

© Е. В. Тихонова

DOI: 10.15293/2226-3365.1402.03

УДК 372.864

РАЗРАБОТКА ИГРОВЫХ МЕТОДИК ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ УСПЕШНОСТИ ТВОРЧЕСКОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ НА УРОКАХ ОБСЛУЖИВАЮЩЕГО ТРУДА

Е. В. Тихонова (Мозырь, Республика Беларусь)

В статье рассматриваются особенности проектной деятельности на уроках обслуживающего труда. Целью исследования является выявление типичных затруднений в проектной деятельности школьников и обоснование эффективных методов их преодоления. Выявляется специфика творческой проектной деятельности; анализируются проблемы ее организации и освоения на уроках трудового обучения; типизируются затруднения в выполнении творческого проекта по обслуживающему труду. Очерчиваются методические аспекты разработки и использования дидактических игровых методик на уроках обслуживающего труда с целью усвоения учащимися логики творческого проектирования, повышения его осознанности, обучения школьников формированию понятийного аппарата проектирования, его планированию и осуществлению в условиях группового взаимодействия. Резюмируются преимущества коллективного игрового проектирования в процессе формирования осознанного подхода к выполнению творческого проекта. Описываются условия результативности использования игровых методик при освоении творческого проектирования.

Ключевые слова: творческое проектирование, дидактическая игра, обслуживающий труд.

В ситуации современной жизни о качестве образования можно судить не по объему знаний и широте кругозора, а по тому, насколько выпускник учебного заведения способен осуществлять разнообразные виды деятельности на всех ее этапах – от постановки цели до рефлексии ее достижения.

Учебный предмет «Трудовое обучение» как никакой другой требует практикоориен-

тированных знаний, оценить глубину которых в полной мере позволяет творческое проектирование. Именно использование данного метода может убедить учащихся в значимости и ценности полученных знаний, когда они перестают быть целью, а становятся средством практической деятельности по трансформации окружающей действительности.

Тихонова Елена Владимировна – кандидат педагогических наук, заведующий кафедрой трудового обучения и изобразительного искусства, Мозырский государственный педагогический университет имени И. П. Шамякина.

E-mail: lesenkamos@yandex.ru

Актуальность использования проектной деятельности на уроках обслуживающего труда обусловлена тем, что при традиционной организации учебного процесса, овладевая технологическими знаниями, умениями и навыками, учащиеся усваивают, в основном, только исполнительскую часть этой деятельности, у них формируются чисто исполнительские умения и навыки. При этом недостаточно развиваются такие личностные качества учащихся, как умение видеть проблемы и самостоятельно принимать по ним решения, получать и использовать для этого необходимую информацию, планировать свою деятельность, оценивать ее с социальной, экономической, экологической и других точек зрения. Вместе с тем, освоение технологии творческого проектирования на уроках трудового обучения не всегда происходит естественно и гармонично. Часто учащиеся не осознают логики проектирования, не понимают связи этапов, стремятся воспользоваться готовыми схемами. Целью исследования, ход и результаты которого представлены в данной статье, было выявление типичных затруднений в проектной деятельности школьников и обоснование эффективных методов их преодоления.

В основе современного понимания проектного обучения, по мнению Е. С. Полат, лежит использование широкого спектра проблемных, исследовательских, поисковых методов, ориентированных четко на реальный практический результат, значимый для ученика, с одной стороны, а с другой, – разработка проблемы целостно, с учетом различных факторов и условий ее решения и реализации результатов [1]. Проектная деятельность требует от учителя не столько объяснения материала, сколько создания условий для развития мышления учащихся [2–3], расширения их познавательного интереса [4], и на

этой основе – возможностей их самообразования и самореализации в процессе практического применения знаний [4–5].

Основную цель проектного обучения Е. А. Ротмирова [6, с. 5] определяет как организацию условий, при которых учащиеся самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников, учатся пользоваться полученными знаниями для решения познавательных и практических задач, приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах, развивают у себя исследовательские умения и системное мышление.

