

# **Игровые технологии на занятиях педагогов дополнительного образования**

## **План**

- 1. Характеристика образовательных технологий в дополнительном образовании.**
- 2. Сущностная характеристика игровых технологий.**
- 3. Виды игровых технологий**

- Объектом любой образовательной технологии в дополнительном образовании является не столько предметное содержание, сколько способы организации различных видов деятельности обучающихся и организационные формы образовательного процесса в целом.

- По своей специфике образовательный процесс в учреждении дополнительного образования детей имеет развивающий характер, т.е. направлен прежде всего на развитие природных задатков, на реализацию интересов детей и на развитие у них общих, творческих и специальных способностей. Соответственно, достижение обучающимися определенного уровня знаний, умений и навыков должно быть не самоцелью построения процесса, а средством многогранного развития ребенка и его способностей.

- Отсутствие в учреждениях дополнительного образования детей жесткой регламентации деятельности, гуманистические взаимоотношения участников добровольных объединений детей и взрослых, комфортность условий для творческого и индивидуального развития детей, адаптация их интересов к любой сфере человеческой жизни создают благоприятные условия для внедрения личностно-ориентированных технологий в практику их деятельности.

- **Технология личностно-ориентированного развивающего обучения (И.С.Якиманская)** сочетает обучение (нормативно-сообразная деятельность общества) и учение (индивидуальная деятельность ребенка).  
Цель технологии личностно-ориентированного обучения – максимальное развитие (а не формирование заранее заданных) индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности.

- Принципиальным является то, что учреждение дополнительного образования не заставляет ребенка учиться, а создает условия для грамотного выбора каждым содержания изучаемого предмета и темпов его освоения. Ребенок приходит сюда сам, добровольно, в свое свободное время от основных занятий в школе, выбирает интересующий его предмет и понравившегося ему педагога. Задача педагога – не «давать» материал, а пробудить интерес, раскрыть возможности каждого, организовать совместную познавательную, творческую деятельность каждого ребенка.

- В соответствии с данной технологией для каждого ученика составляется индивидуальная образовательная программа, которая в отличие от учебной носит индивидуальный характер, основывается на характеристиках, присущих данному ученику, гибко приспособляется к его возможностям и динамике развития.

- В технологии личностно-ориентированного обучения центр всей образовательной системы – индивидуальность детской личности, следовательно, методическую основу этой технологии составляют дифференциация и индивидуализация обучения.



- **Культуровоспитывающая технология дифференцированного обучения по интересам детей (И.Н. Закатова)**. Дополнительное образование всеохватно по содержанию и «является самым широким путем личности в культуру через творчество. Образовательные области и виды деятельности направлены на формирование мировоззрения детей, развитие познавательных способностей, становление мотивационных установок положительной направленности, удовлетворение самых различных их интересов.

- *Главная цель дополнительного образования – персонифицировать стандартизированную государством и обществом образовательную деятельность, придать ей личностный смысл.*

- **Технология индивидуализации обучения (адаптивная)** – такая технология обучения, при которой индивидуальный подход и индивидуальная форма обучения являются приоритетными (Инге Унт, В.Д. Шадриков). Индивидуальный подход как принцип обучения осуществляется в определенной мере во многих технологиях, поэтому ее считают проникающей технологией.

- В школе индивидуализация обучения осуществляется со стороны учителя, а в учреждении дополнительного образования детей – со стороны самого обучающегося, потому что он идет заниматься в то направление, которое ему интересно.

- В соответствии с обозначенными положениями в учреждении дополнительного образования детей может применяться несколько вариантов учета индивидуальных особенностей и возможностей обучающихся:

- Комплектование учебных групп однородного состава с начального этапа обучения на основе собеседования, диагностики динамических характеристик личности.
- Внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне при невозможности сформировать полную группу по направлению.

- Профильное обучение, начальная профессиональная и допрофессиональная подготовка в группах старшего звена на основе психолого-педагогической диагностики профессиональных предпочтений, рекомендаций учителей и родителей, интересов обучающихся и их успехов в определенном виде деятельности.
- Создание персонифицированных учебных программ по направлениям.

- **Групповые технологии.** Групповые технологии предполагают организацию совместных действий, коммуникацию, общение, взаимопонимание, взаимопомощь, взаимокоррекцию.



