2. Кругликова, Г. И. Методика преподавания технологии с практикумом [Текст] / Г. И. Кругликова – М.: Издательский центр «Академия», 2004 – 480 с.
3. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст]/ Под ред. Е.С. Полат. – М.: Издательский центр «Академия», 2001 – 210с.
4. Панфилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учебное пособие для студентов высших учебных заведений [Текст] / А.П. Панфилова. - М.: Издательский центр «Академия», 2006 - 386 с.
5. Педагогика: теория, системы, технологии: учебник для студентов высших и средних учебн. заведений [Текст] / Под ред. С.А. Смирнова. М: Издательский центр «Академия», 2007. - 512 с.
6. Поташник, М.М. Управление развитием образовательного процесса [Текст] /М.М. Поташник - М.: Педагогика, 1995 – 300с.
7. Шапарь, В. Б. Практическая психология. Инструментарий [Текст] / В. Б. Шапарь. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2005 -768 с.