Повышение мотивации и развитие творческих способностей происходит из-за наличия в проектной деятельности ключевого признака – самостоятельного выбора. Этому способствует смещение акцента от инструментального подхода к технологическому, что происходит благодаря необходимости осмысленного выбора инструментария и планирования деятельности для достижения лучшего результата.

Уроки обслуживающего труда имеют определенную специфику, которая, в свою очередь, влияет на содержание творческой проектной деятельности на уроках и во внеурочной деятельности. Содержание программы предусматривает изучение большого количества вопросов по кулинарии, материаловедению, технологии обработки материалов, домоводству, декоративно-прикладному искусству, поэтому данный учебный предмет носит энциклопедический характер, а творческие проекты должны отражать эту синтетичность, взаимопроникновение сведений из различных разделов. Несмотря на указанную широту вопросов, охватываемых предметом, все виды деятельности на уроке носят практикоориентированный и творческий характер, поэтому творческий проект чаще всего пред-

ставляет собой конкретное изделие в материале.

Деятельность, в которую включены учащиеся на уроках обслуживающего труда, можно рассматривать как синтетический вид творчества, объединяющий в себе основные черты трех ведущих его видов: научного, художественного, технического. Поэтому и творческий проект следует оценивать по соответствующим критериям, учитывая утилитарную и эстетическую значимость, оригинальность и новизну.

Еще одной особенностью уроков обслуживающего труда является тесная связь содержания обучения с повседневной жизнедеятельностью ребенка. Это дает возможность в ходе выполнения творческого проекта проведения самостоятельного поиска ответов на проблемные вопросы, в опоре на жизненный опыт: собственный или ближайшего окружения.

Для выяснения интенсивности использования метода творческого проектирования в преподавании обслуживающего труда мы провели анкетирование педагогов-предметников. Анализ ответов на вопросы анкеты позволил сделать выводы, что учителя достаточно редко используют метод творческого проекта, в основном только при подготовке к предметным олимпиадам. Все педагоги отмечают высокую развивающую возможность метода творческого проектирования, как в аспекте активизации творческого потенциала обучаемых, так и стимулирования их познавательных интересов». В большей степени нас интересовали причины столь низкого уровня использования творческого проектирования. Анализ ответов показал, что большинство (56,2 %) считают, что оно требует больших временных затрат, значительная доля респондентов (48,2 %) объясняют это отсутствием методических разработок, большое

количество педагогов (41,1%) опасаются «отторжения» обучаемых с низким уровнем подготовки, добавляя, что «в творческом проектировании такими можно считать большинство», «дети боятся творить, боятся ошибиться», «опасаются, предложив оригинальный вариант, быть осмеянными». Таким образом, основными трудностями внедрения творческого проектирования в учебный процесс можно считать проблемы организационного и психологического плана.

В рамках исследования творческого проектирования в условиях естественного эксперимента обучаемые проявляли достаточную степень активности на занятии, средний уровень познавательного интереса, включались в практическую деятельность, однако ее успешность была невысока: 46 % не справились с заданием или продемонстрировали низкий уровень качества его выполнения; 53 % выполняли задания, руководствуясь только интуицией и стихийно возникшими идеями, без учета требований к изделию; 67 % не смогли убедительно презентовать свой проект и доказать его значимость, большинство учащихся в процессе защиты не могли верно очертить и пояснить понятийный аппарат своего исследования.

Выясняя причину подобных результатов эксперимента, мы пришли к выводу, что учащиеся не владеют логикой творческого проектирования, словесное ее пояснение никаких результатов не дало, более того, попытки объяснить содержание этапов творческой деятельности, раскрыть позиции оценки проекта вызвали отторжение обучаемых от деятельности с мотивировками «Я не понимаю, что конкретно нужно делать», «Вы меня еще больше запутали», «Я считаю, что нужно делать так, как нравится», «Творческий проект должен быть просто не похож на другие». Наибольшую сложность для уча-

щихся представляла собой задача взглянуть на проектируемое изделие с разных точек зрения и оценить его соответствие разнообразным группам требований: эстетическим, гигиеническим, функциональным, конструкторско-технологическим, социально-экономическим.

