

*Бодягина Екатерина Олеговна*

преподаватель

ГБОУ СПО «Техникум сервиса и туризма №29»

г. Москва

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ ПО ПРЕДМЕТУ «ДЕКОРАТИВНАЯ КОСМЕТИКА И ВИЗАЖ»**

*Аннотация:* в данной статье рассматриваются понятие «педагогическая технология», ее аспекты и уровни, а также принципы активности учащегося, игровые технологии, функции игровой деятельности и главные черты игр. Представлен план деловой игры по теме «Эксперт в области коррекции лица».

*Ключевые слова:* педагогическая технология, методы обучения, педагогические игры.

*Понятие педагогической технологии.*

В настоящее время в педагогический лексикон прочно вошло понятие педагогической технологии. Однако в его понимании и употреблении существуют большие разночтения.

Технология – это совокупность *приемов*, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).

Педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический *инструментарий* педагогического процесса (Б.Т. Лихачев).

Педагогическая технология – это содержательная *техника* реализации учебного процесса (В.П. Беспалько).

Педагогическая технология – это *описание* процесса достижения планируемых результатов обучения (И.П. Волков).

Технология – это *искусство, мастерство, умение, совокупность методов* обработки, изменения состояния (В.М. Шепель).

Технология обучения – это составная *процессуальная часть* дидактической системы (М. Чошанов).

Педагогическая технология – это продуманная во всех деталях *модель* совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и педагога (В.М. Монахов).

Педагогическая технология – это *системный метод* создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей за дачей оптимизацию форм образования (ЮНЕСКО).

Педагогическая технология означает *системную совокупность и порядок функционирования* всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей (М.В. Кларин).

В нашем понимании педагогическая технология является *содержательным обобщением*, вбирающим в себя смыслы всех определений различных авторов (источников).

Понятие «педагогическая технология» может быть представлено тремя аспектами:

– *научным*: педагогические технологии – часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы;

– *процессуально-описательным*: описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств, для достижения планируемых результатов обучения;

– *процессуально-действенным*: осуществление технологического (педагогического) процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств.

Таким образом, педагогическая технология функционирует и в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения, и в качестве системы способов, принципов и регулятивов, применяемых в обучении, и в качестве реального процесса обучения.

Понятие «педагогическая технология» в образовательной практике употребляется на трех иерархически соподчиненных уровнях:

1. *Общепедагогический (общедидактический) уровень: общепедагогическая (общедидактическая, общевоспитательная) технология*, характеризует целостный образовательный процесс в данном регионе, учебном заведении, на определенной ступени обучения. Здесь педагогическая технология синонимична педагогической системе: в нее включается совокупность целей, содержания, средств и методов обучения, алгоритм деятельности субъектов и объектов процесса.

2. *Частнометодический (предметный) уровень: частнопредметная педагогическая технология* употребляется в значении «частная методика», т. е. как совокупность методов и средств для реализации определенного содержания обучения и воспитания в рамках одного предмета, класса, учителя (методика преподавания предметов, методика компенсирующего обучения, методика работы учителя, воспитателя).

3. *Локальный (модульный) уровень: локальная технология* представляет собой технологию отдельных частей учебно-воспитательного процесса, решение частных дидактических и воспитательных задач (технология отдельных видов деятельности, формирование понятий, воспитание отдельных личностных качеств, технология урока, усвоения новых знаний, технология повторения и контроля материала, технология самостоятельной работы и др.).

Различают еще технологические микроструктуры: приёмы, звенья, элементы и др. Выстраиваясь в логическую технологическую цепочку, они образуют целостную педагогическую технологию (технологический процесс).

В теории и практике работы учебных заведений сегодня существует множество вариантов учебно-воспитательного процесса. Каждый автор и исполнитель привносит в педагогический процесс что-то свое, индивидуальное, в связи, с чем говорят, что каждая конкретная технология является авторской. С этим мнением можно согласиться.

Принцип активности учащегося в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т. е. применяемой педагогической технологии.

Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

К таким технологиям можно отнести игровые технологии, о которых у нас и пойдет речь.

