

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДИК ПРИ ОСВОЕНИИ ТВОРЧЕСКОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ НА УРОКАХ ОБСЛУЖИВАЮЩЕГО ТРУДА

Денисова Е. Л. (УО «МГПУ им. И. П. Шамякина»)

Научный руководитель – Е. В. Тихонова, канд. пед. наук, доцент

При организации обучения обслуживающему труду в форме творческого проектирования познавательная деятельность осуществляется в условиях максимальной неопределенности и проблемности, обусловленных отсутствием образца решения поставленной задачи, требует включенности всех сфер личности обучаемого в активную преобразовательную деятельность по решению конкретной практической задачи.

Творческое проектирование как метод обучения оказывает активное влияние на разностороннее развитие школьников, способствует активизации их задатков и способностей, создает условия для самоопределения, творческого самовыражения и непрерывного образования, дает возможность доказать учащимся значимость полученных знаний. Вместе с тем, творческое проектирование является достаточно сложным видом деятельности для школьников подросткового возраста. При попытках его использования на уроках мы выявили необходимость использования таких методов работы, которые сами по себе бы вовлекали школьников в активную познавательную деятельность, снижали остроту мелких конфликтов. Этим требованиям отвечают игровые методы обучения. Игра обучает в деятельности, является процессом продуктивным и творческим, выполняющим познавательные, практические, ценностно-ориентировочные функции при воплощении мыслей в модели.

Эксперимент по освоению творческого проектирования в игровой форме, анализ отзывов участников игры в ходе рефлексии позволили выявить преимущества игровых методов в процессе формирования осознанного подхода к выполнению творческого проекта:

- игровая активность формирует ясное, точное понимание проблемы и сути задания;

- игровая задача стимулирует представление замыслов и решений с помощью рисунков, схем, эскизов, чертежей, макетов;

- игровая схема вызывает необходимость действия в соответствии с обобщенным алгоритмом проектирования;

- игровое действие учит планированию конечного результата и представлению его в виде развернутого образа предполагаемого объекта;

- игровая рефлексия активизирует формулирование обоснованной оценки достижения запланированного результата, его анализ по объему и качеству выполненной работы, по новизне, оригинальности, качеству, эстетичности, практической значимости выполненного проекта.