Наиболее сложными в процессе проектирования опрашиваемые считали необходимость оригинального, нестандартного решения, неполную алгоритмизацию деятельности со стороны педагога, а также проявляли непонимание сущности процесса творчества, которую следует трактовать как преодоление собственных стереотипов деятельности. Достаточно полных, всесторонних, осмысленных ответов на вопрос о том, что же такое творческое проектирование, получено не было. Нами был сформулирован ряд проблем в использовании метода проектов, наиболее значимыми из которых можно считать следующие:

- школьники при выборе тематики проектов руководствуются не собственными интересами, а указаниями преподавателя, поскольку не умеют определить актуальные потребности и отразить свои интересы;

- при планировании работы над проектом большинство учащихся намечают только разработку конкретных продуктов деятельности (эскиз, конструкция, изделие), не вводя в план работы анализ потребностей, разработку вариантов решений, оценку их эффективности и т.п.;

- не видят смысла в овладении общей технологией творческого процесса, не осознают значимости комплексного дизайн-подхода к проектированию изделия творческого проекта, а привлечение их к изучению теоретических основ творчества и дизайна вызывает отторжение и негативную реакцию;

- в проектировании формы, конструкции, технологии, отделки в большинстве случаев учащиеся опираются только на собственную интуицию, стихийное восприятие, сиюминутное решение, не используя теоретические знания в области формообразования, композиции, цветоведения, материаловедения и т.д.;

Таким образом, нами был сделан вывод о недостаточной осознанности учащимися логики процесса разработки, проектирования и изготовления изделия в рамках творческого проектирования.

При проектировании путей разрешения выявленных проблем перед нами возникла еще одна сложность: введение в проблему творческого проектирования приходится на подростковый возраст, который педагогами считается очень сложным, поскольку обладает рядом особенностей:

- повышенная чувствительность к оценке посторонними своей личности, деятельности и ее результатов;

- самонадеянность и безапелляционные суждения в отношении деятельности товарищей;

- потребность в признании с существующей параллельно независимостью, противостояние авторитетам и, наряду с этим, «сотворение идеала», порой неоправданное.

Все перечисленное не позволяет использовать авторитарные, менторские методы работы, вынуждает к поиску форм работы, стимулирующих самопроизвольную активность личности, непроизвольные процессы памяти, мышления, осознания.

Таким образом, мы типизировали трудности и определили основные направления своей работы по преодолению затруднений в освоении творческого проектирования при изучении обслуживающего труда:

– отсутствие у обучаемых теоретической базы для грамотного творческого проектирования, непонимание логики творческого проектирования, необходимость их ознакомления с понятийным аппаратом исследования, выработка умений пользоваться им;

– психологические барьеры творчества, отсутствие опыта выработки творческого решения, вызывающие необходимость в специальном креативном тренинге, «проживании» опыта «открытий», стимулировании интереса к творчеству и потребности в нем;

– отсутствие успешного опыта и умений осуществления полноценного процесса творческого проектирования – от «ощущения» проблемы до презентации проекта. Это ориентирует на «приучение» школьников к творческому проектированию, путем поэтапного освоения вначале демонстрационного, позже пробного, затем коллективного выполнения проекта, которые постепенно вырабатывают и закрепляют необходимые умения, в дальнейшем выступающие средством для самостоятельного проектирования.