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- *развлекательную* (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- *коммуникативную*: освоение диалектики общения;
- *самореализации* в игре как полигоне человеческой практики;
- *игротерапевтическую*: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- *диагностическую*: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- *функцию коррекции*: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

– *межнациональной коммуникации*: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

– *социализации*: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А. Шмакову):

– *свободная развивающая деятельность*, предпринимаемая лишь по желанию учащегося, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

– *творческий*, в значительной мере импровизационный, очень активный *характер* этой деятельности («поле творчества»);

– *эмоциональная приподнятость* деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

– *наличие* прямых или косвенных *правил*, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Структуру учебного процесса на основе игры можно представить в виде этапов:

– создание проблемной ситуации;

– ход игры;

– обсуждение результатов игры.

– подведение итогов игры.

Игру как *метод обучения*, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике. В современных ОУ, делающих ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных *педагогических игр*. В отличие от игр вообще педагогическая 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 направленностью. Игровая форма занятий создается на занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В качестве примера предлагаю рассмотреть сценарий деловой игры по теме «Эксперт в области коррекции лица».

*План проведения деловой игры.*

*Этап 1. Ознакомление студентов с исходной информацией.*

- изложение преподавателем исходной информации, совместное определение задач игры и учебных задач;
- распределение ролей.

*Этап 2. Подготовка студентов к игре.*

- анализ исходной информации;

- изучение специальной литературы;
- подготовка к выполнению ролевых функций.

### *Этап 3. Проведение игры.*

- выполнение участниками ролевых функций;
- управление процедурой.

### *Этап 4. Подведение итогов.*

- анализ результатов игры студентами;
- подведение итогов преподавателем.

### Цели игры:

1. Закрепить пройденный материал по теме «Коррекция лица».
2. Выявить самых старательных студентов – «Экспертов» и отметить их работу оценками.
3. Заинтересовать студентов игрой.

Заранее подготовить необходимые материалы:

Необходимо приготовить для каждого обучающегося заготовки рисунков различных форм и элементов лица, требующих коррекцию (пример: квадратное лицо, глаза с нависшим веком, треугольное лицо, опущенные уголки глаз, и т. д.); цветные карандаши.

### *Сценарий.*

#### *Ознакомление студентов с исходной информацией.*

Ознакомить учащихся с темой игры «Эксперт коррекции формы и элементов лица». Настоящих «экспертов» выберут в конце игры, педагог вместе со студентами. Эта игра должна помочь закрепить знания по ранее пройденным темам из цикла «Коррекция лица», а также развить коммуникативную функцию у студентов. Студенты научатся не только правилам выполнения коррекции лица, но и употреблению профессиональных терминов, защите своей работы, приобретут уверенность в себе и своих знаниях, а также попытаются научиться распознавать ошибки и принимать критику со стороны не только педагога, но и «коллег» по аудитории.

Суть игры заключается в том, чтобы студенты смогли «поборотся» за звание «эксперта в области коррекции лица».

Раздать картинки с лицами и цветные карандаши. *Цель* всех студентов, цветными карандашами показать, как проводится *коррекция* на попавшемся варианте, а потом произвести устный отчёт о проделанной работе, а также защитить свою работу.

*Подготовка студентов к игре.*

После раздачи вариантов, студентам разрешается пользоваться учебником, до начала работы.

*Проведение игры.*

После того, как студенты будут готовы, даётся старт, на выполнение коррекции. Игра началась, педагог теперь занимает позицию наблюдателя.

После того, как первый студент справился с заданием, он как «эксперт» выходит к доске, вместе со своей работой. Как «эксперт», он должен доказать, что он правильно выполнил коррекцию. Таким же образом, по очереди поступают все остальные студенты.

Во время отчёта одного из «экспертов» все остальные могут доделывать работу, слушать выступающего, задавать вопросы, вносить поправки и т. д. Все желающие на этом этапе игры принимают активную работу в обсуждении.

*Подведение итогов.*

После того, как все «эксперты» выступят, переходим к обсуждению, кто же всё-таки достоин звания «эксперта в области коррекции лица». Кто правильно выполнил свою работу и смог доказать это.

На данном этапе, студенты имеют возможность высказать своё мнение о работе друг друга, поддержать или же наоборот критично высказаться в сторону той или иной работы.

Педагог в это время занимается наблюдением и анализом.

Педагог подводит итоги игры и выставляет учащимся оценки.



В данной статье, на основе собранной информации, после изучения и анализа, разработан сценарий деловой игры по дисциплине «Декоративная косметика» под названием «Эксперт в области коррекции лица».