- Выделяют следующие разновидности групповых технологий: групповой опрос; общественный смотр знаний; учебная встреча; дискуссия; диспут; нетрадиционные занятия (конференция, путешествие, интегрированные занятия и др.).

- Особенности групповой технологии заключаются в том, что учебная группа делится на подгруппы для решения и выполнения конкретных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого обучающегося. Состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности.

- Обучение осуществляется путем общения в динамических группах, когда каждый учит каждого (А.Г. Ривин, В.К. Дьяченко – Технология коллективного взаимообучения). Обучение есть общение обучающихся и обучаемых.

- А.С. Границкой предложена **технология адаптивной системы обучения**, центральное место в которой занимает работа в парах сменного состава, которая рассматривается ею, как одна из форм организации устно-самостоятельной работы на занятии. Обучающая функция педагога сводится до минимума (до 10 минут), таким образом, время на самостоятельную работу детей максимально увеличивается.

Проектирование технологии состоит в следующем:

- объяснение нового материала;
- индивидуальная работа педагога с детьми на занятии (обучение приемам самостоятельной работы, поиску знаний, решению творческих задач);

- самостоятельная работа детей, которая предполагает общение;
- включенный контроль, взаимоконтроль.

- В дополнительном образовании широко используется педагогика сотрудничества (С.Т. Шацкий, В.А. Сухомлинский, Л.В. Занков, И.П. Иванов, Е. Н. Ильин, Г К Селевко и др.), которая как целостная технология пока нигде не воплощена в практику, но рассыпана по сотням книг, ее положения вошли почти во все современные технологии, она является воплощением нового педагогического мышления, источником прогрессивных идей.

- Концептуальные положения педагогики сотрудничества отражают важнейшие тенденции, по которым развиваются современные образовательные учреждения:
- -превращение педагогики знания в педагогику развития личности;
- -в центре всей образовательной системы – личность ребенка;



- -гуманистическая ориентация образования;
- -развитие творческих способностей и индивидуальности ребенка;
- -сочетание индивидуального и коллективного подхода к образованию.

## Основные принципы педагогики сотрудничества:

- -учение без принуждения;
- -право на свою точку зрения;
- -право на ошибку;
- -успешность;
- -мажорность;
- -сочетание индивидуального и коллективного воспитания.

- В дополнительном образовании сотрудничество распространяется на все виды отношений детей, педагогов, родителей с социальным окружением.
- Личностный подход, который можно представить формулой «любить + понимать + принимать + сострадать + помогать», является важнейшим фактором, определяющим результаты образовательного процесса в учреждении дополнительного образования детей.

- Личностный подход к ребенку, заложенный в основу педагогики сотрудничества, ставит в центр дополнительного образования развитие личности ребенка, его внутреннего мира, где скрываются неразвитые способности и возможности, нераскрытые таланты и потенции. Цель дополнительного образования – разбудить эти внутренние силы ребенка и использовать их для более полного развития его личности.

- Педагогика сотрудничества предполагает гуманное отношение к детям, которое включает:
- заинтересованность педагога в их судьбе;
- сотрудничество, общение,

- отсутствие принуждения, наказания, оценивания, запретов, угнетающих личность;
- отношение к ребенку как к уникальной личности («в каждом ребенке – чудо»);
- терпимость к детским недостаткам, веру в ребенка и в его силы («все дети талантливы»).

Педагогика сотрудничества немыслима без демократизации отношений в учреждении дополнительного образования детей, которая утверждает:

- право ребенка на свободный выбор направления деятельности, времени занятий, объема и уровня сложности учебного материала, педагога и т.п.;

- право каждого участника образовательного процесса на собственную точку зрения;
- создание ситуаций успеха, одобрения, поддержки, доброжелательности («учеба приносит радость»);
- неформальный стиль взаимоотношений педагога и детей.



- Существуют технологии, в которых достижение творческого уровня является приоритетной целью. Наиболее плодотворно в системе дополнительного образования применяется **технология коллективной творческой деятельности (И.П. Волков, И.П. Иванов)**, которая широко применяется в дополнительном образовании.

- В основе технологии лежат организационные принципы:
- социально-полезная направленность деятельности детей и взрослых;
- сотрудничество детей и взрослых;
- романтизм и творчество.

- Цели технологии:
- выявить, учесть, развить творческие способности детей и приобщить их к многообразной творческой деятельности с выходом на конкретный продукт, который можно фиксировать (изделие, модель, макет, сочинение, произведение, исследование и т.п.)

