

**КС(К)ОУ «Цивильская специальная (коррекционная) общеобразовательная
школа-интернат № 2» Минобразования Чувашии**

Использование игровых форм обучения на уроках швейного дела



**Выполнила:
учитель технологии
высшей категории
Степанова Н.В.**

2014 г.

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В.А. Сухомлинский.

Поиск новых форм и приемов обучения в наше время - явление не только закономерное, но и необходимое.

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

Игровая технология – это способ деятельности направленный на изучение предмета посредством делового моделирования ситуации и имитационного моделирования изучаемых явлений.

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

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

Практика обучения детей с нарушением интеллекта показывает, что нарушение операционной стороны мышления успешно устраняется в результате систематической работы по самостоятельному выполнению учащимися заданий на уровне предметных, образных, умственных действий.

Большая роль в повышении эффективности обучения учащихся специальной коррекционной школы VIII вида принадлежит играм. Игры и занимательные упражнения построены на совокупности приемов, помогающих учащимся систематизировать и закреплять свои знания о различных объектах, их назначении, связи между ними.



Из многолетнего опыта работы знаю, что роль первого года обучения в швейной мастерской очень важна в деле формирования положительного отношения учащихся к предмету и развития познавательного интереса к нему. Воспитанное в этот период отношение к предмету сохраняется в течение всех последующих лет обучения. Поэтому чтобы активизировать детей, мотивировать их на деятельность с 5 класса мною применяется игры. Суть этих игр в том, что сталкиваясь с первыми трудностями в работе, не каждая ученица может самостоятельно их преодолеть. Чаще всего девочки отказываются работать дальше и, если, на следующих уроках их опять постигает неудача, то постепенно пропадает и интерес к предмету.



При помощи игр учащиеся увлекаются собственной деятельностью, работают с желанием и интересом из урока в урок, на протяжении всего учебного года. При помощи игры девочки легче, быстрее и качественнее усваивают новый материал. Незаметно для себя они выполняют различные задания, где им самим приходится сравнивать, обобщать, учиться выполнять отдельные виды работ, отрабатывать навыки по изготовлению различных строчек и швов, учиться моделировать и конструировать одежду. Они стали критично относиться и к своей работе и к работе подруг. Эти игры постоянно ставят обучающихся в условия поиска, процесс обучения стал интересным. У детей бодрое рабочее настроение, а это облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.



В педагогической литературе существуют различные виды игр, и каждая имеет свою характеристику и классификацию.

Наиболее важными играми в учебно-воспитательном процессе являются дидактические, ролевые, подвижные.

Классификация игры:

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.

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:

Ознакомительные игры дают теоретические знания по материаловедению, машиноведению, охране труда, конструированию.

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.

Картотека игр на уроках швейного дела (из опыта работы)

«Клуб Почемучек»

Цель: развитие словесно-логического мышления, диалогической речи, увеличение объема долговременной памяти.

На этапе закрепления пройденного на уроке материала ученицам предлагается задавать друг другу вопросы. Вопрос должен быть поставлен четко, ясно. Предложение ответа должно быть составлено правильно, грамотно. Непременное условие: ученица, задавая вопрос должна знать ответ на него, т.к. в случае, если ответа не последует, ей надо будет самой ответить на свой вопрос.



«Опиши Фасон»

Цель: развитие креативности мышления, процессов сравнения;
точности, полноты восприятия.

Ученицам предлагается рассмотреть модели, найти сходство и различия между ними. Школьницы внимательно рассматривают предложенные модели и указывают на различия в покрое, форме выреза горловины, форме рукавов, видов отделки и т.п. Они убеждаются в многообразии моделей, пробуждается фантазия и появляется желание создать свои модели. Учитель предлагает им подумать и придумать новые фасоны, зарисовать эскизы. После выполнения этого задания ученицы по очереди демонстрируют эскизы и рассказывают об особенностях и преимуществах своих моделей. После коллективного обсуждения они выбирают лучшую модель.



«Разыскивается»

Цель: развитие операции анализа и синтеза, умение выделять их общего частное, формирование связных высказываний, развитие внимания.

В соответствии с темой урока ученицам предлагаются различные модели, изображающие одно и то же изделие, имеющее небольшие отличия. Учитель читает описание модели изделия, а ученицы ищут соответствующее изделие, свой выбор обосновывают.



«Логический поезд»

Цель: развитие вариативного мышления, операций анализа синтеза, связной устной речи.

Для игры берутся карточки единого формата с изображениями разных предметов и изделий, относящихся к швейному делу. Выкладывается первая карточка – «паровоз». Затем ученицы по очереди выбирают карточки – «вагоны». Присоединить вагон к составу можно, объяснив, что общего у данного изображения с предыдущим. Например:

повязка → платок → салфетка →
наволочка



«Примите заказ»

Цель: развитие процессов анализа и сравнения развитие полноты, точности восприятия, развитие внимания, творческого воображения.

