**Использование игровых методов на уроках художественного труда.**

Перед современной школой общество ставит цель по подготовке компетентного выпускника, способного адаптироваться в изменяющихся социально-экономических условиях, творчески решать поставленные перед ним задачи.

Данная проблема может быть успешно решена в том случае, если учитель владеет разнообразными методами и приёмами работы с учащимися, создает урок как произведение педагогического мастерства, создает его для детей и вместе с детьми. Хороший урок имеет свое лицо, своеобразие, которое обеспечивается индивидуальным стилем учителя.

Педагогическая наука и практика предлагают немало различных форм учебной деятельности школьников. Одной из них является игровая технология.

Актуальность дидактических игр для предмета «Художественный труд» ***состоит в том, что они помогают привить молодежи технологическую культуру, развить разносторонние качества личности и способности к осознанному профессиональному самоопределению.***

Позитивное отношение к образовательному процессу***-*** крайне необходимое условие здоровьесбережения. Включение ребёнка в процесс игры служит реализации той поисковой активности, от которой зависит развитие человека, его адаптационный потенциал, способствует достижению цели работы школы - развитию личности учащегося, но и снижает утомление.

Любая личностно-ориентированная технология вправе называться здоровьесберегающей. Игровая технология является таковой потому, что педагог имеет возможность индивидуального подхода к каждому ученику. Игровая ситуация создает возможность школьнику осознать себя личностью, стимулирует самоутверждение, самореализацию эти условия важны для укрепления психического здоровья.

Использование игр в учебном процессе помогает активизировать деятельность ребенка, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому материалу, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения занимательным для ребенка.

Игра, вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества переплеталась с магией, культовым поведением и др.

Игра в учебно-воспитательном процессе призвана решать отдельные сиюминутные задачи, но главное - способствовать при этом развитию личности и сохранению здоровья школьника.

Обычно выделяют следующие классификации игр:

**«Игра предметная** – детская игра с окружающими предметами, в которой ребёнок учится использовать их по прямому назначению.

**Игра ролевая** – совместная групповая игра, в которой дети берут на себя различные социальные роли (матери, отца, воспитателя, врача, ребёнка, ученика и т.п.) в специально создаваемых ими сюжетных условиях.

**Игра символическая**– игра, в которой реальность воспроизводится в виде символов, знаков, а действия выполняются в абстрактной, символической форме.

**Игра сюжетная**– игра, в которой ребёнок воспроизводит сюжеты из реальной жизни людей, рассказов, сказок и т.п.

Игры компьютерные дидактические и развивающие – игровые программы представленные в нескольких видах (абстрактно- логические, сюжетные, ролевые) расширяют кругозор учащихся, стимулируют их познавательный интерес, формируют различные умения и навыки, способствуют психофизическому развитию. Однако излишнее увлечение играми может нанести вред ребёнку».

В настоящее время деловая игра, как не традиционная педагогическая технология вызывает все больше интереса потому, что игра позволяет активизировать учащихся, поднять их мотивацию к обучению. Игровая технология позволяет учащимся быть полноправными активными субъектами образовательного процесса. В игре учебный материал можно представить в наглядной предметной форме, что способствует лучшему пониманию. В игре изменяются взаимоотношения между педагогом и учащимися, они поднимаются на уровень творческого сотрудничества, сам учитель совершенствует своё мастерство.

**Игровая технология** – это способ деятельности направленный на изучение предмета посредством делового моделирования ситуации и имитационного моделирования изучаемых явлений. Характеристика учебно-деловой игры включает определённые роли, задачи и структурные элементы.

Учитывая специфику предмета можно выделить несколько типов игровых технологий на уроке.

*Первый тип:* «игры- заигрывания»- они не затрагивают формирование знаний, умений и навыков напрямую, дети воспринимают эти игры как развлечения, а педагог делает выводы. Трудовое обучение данный тип игр затрагивает напрямую тогда, когда решаются вопросы теории и практики.

*Второй тип*: игры моделируют технологию изготовления того или иного изделия. Игры этого типа делятся на 2 группы:

1. Ознакомительные игры дают теоретические знания по материаловедению, машиноведению, охране труда, эргономике…
2. Пробные тренинговые направлены на практическое применение знаний и умений, т.е. составление технологических карт и непосредственное их применение при изготовлении изделия и демонстрацию навыков рабочих приёмов.

*Третий тип*: игры разминки – для их проведения необходимы конкретные знания учащихся по предмету. Разминки служат хорошим индикатором усвоения школьниками учебного материала, поэтому их целесообразно применять для повторения и закрепления.

*Четвёртый тип*: профориентационные игры моделируют процесс выбора профессии, построение личного профессионального плана и жизненных перспектив. В качестве моделей служит система основных факторов выбора профессии, где ЛПП намечается с учётом профессиональных склонностей, притязаний информированности о мире профессий, позиции окружающих.

Данный тип включает в себя ценностно-ориентационные игры, которые отражают ту нравственную позицию школьников, на фоне которой происходит выбор профессии. Построить модель этих игр сложно, так как включают понятие счастье, смысл жизни, самореализация личности…

**Схема организации и проведения игр любого типа в общем виде**

Каждая игра включает в себя 4 этапа (при проведении игр этапы реализуются по-разному)

1. Подготовительный: может включать изучение программного материала (если игра имеет цель систематизации и закрепления), подготовку сценария игры и необходимого оборудования.
2. Процессуальный: ход игры.
3. Этап группового обсуждения: анализ игры и выводы.
4. Послеигровой этап реализуется через повышение мотивации к обучению, психологическую реабилитацию участников игры.

**Основные требования к ведущему учебно-деловой игры**

1. От ведущего игры требуется свободная ориентация в материале по данному предмету
2. Необходимо наличие профессионального такта: ведущий должен стремиться к ограничению своего вмешательства в игру (подсказки…) и к максимальной активизации школьников. Он должен использовать любую возможность для поддержки участников игры не столько словами, сколько мимикой, жестами, взглядом.
3. Важно умение поддерживать дисциплину, т.е. контролировать ход игры.
4. Нужна смелость и решительность.
5. Каждый ведущий должен вырабатывать индивидуальный стиль ведения игры, который включает в себя творческое осмысление чужого опыта и поиск собственных резервов.

*Не желательны две крайности в ходе игры:*

1. Потеря контроля – эта та ситуация когда ведущий игры идёт на поводу у участников.
2. Слишком строгая дисциплина мешает самораскрытию школьников, препятствует полноценному развитию игры.

**Приёмы, способствующие поддержанию игровой дисциплины**

1. Необходимо вести игру динамично не давая участникам отвлекаться.
2. Подключение к игре с помощью вопросов, ролей, заданий для тех, кто слишком пассивен и наоборот проявляет не игровую активность
3. По отношению к нарушителям дисциплины нужно использовать не вербальные средства (взгляд, жест…). Ведущий не должен разбирать поведение нарушителей во время игры.
4. Не следует путать нарушения дисциплины с отсутствием интереса. Если попытки активизировать школьников не будут удачными, то лучше их оставить в покое потому, что насильно играть не заставишь.
5. В случае чрезмерной активности (трудно сдерживаемые восторги, затянувшиеся споры, желания высказаться всем сразу…), ведущий должен напомнить об ограниченном времени, о других условиях конкретной игры, может ввести новые условия во время игры.