- воспитания общественно-активной творческой личности и способствует организации социального творчества, направленного на служение людям в конкретных социальных ситуациях.

- Технология предполагает такую организацию совместной деятельности детей и взрослых, при которой все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе любого дела.

- Мотивом деятельности детей является стремление к самовыражению и самоусовершенствованию. Широко используется игра, состязательность, соревнование. Коллективные творческие дела – это социальное творчество, направленное на служение людям. Их содержание – забота о друге, о себе, о близких и далеких людях в конкретных практических социальных ситуациях.

- Творческая деятельность разновозрастных групп направлена на поиск, изобретение и имеет социальную значимость. Основной метод обучения – диалог, речевое общение равноправных партнеров. Главная методическая особенность – субъектная позиция личности.

- Учебные кабинеты создаются как творческие лаборатории или мастерские (биологические, физические, лингвистические, художественные, технические и т.д.), в которых дети независимо от возраста получают начальную профессиональную подготовку.



- Оценивание результатов – похвала за инициативу, публикация работы, выставка, награждение, присвоение звания и др. Для оценивания результатов разрабатываются специальные творческие книжки, где отмечаются достижения и успехи.

## Черты технологии творчества:

- свободные группы, в которых ребенок чувствует себя раскованно;
- педагогика сотрудничества, сотворчества;
- применение методик коллективной работы: мозговая атака, деловая игра, творческая дискуссия;
- стремление к творчеству, самовыражению, самореализации.

- **Технология исследовательского (проблемного) обучения**, при которой организация занятий предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего происходит овладение знаниями, умениями и навыками; образовательный процесс строится как поиск новых познавательных ориентиров.

- Ребенок самостоятельно постигает ведущие понятия и идеи, а не получает их от педагога в готовом виде.

Технология исследовательского (проблемного) обучения не нова.

Большой вклад в ее разработку внесли М. Махмутов, В. Оконь, Н. Никандров, И.Я. Лернер, М.Н. Скаткин.

## Технология проблемного обучения

предполагает следующую организацию:

- Педагог создает проблемную ситуацию, направляет учеников на ее решение, организует поиск решения.
- Ученик ставится в позицию субъекта своего обучения, разрешает проблемную ситуацию, в результате чего приобретает новые знания и овладевает новыми способами действия.

- Особенностью данного подхода является реализация идеи «обучение через открытие»: ребенок должен сам открыть явление, закон, закономерность, свойства, способ решения задачи, найти ответ на неизвестный ему вопрос. При этом он в своей деятельности может опираться на инструменты познания, строить гипотезы, проверять их и находить путь к верному решению.

## Принципы проблемного обучения:

- -самостоятельность обучающихся;
- -развивающий характер обучения;
- -интеграция и вариативность в применении различных областей знаний;
- -использование дидактических алгоритмизированных задач.

Методические приемы создания проблемных ситуаций могут быть следующими:

- -педагог подводит детей к противоречию и предлагает им найти способ его разрешения;
- -излагает различные точки зрения на вопрос;
- -предлагает рассмотреть явление с различных позиций;
- -побуждает детей делать сравнения, обобщения, выводы;
- -ставит проблемные вопросы, задачи, задает проблемные задания.



- Трудность управления проблемным обучением состоит в том, что возникновение проблемной ситуации – акт индивидуальный, поэтому от педагога требуется использовать индивидуальный подход, способный вызвать активную познавательную деятельность ребенка.

- Технология исследовательского (проблемного) обучения часто применяется в дополнительном образовании, когда детям предлагается выбирать альтернативные решения и находить подтверждение им на практике.

- В рамках исследовательского подхода обучение ведется с опорой на непосредственный опыт учащихся, его расширение в ходе активного освоения мира. Характерной чертой дидактических поисков в этом направлении является учебная дискуссия, вовлечение детей в которую связано с формированием коммуникативной культуры. С этой целью в дополнительном образовании применяется специальная коммуникативная технология обучения, то есть обучение на основе общения. Участники обучения – педагог – ребенок. Отношения между ними основаны на сотрудничестве и равноправии.

- **Технология коммуникативного обучения разработана болгарским ученым Г. Лозановым** и породила много практических вариантов. Успешно она используется в преподавании иноязычных культур (Е.И. Пассов, Г.А. Китайгородская, В.Л. Скалкин и др.).