К доске вызывается одна ученица. Ей дается карточка с моделью изделия (например, наволочка). Она должна описать это изделие, а все остальные ученицы по этому описанию должны выполнить эскизы. Изображения исходное и полученные в результате игры сравниваются. Можно предложить ученицам рассказать, чем отличаются рисунки, и подумать, почему возникли отличия (не точно или не совсем точно передана информация, не точно ее отобразили).



«Пазлы»

Цель: развитие умения восстановления целого из частей, развитие целенаправленности в работе, развитие зрительной пространственной памяти и ориентации, развитие внимания, усидчивости.

Эту игру можно использовать для проверки знаний учащихся, умения строить чертеж или рисунок швейного изделия. Для этого чертеж или рисунок изделия разрезается на части, перемешивается. Ученицы должны собрать чертеж.



«Лото»

Цель: развитие умения понимать связь событий и строить последовательные умозаключения, развитие внимания, памяти.

На середине листа карты рисуется изделие, которое изучается, вокруг в клетках карты пишутся вопросы, или понятия, или незаконченные предложения. На маленьких карточках-фишках - ответы, названия, определения или продолжения предложений. Ученицам необходимо найти правильный ответ на карточке-фишке и накрыть ею соответствующую клетку большой карты. При правильном выполнении задания из карточек-фишек складывается общая картинка (такая же как и на большой карте — в центре), что значительно облегчает работу учителя.



«Исключение понятий»

Цель: развитие процессов обобщения и исключения, развитие внимания, речи, восприятия.

Из пяти предложенных слов, четыре сходны между собой, и их можно объединить одним названием. Надо найти неподходящее слово и сказать, как можно назвать остальные четыре.

Например: обтачать, стачать, застрочить, сметать, втачать.



«Что не подходит?»

Цель: развитие умения исключать лишнее, устанавливать логические связи.

Слева в колонке приведены два слова, между которыми имеется смысловая связь. Справа сверху написано одно слово, а внизу - три слова. Нужно выбрать из этих трех слов одно так, чтобы отношение между верхним и нижним словами было аналогично отношению двух слов слева. Например:

НИТКА рУКА

Игла

ворот, рукав, платье



«Найди пару»

Цель: развитие способности устанавливать логическую связь, умение группировать предметы, делать словесно-логическое обобщение.

На листе бумаги в столбце слева написаны первые слова словосочетаний. Каждое слово обозначено своей буквой. В столбце справа написаны вторые слова словосочетаний. Каждое слово обозначено цифрой. Необходимо найти пару каждому слову из первого столбика во втором, составить словосочетание и записать его. Каждой паре словосочетаний дать свое объяснение.

А – х/б

1 – карман

Б – условные

2 – шов

В – накладной

3 – ткань

Г – стачной

4 – линии



«Прибавь свое слово»

Цель: развитие логических связей, произвольной кратковременной памяти, внимания, речи, работа над пониманием нового правила или понятия.

Задается определенная тема. Первый ученик придумывает свое слово. Второй повторяет это слово и придумывает свое. Следующий повторяет слова, сказанные до него, и прибавляет свое к цепочке слов. Так можно закреплять любое понятие, правило, признаки, свойства.



«Объедини в группы»

Цель: развитие процессов анализа, синтеза, обобщения, развитие внимания.

На листе бумаги нарисованы (наклеены) различные виды одежды (верхняя одежда, легкое платье, головные уборы, нижнее белье). Необходимо разделить одежду на четыре группы двумя линиями, назвать каждую группу. Необходимо найти сходства

- и различия в одежде, сравнить одежду на основе выявленных признаков, сделать обобщение, умозаключение.



«Технолог»

Цель: развитие логического мышления через создание проблемной ситуации, развитие умения анализировать свои действия, давая словесный отчет о выполнении задания.

При решении этой задачи используется принцип проблемного обучения. На этапе обработки срезов салфетки учащиеся получают задание обработать срезы отделкой. Ученицы выполняют известную им отделку обработки срезов салфетки и приходят к выводу, что в некоторых моделях салфеток она не пригодна. Возникает несоответствие между известными и неизвестными способами действия. Учащиеся ищут варианты выполнения задания и в результате приходят к правильному решению.



«Где мое место?»

Цель: развитие процессов анализа, синтеза, обобщения, развитие памяти, внимания.

На листе бумаги изображены изделия, которые учащиеся изготавливают на уроках швейного дела. Эти изделия имеют различное количество деталей кроя (от одной до четырех). В уголках листа расположены домики с цифрами 1, 2, 3, 4. Учащимся необходимо сгруппировать изделия по количеству деталей кроя и «расселить» по домикам. В домике 1 «поселятся» изделия, имеющие 1 деталь кроя (салфетка), в домике 2 - изделия, имеющие две детали кроя (мешочек для хранения работ) и т.д.



«Сравнение понятий»

Цель: определение степени сформированности процессов анализа и синтеза, умение обобщать.

Необходимо сравнить две модели, указать на их сходство и различия.

Выясняя свойства понятий ученица должна назвать общий существенный признак.

Например: мешочек для хранения работ и сумка.



