

*Пропустова Надежда Валерьевна*

*Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Школа № 78»*

*Город Нижний Новгород*

## ПРОЕКТНАЯ И ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ УЧАЩИХСЯ КАК СРЕДСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ТРЕБОВАНИЙ ФЕДЕРАЛЬНОГО СТАНДАРТА

*«Знание только тогда знание, когда оно  
приобретено усилиями своей мысли, а не памятью».*

*Лев Николаевич Толстой*

В последнее время объём знаний, умений и навыков, заложенный в школьной программе, все увеличивается, а количество часов, отведенное на изучение и закрепление этих знаний, уменьшается. Учащиеся обладают разным интеллектуальным и творческим потенциалом, что выявляется в процессе контроля успеваемости. Вследствие этого подбирая материал, планируя уроки, педагог старается учитывать особенности каждого ребенка, т.е. осуществлять личностно-ориентированный подход в обучении.

Главная задача школы – не только дать знания учащимся, но и привить интерес к обучению, «научить учиться», а также очень важно развивать способность к творчеству (креативность). Чтобы овладеть вниманием современных учащихся, надо их, прежде всего, удивить, заинтересовать. «Мышление начинается с удивления», – говорил Аристотель. Формирование интереса – одна из важнейших составных частей обучения. Чтобы вызвать, поддерживать и развивать интерес к предмету педагоги создают элементы новизны на уроке; используют различные средства обучения, в том числе и



ТСО, применяют ИКТ; подбирают содержание дидактического материала; применяют элементы занимательности, а также разнообразные формы ведения уроков. Но особенно, повышает интерес к предмету применение игровой деятельности.

### **Проектная деятельность как средство реализации требований ФГОС**

Проектно-исследовательская деятельность – педагогическая технология, ориентированная не на интеграцию фактических знаний, а на их применение и приобретение новых путем самообразования. Метод дает простор для творческой инициативы учащихся и педагога, подразумевает их дружеское сотрудничество, что создает положительную мотивацию ребенка к учебе. Дети учатся мыслить и применять знания, принимать решения, планировать действия, эффективно сотрудничать, быть открытыми для новых контактов.

Метод проектов большей частью ориентирован на самостоятельную деятельность учащихся — индивидуальную, парную, групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Метод проектов всегда предполагает решение какой-то проблемы, предусматривающей, с одной стороны, использование разнообразных методов, средств обучения, а с другой — интегрирование знаний, умений из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей. Результаты выполненных проектов должны быть «осязаемыми», т.е., если это теоретическая проблема, то конкретное ее решение, если практическая — конкретный результат, готовый к внедрению. Цель проектного обучения с точки зрения учителя:

дидактическое средство, позволяющее обучать проектированию, т.е. целенаправленной деятельности по нахождению способа решения проблемы путём решения задач, вытекающих из этой проблемы;

задание для учащихся, сформулированное в виде проблемы;

их целенаправленная деятельность;



форма организации взаимодействия учащихся с учителем и учащихся между собой;

результат деятельности как найденный ими способ решения проблемы проекта.

Современная классификация учебных проектов.

Проект может быть групповым и персональным. Каждый из них имеет свои неоспоримые достоинства.

Современная классификация учебных проектов сделана на основе доминирующей (преобладающей) деятельности учащихся:

практико-ориентированный проект (от учебного пособия до пакета рекомендаций по восстановлению экономики страны);

исследовательский проект — исследование какой-либо проблемы по всем правилам научного исследования;

информационный проект — сбор и обработка информации по значимой проблеме с целью ее презентации широкой аудитории (статья в СМИ, информация в сети Интернет);

творческий проект — максимально свободный авторский подход в решении проблемы. Продукт — альманахи, видеофильмы, театрализации, произведения изобразительного или декоративно-прикладного искусства и т.п.

ролевой проект — литературные, исторические и т.п. деловые ролевые игры, результат которых остается открытым до самого конца.

**Игровая деятельность как составляющая современного урока, отвечающего требованиям ФГОС**

Чтобы вызвать, поддерживать и развивать интерес к предмету нужно использовать различные средства обучения, подбирать содержание дидактического материала, применять элементы занимательности, а также разнообразные формы ведения уроков. Но особенно повышает интерес к предмету применение игровой деятельности. Таким образом, реализуются требования ФГОС к современному уроку. При использовании игры на уроке ставятся следующие задачи:

1) создавать ситуацию педагогического общения через игровую деятельность;

2) формировать у учащихся учебные умения в процессе игры, применяемые в учебном процессе определенные дидактические навыки;

3) научить школьников:

- целеполаганию и планированию деятельности;
- поиску нужной информации, вычленению и усвоению необходимого знания из информационного поля;
- практическому применению знаний, умений и навыков в различных, в том числе и нетиповых, ситуациях;
- самоанализу и рефлексии.

Выбор игровой деятельности обусловлен её функциями:

- игра является средством повышения интереса к предмету;
- является средством обучения (решает дидактические задачи);
- развивает творческие способности, самостоятельность, инициативность учащихся.

Можно выделить основные аспекты целесообразности применения игр при обучении:

- Происходит раскрепощение в поведении ребенка, а в связи с этим появляется большая потребность в творческой самоактуализации личности;
- Возможно создание различных ситуаций (коммуникативных, проблемных, познавательных), через которые происходит развитие познавательных интересов учащихся;
- Происходит развитие мышления (аналитического, синтезирующего, аналитико-синтезирующего, абстрактного), а также развитие как сенсорной, так и двигательной сферы детей.

Существует несколько классификаций игр:

- По времени и условиям проведения** (объёму) игры делятся на урок-игру, игру – элемент урока, игру – внеклассное мероприятие.



**По особенностям содержания и форм проведения** выделяют:

- ролевые (игры-импровизации, деловые игры);
- сюжетные (урок-соревнование, урок-путешествие, урок-праздник);
- имитационные;
- игры-драматизации;
- настольные игры (лото, домино);
- игры-головоломки, или словесные игры (ребусы, кроссворды, загадки, анаграммы, метаграммы, палиндромы, шарады, логогрифы);
- предметные.

**По количеству участников** игры – парные, групповые, общеклассные.

**По доминирующему признаку** – развивающие: восприятие, мышление, познавательные интересы, внимание.

Классификация игр Л. Петрановской, в которой игры объединены в группы в соответствии с общей методической целью – развитием определенной грани способностей.

- 1) учебные – наиболее простые и традиционные, помогающие закрепить учебный материал и приобрести устойчивый навык применения знаний;
- 2) комбинаторные – играющий работает с материальной стороной языкового знака (слова). Требуются умения быстро и эффективно просчитывать варианты, подбирать комбинации, эти игры существенно активизируют словарный запас (гибриды);
- 3) аналитические – игры, развивающие аналитическое мышление, помогают приобрести навык логического анализа, научающие видеть закономерности, общность и развитие, причину и следствие (классификация);
- 4) ассоциативные – обращаются к ассоциативному мышлению, поиск сравнения, разгадывание намёка (сравнения);
- 5) контекстные – привлекают внимание к сложным смысловым связям в тексте, развивают способность интерпретировать, понимать то, что прямо не



выражено, и наоборот, передавать информацию разными способами (автопортрет);

б) языковые – эксперименты с языковыми единицами и закономерностями (шифр);

7) творческие задания – задания на сочинительство с соблюдением некоторых условий, они способствуют развитию фантазии и изобретательности в использовании средств языка, а также способности контролировать и критически оценивать свою творческую работу (сериал).