Выход из данной проблемы возможен путем использования специфических приемов организации обучения. Появляется необходимость проектирования таких технологий, методов и приемов обучения, которые сами по себе захватили бы личность, стимулировали ее активность в учебной деятельности. По нашему мнению, таким видом деятельности может быть дидактическая игра. Это обусловлено активным, деятельным характером игры, ее большими развивающими и воспитательными возможностями. Игровая форма обучения содействует развитию творчества учащихся, т.к. интерес к ней стимулирует обучаемых к поиску новых нетривиальных путей и возможностей для решения возникших проблем.

Различные стороны проблемы использования игры в обучении интересуют ученых и педагогов-практиков уже не одно десятилетие. Игра – это универсальный элемент всей человеческой культуры, особый вид деятельности, которая имитирует реальную деятельность человека в искусственно созданных условиях и посредством создания относительно достоверной модели. Общепринятым является понимание игры, сложившееся на основе культурологической ее концепции, автором которой является Й. Хейзинга, который игру расценивал как свободную активность, не связанную с материальными интересами, протекающую внутри собственных пространственных и временных границ в соответствии с определенными правилами, вызывающую образование социальных групп [7, с. 18–24].

Л.С. Выготский считал игру общим корнем творчества, а основным смыслом ее – развитие и упражнение всех сил и задатков [8, с. 60–61]. За критерий выделения игры он предлагает считать создание мнимой ситуации.

Игру, которая ведет к получению учебного и воспитательного эффекта принято называть учебной или дидактической игрой. В отличие от игр вообще такая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью [9]. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности

Основная функция педагогической деятельности состоит не просто в передаче информации, а в создании проблемно-

познавательных ситуаций и управлении познавательной деятельностью учащихся с учетом индивидуальных особенностей, развитии потенциальных возможностей и способностей учащихся. Поскольку способности проявляются, изменяются и развиваются в деятельности, то задача педагога заключается, прежде всего, в том, чтобы организовать построение такой деятельности учащихся. Указанной задаче соответствует игровая методика обучения, так как:

– игра втягивает в активную познавательную деятельность каждого учащегося в отдельности и всех вместе, и тем самым является эффективным средством управления учебным процессом;

– обучение в игре осуществляется посредством собственной деятельности учащихся, носящей характер особого вида практики, в процессе которой усваивается большее количество информации, чем при словесном или наглядном обучении;

– игра – свободная деятельность, дающая возможность выбора, самовыражения, самоопределения и саморазвития для ее участников.

Обучение в процессе игры осуществляется посредством организации учебной деятельности самих учащихся, которая по своему типу является продуктивной и творческой, а по содержанию – познавательной, практической и ценностно-ориентационной.

По мнению Б. Е. Лобановой, с игрой смыкается деятельность по воспитанию творческих способностей, причем игра как модель действительной ситуации в своей исходной точке подготавливает и столкновение с реальным миром [10, с. 132]. А. И. Субетто обращает внимание на тот факт, что игра тренирует эмоциональные структуры, подкрепляющие творчество (смех, радость, удовлетворение от реализации ожидания и др.).

Игровые методы являются творческими. Они «проигрывают» необычные ситуации и предупреждают о возможных тенденциях развития, вооружают творящую личность радостью и юмором, выполняют роль механизма ломки стереотипов [11, с. 97].

Эффективность и результативность игровой организации уроков обслуживающего труда могут определять следующие факторы:

– определение сюжетов и тем игр содействием учебной деятельности и стоящими учебно-познавательными задачами;

– направленность играющих на организацию совместной творческой деятельности в условиях ролевых взаимодействий;

– пространственно-временной характер, условность игры, взаимосвязь и взаимообусловленность действий партнеров;

– активный творческий поиск участников игры при неопределенности и неоднозначности предсказания развития или результата.

