

Технологические игры, что это такое?

Учитель МБОУ «Цилемская СОШ»
Чупрова Любовь Ивановна

*«Истине учить невозможно, её
нужно открывать в себе самом.
Способ открытия своего
сознания –*

технологическая игра.»

Т.Ф.Акбашев

Технологическая игра

это путь познания истины через согласование мыслей, решений, действий, используя внешние средства общения (слово, мимику, рисунок, движение ...)

Для этого она предусматривает:

- Обязательное наличие индивидуального продукта.
- Наличие постепенного согласования (начиная с себя, потом в парах, в четвѐрках, в восьмерках и т.д.).
- Неуклонное и жѐсткое следование ступеням согласования помогает сознательно выращивать единение и согласие на пути поиска истины.

Виды технологических игр.

- «Путь истины»

Содержит

4 фундаментальных

вопроса:

1. Что это?
2. Из чего состоит?
3. Откуда это?
4. Зачем это?

- «Мысль – есть
творящая сила»

Помогает каждому
сформировать в себе
осознание своей
ГОТОВНОСТИ
в решении своих
жизненных задач.

Применение игры:

В зависимости от цели и задач технологическая игра может работать по содержанию, накапливая его или по самопроектированию будущего.

«Путь истины»

Ход игры.

1 этап – формирование индивидуального продукта.

Каждый самостоятельно в произвольной форме отвечает на поставленные руководителем игры вопросы. Если кто-то не хочет участвовать, на первых порах, не надо давить. Результат обязательно должен быть зафиксирован на листке №1, устные высказывания не допускаются.

Например, «По Вашему мнению, ДРУЖБА:

1. Что это?
2. Из чего состоит?
3. Зачем это?»

2 этап – согласование в парах ответов на поставленные вопросы.

Участники объединяются в ДУЭТы. Из двух продуктов составляется один так, чтобы получилось новое качество, но при этом не должна потеряться индивидуальность. Возможны три уровня согласования:

- «Понял – не понял, но записал» - механическое соединение;
- Интеграция – новое качество, включающее оба продукта;
- Структурирование, обобщение с сохранением индивидуальности.

Это поле «СО» с сохранением поля «САМО». Результат фиксируется на листе № 2.

На втором этапе вступает в силу основной закон игры:

«РАЗРЕШАЕТСЯ» как угодно дополнять и уточнять мысль партнера с его ведома;

ЗАПРЕЩАЕТСЯ игнорировать и выбрасывать мнение партнера и говорить слово «НЕТ» (возможно использование формулы «ДА, если...»).

Основной закон опирается на вспомогательный ЗАКОН ЗВЕЗДЫ.

«Закон самоутверждения, ведь каждый хочет гореть и светиться, а для этого есть ТРИ ПУТИ:

1 путь. «Хочешь стать звездой, гаси свет других!»

Этот путь порождает мракобесию и тьму.

2 путь. «Хочешь стать звездой, гори сильнее других!»

Этот путь ведет к быстрому самосожжению.

3 путь. «Хочешь стать звездой, зажигай других!»

Это единственный и незыблемый путь горения, который требует, чтобы вы придумали собственную «спичку», которую вы поднесете к другой душе».

3 этап – согласование пар в четверках, создание КВАРТЕТов.

Работа начинается с оргмомента, где оговаривается ход работы и распределяются роли (координатор – хранитель законов игры, спикер-протоколист, регламентатор – хранитель времени, гармонизатор).

Вводит ЗАКОН «Трех П»: принять, поддержать, понять.

Результат согласования заносится на лист № 4.

4 этап – согласование четверок в восьмерках, объединение в ОКТЕТы.

С данной ступени согласования как бы начинает выращиваться поле «ВЗАИМО» – высшая ступень развития личности. Протоколист образовавшейся команды заполняет лист №8. Можно добавить роли-должности. Работа на этом этапе согласования, если он является заключительным, состоит из трех частей: организационный период; содержательный период; репетиционный период – подготовка группы к выступлению.