- Главное в технологии – речевая направленность обучения через общение. Особенностью этого подхода является то, что ученик предстает на какое-то время автором точки зрения по обсуждаемому вопросу. У него формируется умение высказывать свое мнение, понимать, принимать или отвергать чужое мнение, осуществлять конструктивную критику, уметь «докапываться» до истины, искать позиции, объединяющие различные точки зрения.

- В учреждениях дополнительного образования детей изначально был взят курс на создание для обучающегося возможности занимать активную, инициативную позицию в учебном процессе, не просто усваивать предлагаемый материал, а познавать мир, вступая с ним в активный диалог, самостоятельно искать ответы на поставленные вопросы и не останавливаться на найденном решении, как на окончательной истине.

- Очевидно, что усвоение способов учебных действий происходит не в процессе слушания педагога, а в процессе собственной свободной активной деятельности.

- **Игровые технологии** – одни из популярных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей. Это технологии, в основу которых положена педагогическая игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта.



- Педагогическая игра, как основная единица этой технологии, одновременно может иметь свои педагогические цели и задачи, но в то же время предусматривает спонтанный выход играющих за поле заранее намеченных педагогических установок и дальнейшую игровую импровизацию обучающихся и педагога. Механизм усвоения предлагаемых установок связан с учетом различных ролевых позиций, заранее принимаемых условий.

- Игровая технология как социально-психологический феномен в теории имитации является оригинальной ненасильственной технологией, а также техникой освоения культуры человечества.

- Чаще всего классификация педагогических игр встречается по применению области деятельности: интеллектуальные, психологические, физкультурные, социально-педагогические и др.; по игровой методике: сюжетные, ролевые, организационно-деятельностные игры (ОДИ), деловые, имитационные, психодраматические и др.

- **Основные принципы игротехнологии:**
- – природо- и культуросообразность образовательного процесса;
- – состязательность, организация здоровой конкуренции;
- – умение моделировать, имитировать, драматизировать;
- – демократизация образовательного процесса;
- – толерантность, конструктивность, свобода деятельности, эмоциональная приподнятость играющих сторон и т.д.

- **Классификация игр**
- В современной педагогической литературе изложен достаточно широкий спектр подходов к классификации игр. Остановимся лишь на некоторых:
- – игры творческие и их разновидности: игры-драматизации, строительные игры, ролевые, режиссерские;

- – подвижные игры;
- – дидактические игры;
- – естественные и искусственные игры и т.д.
- Г.К. Селевко классифицирует педагогические игры по следующим параметрам игровых технологий:

- – по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- – по характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;

- – по игровой методике: предметно-сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;
- – по предметной области: математические, музыкальные, театральные, трудовые, технические, народные, управленческие, коммерческие и т.д.;
- – по игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, телевизионные, компьютерные и т. д.



- Таким образом, рассматривая разные подходы к классификации игр, необходимо уяснить, что игра – это не только детская деятельность или деловая игра. Она носит возвратно-перманентный характер и явно выражена в поведении большинства взрослых людей.

- В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:
- - развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- - коммуникативную: освоение диалектики общения;
- - самореализации в игре как полигоне человеческой практики;

- - игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- - диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- - функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- - межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- - социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

- Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):
  - • свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
  - • творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»).

- В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

- В структуру игры как процесса входят: а) роли, взятые на себя играющими; б) игровые действия как средство реализации этих ролей; в) игровое употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей игровыми, условными; г) реальные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

- Ю.В.Геронимус выделил следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса:
  - - удовольствие от контактов с партнерами по игре;
  - - удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;



- - азарт, от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;
- - необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;
- - удовлетворение от успеха – промежуточного и окончательного;
- - удовольствие от процесса – перевоплощение в роль, если игра ролевая.

- **В играх могут быть реализованы следующие потребности:**
- наличие собственной деятельности;
- творчество;
- общение;
- власть;
- потребность в ином;
- самоопределение через ролевое экспериментирование;
- самоопределение через различную деятельность.

- **Требования к играм в образовании, обеспечивающие привлекательность игр:**
- Игровая оболочка: должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.
- Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.
- Возможность действия для каждого ученика.

- Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.

- Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).
- Вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.