Мы выявили необходимость использования таких методов работы, которые сами по себе бы вовлекали школьников в активную познавательную деятельность, снижали остроту мелких конфликтов, неизбежно возникающих в коллективной работе, давали бы возможность не так остро воспринимать критику и неудовлетворительные результаты тех или иных видов работы или технологических операций. По нашему мнению предъявленным требованиям отвечают игровые методики, которые мы предложили использовать не в виде разрозненных по времени и содержанию игр, а в виде системы, реализация которой предполагает этапы:

– освоение понятийного аппарата творческого проектирования при использовании настольных дидактических игр и упражнений;

– освоение методов творчества в системе креативных игровых тренингов;

– осознание логики творческого проектирования в системе ролевых игр путем освоения «многофокального» взгляда на объект проектирования;

– накопление опыта творческого проектирования в игровом коллективном творчестве.

Настольные дидактические игры наиболее эффективно могут быть использованы при работе с понятиями, как на ознакомительном этапе, так и при проверке и закреплении знаний. Мы разработали и апробировали ряд настольных дидактических игр. Для конкретизации понятийного аппарата творческого проектирования мы разработали словарь-справочник, который был основой для разработки различных игр со словами: кроссвордов, чайнвордов, ребусов. Интерес учащихся к этому виду игр велик и не теряет своей актуальности в различных классах. В процессе разгадывания иногда слова припоминаются сходу, а иногда приходится пользоваться справочной литературой. Таким образом, настольные игры выполняет контролируемую, творческую, познавательную, стимулирующую функции. Их использование во время объяснения новых сведений значительно улучшает эффект запоминания и усвоения, они могут играть роль единственного средства введения нового материала, усиливая эффект новизны и занимательности. Настольные дидактические игры в легкой, ненавязчивой форме способствуют глубокому и осознанному усвоению основных понятий теории творческого проектирования и выполняют функции подготовки к самостоятельному выполнению проектов.

В силу преобладания творческого характера деятельности, освоение проектирования не может осуществляться только с использованием репродуктивных методов обучения, что чревато превращением деятельности творческой в ремесленничество. На пер-

вый план выходит задача креативного развития личности, формирования субъекта деятельности, обладающего определенной совокупностью характерных качеств:

– эмоционально-образные (ассоциативность, воображение, фантазия, чуткость к противоречиям, чувство новизны);

– мотивационно-деятельностные (инициативность, своеобразность, неординарность, изобретательность, способность к генерации идей, чуткость к творческому импульсу и др.);

– рефлексивно-когнитивные (многофокальность подхода, способность выхода в иную плоскость при решении проблемы, проницательность, способность преодоления стереотипов, прогностичность, формулирование гипотез, интуиция.

Механизмом решения задач формирования такой совокупности свойств личности выступают специфические игровые технологии творческого характера. Их особенность заключается в ориентации на формирование способности самостоятельно инициировать проблемы, проектировать нестандартные решения, реализовывать их на практике. Оптимальными, по нашему мнению, для решения задач формирования образного мышления и умений материального воплощения выработанных образов при обучении творческому проектированию являются креативные методы, предложенные А. В. Хуторским [12], которые мы адаптировали к содержательной области обслуживающего труда.

Наша система креативного тренинга включала следующие методы, которые использовались в процессе поиска образного решения последовательно, дозированно, во избежание «отторжения» от деятельности вследствие пугающе сложного задания.

Метод образной картины, воссоздающий целостное видение объекта, основанное

на слиянии его восприятия и понимания. Данный метод наиболее эффективно работает при разработке композиций сложных, нематериальных образов, например, гобелен «Тихая грусть», аппликация «Пробуждение весны», объемная вязаная форма «Окрыленные надеждой».

Метод придумывания – это способ создания неизвестного обучаемым ранее продукта в результате их определенных умственных действий. Данный метод эффективно применяется при создании моделей, объектов с использованием нетрадиционных материалов, проектировании образов несуществующих людей и животных и др., например, вязание из магнитной пленки, конструирование из прищепок, изготовление костюмов из нетрадиционных материалов и др.

