

**ТЕХНОЛОГИИ ИГРОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ
КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ОСНОВ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ
С ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ НЕДОСТАТОЧНОСТЬЮ**

Введение. Развитие общества на современном этапе требует качественно нового уровня образования, который соответствовал бы стандартам и был ориентирован на личность. Перед учителем-дефектологом стоит задание создать самые эффективные условия для максимального развития детей с интеллектуальной недостаточностью. Для этого процесс обучения должен быть построен с максимальным приближением к запросам современного общества и возможностям учащихся вспомогательной школы. Действенным средством привлечения учеников к учебной деятельности есть использование на уроках во вспомогательной школе технологий игрового проектирования. В настоящее время любая педагогическая технология представляет собой систему средств и методов преобразовательной деятельности, обеспечивающей эффективность в любой сфере человеческой деятельности. Специфика технологического преобразования действительности состоит в том, что оно ориентировано на синтез, создание искусственных объектов (мира техники в её широком понимании), на технологическое освоение мира в отличие от его научного или другого познания.

Исходя из вышесказанного, можно сказать, что учебная и научно-исследовательская работа учащихся с интеллектуальной недостаточностью представляется как наиболее низкая не эффективная технология подготовка. Поэтому наиболее распространённый и эффективный метод интенсификации обучения детей с интеллектуальной недостаточностью будет выступать метод игрового проектирования. Однако, прежде чем применять методы игрового проектирования в учебном процессе, необходимо выявить их сущность, понять отличие от игры в целом.

В связи с этим система специального образования подвергается преобразованию, что определяет необходимость поиска технологий обучения учащихся с интеллектуальной недостаточностью, способствующих активной позиции обучающихся в данном процессе. И на сегодняшний день одной из наиболее интересных, представляется игровая технология обучения.

Цель исследования – исследование научно-методических основ технологии игрового проектирования.

Для реализации цели исследования в работе использовались системный анализ философской, педагогической и психологической литературы, методы систематизации, обобщения и интерпретации результатов исследования. Анализ научно-методической литературы показал, что игровое обучение происходит в рамках ситуации, имитирующей конкретную деятельность, носящую условный характер. Вопросы использования специально организованных игр в обучении впервые исследовали В.М. Демин, В.И. Устиненко и др. Психологический анализ игры дан в свое время Л.С. Выготским, Д.Б. Элькониным. Игровая деятельность является важнейшим средством формирования профессиональных навыков специалиста, она способна изменять стиль мышления и характер поведения человека, служить сильным стимулом творческой активности и состязательности. Поэтому игровой метод обучения получает все большее признание среди учителей-дефектологов. Игровая деятельность зачастую кажется непродуктивной, так как её результаты отсрочены во времени и выражаются в виде умственных знаний, умений, навыков, опыта, поведения и образа мыслей, которые весьма трудно замерить, тем не менее, она намного эффективнее многих традиционных способов обучения [1].

Для того чтобы раскрыть сущность технологии игрового проектирования необходимо рассмотреть понятие «технология». Данный научный термин берет свое начало от греческого «*techné*» (искусство, мастерство и умение) и «*logos*» (наука) [2]. В дальнейшем понятие «технология» стало достаточно широко использоваться в разнообразных сферах деятельности, т.е. приобрело более широкое толкование. Г.К. Селевко, раскрывает понятие «технология», как процесс производства чего-либо полезного на основе использования знания. В настоящее же время понятие «технология» используется не только в промышленности, но также в области науки и образования [3]. Технология, с одной стороны, связана с определенной системой дея-

тельности, включающей те или иные нормативно зафиксированные способы деятельности, систему средств, обеспечивающих ее реализацию. С другой стороны, введение новой технологии ведет к изменению не только самой деятельности, но и вызывает существенную перестройку целевых установок, системы конкретных знаний, необходимых для ее реализации.

Изучение и анализ научно-педагогической литературы показали, что понятие «педагогическая технология» у многих авторов имеет разное толкование, например у Е.В. Евпловой: «Технология – это искусство, мастерство, умение, совокупность методов обработки, изменения состояния» [4, с. 100]. 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 [5].

Основным и важным компонентом в игровых технологиях считается познавательный эффект, который обусловлен комбинированным использованием трёх основных методов: аналитического, экспертного и экспериментального. С помощью аналитического метода конструируется игра. Участие профессионалов в игре активизирует их экспертный потенциал. Экспертный метод здесь проявляется в том, что, наблюдая изучаемую систему «изнутри», игроки и эксперты анализируют и переоценивают свой прошлый опыт и знания.

Экспериментальный метод позволяет каждую игру рассматривать как лабораторный эксперимент с изучаемой системой. Сжатый масштаб времени даёт возможность многократно воссоздать динамику профессиональных основ.

Исследовательские цели в технологии игрового проектирования служат для получения новой информации, для организации работы междисциплинарного коллектива, для гипотез и теоретических положений. Для каждого проекта составляется программа, в которой определяются решаемые задачи. В ходе игры получают информацию с вариантами решения задач, которая, обрабатываясь, анализируется организаторами (учителями-дефектологами) игры.

Для осуществления этой технологии участников занятия разбивают на группы по интересам, каждая из которых занимается разработкой своего проекта. Тема для разработки проекта обучаемые выбирают в основном самостоятельно, но в отдельных случаях учитель-дефектолог, воспитатель может предложить какие-либо варианты.

