

Информация подготовлена Никитиной С.А.

по материалам Сибилевой Ю.П.

<https://infourok.ru/konspekt-seminara-dlya-pedagogov-dopolnitelnogo-obrazovaniya-ispolzovanie-igrovih-tehnologiy-v-obrazovatelnovospitatelnom-proces-2187761.html>

Использование игровых технологий в образовательно-воспитательном процессе в учреждении дополнительного образования детей

В современном темпе, в котором приходится заниматься нынешним детям, заставляет задуматься над тем, чтобы найти оптимальные методы для работы с детьми. Любому педагогу хочется, чтобы учащиеся работали активно и увлеченно. Вот тут большая роль отводится игровым технологиям.

Игровые технологии в педагогике понимаются как довольно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. «Педагогическая игра» обладает четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или косвенном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

В любом учреждении дополнительного образования **игровой метод** можно использовать в следующих случаях:

- как самостоятельную технологию для освоения понятий, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более большой технологии;
- как технологию воспитательного мероприятия.

Реализовать **игровые приемы** можно по следующим направлениям:

- можно поставить педагогическую цель перед учащимися в форме игровой задачи;
- образовательно-воспитательная деятельность учащихся подчиняется определенным правилам игры;
- учебный материал можно использовать как средство игры;
- можно использовать как мотивацию, когда вводится элемент соревнований, который и переводит педагогическую задачу в игровую;
- педагогическая цель успешно достигается и связывается с игровым результатом.

При проведении исследований психологами было установлено, что при использовании игровых методов достигается высокий результат при усвоении материала, так как достигается существенное сближение учебного материала и определенной практической деятельности. В тоже время значительно усиливаются мотивация и активность обучения у детей.

Игра невероятно нравится участникам любого возраста. Обучающиеся готовы тратить очень много сил, времени, творческой активности на участие в играх. И именно поэтому игра, став средством педагогики, использует все эти возможности для достижения своих определенных целей. А это значит, что если педагог будет вкладывать образовательное содержание в игровую сферу,

то наверняка сможет решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности.

Многие педагоги, поняв уникальность игры и увидев в ней мощный потенциал для того, чтобы преодолеть кризисные явления в образовании, уже многие годы успешно используют ее в своей деятельности.

Игра - наиболее доступный для детей вид деятельности и прекрасный способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его чувства, эмоциональность, активность, потребность в общении. Интересная и грамотно спланированная игра повышает умственную активность ребенка. Она способна решить более трудную задачу, чем на традиционном занятии. Но, однако, это не значит, что занятия должны проводиться только в игровой форме. Игра - это всего лишь один из методов, и она дает хорошие результаты лишь только в сочетании с другими методами: наблюдениями, беседами, чтением, и т.д.

Игры оказывают сильное эмоциональное воздействие на всех детей без исключения, формируют многие умения и навыки. Это и умение работать в группе, и умение принимать решения, брать ответственность на себя. Они прекрасно развивают организаторские способности, воспитывают чувство сопереживания, стимулируют взаимовыручку в решении трудных проблем. Таким образом, использование в учебном процессе игровых методов позволяет решать целый комплекс педагогических задач.

Можно классифицировать педагогические игры по нескольким принципам:

1. По виду деятельности:

- физические (двигательные)
- интеллектуальные (умственные)
- трудовые
- социальные
- психологические.

2. По характеру педагогического процесса:

- обучающие
- тренировочные
- контролирующие
- обобщающие
- познавательные
- воспитательные
- развивающие;
- репродуктивные
- продуктивные
- творческие;
- коммуникативные
- диагностические и другие.

Все развивающие игры в педагогическом процессе можно условно разделить на несколько этапов, связанных с возрастными периодами обучения и воспитания ребенка. Это:

- игровые технологии для детей дошкольного возраста;
- игровые технологии для детей младшего школьного возраста;
- игровые технологии для среднего и старшего школьного возраста.

Некоторые виды игр, которые могут использоваться педагогами дополнительного образования на своих занятиях:

Игры-имитации. На занятиях происходит имитация какого-либо события, конкретная определенная деятельность людей и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность.

Для проведения игры-имитации помимо сюжета педагогу необходимо разработать и описать структуру события.

Игры-операции - помогают отработать выполнение определенных специфических операций. В ходе такой игры педагог моделирует соответствующий рабочий процесс. Игры такого типа проводятся в условиях, которые имитируют реальные.

Ролевые игры. Здесь отрабатывается тактика поведения, действия, конкретное выполнение функций и обязанностей определенного лица. Для проведения ролевой игры педагог разрабатывает модель ситуации и распределяет роли с «обязательным содержанием». В этой игре инсценируются условия воображаемой ситуации и обучающиеся играют определенные роли. Именно в ролевой игре ребенок учится справляться с неопределенностью и жизненными ситуациями.