Метод «Если бы ...» может эффективно способствовать активизации фантазии, воображения путем постановки задачи описания, изображения того, что произойдет, решения проблемы преодоления трудностей, если в изучаемой предметной области что-то изменится, например, клеи потеряют свои свойства, пропадут нити для вышивания, растительные материалы, предназначенные для плетения, перестанут подвергаться размачиванию и т.д. Выполнение учениками подобных заданий не только развивает их способность воображения, но и позволяет подготовить их к продуктивному решению проблем, которые неизбежно возникнут в творческой проектной деятельности.

Метод гиперболизации при освоении творческого проектирования может использоваться как средство активизации творческого мышления путем утрирования размеров или форм деталей и их частей, цветового значения определенных элементов в композиции, слишком активного использования фактуры в композиции, «игры» со свойствами

материалов и др., например, жакет-цветок с утрированно увеличенным воротником, изображение красного снега, желтого неба и др.

Метод агглютинации может в значительной степени влиять на яркость образов путем побуждения соединить несоединимые в реальности качества, свойства, части объектов и изобразить, например, горячий снег, вершину пропасти, объем пустоты, сладкую соль, доброго злюку и др.

Метод синектики (Дж. Гордон) базируется на использовании различного вида аналогий (словесной, образной, личной), ассоциаций и др. Аналогии используются различные – прямые, субъективные, символические, фантастические, при этом они касаются как самой композиции и воплощенных в ней образов, так и материального воплощения проекта. Например, весьма оригинального результата позволяет достичь плетение из листьев травянистых растений, выполненное по аналогии с приемами соломоплетения; перенос приемов аппликации из зерен и круп в выполнение композиции из бисера; использование нестандартных, нетипичных материалов (полосок пленки, бумаги, ткани) в создании декоративных композиций в технике вязания и др.

Для понимания синтетичности творческого проектирования в области обслуживающего труда, логики творческого процесса важен комплексный подход, оценивание проблемы, проекта и результата работы с различных точек зрения. Для решения данной задачи нами были выбраны ролевые игры, поскольку имитации и воплощению подлежала деятельность по проживанию конфликта, и именно его разрешение давало возможность вынесения сбалансированного решения. Значимость данного типа игр для нашего исследования определяется тем, что человек, входя в чужую роль и действуя в ее рамках,

тем самым углубляет, развивает свою личность, реализует собственный потенциал.

Для освоения учащимися логики процесса проектирования мы разработали дидактический сценарий ролевой игры «Путь к творчеству», этапность которой совпадает с основными шагами творческой проектной деятельности в прикладной сфере, а каждый этап предполагает участие нескольких игровых персонажей, анализирующих и оценивающих эскиз, конструкцию, технологию, само изделие с точки зрения представителей разных профессий. Продукт каждого этапа творческой проектной деятельности подлежит обсуждению и оценке представителей полярных точек зрения – «критика» и «сторонника». Данные позиции занимают по договоренности профессионалы, занятые на данном этапе.

В условиях ролевой игры, не смотря на групповое взаимодействие, процесс присвоения учащимися устойчивых закономерностей проектирования происходит на индивидуально-креативном уровне. Именно в ролевом взаимодействии по поводу творческой проектной деятельности личность способна преобразовывать объекты реального мира в опоре на интерпретацию общих законов формообразования и композиции, отражение в объекте деятельности собственных воззрений и отношений.

Рефлексивный, поисковый, мыслительный, организационный компоненты учебно-творческой ролевой игры, направленность на самоорганизацию способов осуществления деятельности формируют у игроков глубокое понимание логики творческого процесса, уверенное и осмысленное ее осуществление, творческое отношение к действительности, что позволяет утверждать, что она выступает эффективным механизмом освоения логики творческого проектирования на занятиях по трудовому обучению.