Игровое проектирование осуществляется с «функциональных ролевых позиций», воспроизводимых в игровом взаимодействии с обобщением коллективного опыта. Это определяет совершенно иной взгляд на изучаемый объект с непривычной для участника обучения точки зрения, позволяющей увидеть значительно большее, что и определяет познавательный эффект данной технологии.

Практические рекомендации для организации игрового проектирования используемое для улучшения и эффективности усвоения учебного и внеучебного материала при подготовке детей с интеллектуальной недостаточностью к самостоятельной жизни, могут заключаться в проектах разного типа: исследовательский проект, поисковый проект, творческий (креативный) проект, прогностический проект.

Специфика игрового проектирования заключается в том, что это интерактивный метод, т.е. все проекты разрабатываются в рамках группового взаимодействия, а результаты проектирования защищают на межгрупповой дискуссии, по итогам которой можно определить лучший проект.

Методы, используемые в игровом проектировании, выполняют следующие задачи: изменение и развитие знаний, умений, навыков в технологии игры, открытие, осознание и демонстрация поведенческих реакций, манер, обогащение словарного запаса, индивидуального стиля коммуникации и т.д.; сопоставление мотивационных, поведенческих индивидуальных качеств партнёров в игре.

Анализ специальной литературы и результатов исследований в данной области позволил обнаружить в целом низкий уровень развития профессиональных основ у учащихся старших класса первого отделения вспомогательной школы. Экспериментальные данные по формированию основ профессиональной деятельности во вспомогательной школе (анализ уроков) показывает, что работа по подготовке к самостоятельной жизни на сегодняшний день ведется методически грамотно. В процессе работы по формированию основ профессиональной деятельности учителями-дефектологами используется, к сожалению, только наглядные материалы, все занятия проводятся на наглядно-практической основе, но редко используются технологии иг-

рового проектирования. Работе придаётся живой, эмоциональный характер, во время рассказа учитель сопровождает свои слова только предметными действиями.

Данное исследование показало, что в результате специально организованного обучения у школьников с интеллектуальной недостаточностью формируются некоторые основы профессиональной деятельности в процессе игрового проектирования. Особую сложность в процессе обучения вызывает разная степень несформированности профессиональных представлений и различная скорость и уровень их усвоения детьми данной категории.

Заключение. В последнее время большое внимание в теории и практике обучению детей с интеллектуальной недостаточностью уделяется технологиям игрового обучения. Игра выступает доступным путем к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками, в том числе, профессиональными.

Правильный подбор методов, приемов и дидактического материала определяет продуктивность работы учителя-дефектолога. Для формирования у детей с интеллектуальной недостаточностью профессиональных компетенций следует придерживаться технологии игрового проектирования. Игровое проектирование является важнейшим средством формирования основ профессиональной деятельности учащихся с интеллектуальной недостаточностью, она способно изменять стиль мышления и характер поведения человека, служить сильным стимулом творческой активности и эффективности обучения. Поэтому игровой метод обучения получает все большее признание среди учителей-дефектологов. Игра выступает доступным путем к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками, в том числе, основами профессиональной деятельности.

На сегодняшний день главные преимущества технологий игрового проектирования перед традиционной системой обучения, является то, что цели игровых технологий в большей степени согласуются с практическими потребностями обучающихся. Данная форма организации учебного процесса снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности, системным характером используемых знаний и их отнесенностью к разным дисциплинам. Игровая форма соответствует логике деятельности, включает момент социального взаимодействия, готовит к конструктивному профессиональному общению. Игровые технологии насыщены обратной связью, более содержательной и многогранной по сравнению с традиционными методами. Игровые компоненты способствуют включению участников взаимодействия в процесс обучения, побуждают их к непроизвольной активности. А также в играх формируются ценностные ориентации и установки профессиональной деятельности, преодолеваются стереотипы, корректируется самооценка.

Такой формат организации обучения и воспитания детей дает возможность расширить круг возможностей детей в плане применения знаний и умений, приобретенных на уроках в реальной жизни. Работа в этом направлении способствует развитию мышления ребенка, обогащает их речь, эмоциональную и личностную сферу в целом. Правильно организованная технология игрового проектирования, учитывающая особенности данной категории детей, позволяет предупредить затруднения в профессиональной деятельности в будущем. Основным методом коррекции – постановка проблемной ситуации, использованная в технологии игрового проектирования.

Список цитированных источников:

1. Панфилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога / А.П. Панфилова. – М.: Академия. – 2006. – 224 с.
2. Кукушин, В.С. Теория и методика обучения: учебно-методическое пособие / В.С. Кукушин. – Ростов н/Д.: Феникс, 2015. – 474 с.
3. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учеб.-метод. пособие / Г.К. Селевко. – М.: Форум, 2014. – 293 с.
4. Евплова, Е.В. Как сделать преподавание экономики интересным (на примере изучения дисциплины Прикладная экономика) / Е.В. Евплова // Экономика образования. – 2016. – № 2. – С. 99–105.
5. Ильина, И.И. Современные технологии обучения. Практикум: учебное пособие / И.И. Ильина. – М.: Юрайт, 2019. – 339 с.