Психодрама и социодрама. Они весьма близки к «ролевой игре». Это практически «театр», но социально-психологический, где у участников отрабатывается умение прочувствовать ситуацию в коллективе, оценить и изменить состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

Игры-упражнения.

Такие игры занимают обычно 10-15 минут. Они чаще направлены на совершенствование познавательных способностей обучающихся в объединении, а также являются хорошим средством для развития познавательного интереса, осмысления и закрепления материала. Это всевозможные головоломки, викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, загадки и другое.

Игры-путешествия.

Эти игры можно проводить как непосредственно на занятиях, так и в процессе различных воспитательных и массовых мероприятиях. Служат они целям осмысления и закрепления материала. Активизация обучающихся в играх-путешествиях выражается в устных рассказах, вопросах и ответах. Игры-путешествия носят характер географических, исторических, краеведческих «экспедиций», которые можно совершать по книгам, картам, документам совместно с педагогом. Все они совершаются детьми в воображаемых условиях, где все действия определяются игровыми ролями: ученого,

археолога, зоолога и т.д. Отличительной чертой таких игр является гибкость и активность воображения. В результате такой игры у детей рождается определенная деятельность творческого воображения. Игры-путешествия можно использовать в начале проектов, где предполагается определенная поисковая творческая деятельность.

Игра-соревнование.

Этот вид игры может включать в себя все вышеперечисленные виды дидактических игр или же их отдельные элементы. Для проведения этой игры обучающиеся делятся на команды и между ними идет соревнование. Особенностью данной игры является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают здесь ведущее место, а вот сотрудничество определяется конкретными задачами. Игра-соревнование позволяет педагогу в зависимости от содержания материала вводить в игру не только занимательный материал, а довольно сложные вопросы образовательной программы. В этом и состоит основная педагогическая ценность и преимущество данной игры перед другим.

Несколько вариантов занятий-игр:

Занятие – игра «Домино».

Для проведения занятия-игры необходимо подготовить карточки, каждая из которых делится на две части. В этих частях размещаем задания и ответы. Карточки раздаем участникам игры. Все участники по очереди расставляют карточки так, чтобы каждая следующая карточка была логически связана с предыдущей. Но здесь необходимо теоретически обосновать тот факт, который написан на карточке игрока. В случае, если участник неправильно выставил карточку или же не смог объяснить причину ее выставления, то его ход пропускается. Игрок может воспользоваться помощью арбитра, но при этом теряет 100 очков.

Выигрывает тот участник, который первым выставил все карточки.

Методические указания по организации занятия:

Игра проводится на занятии как один из этапов групповой работы для того, чтобы повторить и закрепить знания по всей пройденной теме или же по нескольким темам. В каждой группе обязательно должен быть судья, который будет оценивать правильность ответа. Судьей может быть наиболее успевающий ребенок данной группы, либо ребенок, которому оказала доверие наибольшая часть группы.

Занятие – игра «Лото»

Условия игры: в игре участвуют пять команд. Каждая команда получает карточку, где указаны только номера десяти вопросов. Педагог достает из мешка бочонок с номерами. Команда, у которой в карточке есть этот номер, получает право на ответ. Если ответ верный, то команда получает бочонок и ставит его на соответствующий номер в карточке. Если же команда не дает правильного ответа на вопрос, то бочонок остается у ведущего и право ответа получает другая команда, которая, в случае правильного ответа, получает жетон. За этот жетон можно выкупить тот бочонок, который был вынут из

мешка, но остался у ведущего. Побеждает та команда, которая первой поставит бочонки на все номера карточки. Эту игру можно проводить на занятиях обобщающего повторения или по всему курсу.

(Используются бочонки от настоящего лото), карточки с номерами готовятся самостоятельно)

Занятие – игра «Аукцион».

На торги выносятся задания по какой-либо теме, которая заранее обговаривается со всеми участниками. В игре участвуют 3 – 5 команд. При помощи проектора на экран проецируется лот № 1 – пять заданий на данную тему (можно задания заранее написать на доске, на плакате, или же используются готовые, распечатанные тексты). Первая команда выбирает задание и назначает ему цену от 1 до 5 баллов. Если цена этой команды выше тех, что дают другие, то она получает задание и выполняет его. Остальные задания должны выкупить другие команды, Если задание решено верно, команде начисляются баллы, если же задание провалено, то баллы (или часть их) снимаются. Достоинства этой простой игры в том, что при выборе задачи обучающиеся сравнивают все пять задач и мысленно прокручивают ход их решения. Данная игра является прототипом игры «Самый умный».

Источник:

Сибилева Ю.П. Семинар для педагогов дополнительного образования «Центра развития творчества детей и юношества» на тему: «Использование игровых технологий в образовательно-воспитательном процессе в учреждении дополнительного образования детей»

<https://infourok.ru/konspekt-seminara-dlya-pedagogov-dopolnitelnogo-obrazovaniya-ispolzovanie-igrovih-tehnologiy-v-obrazovatelnovospitatelnom-proces-2187761.html>