МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «Детско – юношеский центр» с. Чугуевка

Методическая разработка:

Использование игровых технологий на занятиях

в творческом объединении «Очумелые ручки».

Педагог дополнительного образования

Буракова Наталья Михайловна

2024г.

Использование игровых технологий на занятиях

в творческом объединении «Очумелые ручки».

**Цель:**

* Определение значений игровых технологий на занятиях в дополнительном образовании.
* Раскрытие методики организации игровой деятельности на занятиях.
* Ознакомление педагогов с различными типами занятий, проводимых в игровой форме.

**Часть 1.**«**Использование игровых технологий на занятиях дополнительного образования.»**

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 обучающиеся 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 объединении 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 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.

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:

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

Хочется представить 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».

***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.

**Часть 2. Виды педагогических игр, применяемых на занятиях дополнительного образования.**

***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 я использую в начале проектов, где предполагается определенная поисковая творческая деятельность.

***Ролевая игра.***

В этой игре инсценируются условия воображаемой ситуации и обучающиеся играют определенные роли. Именно в ролевой игре ребенок учится справляться с неопределенностью и жизненными ситуациями.

***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 мест, 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.

Для наиболее лучшего понимания того, как сделать использование игр более эффективным для обучения и воспитания обучающихся, как использовать игры и на каких этапах предпочтительнее, я провела небольшое исследование среди обучающихся своего объединения. (Приложение 1).

Игра – это активная форма деятельности человека. Данная модель обучения с использованием педагогических игр, если сравнить ее с традиционной, является более перспективной. Занятия, проводимые по игровой методике, довольно сильно повышают интерес обучающихся к предмету и позволяют детям лучше запомнить формулировки и определения.

**Часть 3 (практическая).**

**«Занятие - игра» - одна из форм использования игровых технологий на занятиях в дополнительном образовании».**

**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 теряется 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».

**Рефлексия. Подведение итогов.**

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.

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.

Уважаемые коллеги, наша сегодняшняя встреча подошла к концу. Мы надеемся, что знания, которые вы сегодня получили или закрепили, пригодятся вам в вашей работе с детьми. До свидания. Всем большое спасибо за работу.

**Анкета для учащихся.**

1. Нравится ли тебе, когда педагог использует на занятии игру?
2. Как часто ты бы хотел, чтобы игра использовалась на занятии?
3. Какую форму игры ты любишь больше: индивидуальную, групповую или парную?
4. На каких занятиях тебе нравится играть (перечисли)?
5. Бывают ли случаи, когда тебе не нравится игра и почему?
6. Зависит ли твое желание от педагога, использующего игры?
7. Что тебе больше всего нравится в игре?