«Установление последовательности событий»

Цель: развитие умения понимать связь событий и строить последовательные умозаключения.

Картинки по изготовлению какого-либо изделия раскладываются в случайном порядке. Необходимо определить, в каком порядке должны следовать картинки одна за другой, чтобы получилось изделие, и положить их правильно, то есть установить

технологическую последовательность изготовления того или иного изделия.



«Закройщица»

Цель: развитие логического мышления.

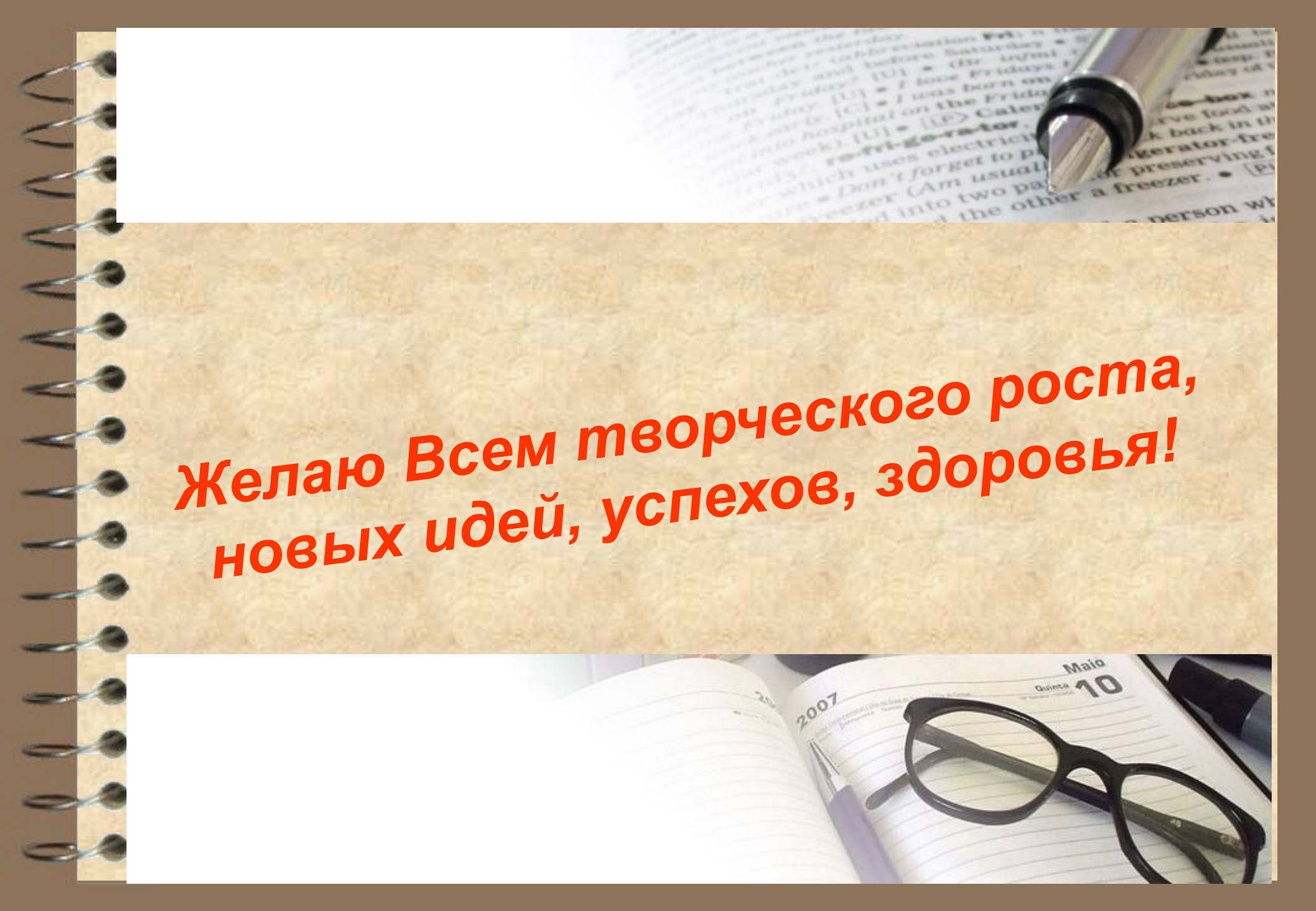
Ученицам предлагается раскладка деталей выкройки изделия в нескольких вариантах. Необходимо внимательно рассмотреть варианты раскладки изделия, выбрать самый экономный и правильный. Объяснить почему выбран именно этот вариант.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ.

Итак, в процессе использования на уроке игр, направленных на коррекцию мыслительных операций, у учениц создается положительный эмоциональный настрой, улучшается работоспособность, активизируется познавательная деятельность, развиваются мышление, воображение, восприятие, речь. Учащиеся постоянно находятся в условии поиска, что побуждает интерес к победе; возрастает удовлетворенность учением.





**Желаю Всем творческого роста,
новых идей, успехов, здоровья!**