



**Выступление на педсовете  
по теме:**

**«Игровые технологии как  
показатель сформированности  
основных жизненных  
компетенций на уроках  
профильного обучения  
(цветоводстве)».**

**Учитель цветоводства:  
Бурченкова О.А.**

*«Деловая игра – это создание условий, в которых ученик сам бы добывал знания и видел перспективы их реализации; учился быть независимым в действиях и поступках, при этом чувствовал ответственность за них; самостоятельно и творчески подходил к деятельности» (А.С. Прудченков, 1997).*

Она превращает школу из школы учебы, которая оторвана от реальности, в «школу жизни», обеспечивающую учеников естественной ненасильственной социализацией.

Учение, в котором заинтересован ученик, в котором есть не просто накопление фактов, приращение знаний, а есть изменения (личностная самореализация) ученика, считается значимым учением.

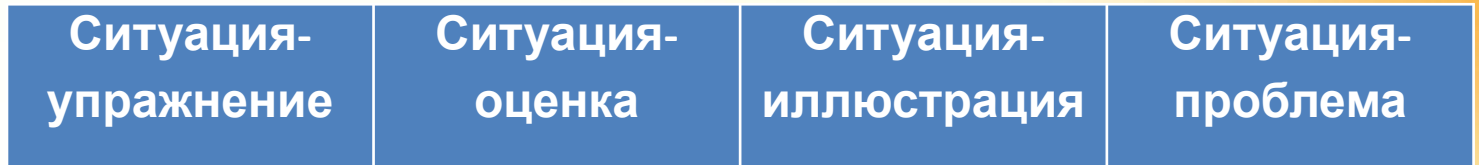
**Имитационное моделирование жизненных ситуаций** рассматривается как дидактическая ситуация, в которой происходит полисубъектное взаимодействие, направленное на моделирование различного рода отношений и условий реальной действительности.

Основной единицей педагогического процесса в условиях имитационного моделирования является не порция информации или задача, а жизненная ситуация.

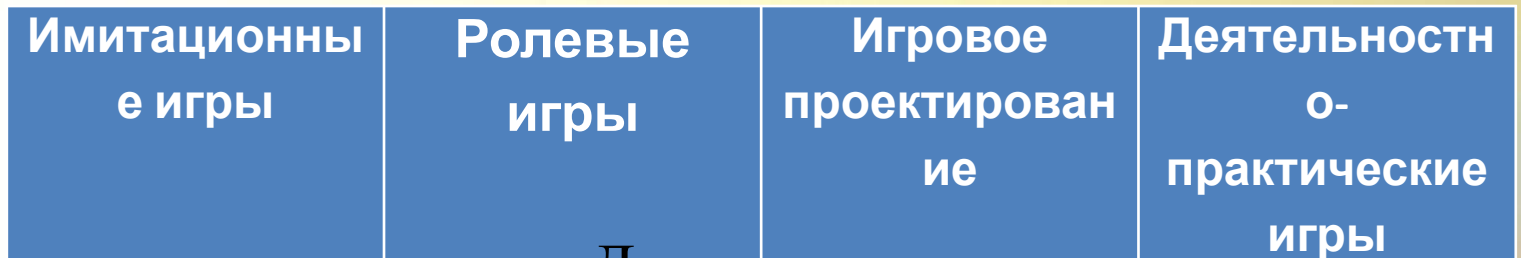
В процессе опытно-экспериментальной работы выделяются в имитационном моделировании следующие методы обучения: ***анализ конкретных ситуаций, моральные дилеммы, деловые игры.***

# Структура имитационного моделирования жизненных ситуаций.

Анализ конкретной социальной ситуации



Моральные дилеммы



Деловые игры

Деловые игры представляют собой синтез релаксопедических подходов (снятие барьеров, психологическое раскрепощение) и цепи имитационных проблемных ситуаций, в том числе конфликтных. В условиях игры реализуется система межличностных отношений, происходит формирование основных жизненных компетенций школьника.



