*Творческие проекты в школе (факультатив)*

**Тема 5. ОСНОВЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ТВОРЧЕСКИХ ПРОЕКТОВ (8 ЧАСОВ)**

**Лекция 5.4. Игровое обучение.**

В зарубежной педагогической практике игра занимает значительное место. Она используется на всех уровнях обучения — от начальной до высшей школы.

Привлекательность игрового метода обучения объясняется, в первую очередь, его возможностями в плане обучения учащихся поисковым и исследовательским процедурам, формирования культуры рефлексивного мышления. Другим важным достоинством обучающих игр является радикальное сокращение времени накопления опыта, его прочность и «личностная прочувствованность».

*Дидактические возможности игр.*

1) Учебные игры предоставляют возможность обучаться на собственном опыте, самостоятельно решать трудные проблемы, а не просто выслушивать рассказ учителя или наблюдать за его действиями.

2) Учащиеся овладевают опытом деятельности, сходным с тем, который они получили бы в действительности.

3) Игры создают потенциально высокую возможность переноса знаний и опыта деятельности из учебной ситуации в реальную.

4) Учебные игры безопасны для учащихся (в отличие от реальных ситуаций).

5) Игра обеспечивает глубокое вовлечение в выполнение задания, высокую мотивацию достижения.

6) Игровая модель позволяет «сжимать» время.

7) Игры психологически привлекательны для учащихся.

8) Игровая модель обучения эффективна для закрепления знаний, творческого осмысления изученного материала и применения полученных знаний в реальном жизненном контексте, формирования ценностных ориентации.

*Ограничения учебных игр.*

1) Полноценное применение игр в учебном процессе требует значительного личностно-профессионального потенциала учителя, наличия специальной методической подготовки.

2) Учебные игры требуют больших временных затрат на подготовку, чем традиционная учебная деятельность.

3) Материалы учебных игр сравнительно менее доступны, чем традиционные учебные материалы, они также могут быть достаточно дорогими.

4) Во время проведения игр возможны значительное оживление, высокая подвижность участников, что не всегда нравится администрации и учителям.

5) В некоторых играх число участников ограничено.

Различают следующие *виды игр*:

- ролевые игры;

- имитационно-моделирующие игры (ИМИ);

- игры-состязания;

- игры – направляемые и творческие дискуссии.

Самые распространенные игры – это ролевые игры и ИМИ

***Ролевые игры (игры-драматизации)*** были самыми первыми среди всех типов учебных игр. Исполнение роли вовлекает в игру не только Поэтому ролевые игры, ролевой компонент, сохраняют ведущее значение и в современных дидактических разработках.

*Дидактическая ориентированность*. Этот тип игр целесообразно использовать на этапе освоения и закрепления материала. Различная степень сложности исполняемых ролей позволяет организовывать ролевые игры в группах детей с различным уровнем подготовленности.

*Педагогическая ценность* ролевых игр состоит в том, что они создают условия для познания через прочувствование, эмоциональное «проживание», через активную деятельность. Знания, связанные с чувствами, не только являются наиболее прочными, как это известно из любого учебника психологии, но самыми полными, дающими целостное представление об изучаемом материале и его месте в реальной жизни.

***Имитационно-моделирующие игры*** (Урок №8)

*Дидактическая ориентированность*. Этот тип игр наиболее соответствует таким задачам урока, как закрепление материала или обучение учащихся применению на практике уже имеющихся знаний.

*Педагогическая ценность*. В социально-психологическом плане имитационно-моделирующие игры способствуют формированию активной жизненной позиции, учат делать выбор, принимать обоснованные решения.

*Предметная ориентированность*. В играх могут моделироваться ситуации, затрагивающие предметные сферы самых разных дисциплин: истории, географии, экономики, обществоведения и т.д. Предметное содержание игры обычно является интегрированным.

Имитационно-моделирующие игры могут быть представлены в двух вариантах: индивидуальном и групповом. Индивидуальный вариант является более простым и носит иллюстративный характер (т.е. показывает возможности применения имеющихся знаний на практике). В 80-90 гг. на зарубежном образовательном рынке появилось немало таких игр в компьютерном исполнении.

Групповой вариант характеризуется более глубоким и сложным построением учебного процесса, требует умелого распределения ролей и организации сотрудничества внутри группы. Проведение ролевых имитационных игр обычно не нуждается в сложном техническом оснащении.

***Деловые игры*** (Урок №2)

Это один из интереснейших способов развития нестандартного мышления, особенно в педагогике. И сотрудники учебных заведений, и учащиеся (студенты) с интересом имитируют обстановку, производственные и личностные отношения, ищут выход из затруднительных ситуаций. Поиск решения приучает играющих брать ответственность на себя, помогает исполнителю «войти в шкуру» руководителя и наоборот. Такие игры смягчают микроклимат в коллективе и предупреждают возможные непредвиденные осложнения.