# Методика проведения игры

- Перед педагогом дополнительного образования ставится задача найти гуманистические методы воздействия на личность ребенка. Именно игра занимает центральное место в его жизни, где он чувствует себя в безопасности, комфортно, ощущает психологический простор и свободу

- Важна роль педагога, который организует игровое пространство, игровую ситуацию. Умение пригласить в игру столько участников, сколько необходимо, объяснить сам процесс игры – все это требует от педагога высокого профессионализма. Технология проведения игр заключается в том, чтобы ребенок мог самовыразиться, самоутвердиться, познать себя и других, чтобы детям в игре было легко и уютно.

- Организуя игру, важно рассматривать каждого ребенка как индивидуальность, способную проявить свое личное «Я», в игре ни в коем случае не должно быть элементов, связанных с риском для здоровья детей; недопустимо унижать достоинства детей, игра должна соответствовать возрасту и особенностям детей, используемые в игре атрибуты должны быть гигиеничны, безопасны, удобны и эстетичны, каждая игра должна создавать эмоциональный настрой даже для проигравших детей.



- В организации и проведении игры важна методика объяснения игры. Не следует начинать игру с ее названия или пересказа содержания, т.к. это снижает интерес к ней. Желательно начинать объяснение игры со вступления, которое должно быть связано с темой занятия или игровой ситуацией. Лучшим вариантом считается объяснение по ходу игры и организации ее участников.

- Задача педагога в объяснении игры состоит в том, чтобы организовать не только тех детей, которые участвуют, но и болельщиков. Технология объяснения игры должна соответствовать ряду требований: ясность и четкость в изложении; эмоциональная выразительность и достаточная громкость независимо от количества игроков; объяснение должно быть максимально показательным.

- В этом участвуют в зависимости от игры или сам педагог или дети. Например, педагог объясняет задание, а капитан каждой команды показывает всем остальным детям, что нужно делать,

- В процессе игры между педагогом и детьми должен быть диалог. Если игра носит словесный характер, то педагог должен повторить ответ ребенка независимо от того, правильный он или нет. В таком случае дети внимательно следят за происходящим.

- Важно регулировать темп игры, не допускать пауз, вести игру в хорошем настроении, с улыбкой.  
Продолжительность игры зависит от интереса аудитории к игре. Если зрелищный запас исчерпан, то следует снять это задание или заменить его другим.

- Педагог должен поощрять участников или группу участников словами «спасибо», «молодцы», «умницы» и т.д. Предложить поаплодировать участникам за удачное выполнение игрового задания, раздать призы.

- При подведении итогов возможны следующие варианты: если проводятся тематические игры, в которые участвуют команды, то для оценки конкурсов необходимо жюри; другой формой оценки игры может быть жетонная система. Не менее значим ритуал награждения победителей.

- Сначала желательно высказать несколько добрых слов в адрес проигравшей команды, которая заняла «почетное место», а затем наградить победителей. Награды не должны быть равноценными. Могут быть продуманы награды для активных болельщиков, зрителей в виде вымпела, рисунка, игрушки, значка и т.д.



- Необходимо отметить ряд требований к педагогу-организатору. В первую очередь – это эстетика внешнего вида, особые требования предъявляются к культуре речи, выразительным средствам языка, эмоциональности. Доброжелательное отношение, внимание к каждому ребенку и коллективу детей, добросовестная подготовка и профессионализм.

# Малоподвижные игры в помещении

- Игра является одной из приоритетных форм воспитательной работы с детьми. Особенно детям нравятся подвижные игры на воздухе. Но, по разным причинам, не всегда есть возможность для уличных игр. Поэтому каждый педагог дополнительного образования должен уметь занять детей в помещении, иметь свою «копилку» малоподвижных игр и развлечений.

- Говоря о значении игры, следует отметить, что знание ее теории позволяет глубже и интереснее построить содержание работы с детьми.
- Игра является многогранным понятием.

- Она означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, утеху, соревнование, упражнение, тренинг, в процессе которых воспитательные требования взрослых к детям становятся их требованиями к самим себе, а значит активным средством воспитания и самовоспитания, игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей всех возрастов, принципом и способом их жизнедеятельности, методом познания ребенка и методом организации его жизни и неигровой деятельности.

- Что же такое малоподвижные игры? Это игры, в которых может участвовать различное количество детей, участники играют сидя, стоя либо же игровое пространство ограничено небольшим помещением. К ним относятся: настольные, предметные, тренинговые; интеллектуально-познавательные; сюжетные, ролевые, драматизация, творческие конкурсы; игры со словами.

