

Соловьева Ирина Борисовна

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет им. В.М. Шукшина»

г. Бийск, Алтайский край

Васильева Вера Андреевна

педагог дополнительного образования

МБОО ДО ЦДО

г. Мыски, Кемеровская область

**ИГРА КАК СРЕДСТВО УСПЕШНОГО ДОСТИЖЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ
ОБУЧЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ В РАМКАХ ОБНОВЛЕННОГО
ПРЕДМЕТА «ТРУД (ТЕХНОЛОГИЯ)»**

Аннотация: основной задачей образования на всех его уровнях является достижение результатов обучения, обозначенных в федеральных государственных образовательных стандартах и в федеральных рабочих программах. В условиях пристального внимания к роли трудового (технологического) образования как необходимого условия технологического и инновационного развития экономики страны встает вопрос о поиске эффективных методик достижения результатов обучения в рамках обновленного учебного предмета «Труд (технология)». Авторы детально рассматривают различные точки зрения на сущность понятия «игра», принципы классификации игр. В работе представлена попытка сопоставления видов игр по целевым ориентациям результатам обучения в рамках школьного предмета «Труд (технология)» основного общего образования. Описан опыт внедрения комплекса уроков по разделу «Технологии обработки пищевых продуктов» модуля «Технология обработки материалов и пищевых продуктов» с применением специально разработанных игр для формирования личностных, метапредметных и предметных результатов обучения на основе практико-ориентированного обучения и системно-деятельностного подхода в реализации содержания.

Ключевые слова: методика обучения по технологии, методика воспитания по технологии, игра, игровые технологии, предметная область «Труд (технология)», результаты обучения.

Основной задачей образования на всех его уровнях является достижение результатов обучения, обозначенных в федеральных государственных образовательных стандартах и в федеральных рабочих программах, разработанных на их основе.

Акцент на ожидаемые результаты путем реализации системно-деятельностного подхода требует пересмотра положительного опыта традиционных методик, их модернизации и разработки новых современных методик обучения. Быстрая смена технологий, появление и интенсивное развитие перспективных научеомких технологий вызвали необходимость в дополнении содержания школьного технологического образования. Достичь совокупности личностных, метапредметных и предметных результатов исключительно традиционными формами, методами и средствами обучения не представляется возможным.

Дети по своей природе исследователи и изобретатели, им нравится изготавливать материальные изделия. Основная их деятельность – игра. Она всегда вызывает у учеников чувство радости, оказывает мощное активизирующее воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и мотивационную сферы и поэтому обладает существенными преимуществами по сравнению с традиционными методами обучения. Отсюда следует, что игра должна быть включена в учебный процесс и должна активно использоваться при проведении уроков.

На сегодняшний день существует противоречие между требованиями современного образования и недостаточной оснащенностью методиками обучения, как по вариативным, так и по инвариантным модулям школьного предмета «Труд (технология)», позволяющих с помощью игровых технологий достичь высоких результатов обучения. Проблема нашего исследования заключается в поиске ответа на вопрос, какие игровые технологии должны быть включены в образовательный процесс, чтобы достичь необходимых результатов обучения?

В настоящее время сформировалась многомерная картина научных взглядов об игре. Она рассматривается с разных позиций (философии, психологии и социологии), включает в себя огромный спектр представлений, и трактуется разными авторами по-своему. Первыми философами, обратившими внимание на феномен игры, были Платон и Аристотель. Они понимали игру, прежде всего, как педагогическую методику [1]. В «Толковом словаре живого великорусского языка» В.И. Даля «игра» и производное «играть» трактуются как средство развлечения; забава по установленным правилам [2].

Причина игр, по мнению Г. Спенсера, заключается в том, что в организме накапливается «избыточная энергия», не затраченная на удовлетворение нужд, и эта энергия ищет своего выхода в бесцельной деятельности. В соответствии с этим игры принадлежат исключительно сфере импульсивной активности, то есть являются разрядом накопившейся энергии [3].