Существует достаточно модификаций деловых игр, но в любой из них должны соблюдаться следующие условия:

1) проигрывать рекомендуется реальные события;

2) приводимые факты должны быть интересными, «живыми»;

3) ситуации должны быть проблемными;

4) главная цель игры — приобретение умений и навыков, выработка стиля поведения.

Подготовка к игре должна начинаться с разработки сценария (определение цели, регламента, проблемы, количества участников, распределение ролей). За основу берутся наиболее часто возникающие в коллективе внутренние конфликты, когда почти каждый сотрудник в душе уверен: «Если бы директором был я...», а каждый подросток: «Если бы я был мастером группы (учителем, классным руководителем)...». Вот по этим ситуациям и желательно проводить игры, причем организатор должен находиться «за кадром», не подавляя интерес у участников. Его задача — увидеть себя другими глазами, как бы со стороны. Подведением итогов должна заниматься объективная экспертная комиссия из профессионалов.

***Мозговой штурм*** (Урок №4)

Мозговой штурм является одним из наиболее простых методов активизации перебора вариантов, быстрого генерирования идей для решения проблемы.

Упрощенный мозговой штурм применялся не одно столетие. Известно, что у мореплавателей-европейцев, попадавших в сложные условия, применялся метод опроса «как быть» по кругу, начиная с самых младших по возрасту и рангу.

В 1936 году появился современный вариант мозгового штурма, который сформулировал американский психолог Алекс Осборн. Однако еще в течение пяти лет метод оставался невостребованным, пока им не воспользовались в Англии, решая проблему борьбы с фашистскими подводными лодками.

В настоящее время этот метод широко и эффективно применяется в европейских странах при решении всяческих несложных (в большинстве нетехнических) проблем. Увы, у нас он используется ограниченно — чаще всего как форма досуга. Такие популярные телепередачи, как «Что? Где? Когда?», «КВН» и многие другие, являются типичным примером применения различных модификаций мозгового штурма (брейнсторминга).

В основе мозгового штурма лежит разделение процессов генерирования идей и их оценки. Метод учитывает психологию не только отдельного человека, но и группы. Дело в том, что в группе люди по-иному реагируют на проблемы, чем человек, рассуждающий в одиночестве; к тому же в группе снимаются определенные ограничения, резко возрастает возбуждение. Это позволяет на гребне психического подъема «выловить» из глубин подкорки тщательно спрятанную подсказку к решению задачи.

Существуют следующие основные модификации метода:

1) групповой прямой (группа участников ищет все возможные решения поставленной задачи);

2) групповой обратный (определяются недостатки в поставленной проблеме);

3) групповой поэтапный (сначала решается постановка задачи, затем варианты решений, затем варианты реализации, варианты внедрения и т.д.);

4) индивидуальный (каждый участник должен за короткое время подать не менее одного оригинального предложения).

Не исключено и привнесение в метод добавочных условий, но общий принцип неизменен.

*Как же еще можно заинтересовать школьников проектированием?*

В такой постановке вопроса уже заложено утверждение, что ядром мотивации проектной деятельности признается спектр интересов, который специфичен для каждой возрастной группы. Так, для младших школьников характерны стремление к воспроизведению вызвавших интерес объектов, подражание, ожидание личного успеха. Учащиеся средних классов хотя и тяготеют к выбору знакомых и «нужных» объектов, нацелены на успешный результат, но уже проявляют и попытки добиться оригинальности. Для старшеклассников характерны нацеленность на постижение процесса, желание испытать свои возможности, предвкушение творчества, хотя и им присуще стремление к личному успеху, беспроблемности в выполнении заданий.

Учитель может использовать некоторые процедуры формирования интереса к проектным заданиям, процессу проектирования, например следующие:

Объяснение сути проектного метода - введение расширительного понятия «проект» на примерах инженерных, дизайнерских, экономических, социальных и других его видов, а также представление его как способа улучшения техническо-экономических, социальных, эргономических и экологических показателей производства товаров, изделий и услуг.

Представление вариантов выполненных проектов - знакомство с содержанием и объемом проекта, требованиями к его оформлению; акцентирование внимания на элементах творчества (достижение новизны, генерирование вариантов, формирование банка идей); выявление сильных и слабых сторон представляемых проектов; сообщение критериев оценивания выполненных работ; различение проектов по сложности (выбор объекта, объем разработок, трудоемкость выполнения и др.).

Аннотирование перечня возможных тем проектов - представление перечня (не менее 10-12 тем); комментирование возможных результатов; ожидаемые проектные решения (изменение формы, размеров, цвета, выбор другого материала, совмещение функций изделия, уменьшение количества деталей, улучшение технологии изготовления и др.), проведение мысленного эксперимента под девизом: «А я бы сделал так…»

Ознакомление с процедурой выполнения проектов — этапы, работа в классе и дома, консультации групповые и индивидуальные, выполнение проектов малыми группами, материальное воплощение проекта; информационное обеспечение проектирования (учебные занятия, тренинга, книги — учебные и специальные, компьютерная поддержка др.); роль учителя.

Ознакомление с процедурой оценивания проектов - публичная защита; оценивание проекта и его защиты; критерии оценивания.