Основной задачей заключительного этапа освоения творческого проектирования мы считали создание для обучаемых ситуации необходимости максимально реализовать собственные возможности и отразить готовность реально включиться в творческую деятельность, работая над проектом. Наиболее приемлемой формой работы мы сочли коллективное игровое проектирование, поскольку в условиях коллективной деятельности учащиеся чувствовали себя более спокойно, помимо этого, такая организация способствовала накоплению опыта творческого проектирования, который в дальнейшем облегчал выполнение индивидуальных проектов. Для проверки выдвинутых нами гипотез мы разработали и провели сквозную деловую учебную игру «Бюро творческих проектов».

Анализ поведения игроков в игре, их отзывов в ходе рефлексии позволили выявить преимущества коллективного игрового проектирования в процессе формирования осознанного подхода к выполнению творческого проекта:

- игровая активность способствует формированию более ясного понимания постановки проблемы, сути проектного задания;
- игровая коммуникация содействует осознанию характера взаимодействия между участниками проекта, требований к представлению выполненной работы или ее частей;
- игровое действие стимулирует планирование конечного результата и представление его в вербальной форме, в виде развернутого образа вещественного результата;
- игровая схема способствует выполнению обобщенного алгоритма проектирования;
- игровой сценарий стимулирует внесение корректив в ранее принятые решения; формулирование конструктивных вопросов и запросов о помощи (советы, дополнительная информация, оснащение и др.);

– игровая задача вызывает необходимость выражения замыслов, конструктивных решений с помощью технических рисунков, схем, эскизов, чертежей, макетов;

– игровая рефлексия активизирует оценивание результата по достижению запланированного, по объему и качеству выполненного, по новизне, оригинальности, качеству, эстетичности; облегчает понимания.

Экспериментальная работа позволяет сделать выводы о положительном влиянии игровых методик на уровень выполнения творческих проектов, которое подтверждается наблюдениями, проводимыми в ходе проведения учебных игр. Школьницы очень увлеченно включались в игру, за отведенное время осваивали большой объем теоретических сведений, процесс освоения отличался высокой активностью, весьма позитивным настроением занятий, т.е. можно отметить не только количественные, но и качественные изменения.

Результаты проведенного исследования позволили определить условия результативности использования игровых методик при освоении творческого проектирования:

– позитивная настроенность руководителя и участников, уверенность в успехе;

– обстановка открытости, искренности, подлинности выражения чувств и убеждений;

– обеспечение в сценарии возможностей оригинальной индивидуальной и творческой деятельности;

– самоопределение, самоутверждение, саморазвитие играющих через обеспечение успеха в роли, вызывающего уверенность в своих силах и стремление к самосовершенствованию;

– использование социального опыта участников, мобилизация скрытых потенциальных возможностей;

– эмоциональная убедительность педагога, способность увлечь других желанием и интересом к игре;

– способность воздействия на воображение, эмоции, чувства, волю и интеллект;

– личностное обращение в процессе игры;

– высокий темп, четкий ритм игры;

– поддержка игрового фона педагогом с помощью мимики, жестов, реплик.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. **Полат Е. С.** Новые педагогические технологии: [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://scholar.urfu.ac.ru/courses/Technology/intro/html> (дата доступа: 22.09.2012)
2. **Карачев А.А.** О новых подходах к проектной деятельности школьников в условиях модернизации общего образования // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. – 2013. – № 6. – С. 19–29.
3. **Круглик О.С.** Соотношение понятий проектная и исследовательская деятельность учащихся 5–6 классов // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. – 2013. – № 1. – С. 21–29.
4. **Чернышенко Е. Г.** Формирование исследовательской культуры учащихся в условиях общеобразовательного учреждения // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. – 2012. – №5. – С. 20–26.