Игра – добровольное занятие, свободная деятельность по определенным правилам в рамках границ времени и пространства, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием иного бытия, выход за рамки обыденной жизни [4]. Советским педагогом В.А. Сухомлинским дано определение игры как огромного светлого окна для живительного потока представлений и понятий окружающего мира в духовный мир ребенка, как искры, зажигающей огонек пытливости и любознательности [5]. Игра служит средством передачи культурных приобретений из рода в род, готовит детей к труду, развивает психологические процессы [6]. Создатель теории детской игры Л.С. Выготский характеризовал игру как первую школу воспитания ребенка, как арифметику социальных отношений [7]. Подобному мнению придерживается Д.Б. Эльконин, рассматривающий игру как организуемую взрослыми форму подготовки ребенка к будущей жизни в человеческом обществе [8]. Социализирующую возможность игры отмечает и С.Л. Рубинштейн [9], так как у ребенка закономерно появляется потребность разыгрывать еще не ставшие для него привычные действия. Согласно Д.Г. Миду, игра – это процесс, в котором ребенок, подражая взрослым, воспринимает их ценности и установки и учится

исполнять определенные роли [10]. Важнейшей особенностью К.Д. Ушинский считал способность игры формировать не только какие-то отдельные стороны человеческой души, а всего человека – его ум, волю, сердце [11]. Таким образом, игра – это не только забава или развлечение, но и достаточно эффективный инструмент влияния на формирование личностных качеств ребенка, его социализации, способности к выполнению определенных ролей, подготовке к труду.

Универсальных критериев единой классификации игр не существует. Так, И.П. Пидкастый и Ж.С. Хайдаров, выбрав человеческую деятельность в качестве основного критерия, предложили выделить имитационные, исследовательские и символические игры [12]. Индивидуальная, одиночная, парная, групповая, коллективная, массовая, планетарная – семь организационных форм игровой деятельности. В зависимости от поставленных целей игры классифицируются на: дидактические (расширяющие кругозор, формирующие трудовые навыки и общеучебные умения, навыки взаимоотношений), воспитывающие (самостоятельность, волю, жизненную позицию; нравственные, эстетические, мировоззренческие установки; сотрудничество, коммуникативность), развивающие (внимание, речь, мышление, память, воображение, фантазию, эмпатию, рефлексию; умения сравнивать, анализировать), социализирующие (приобщающие к нормам и ценностям общества, обучающие общению, самоконтролю). При рассмотрении игры как особого средства воспитания Ф. Фребель в основу своей классификации положил принцип дифференцированного влияния игр на развитие ума (умственные игры), высших органов чувств (сенсорные игры), движений (моторные) игры [13]. В зависимости от степени психической усложненности М. Еникеевым выделяется предметная, ролевая, сюжетная и интеллектуальная игры [14]. Игры классифицируются в зависимость от количества игроков на коалиционные и бескоалиционные; в зависимости от времени получения информации на игры нормальной формы (информация даётся до начала игры) и динамические (информация выдается постепенно); в зависимости от числа стратегий на конечные и бесконечные [15]. В литературе по проблеме исследования существует разделение игр на обучающие, познавательные, репродуктивные, комму-

никативные (в зависимости от характера педагогического процесса); на игры для изучения нового материала, формирования умений и навыков, повторения и контроля знаний; игры ролевые, деловые, игры-исследования.

Но независимо от вида для осуществления игры необходим ряд условий: участник, пространство и время, внешний побудитель.

В соответствии с этим для осуществления игровой деятельности в учебном процессе необходимо: сформулировать тему игры, которая соответствует учебной программе, может быть реализована учениками и имеет обучающую ценность; определить границы и время, критерии игры; сформулировать достижимую цель игры, отражающую её ценность для обучающихся; выбрать тип игры. Затем в соответствии с выбранным типом подготовить материальное оснащение, определить роли участников, разработать сценарий игры с четкими правилами.

В соответствии с федеральной рабочей программой по предмету «Труд (технология)» основного общего образования, целью освоения программы учебного предмета «Труд (технология)» является формирование технологической грамотности, глобальных компетенций, технико-технологического, проектного, творческого и критического мышления, необходимых для перехода к новым приоритетам научно-технологического развития Российской Федерации. Для этого в ходе изучения технологии у обучающихся должен быть достигнут ряд личностных, метапредметных и предметных результатов на основе практико-ориентированного обучения и системно-деятельностного подхода в реализации содержания [16].

В ходе исследования нами была предпринята попытка сопоставления видов игр по целевым ориентациям результатам обучения в рамках школьного предмета «Труд (технология)» основного общего образования (см. табл. 1).