# Настольные игры

- Настольные игры предназначены как для одного-двух игроков, так и для небольших групп. Это различные головоломки, лото, игры с фишками, карточками и т.д. Большим подспорьем могут служить картинки, рисунки, иллюстрации. Они обогащают детей новыми знаниями, развивают зрительную память, внимание, творчество.

- Вот несколько вариантов, как играть с иллюстрациями и картинками.
- «Собери мозаику». Ведущий предлагает участникам собрать из различных частей целую картинку.

- «Угадай картинку по фрагменту». Рассмотрев несколько картинок, отгадать ее название по одному фрагменту.
- «Найди различия». Участникам предлагаются на первый взгляд одинаковые картинки. Необходимо найти 20 различий.



# Предметные игры

- Предметные игры: предметы, окружающие нас, могут стать прекрасным инвентарем в любой игре. Нужно только умело их использовать в соответствии с назначением. Пример таких игр:

- «Часы». Игрокам предлагается расположить часы (солнечные, песочные, механические, электронные) в порядке их появления на свет.
- «Назови исполнителя». Участники получают грампластинки с заклеенным названием. Прослушав мелодию, они угадывают автора и исполнителя.

# Тренинговые игры

- Тренинговые игры направлены на решение нескольких задач:
- – способствуют знакомству и сплочению детей в коллективе;
- – создают адекватный эмоциональный фон общения, доверительность и доброжелательность в отношениях;

- – развивают важные качества личности детей
  - умение понять состояние другого, самому выразить ту или иную эмоцию;
  - наблюдательность, внимание, воображение, интуицию. Использование таких игр занимает немного времени, минимум подготовки, причем они могут проводиться не в специально отведенное время, а когда удобно и целесообразно с точки зрения педагога.

- **Приведем несколько примеров.**
- **Игра-знакомство «Снежный ком». Дети садятся в круг. Первый ребенок называет свое имя, второй называет имя первого и свое, третий – имя первого, второго и свое и т.д. Игру можно усложнить, если дети уже знакомы: к имени можно добавить какое-то качество (Вася – веселый, Дима – добрый) или предмет (Вова – велосипед, Наташа – ножницы)**

- «Прогноз». Группа делится на две команды. Каждая команда получает 4 листка бумаги с надписями: «ссора», «грусть», «дружба», «счастье». Им нужно сделать на каждом листке небольшой рисунок, «изображающий» с их точки зрения это слово. Другая команда должна предположить (сделать прогноз), что изображено на этих рисунках.

- «Найди пару». Играющим на спину крепятся таблички с именами сказочных героев (например, старик, старуха) или части имен (царь, Горох). Необходимо найти свою пару с условием: нельзя прямо спрашивать: «Что написано у меня на спине?»

## Интеллектуально-познавательные игры

- Интеллектуально-познавательные игры могут быть посвящены любой теме.

Проведение таких игр требует тщательной подготовки и выполнения некоторых требований:



- 1. При выборе темы и разработке интеллектуально-познавательной игры необходимо учитывать объем фактических знаний участников, возрастные особенности, кругозор и уровень интеллектуального развития.
- 2. Начиная игру, нужно постараться сконцентрировать внимание собравшихся с помощью интересных приемов: представление гостей, церемониал знакомства, общая песня, ритуал подъема флага и т.д.

- 3. Ребята должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила и операции. Нарушение правил или их невыполнение учитываются системой штрафных баллов.
- 4. Конец игры должен быть результативным – победа, поражение, ничья. Он должен быть ярким, эмоциональным, содержать анализ.

- К таким играм можно отнести: «Поле Чудес», «Великолепная семерка», «Литературный ринг», «Ремесла древние и современные». Викторины также носят познавательный характер. Это определенный набор вопросов на одну тематику. За правильный ответ насчитываются баллы, очки. Набравший наибольшее количество баллов становится победителем.

## Сюжетные и ролевые игры

- Сюжетные, ролевые игры несут большую социальную нагрузку. Главное правило организации таких игр – «побольше участников, поменьше болельщиков». Эти игры имеют какой-либо сюжет, то есть завязку, кульминацию, развязку. Каждый играющий выступает в какой-либо роли, как бы «примеряет» стиль поведения своего персонажа. Например «Встреча в русской избушке на лесной опушке».