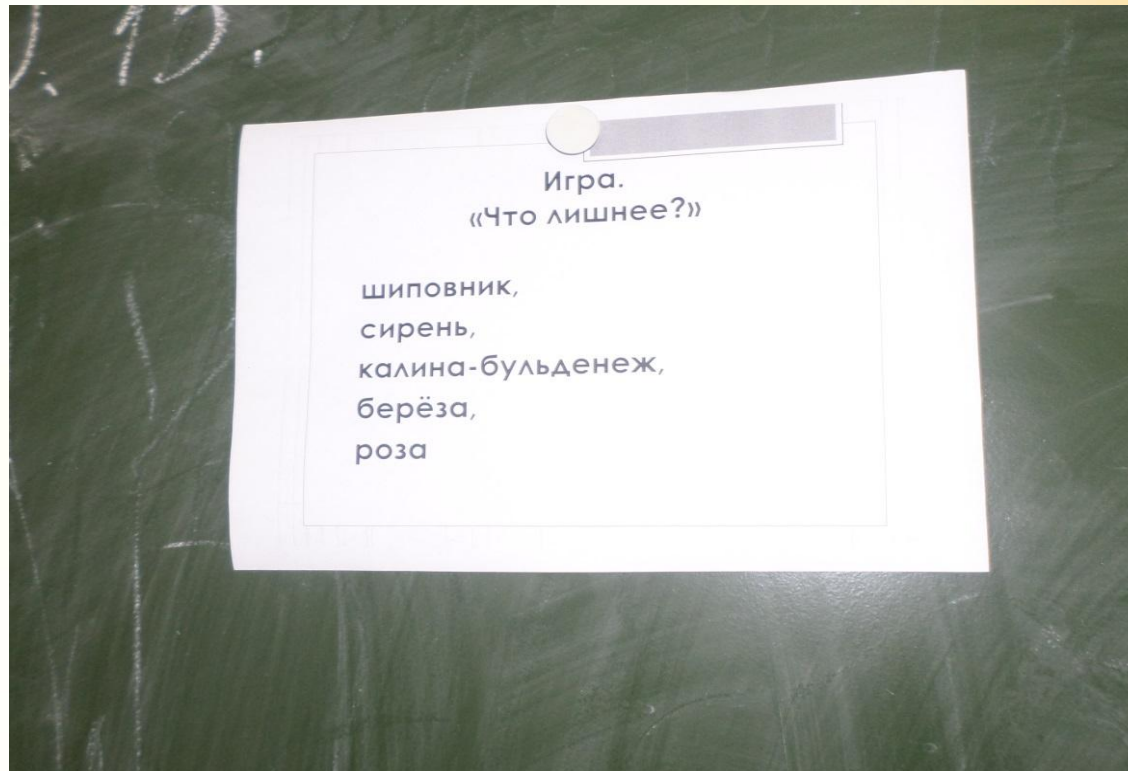
## ***Игровые технологии на уроках цветоводства.***

1. Практика показывает, что уроки с использованием игровых ситуаций, делают увлекательным учебный процесс, способствуют появлению активного познавательного интереса школьников.
2. Игровую технологию можно использовать в качестве проведения целого урока, например игра – путешествие.
3. На закрепление, повторение и обобщение материала - кроссворды, головоломки, ребусы и т. д.
4. Дидактическая игра на уроках пополняет, углубляет и расширяет знания, является средством всестороннего развития ребёнка, его умственных, интеллектуальных и творческих способностей, вызывает положительные эмоции, наполняет жизнь коллектива учащихся интересным содержанием, способствует самоутверждению ребёнка.
5. При подборе игры или задания для коррекционных занятий учитываются интересы и склонности ребенка.
6. Игра служит активным методом формирования основных жизненных компетенций и является показателем их сформированности.

Таким образом, игра реализует познавательные, воспитательные и коррекционные задачи обучения. Место и характер игры определяет учитель исходя из работоспособности класса, его возбудимости, заторможенности, из-за сложности того материала, с которым будут работать обучающиеся. В случае вялости, заторможенности класса, дидактическая игра может неоднократно сопровождать закрепление или повторение темы. При излишней возбудимости игре лучше отвести заключительную часть урока.