Таблица 1

Соответствие видов игр планируемым результатам обучения

Виды игр	Игры по целевым ориентациям			
	Дидактическая	Воспитывающая	Развивающая	Социализирующая
Результаты	<p><i>Метапредметные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -опытным путём изучать свойства различных материалов; -уметь самостоятельно определять цели и планировать пути их достижения, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач; -уметь соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией. <p><i>Личностные результаты:</i> восприятие эстетических качеств предметов труда (Настольно- печатные, игры с предметами, эксперименты и т. д.)</p>	<p><i>Личностные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -осознание важности морально- этических принципов в деятельности, связанной с реализацией технологий - осознание ценности науки как фундамента технологий - развитие интереса к исследовательской деятельности реализации на практике достижений науки. <p><i>Метапредметные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - делать выбор и брать ответственность за решение (Сюжетная игра, игравест и т. д.) 	<p><i>Метапредметные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - самостоятельно выбирать способ решения поставленной задачи, используя для этого необходимые материалы, инструменты и технологии. - использовать вопросы как исследовательский инструмент познания. <p><i>Личностные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> освоение социальных норм и правил поведения, роли и формы социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества. <p><i>(Ребусы, интеллектуальные викторины и т. д.)</i></p>	<p><i>Личностные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -ориентация на трудовую деятельность, получение профессии, личностное самовыражение в продуктивном, нравственно достойном труде в российском обществе; -умение ориентироваться в мире современных профессий -умение распознавать информационные угрозы и осуществлять защиту личности от этих угроз. <p><i>Метапредметные результаты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - давать адекватную оценку ситуации и предлагать план её изменения; - уметь адекватно интерпретировать высказывания собеседника – участника совместной деятельности; - владеть навыками отстаивания своей точки зрения, используя при этом законы

			логики; - уметь распознавать некорректную аргументацию. (Ролевые игры, деловые игры и т. д.)
<i>Все предметные результаты, обозначенные в Федеральной рабочей программе</i>			

Некоторые разработки для реализации игровых технологий нами уже были ранее представлены в публикациях: для закрепления знаний по теме «Понятие технологии» раздела «Современные технологии и перспективы их развития» с применением учебного материала на платформе Moodle [17]; внедрение элементов геймификации для «оживления» скучной и сложной, на взгляд обучающихся, темы «Электрические цепи» раздела «Введение в робототехнику» [18]; интерактивная игра – игра с решением ситуационных задач для формирования нестандартного технологического мышления при изучении раздела по кулинарии [19].

Для достижения обозначенных в федеральной рабочей программе результатов обучения был разработан и внедрен в учебный процесс (в период прохождения производственной (педагогической) практики) комплекс уроков по разделу «Технологии обработки пищевых продуктов» модуля «Технология обработки материалов и пищевых продуктов» с применением различных и также специально разработанных игр. Например, на каждом уроке на этапе формулирования темы применялись ребусы. Но картинки для этих ребусов подобраны не просто на отвлеченную тему (как это делается обычно в ребусах), а для закрепления полученных ранее знаний по технологии и обозначающих термины технологических операций, инструменты, символы и др. Так, вовлекая обучающихся в учебный процесс с самого начала урока, проходит постоянный контроль и закрепление пройденного материала. А, как показывает опыт, если этого не делать систематически, то учебный материал забывается.

Для оценки знаний и также их закрепления разработаны викторины. Обучающиеся делятся на мини-команды и отвечают на выбранные вопросы, предварительно посовещавшись. Вопросы демонстрируются на экране. Правильно

или нет команды отвечают, оценивают обучающиеся других команд, причем свою оценку они дают с полной аргументацией. И здесь цель – не на скорость ответа, а полное понимание материала всеми участниками. Задания для викторины разные: от выбора верного ответа, на соответствие, дополнения предложения до составления последовательности на выполнение определенного блюда. Проигравшие в викторине команды разрабатывают блиц-опросы по пройденному материалу для своих соперников и проводят их на следующем уроке в течение 5–7 минут. Такая подготовка проигравших к проведению следующей игры способствует более детальному изучению пройденного материала.

При выполнении практических работ по освоению технологий обработки пищевых продуктов команды осуществляют взаимооценку также в игровой форме. При этом самостоятельно в командах определяют критерии оценивания. Проигрывая отведенную ученику роль при выполнении дегустации блюд; повседневной, праздничной, тематической сервировки стола; разработки и приготовлении тематического блюда, меню в соответствии с принципами здорового питания и др. учащиеся легче усваивают учебный материал, учатся работать в командах.

Разработанные ролевые игры позволяют познакомить с миром профессий в кулинарной области, сюжетные игры – осознать необходимость и практическую значимость учебного материала по технологии обработки пищевых продуктов. Ситуативная игра по теме «Основы рационального питания», построенная на выяснении причин плохого самочувствия человека в связи с неправильным питанием, требует применения знаний из других областей (биологии, химии), проведения небольших исследований.

