МКОУ ДО «Медынский Дом творчества»

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

**«Игровые технологии в дополнительном образовании детей»**

**Выполнил:** Конюхова Ирина Михайловна,

педагог-организатор

Медынь, 2019

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ ДЕТЕЙ**

Игра – одно из самых древних занятий людей. Наверное, с появлением на земле человека у него родилась потребность играть. Люди всегда играют с удовольствием. В игре происходит освоение ими новых социальных ролей, самореализация, приобретение нового социального опыта. Игра увлекает и включает человека в новые для него отношения.

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению **игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением**

Игра – особый вид деятельности.

Во-первых, потому, что играть приятно, играть легко, играть весело, в игре мы проживаем счастливое состояние. В подарок от природы получаем мы предрасположенность и потребность в игре; генетическая программа обеспечивает нашу обязательную игровую деятельность, в ходе которой организм развивается, упражняясь. И ни один вид деятельности не обладает такой прочной органической базой, как игра – деятельность, предписанная самой природой развития человека.

Во-вторых, целевое содержание, расположенное в самой игре, придает весомость каждому моменту игры. Играют, чтобы играть. Получают удовольствие от процесса игры, а достижение цели лишь венчает получаемое удовольствие. Данная особенность игры обеспечивает ощущение легкости. И, хотя все знают, что игра часто требует высочайшего напряжения сил, тем не менее говорят, что «играть», в отличии от «работать», вовсе не трудно. Зная это, человек вступает в игру открыто, без опасений и боязни, потому что принимает расхожее отношение к игре как к делу несерьезному – такому, что не может поколебать его авторитет и подорвать репутацию. Увлеченный ходом игры, он забывает о своем авторитете, перестает заботиться о своем реноме, его вовсе не заботит внешнее впечатление от производимых действий. Он играет взахлеб.

В-третьих, любая игра содержит в себе элементы других видов деятельности, а значит, обладает возможностью приобщать человека к какому-то виду деятельности, еще не освоенному человеком. Вот почему игра – дело серьезное с точки зрения развития ребенка: через игру он вступает в мир человеческой деятельности уже в некоторой степени оснащенным, подготовленным. В игре заложена возможность незаметно овладевать некоторыми умениями, необходимыми для познавательной, трудовой, художественной, спортивной деятельности, для общения.

В-четвертых, в игре минимальное количество правил, соблюдать их не трудно, а все остальное – поле для свободного проявления индивидуального «Я». В игре каждое «Я» обретает адекватную форму. Поэтому игра по природе своей диагностична.

В-пятых, игра – самый демократичный вид деятельности: здесь нет начальников и подчиненных, равенство гарантируется ролевым распределением и диктатом фабулы. В игре все равны и все испытывают счастье от равенства, которого так не достает в социальном мире. Ребенок в игре оказывается в демократическом окружении: никто не помнит о его учебных неудачах, плачевном поведении либо блестящих отметках. Игра – общение равных.

Отмеченные особенности придают игре особое педагогическое значение, наделяя ее ролью чрезвычайной:

* игра – фактор развития ребенка;
* игра – способ приобщения ребенка к миру культуры;
* игра – щадящая форма обучения ребенка жизненно важным умениям;
* игра – ознакомление ребенка с широким спектром видов человеческой деятельности;
* игра – мягкое корректирование воспитанности ребенка, незаметное вовлечение его в ценностную палитру новых для него отношений;
* игра – деликатное диагностирование социального развития ребенка;
* игра – профессионально-изящная форма социально-психологического тренинга;
* игра – способ педагогической помощи ребенку в разрешении проблем жизни, ставших перед ним в реальной повседневности;
* игра – один из простых способов подарить ребенку счастливые моменты проживания радости жизни;
* игра – простой и легкий способ формирования товарищества и дружбы между детьми, один из способов формирования гуманистической атмосферы в группе.

И так педагогическая игра отличается от любой другой игры тем, что **педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей  педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.**

На основе педагогической игры разработаны педагогические технологии игры. Они так и называются – игровые технологии.

**Технология** это совокупность производственных методов и процессов в определенной отрасли производства, а также научное описание способов производства.

**Игровые технологии** обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

Причиной изобретения  игровых педагогических технологий являются главные черты, присущие большинству игр, такие как:

* свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
* творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности
* эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
* наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую или временную последовательность ее развития.

В педагогической 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.

В **структуру игры** как **деятельности** органично входит:

* целеполагание,
* планирование,
* реализация цели,
* анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

В структуру игры как **процесса** входят:

* роли, взятые на себя играющими;
* игровые действия как средство реализации этих ролей;
* игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
* реальные отношения между играющими;
* сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Понятие  «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных **педагогических игр.**

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к познавательной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций на занятии происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

***Спектр  целевых  ориентаций***

**Дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков, развитие трудовых навыков.

**Воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

**Развивающие:**  развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналоги, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

**Социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и обучения во многом зависит от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр.

**КЛАССИФИКАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ  ИГР**

***По области деятельности.***

Физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные, психологические.

***По характеру педагогического процесса.***

1.обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

2. познавательные, воспитательные, развивающие;

3. репродуктивные, продуктивные, творческие;

4. коммуникативные, диагностические, профориентационные,    психотехнические.

***По предметной области.***

1. математические, химические, биологические, физические, экологические;
2. музыкальные, театральные, литературные;
3. трудовые, технические, производственные;
4. физкультурные, спортивные, туристические, народные;
5. обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие.

***По*** ***игровой среде:*** различают  игры

1. без предметов, с предметами;

2. настольные, в помещении, на свежем воздухе, на игровых площадках;

3. компьютерные, телевизионные, с применением ТСО,

4. технические, со средствами передвижения.

***По характеру  игровой методики.***

Укажем лишь важнейшие из применяемых типов:

*предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и*

*игры-драматизации.*

**Предметные** – это игры с применением предметов (мяч, скакалка.

**Сюжетные** - это игры когда есть оговоренный сюжет и учащиеся должны вести себя соответственно данному сюжету.

**Ролевые игры.** В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием», т.е. это игры, где игроки играют какую либо роль, разыгрывают определенный сюжет, как бы перевоплощаясь в образ.

**Деловые игры** используются для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала , развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

**Имитационные игры.** Имитируется деятельность какой либо организации, предприятия или его подразделения и т.п. Имитироваться могут события,, конкретная деятельность людей (деловое совещание, проведение беседы и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

**Игры-драматизации** весьма близки к ролевым играм. Это тоже театр, но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

**Технология деловой игры** состоит из следующих этапов:

***Этап подготовки***. Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости учащиеся  обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

***Этап проведения*** – процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик.

*Организационные* позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор.

Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, консерватор.

*Методологические* позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист.

*Социально-психологические*  позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаемый, отвергаемый.

***Этап анализа, обсуждения и оценки***  результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение педагог констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

**Технологическая схема деловой игры**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап подготовки | Разработка игры | - разработка сценария- план деловой игры- общее описание игры- содержание инструктажа- подготовка материального обеспечения  |
| Ввод в игру | - постановка проблемы, целей- условия, инструктаж- регламент, правила- распределение ролей- формирование групп- консультации |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап проведения | Групповая работа над заданием | - работа с источниками- тренинг- мозговой штурм- работа с игротехником  |
| Межгрупповая дискуссия | - выступления групп- защита результатов- правила дискуссии- работа экспертов  |

|  |  |
| --- | --- |
| Этап анализа и обобщения | - вывод из игры- анализ, рефлексия- оценка и самооценка работы- выводы и обобщения- рекомендации  |

**Технологическая схема деловой игры**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап подготовки | Разработка игры | - план деловой игры- общее описание игры (правила игры)- содержание инструктажа (роли)- подготовка материального обеспечения  |
| Ввод в игру | - постановка проблемы, целей- условия, инструктаж- регламент, правила- распределение ролей- формирование групп- консультации |

|  |  |
| --- | --- |
| Этап проведения | - ознакомление  с правилами игры- процесс  игры- подведение итогов игры |

|  |  |
| --- | --- |
| Этап анализа и обобщения | - анализ, рефлексия- оценка и самооценка работы- выводы и обобщения- рекомендации  |

**Понятийный словарь**

**Реноме –** (от франц.). Установившееся мнение о ком-либо или чем-либо.

**Фабула-** Сюжетная основа литературного произведения.

**Адекватный**- (от лат.). Полностью совпадающий с чем-либо, точно соответствующий чему-либо по смыслу, содержанию, значению.

**Латентный-** (от лат.). Внешне не проявляющийся, скрытый.

**Парадокс-** 1. Странное, расходящееся с общепринятым мнением, высказывание, а также мнение, противоречащее здравому смыслу.

2. Явление, кажущееся невероятным и неожиданным.

**Аттракция-** (от лат. attrahere – привлекать, притягивать).  Возникновение симпатии, установка на другого человека, как на привлекательного. Является важным показателем профессиональной педагогической пригодности.

**Креативность-** (от англ. creativity). Уровень творческой одаренности, способности к творчеству, составляющий относительно устойчивую характеристику личности.

**Продуктивный –** (от лат.). Приносящий положительные результаты, создающий ценности.

**Эмпатия –** (от греч. сопереживание). Качество личности, ее способность проникать с помощью чувств в душевные переживания других людей, сочувствовать им, сопереживать.

**Рефлексия –** размышление о своем внутреннем состоянии, самоанализ.

**ЛИТЕРАТУРА**

1.  Щуркова Н.Е. Игровые методики. М.: Педагогическое общество России.     2001 г.

2.  Лизинский В.М. Диагностико-аналитические процедуры и активно-игровые формы в управлении школой. М., 1996 г.

3.  Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998 г.

4.  Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками. М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2001 г.