5. **Пушкарёва Е.А.** Философское мышление для формирования рефлексивности познания в образовательном процессе // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета – 2012. – № 1 (5). – С. 74–78.
6. **Ротмирова Е. А.** Проектная деятельность на уроках технологии // Адукацыя і выхаванне. – 2006. – № 8. – С. 3–14.
7. **Хейзинга Й.** Homo ludens. В тени завтрашнего дня. – М.: Прогресс, 1992. – 464 с.
8. **Выготский Л. С.** Воображение и творчество в детском возрасте. – М.: Просвещение, 1991. – 90 с.
9. **Селевко Г. К.** Современные образовательные технологии. – М. : Народное образование, 1998. – 256 с.
10. **Лобанова Б. Е.** Философия и социология творчества / под ред. Б. В. Абросимова. – Саратов : Изд-во Саратовского ун-та, 1983. – 153 с.
11. **Субетто А. И.** Творчество, жизнь, здоровье и гармония. – М.: Логос, 1992. – 202 с.
12. **Хуторской А. В.** Современная дидактика. – Санкт-Петербург: Питер, 2001. – 544 с.

© E. V. Tikhonova

DOI: 10.15293/2226-3365.1402.03

UDC 372.864

GAME DEVELOPMENT TECHNIQUES FOR ADVANCED CREATIVE DESIGN AT THE CRAFT'S LESSONS

E. V. Tikhonova (Mozyr, Belarus)

The article describes the peculiarities of the project activity at the craft's lessons. The purpose of this research is to identify typical difficulties in pupils' project activity and argue effective methods of overcoming those problems. The article reveals the peculiarity of creative design activity, analyzes the problems of its organization and adaptation at the craft's lessons, arranges difficulties in realization of the creative project. This work outlines the methodological developing aspects and application of teaching game methods to improve pupils' logical creative activity, increase its consciousness. It also describes methods of understanding project formation among pupils, its programming and realization in terms of group interaction. The benefits of collective game design in the process of sensible approach to the accomplishment of the creative project and the conditions of effective use of game techniques in the exploring of creative design are resumed in the article.

Keywords : *creative design, teaching game, craft's lesson.*

REFERENCES

1. Polat E. S. *New educational technology* Available at: <http://scholar.urfu.ac.ru/courses/Technology/intro/html>. (Accessed: 22.09.2012)
2. Karachev A.A. New approaches to a project activity of pupils in conditions of modernization of General education. *Novosibirsk State Pedagogical University Bulletin*, 2013, no. 6, pp. 19–29. (In Russian).
3. Kruglik O.S. Parity of concepts design and research activity of pupils of 5-6 classes. *Novosibirsk State Pedagogical University Bulletin*, 2013, no. 1, pp. 21–29. (In Russian).
4. Chernyshenko E. G. Formation of research culture of pupils in conditions of general educational establishment. *Novosibirsk State Pedagogical University Bulletin*, 2012, no. 5, pp. 20–26. (In Russian).
5. Pushkareva E.A. Philosophical thinking for formation of reflexivity of knowledge of educational process. *Novosibirsk State Pedagogical University Bulletin*, 2012, no. 1, pp. 74–78. (In Russian).
6. 2. Rotmirova E. A. Project activities in the classroom technology. *Education and upbringing*, 2006, no. 8, pp. 3–14. (In Russian).
7. Huizinga J. *Homo ludens. In the shadow of tomorrow*. Moscow: Progress Pub., 1992, 464 p. (In Russian).
8. Vygotsky L. S. *Imagination and creativity in childhood*. Moscow: Education Publ., 1991, 90 p. (In Russian).
9. Selevko G. K. *Modern educational technology*. Moscow: Education Publ., 1998, 256 p. (In Russian).



10. Lobanova B. E. *Philosophy and Sociology of creativity*. Saratov: Saratov State University Publ., 1983, 153 p. (In Russian).
11. Subetto A. I. *Creativity, life, health and harmony*. Moscow: Logos Publ., 1992, 202 p. (In Russian).
12. Hutorskoy A. V. *Modern didactics*. St. Petersburg: Piter Publ, 2001, 544 p. (In Russian).

Tikhonova Elena, Ph.D., the candidate of pedagogical science, the head of the department of craft studies and arts, I. P. Shamyakin Mozyr State Pedagogical University.

E-mail: lesenkamozy@yandex.ru