Внедрение в учебный процесс общеобразовательной школы разработанных игр для проведения уроков по технологии показало их эффективность. Игры позволили нам, не отходя от учебной деятельности и следуя образовательной программе, в интересной для обучающихся форме подачи материала достичнуть высоких результатов обучения в экспериментальном классе. Игры позволили учащимся проявить себя; раскрыть собственный потенциал, интерес к обучению и общению. Для учителя игра – инструмент познания своих учени-

ков и инструмент для эффективного взаимодействия с ними на их нелегком пути достижения личностных, метапредметных и предметных результатов.

Список литературы

1. Платон. Сочинения в четырех томах. Т. 3. Ч. 1 / под общ. ред. А.Ф. Лосева, В.Ф. Асмуса. – СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та: Изд-во Олега Абышко, 2007. – 752 с.
2. Толковый словарь живого великорусского языка: избр. ст. / В.И. Даля; совмеш. ред. изд. В.И. Даля и И.А. Бодуэна де Куртенэ. – М.: Олма-Пресс: Крас. пролетарий, 2004. – 700 с. – EDN OZQIOT
3. Спенсер Г. Основания психологии / Г. Спенсер. – М.: ARCHIVE PUBLICA, 2022. – 713 с.
4. Хёйзинга Й. Осень Средневековья. Homo ludens. Тени завтрашнего дня / Й. Хёйзинга. – М.: Азбука, 2022. – 1056 с.
5. Сухомлинский В.А. О воспитании / В.А. Сухомлинский. – М.: Политическая литература, 1982. – 270 с.
6. Пономарёв В.Д. Игровая культура праздника: теория, технология, профессиональная культура: учебное пособие / В.Д. Пономарёв. – Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2021. – 177 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/121310.html> (дата обращения: 01.04.2023). – EDN YRXRGK
7. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Л.С. Выготский; под ред. В.В. Давыдова. – М.: АСГ: Астрель: Люкс, 2005. – 671 с. – EDN QXLUOP
8. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: RUGRAM, 2022. – 228 с.
9. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер, 2002. – 720 с. – EDN TDWNDE
10. Мид Дж.Г. Философия настоящего / Дж.Г. Мид; под ред. А. И. Мерфи; пер. с англ. В.Г. Николаева, В.Я. Кузьминова. – М.: Изд. дом Высшей школы экономики, 2014. – 272 с.

11. Ушинский К.Д. Три элемента школы / К.Д. Ушинский. – в 6 т. Т. 4. – М., 1988. – 525 с.
12. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайданов. – М.: Российское педагогическое агентство, 1996. – 269 с.
13. Фребель Ф. Будем жить ради своих детей / Ф. Фребель. – М., 2009. – 248 с.
14. Еникеев М.И. Общая и социальная психология: энциклопедия / М.И. Еникеев. – М.: ПРИОР, 2002. – 559 с.
15. Кондаков Н.И. Логический словарь-справочник / Н.И. Кондаков. – М.: Наука, 1975. – 721 с.
16. Примерная рабочая программа основного общего образования предмета «Технология» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3LjuV2> (дата обращения: 06.04.2023).
17. Васильева В.А. Применение игровых методов на уроках технологии / В.А. Васильева, И.Б. Соловьева // Образование, наука и производство в XXI веке: современные тенденции развития: Материалы юбилейной международной конференции. – Могилев: МОУ ВО «Белорусско-Российский университет», 2021. – С. 30 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://e.biblio.bru.by/handle/1212121212/17499> (дата обращения: 06.04.2023). – EDN NMSRXK
18. Маркова А.А. Геймификация как средство создания творческой среды на занятиях по технологии / А.А. Маркова, И.Б. Соловьева // Технологическое и художественное образование: проблемы и перспективы: сборник научных статей, посвященный 60-летию высшего технологического и художественного образования в Республике Карелия. – Петрозаводск: Петрозаводский государственный университет, 2022. – С. 27–30. – EDN FYIBPD

19. Поликарпова К.С. Интерактивная игра как средство формирования нестандартного технологического мышления / К.С. Поликарпова, И.Б. Соловьева // Теоретические и прикладные аспекты развития современной науки и образования: Материалы IV Всероссийской научно-практической конференции. – Чебоксары: Экспертно-методический центр, 2021. – С. 117–120 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3Lju7> (дата обращения: 06.04.2023). – EDN VIRQKP