# **Игра в начале урока, как организационный момент.**





**Игра используется для сообщения  
темы урока (загадки, ребусы,**



## ***Игра используется при изучении новой темы.***

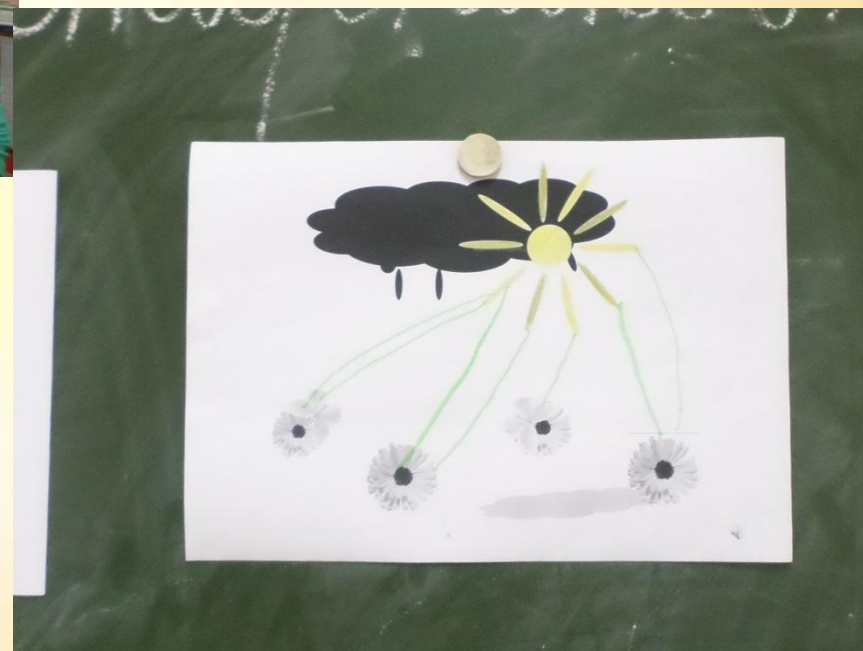
- Игры с реальными предметами (фрукты, овощи, гербарий, комнатные растения, приспособления для работы на клумбе). Учащимся они наиболее доступны, т.к. основаны на непосредственном восприятии предмета.
- При изучении нового растения, используется игра в пазлы. Учащиеся собирают пазлы с изображением растения, отгадывают загадку, в которой зашифровано название и по плану, используя опорные слова, описывают его, а затем в реальности или на фото узнают растение. В данном процессе в активную деятельность вовлечены и учащиеся, и учитель; происходит полисубъектное взаимодействие, направленное на формирование жизненных компетенций у

## ***Игра на этапах закрепления и повторения пройденного материала.***

1. Занимательным для обучающихся с ОВЗ является сам процесс заполнения кроссворда. Если ребёнок ошибается, то учитель даёт ему карточку с готовым ответом, чтобы он смог видеть и правильный ответ и правильное написание слова.

2. При закреплении знаний об инструментах, например, при обработке почвы, используется игра «По признаку подбери название инструмента». Игруют всем классом. У каждого перфокарты с двумя столбиками окошечек. На одном табло перечислены признаки инструментов по назначению (все признаки пронумерованы). На втором - названия инструментов под номерами, не совпадающими с номером признака, нужно выбрать.

# Игра как прием рефлексии.



- систематическое использование моделируемых ситуаций и деловых игр позволяет качественно повысить усвоение программного материала при сохранении эмоционально-положительного отношения к занятиям по цветоводству;
- система деловых игр и моделируемых ситуаций предполагает возможность развертывания содержания образования в динамике.



# Развитие ключевых компетентностей

## **V ступень – деятельностно-практические игры.**

(моделируются реальные ситуации, в которых учащиеся «проживают» все этапы реальной деятельности, развивается способность школьника ставить и самостоятельно решать проблемы, каждый раз для каждого конкретного ребенка, возникающую в своей новизне).

## **IV ступень – игровое проектирование.**

(в ходе которого вместо привычного ожидания объяснений, что делать, ученик попадает в ситуацию, управлять которой может он сам. В процессе выполнения проекта учащимися ведется поиск информации в книгах, электронных энциклопедиях, сети Интернет ).

## **III ступень – ролевые игры.**

(помогает школьнику понять связи между явлениями, позволяет устранить стрессы, конфликты по поводу оценок; не надо определять лучших, средних, отстающих)

## **II ступень – имитационные игры.**

(позволяет раскрыться сущности предмета, процесса, события; на этой ступеньке ребенок познает не единичное, а общее).

## **I ступень – конкретная ситуация.**

(учащиеся знакомятся с реально существующей ситуацией, на основании фактов делаются обобщения, выводы)

**Вывод** - игровые технологии можно рассматривать как показатель сформированности жизненных компетенций на уроках профильного обучения (цветоводстве). Вовлекая ребенка в игру, мы способствуем развитию когнитивных, эмоционально-мотивационных и социальных компетенций.

