

- постарайтесь строго регламентировать время, проводимое ребёнком за компьютером, контролируйте сюжеты игр, в которые играет ваш ребёнок;
- не допускайте, чтобы ребёнок принимал пищу у монитора, играл ночами или пренебрегал школьными делами, общением с друзьями;
- развивайте интерес ребёнка к различным видам деятельности: спорту, искусству, музыке, науке;
- воспитывайте ребёнка таким образом, чтобы компьютер воспринимался им как часть жизни, как средство достижение результата, а не сама цель; старайтесь активнее использовать позитивные возможности компьютера;
- обращайтесь внимание на причины, заставляющие ребёнка уходить с головой в виртуальный мир;

Проверенный способ не дать ребёнку оказаться в зависимости от компьютера – это привлечь его в процессы, не связанные с компьютерной деятельностью, чтобы виртуальный мир не стал для него заменой реальности.

УДК 375

Ширневич А.И.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО ОБУЧЕНИЯ

БНТУ, Минск

Научный руководитель: Зуёнок А.Ю.

Playing in the most general sense is a kind of non-productive activities in which the motive is not in its result, and in the process itself. The game promotes active, emotional cognition of reality, increases mental alertness and self-learners, develops psychic regulatory properties of their personality.

Игра в самом общем понимании представляет собой такой вид непродуктивной деятельности, в которой мотив лежит не в её результате, а в самом процессе. Игра как социальный

феномен сопровождает человечество на протяжении всей его истории. Вполне правомерно рассматривать игру как особое средство в технологической подготовке школьников.

Ценность и приоритетность применения игрового метода на школьном этапе современной образовательной системы обусловлена тем, что игра как таковая активнее влияет на процессы становления личности учащегося, сильнее затрагивает его глубинные эмоциональные переживания. Игра является той универсальной формой деятельности, внутри которой, по определению Д.Б. Эльконина, «происходят основные прогрессивные изменения в психике и личности...».

Наиболее эффективным способом организации учебного процесса является использование дидактических игр.

Сущность дидактической игры заключается в том, что дети решают умственные и практическо-действенные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Ребёнок воспринимает умственную задачу как практическую, игровую; это повышает его умственную активность.

Игра как средство обучения служит целям обучения и воспитания, а также переводит указанные цели в реальные результаты. Способность эта заключена в игровом моделировании в условных ситуациях основных видов деятельности личности, направленных на воссоздание и усвоение социального и профессионального опыта, в результате чего происходит накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки, накопление опыта личности и ее развитие.

Педагогическая дидактическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной деятельностью. Игра, игровой элемент на уроке – это возможность такой организации учебного труда детей, которая, не требуя слишком продолжительных усилий,

делает процесс обучения привлекательным, а, как известно, процесс преодоления препятствий, трудностей развивает волю ребенка. Через игру ребенок познает окружающий мир и самого себя, учится анализировать, обобщать, сравнивать. Наглядность, преподнесенная в игровой форме, способствует конкретизации изучаемого материала. Применяемый на уроках игровой прием должен находиться в тесной связи с наглядными пособиями, с темой урока, с его задачами, а не носить исключительно развлекательный характер.

Дидактическая игра особенно необходима в обучении и воспитании детей. В ней удастся сконцентрировать внимание даже самых инертных школьников. Вначале они проявляют интерес только к игре, а затем и к тому учебному материалу, без которого игра невозможна. Постепенно у детей пробуждается интерес и к учебному предмету.

Школьный курс технологии способствует к проведению различных дидактических игр во время уроков.

В процессе технологической подготовки школьников дидактические игры выполняют особую роль, обусловленную преимущественно практической деятельностью учащихся и сравнительно небольшим объемом учебного времени, отводимого на изучение теоретических вопросов. Использование дидактических игр на уроках технологии позволит учителю более выразительно и доходчиво донести до школьников наиболее трудные и сложно усваиваемые вопросы программного материала, активизировать их наблюдения, способствовать более глубокому восприятию и запоминанию; расширит кругозор и повысит интерес школьников к данному виду творчества, к самому предмету.

Применение игровых методов на уроках технологии обусловлено широкими образовательными возможностями игры. В связи с этим применение различных видов игр (сюжетно-ролевых, предметных, интеллектуальных, словесных, упражняющих и т.д.) в виде игровых моментов, игровых приемов

и игровых форм в процессе технологической подготовки школьников является весьма целесообразным.

Выделяют следующие виды дидактических игр:

– игры-упражнения. Они способствуют познавательным способностям учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр упражнений: кроссворды, ребусы, викторины, сканворды, брейкворды и др.

– игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала, например, по технологии швейного производства, так и по технологии приготовления пищи, материаловедению, машиноведению.

– сюжетные (ролевые) игры. Действия инсценируются в задуманных условиях, учащиеся играют определенные роли. Такие игры носят и профориентационный характер. Учащиеся могут перевоплощаться в художников-конструкторов, модельеров, операторов швейного производства, дизайнеров, поваров, кулинаров, кондитеров. На уроках по конструированию учащиеся могут быть конструкторами, а при моделировании – дизайнерами, модельерами, при изготовлении кондитерских изделий – кондитерами.

– игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды (бригады). Такие игры хорошо подходят для уроков систематизации и обобщения изученного материала. Такой вид игры способствует лучшему закреплению полученных знаний.

Подбор и организация дидактических игр опираются на следующие принципы: соответствия программному материалу; ясности и доступности для понимания учащихся и восприятия назначения дидактических пособий, смысла вопросов, условий игры; внешней привлекательности, красочности, эстетичности, ассоциативности используемых пособий; количественной достаточности дидактических материалов для всех

участников игры; достаточной дидактической ценности пособий к игре; соответствия содержания игры и её требований возрастным психофизическим особенностям школьников; вовлечения всех детей в игровой процесс и т.д.

Таким образом, игра с самого раннего этапа развития ребенка является ценным средством его обучения, формирования его личности. Игра способствует активному, эмоциональному познанию действительности, повышает умственную активность и самостоятельность учащихся, развивает психические регуляционные свойства их личности (волю, внимание, самообладание и т.д.). В процессе обучения школьников в структуру занятия целесообразно включать дидактические игры различных разновидностей, которые будут способствовать более глубокому усвоению школьниками материала, повысят интерес учащихся к занятию и преподаваемому предмету, а так же развитию творческих способностей.