Т. Б. Огурцова

МБОУ СОШ № 14

Г. Александров

**Основы проектной**

**деятельности школьников в условиях**

**введения новых образовательных стандартов**

Слово «технология»- происходит от греческого «techne» -искусство, мастерство, умение и «logos»- наука, закон. Дословно»технология» - наука о мастерстве.

По моему мнению наибольший интерес представляют игровые технологии. Не зря великий Ф. Шиллер сказал: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет»

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе не нова. Разработкой ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значением для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л.С. Выготский, А.Н.Леонтьев, Д.Б. Альконин и др. Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирование субъективной позиции ребенка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Понятие «игровые технологии» включает в себя обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных игр. В отличии от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения, соответствующим ей педагогическим результатом. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности (примеры приведены ниже).

Но при этом необходимо соблюдение следующих условий:

1. Соответствие игры учебно-воспитательным целям урока
2. Доступность для учащихся данного возраста
3. Умеренность в использовании игр на уроке

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1. Ролевые игры
2. Игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий
3. Урок – путешествие
4. Урок – КВН
5. Урок – конкурс
6. Урок – соревнование

**3**.Игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке

**4**. Использование игры на определенном этапе урока (начало, середина, конец, знакомство с новым материалом, закрепление знаний , умений, навыков, повторение и систематизация знаний)

Ну а теперь о примерах применения тех или иных игровых технологий.

**I** . Пример: функциональная игра **«Элементы математической статистики»**

11 класс гуманитарный профиль. Класс делится на 3 команды:

1. команды - «журналисты»

2. команда – «менеджеры» по продаже детской обуви

3. команда – «администрация школы»

Этап **1**  Актуализация опорных знаний и способностей

Этап **2**  Работа в командах: *Команда 1* –изучает частоту использования гласных в русском языке (для анализа предлагается одно из стихотворений А.С.Пушкина.

*Команда 2* – исследует спрос на покупку детской обуви (изучая информацию о продаже детской обуви 15 – 24 размеров за неделю.

*Команда 3* –изучает потенциал 11 класса по математике за первое полугодие (предлагаются отметки учащихся за первое полугодие .

Учитель организует работу в группах, определяя следуюзую последовательность:

- выбрать лидера,

- выполнить статистический анализ указанных данных,

- изобразить графически полученные результаты,

- разработать рекомендации по исследованному материалу.

Этап **3**  Представление результатов (10) .

Этап **4**  Итоги урока. Выводы(3).

Этап **5**  Домашнее задание (2).

**II** . Урок-игра «**Путешествие в Древний Египет**».

Конкурсы: 1. «математические испытания, выполнение расчётов»

2. «медники» выполнить одну из операций, которой занимались медники (надуть шар).

3. «Египетская письменность» расшифровать слова, используя алфавит.

4. «Строитель» выполнить расчёты

**III** . Вместо звёздочек поставиьть знак действия, а вместо кружочков число, чтобы получить верное равенство: 275,2 \*о =27,52

Предварив это задание стихотворением: «Как нет на свете

Без ножек столов,

Как нет на свете

Без рожек козлов,

Котов без усов

И без усиков раков.

Так нет в математике

Действий без знаков.»

Таким образом с помощью игр можно сделать детей соучастниками всех наших образовательных и воспитательных задач. Они отдаются ей целиком, преодолевая трудности, развивая свои способности и умения.

**Библиография**:

А.П.Карп « Даю уроки математики» Просвещение 1992

О.Опря «Дидактические технологии» Кишинев «Лумина» 1992