- Драматизация
- Ярким примером драматизации является инсценировка сказок, басен, кукольных спектаклей. Проведение предполагает 3 этапа:

- 1 этап – подготовительный. Причем ребята должны принимать в подготовке реквизита самое непосредственное участие. Это дает им возможность самовыразиться, проявить творческие способности.
- 2 этап – инсценировка.

- 3 этап – рефлексия. Рефлексия может проводиться в любой приемлемой форме с точки зрения педагога (нарисовать понравившегося героя, показать в цвете свое настроение после игры, высказать свое отношение – весело, скучно, интересно и т.д.).

## Творческие конкурсы

- Творческие конкурсы помогают в решении таких задач, как развитие нестандартного, нешаблонного мышления, заставят фантазировать, изобретать, преодолевать штампы и стереотипы, помогут формировать Человека Творческого.



- Важно при организации творческих конкурсов учитывать возраст участников. Например, для младших школьников можно организовать такие:
- «Старая сказка с новым концом» (придумать новое окончание известным сказкам «Репка», «Колобок», «Курочка Ряба»).

- «Растительные бусы» (попробовать сделать бусы из цветов одуванчика, ягод шиповника, природного материала).
- «Танцующие роботы» (станцевать как роботы летку-енку, вальс, польку).
- Ребятам среднего звена можно предложить поиграть в:
- «Скульптурную галерею»: галерея называется «Жертвы спорта», необходимо замереть подобно изваяниям. В галерею могут входить такие скульптуры: парашютист, забывший за что нужно дергать; вратарь, поймавший зубами шайбу.

- «Нужное применение ненужному предмету»: попробовать найти применения (не менее 20) отслужившим свое предметам (перегоревшей лампочке, пустому стержню от ручки и т. д.)

- «Советы родителям». Сочинить 10 советов родителям, у которых ребенок: во сне разговаривает на китайском языке, предпочитает есть из одной миски с кошкой.
- «Человек-дерево» (изобразить плакучую иву, могучий дуб, стройную березку).
- «Рецепт блюда». Составить рецепт блюд

- Игры со словами
- Наша речь состоит из множества слов, и с каждым из них можно поиграть.

Разновидностей игр со словами очень много: это и всем известные «Города», и «Первая-последняя буква», различные кроссворды, ребусы. Хороший потенциал для игр со словами заложен в устном народном творчестве: можно придумать множество вариантов использования пословиц, поговорок, загадок, скороговорок.

- Например – «Сочини пословицу»,  
«Узнай пословицу по рисунку»,  
«Отгадай загадку – нарисуй отгадку»,  
«Говоруша».

- Технология проведения учебного занятия-игры состоит из следующих этапов:
- - этап подготовки (определение учебной цели, описание изучаемой проблемы, составление плана проведения и общее описание игры, разработка сценария, расстановка действующих лиц, договоренность об условиях и правилах, консультации).

- - этап проведения (непосредственно процесс игры: выступления групп, дискуссии, отстаивание результатов, экспертиза).
- - этап анализа и обсуждения результатов (анализ, рефлексия, оценка, самооценка, выводы, обобщения, рекомендации).



- Успешность применения новой технологии зависит не от способностей педагога реализовать определенный метод обучения на практике, а от эффективности и правильности применения выбранного метода на определенном этапе занятия, при решении данной задачи и в работе с конкретным контингентом детей.

- Но главное – педагог должен уметь самостоятельно проанализировать свою работу, выявить недостатки, определить их причины и выработать пути их исправления, т.е. основными профессиональными умениями для этой работы педагога являются аналитические.

- Таким образом, педагог при внедрении новой технологии в образовательный процесс должен уметь:
- - применять методы и приемы обучения, используемые в данной технологии;
- - проводить и анализировать учебные занятия, построенные новой технологии;
- - научить детей новым методам работы;
- - оценивать результаты внедрения новой технологии в практику, используя методы педагогической диагностики.

- Все образовательные технологии, применяющиеся сегодня в дополнительном образовании детей, можно свести к основополагающим закономерностям:
- необходимо активизировать детей;
- вооружить их оптимальными способами осуществления деятельности;

- подвести эту деятельность к творчеству;
- предоставить воспитанникам больше самостоятельности;
- развить такие личностные самообразования детей, как самостоятельность, активность, общение;
- постепенно предоставить детям полную свободу в принятии решений.