5 этап – выступление команд (название, результаты согласования ответов на поставленные вопросы).

Педагогические выводы.

Технология развивающейся кооперации

- это технология пути истины в человеке, через проживание жизни и непрерывное согласование;
- это путь отказа от конфликтности, т.е. путь единения и согласия;
- каждый находит новый образ жизни, основывающийся на принципе дополнительности, а не на конкуренции.

Любая технологическая игра заканчивается анализом деятельности. Рефлексия участников проводится в зависимости от задач, стоящих перед организаторами и участниками. В разных формах выясняются ответы на следующие вопросы:

- Что изменилось в моем настроении, состоянии? Что изменилось в моем отношении: к себе и своим возможностям, способностям; к другим людям (например, участникам этой игры); к образу жизни и деятельности; к миру?
- Что мне дала игра: для жизни в целом; для учебы (работы)?
- Как я буду использовать полученное в результате игры: в учебе (работе); в жизни в целом?
- Какое правило в поступках, какой закон жизни я хочу предложить для себя и для нас?

Что дает проведение технологической игры?:

Учителю:

гармонизацию отношений в коллективе;
снижение агрессивности;
интерес детей к предмету занятий;
удовольствие, радость, здоровье, удовлетворение;
конкретную методическую помощь.

Ребенку:

умение общаться, принимать и понимать другого;
расширение понятия и сознания себя в этом понятии;
раскрытие творческих потенций и способностей;
самоорганизацию (упорядоченные действия,
распределения функций, выполнение закона экономии времени).



**Технологическая игра
«Мысль – есть творящая
сила»**

Проблема нашего времени:

«Что значит быть здоровым?».

Закон трёх лучей.

Природа подарила человеку фундаментальный механизм социально-позитивного существования в виде закона «трех лучей»:

- **«ГОТОВНОСТЬ = ПОТРЕБНОСТЬ(хочу) + СПОСОБНОСТЬ(умею) + РЕШИМОСТЬ(буду).**
- **Этот треугольник, определяет судьбу человека(ребенка), который творит свою жизнь.**

Этапы проведения игры.

I этап – формирование индивидуального продукта

Каждый самостоятельно в произвольной форме отвечает на поставленные вопросы. Результаты фиксируются на листе №1, устные высказывания не допускаются. (2-5 минут)

Работа в парах – создание ДУЭТов

II этап - Закон Звезды – гореть, зажигая других, согласование ответов в парах на поставленные вопросы.

Из двух продуктов составляется один. Здесь вы согласуете свое мнение о понятии здоровье и партнера по игре, при этом **разрешается** дополнять чужие мысли или уточнять их и **запрещается** выбрасывать мнение партнера и говорить «Нет». Результаты фиксируются на листе №2 (2-5 минут).

Работа пар в четверках –создание КВАРТЕТов

III этап здесь работает Закон Адвоката – найти лучшее во всем и всяком.

Из двух продуктов дуэтов составляется один. Здесь вы согласуете свое мнение о понятии здоровье и партнеров по игре.

Работа четверток в восьмерках –создание ОКТЕТОВов

IV этап здесь работает закон «ТРЕХ П»: принять, поддержать, понять.

Из двух продуктов квартетов составляется один. Результаты фиксируются на листе №3(2-5 минут)

Переход к репетиционному этапу.

V этап - Закон Успеха – найти, за что себя похвалить **выступление команд**

- название команды

- результаты согласования представляются командами в виде небольших выступлений в любой сценической форме.

Вопросы к игре.

1. **Что я ХОЧУ по отношению к своему здоровью?**
2. **Что я МОГУ делать по отношению к своему здоровью?**
3. **Что я БУДУ делать чтобы быть здоровым?**
4. **Зачем это мне нужно (осмысление целесообразности)?**

**Спасибо за
участие.**