**Использование имитационной игры на подготовительном этапе проектной деятельности**

Вся жизнь детей с первых лет проходит в игре. Именно в игре растет человек и познает окружающий мир. Игра увлекает ребенка, создает благоприятный эмоциональный тонус, стимулирует проявление активности и творческих способностей. Игровые моменты усиливают внимание детей к поставленной задаче, стимулируют мышление, воображение, фантазию. Имитационная игра помогает сплотить коллектив, в активную деятельность вовлекаются застенчивые ребята и робкие, что способствует самоутверждению каждого в коллективе.

Современный педагог всегда находится в поиске новых средств, форм и методов в обучении и воспитании. И я стараюсь внедрить в свою работу что-то новое, интересное. Исследуя литературу, статьи в педагогических изданиях, заинтересовалась опытом использованияимитационной игры в проектной деятельности.

Сейчас метод проектов (проектное обучение) активно внедряется во все образовательные области. Проект, как элемент творчества обучающихся, часто рассматривается, как органичная составная часть современных педагогических технологий.

Может ли метод проектов внести в изучение графического искусства что-то новое? Может ли он вообще применяться на занятиях «Мототехники», насколько это применение будет эффективно? Эти вопросы я задавал себе, размышляя над возможностью использования метода проектов на своих занятиях.

Если рассматривать теоретические позиции проектного обучения, то можно отметить:

- в центре внимания – обучающийся, содействие развитию его творческих способностей;

- индивидуальный темп работы над проектом обеспечивает каждому ребёнку свой уровень развития;

- глубокое, осознанное усвоение базовых знаний обеспечивается за счёт их универсального использования в разных ситуациях;

- комплексный подход к разработке проектов способствует сбалансированному развитию творческих, философских и психических функций ребёнка.

Таким образом, «суть проектного обучения состоит в том, что обучающийся в процессе работы над проектом постигает реальные процессы. Оно предполагает проживание ребёнком конкретных ситуаций, приобщение его к проникновению вглубь явлений, процессов, конструированию новых объектов. Для этого нужны эффективные средства обучения, обуславливающие применение АМО, таковым является имитационная игра. Именно в игре каждый выбирает себе роль добровольно, причем познавательные действия ученика выполняются в структуре деятельности, которая для него имеет личностный смысл, т.е. игра выражает проявление ***личностно-ориентированного подхода в обучения****».*

Самым сложным, на мой взгляд, моментом при введении в учебный процесс проектов является организация этой деятельности, а особенно – подготовительный этап.

Конечно же, любой программный материал дети легче усваивают в процессе игры.

О важности игры в образовании детей писал Леонардо да Винчи, который предлагал с детьми проводить игры для развития воображения, глазомера.

К.Д. Ушинский «во всех учебных заведениях ввёл бы теоретический курс по изучению игры». Игра, на подготовительном этапе выполнения творческого проекта, вступает в свои права как способ организации детей в педагогическом процессе, она способна исполнить роль дополнительного стимула, вспомогательного средства преодоления трудностей.   
На подготовительном этапе я часто использую ролевую игру. Ролевая игра – это учебная, речевая, игровая и художественно-творческая деятельность одновременно.

С моей позиции она рассматривается как форма организации учебного процесса, как одна из подготовительных творческого проекта, так как при выполнении пластического образа успешно решаются учебные задачи (технология, логическое мышление и т.д.).

В ходе игры-защиты (презентация новых технологий, дискуссия на расшифровке схем), обучающиеся проявляют знания терминов и понятий.

На занятиях, обобщающих знания обучающихся мототехнике, я провожу ролевую игру «Заказчик-мастер-заказчик». Роль заказчика может сыграть один из учеников. В начале занятия он объясняет, в чём проблема с его «железным другом», как потребителю, каждый ребёнок вначале своей работы создаёт свой собственный мини-проект. В конце выполнения практической работы на доске появляется красочная надпись «мотосервис» и работы выставляются на всеобщее обозрение (крепятся к классной доске). Ребёнок или педагог, играющий роль заказчика, при выборе проблемы, перечисляет симптомы неполадок с техникой. Ребята же, исполняющие роль мастеров, устно выявляют причины неполадок. Коллективная деятельность очень близка к имитационно-ролевой игре, которая помогает не только освоить технологические умения и навыки, но и развить культуру общения и обогатить эмоциональную сферу обучающихся, включавшихся в игру-уподобление. В процессе такой игры осваиваются различные формы сотрудничества, развивается способность к согласованным действиям, формирует готовность к дискуссии и совместному решению задач, требующих согласования разных точек зрения. Обучающиеся, объединившие свои усилия с целью выполнить коллективную работу, незаметно для себя начинают совместную деятельность с обсуждения темы будущей работы, дефектовка, выбор инструментов и съёмников, и последовательности её выполнения. Конечно же, в группе выделяются пассивные и активные, ведущие и ведомые. Складывается статусно-ролевая структура поведения. В этот момент учащиеся уподобляются творческой группе, имитируя производственные отношения взрослых, играя роль начальников, ведущих специалистов, механиков, слесарей, мотористов, агрегатчиков и т.д. В итоге совместной деятельности найдется ребёнок, который будет играть роль ведущего от коллектива, отстаивать коллективную идею и защищать результат совместной деятельности.   
Занятия прикладной механикой – это процесс общения, поэтому немаловажную роль в нем играет слово и актерское мастерство педагога.

Иносказания, гротески– наиболее понятный и удобный в общении язык для детей. Сказочный сюжет легко и без принуждения, без каких бы то ни было усилий, откладывается в сознании ребёнка, легко воспроизводится и принимается к сведению. Используя накопленный опыт, апробированный и подтвержденный качественными результатами в повышении активности и усвоении учебного материала, приведу несколько фрагментов таких занятий.

Каждой группе дается памятка работы над проектом:

1. Разработка идей, вариантов.

2. Анализ идеи и выбор оптимального варианта.

3. Исследование, выявление, тенденции.

4. Составление схем.

5. Выбор материалов.

6. Коррекция.

7. Выбор инструментов, приспособлений, оборудования.

8. Последовательность в разборе-сборе деталей.

9. Контроль качества.

10. Экономическое обоснование (расчет калькуляции изделия).

11. Оформление проекта.

12. Самооценка.

13. Защита проекта.

Значение игры для включения в проектную деятельность трудно переоценить.

Игровые моменты усиливают внимание детей к поставленной задаче, стимулируют мышление, воображение, фантазию. Имитационная игра помогает сплотить коллектив, в активную деятельность вовлекаются застенчивые ребята и робкие, что способствует самоутверждению каждого в коллективе. При выполнении творческого коллективного проекта воспитывается взаимопомощь, самостоятельность, умение отстоять свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение.

Анализ наблюдений за игровой деятельностью позволил выявить, то, что игровые формы приносят пользу только тогда, когда им найдено точное место и время на занятии. Плохо спланированное, недостаточно продуманное, наспех составленное игровое занятие не может быть качественным и эффективным. Только при чётком планировании игры результаты будут на лицо.

Требования к эффективному моделированию и руководству игровой деятельностью в области технического образования на подготовительном этапе выполнения творческого проекта состоят из:

* наличия образного начала, соответствие теме;
* наличие образовательной, развивающей, и воспитательной цели;
* доступного содержания;
* духа соревнования и состязания;
* учёта возрастных особенностей.

Таким образом, имитационная игра (игровая технология) является эффективным средством включения детей в проектную деятельность.