

**Муниципальное образование
Ханты-Мансийского автономного округа – Югры
городской округ город Ханты-Мансийск
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»
(МБУДО «СЮТ»)**

**Применение игровых технологий
на занятиях объединения
«Начального технического моделирования»**

**Педагог дополнительного образования,
высшей квалификационной категории
Захарова Тамара Григорьевна**

2019 г

Содержание:

1. Введение.
2. Методы и приёмы работы педагога по игровым технологиям.
3. Классификация игровых технологий по областям деятельности.
4. Классификация игровых технологий по видам деловых игр.
5. Технологическая схема деловой игры.
6. Спектр целевых ориентаций.
7. Приложение № 1:
 - Игра «Приветствие»
 - Игра «Первое впечатление»
 - Игра «Выход из контакта»
8. Цели и задачи.
9. Изготовление игр и создание игротеки:
 - Разрезные картинки
 - Головоломки:
 - Разбитая доска
 - Сними сапожок
 - Составь круг
 - Разрезная буква «М», «Т».
 - Шнурковые головоломки
 - Познавательные игры:
 - Разрезные географические карты.
 - Разрезные картинки по сказкам.
 - Составь пословицу.
 - Волшебный математический веер.
 - Двенадцать имён.
 - Как повернуть диски?
 - Подбери слоги.
 - Складные картинки и фигуры.
 - Неповторяющиеся фигуры
 - Цветные узоры
 - Настольно-печатные игры:
 - Мельница.
 - Лебедь, рак и щука.
 - Всюду по три.
 - Игры ловкости и сноровки.
10. Применение информационных и здоровьесберегающих технологий.
11. Литература.

Введение

Педагог находится в постоянном поиске новых идей, решении творческих изобретательских задач, применяя новые технологии, работая в инновационном режиме, на своих занятиях Тамара Григорьевна применяет такие технологии как: информационные, здоровьесберегающие. Активно вводит в практику преподавания игровые и развивающие методики и приёмы обучения.

С её помощью решаются различные учебные задачи: формирование навыков умственной деятельности детей, умение использовать приобретённые знания в новых ситуациях, как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. В игре воспитанники совместно с педагогом моделируют различные технические ситуации, решая тем самым для себя сложные проблемы.

Занятия с применением игровых технологий дисциплинируют детей, развивают их умственную активность, сообразительность, произвольное внимание и память, речь, ответственность. Например, после прохождения темы: «*Материалы и инструменты*», используем игру по типу телеигры «*Что? Где? Когда?*». Особое внимание уделяю подбору вопросов для игры, они не должны вызывать затруднения, их цель – помочь вспомнить пройденную тему, подобрать необходимые слова для развернутого ответа после минуты обсуждения.

При внедрении игровых технологий, не обойтись без **игр**, которые помогают закреплять знания, расширяют кругозор, повышают интерес к предмету. Они дают играющим возможность проявить сообразительность, наблюдательность, тренируют мышление, служат источником приобретения новых знаний, требуют от играющих быстроты и решительности действий, точности движений, меткости и глазомера.

Игра необходима для полноценного развития каждого школьника, в игре можно приобрести новые навыки, с ее помощью можно опробовать новые способы взаимодействия с окружающими, которые потом можно применять в жизни.

Одной из задач дополнительного образования должна стать подготовка творческой (это не исключает наличия хороших знаний), саморазвивающейся личности.

Задача занятий в рамках менее жесткой системы дополнительного образования – развитие творческих способностей каждого ребенка, запуск механизмов саморазвития для дальнейшей самореализации в выбранной области.

У ребёнка формируется воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие, возникает ориентация в собственных чувствах и формируются навыки их культурного выражения, что позволяет ребёнку включиться в коллективную деятельность и общение.

В результате освоения игровой деятельности формируется готовность детей к общественно-значимой и общественно-оцениваемой деятельности учения.

Методы и приёмы работы педагога по игровым технологиям

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

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – **чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.**

Игровая форма занятий создаётся на занятиях при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

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

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

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- Обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- Познавательные, воспитательные, развивающие ;
- Репродуктивные, продуктивные, творческие;
- Коммуникативные, профориентационные и др.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, а также с различными средствами передвижения.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в её игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане. Дополнительное образование учащихся начальной школы призвано усилить развивающий, познавательный, творческий, деятельностно-практический, эмоционально-ценностный эффект образования в процессе активной двигательной, игровой, соревновательно-состязательной деятельности в процессе кружковых занятий.

Занятия в объединении могут быть **комплексные**. **Что значит комплексные?** **Комплексное** – гармонично сочетающее в себе различные виды деятельности: двигательную и речевую разминки, конструирование, сочинение сказок и рисование, игровую деятельность, где виды деятельности сменяют друг друга.

Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности. В практике занятий с младшими школьниками игровая деятельность выполняет **функции**:

- **развлекательную** (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- **коммуникативную** (освоение диалектики общения);
- **самореализации в игре**;
- **игротерапевтическую** (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
- **диагностическую** (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры).

При проведении игр с детьми младшего школьного возраста нередко сталкиваешься с проблемой отсутствия у детей игровых умений и навыков, особенно в коллективных играх, требующих от детей соблюдения общепринятых правил и норм, а научить этому детей можно лишь в том случае, если чаще проводить игры, которые могут быть частью занятия или все занятия целиком: например: «Турнир смекалистых», «Олимпиада по техническому моделированию» (внутрикружковые), «Турнир Знатоков», конкурс «А, ну-ка, мальчики!», «Что? Где? Когда?».

В самом начале учебного года желательно провести игру «Снежный ком», так как дети объединяются в кружок из разных школ, классов. Игру эту важно повторять несколько занятий, чтоб она стала как словесной разминкой. Цель ее еще и в том, что зная имена, дети становятся более контактными, внимательными друг к другу.

При внедрении игровых технологий, не обойтись без **игр**:

- **познавательных**, которые помогают закреплять знания, расширять, кругозор повышают интерес к предмету. Они дают играющим возможность проявить сообразительность, наблюдательность, тренируют мышление, служат источником приобретения новых знаний (наклеивание картинок на картон, лото загадок, игра в пословицы, географическое лото).
- **игр ловкости и сноровки**, которые требуют от играющих быстроты и решительности действий, большой точности движений, меткости и глазомера. Кроме игры, мы еще и сами делаем их, а это требует много терпения, усидчивости и знаний: «Мяч в сетку», «Охота на зверей», «Накинь кольцо», «Чижик» и др.
- **игры «Внимание!»** направлены на развитие у ребенка способностей видеть и запоминать увиденное. В этой игре показывают детям несколько секунд несколько инструментов, необходимо назвать их. Эту игру можно проводить часто, усложняя, увеличивая количество инструментов, материалов, нарисовать увиденную фигуру.
- **Коммуникативные игры** «Приветствие», «Первое впечатление», «Выход из контакта», которые используются на занятиях старшеклассников.

Приложение №1.

- **В развивающих играх** - удалось **объединить** один из основных принципов обучения **от простого к сложному** с очень важным принципом творческой деятельности **самостоятельно по способностям**, когда ребёнок может подняться **до «потолка»** своих возможностей. Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:
 - Развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста;
 - Их задания-ступеньки всегда создают условия, *опережающие* развитие способностей;
 - Поднимаясь каждый раз *самостоятельно до своего «потолка»*, ребёнок развивается наиболее успешно;
 - Развивающие игры могут быть очень *разнообразны по своему содержанию* и, кроме того, как и любые игры, они не терпят *принуждения* и создают атмосферу *свободного и радостного творчества*.

Оценка эффективности применения той или иной игровой технологии может осуществляться на основе критериев и конкретных показателей, так игровые технологии могут классифицироваться по областям деятельности:

Классификация игровых технологий по областям деятельности

П е д а г о г и ч е с к и е и г р ы	По области деятельности	Физические Психологические	Интеллектуальные Социальные
	По характеру педагогического процесса	Трудовые Обучающие Тренинговые Обобщающие Воспитательные Познавательные Развивающие Коммуникативные Психотехнические	Контролирующие Профорориентационные Диагностические Творческие Репродуктивные Продуктивные
	По игровой среде	На местности Компьютерные Технические Ролевые Деловые	Настольные С предметами Без предметов Предметные
	По игровой методике	Имитационные Технические Спортивные	Сюжетные Познавательные Соревновательные
	По предметной области	Туристские Народные Управленческие Военно-прикладные	Математические Комплексные

Классификация игровых технологий по видам деловых игр

Вид деловых игр	Сущность педагогических действий
Имитационные	Имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия, его подразделения, общественного объединения, событие, конкретная деятельность людей, обстановка и условия их деятельности.
Операционные	Моделируется какой-то рабочий (педагогический) процесс, имитируются реальные условия (методика разработки авторской программы, решение педагогической, технической и т.п. задачи.)
Ролевые	Отрабатывается тактика поведения, содержание и последовательность действий, выполнение функциональных обязанностей конкретного специалиста, руководителя и т. П.
«Деловой театр»	Розыгрыш какой-либо ситуации и поведения человека в этой обстановке, мобилизация опыта, знаний, умений и навыков обучающихся в освоении конкретного социального опыта, опыта действий в предлагаемых ситуациях, в оценке обстановки, в нахождении правильной (оптимальной) линии поведения.
Психодрама и социодрама	Розыгрыш какой-либо ситуации, имеющей социально-психологический аспект, где отрабатывается умение чувствовать и понимать ситуацию в группе, объединении, коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти в контакт и продуктивное сотрудничество.

Использование той или иной игровой технологии зависит от разных факторов: задач конкретного занятия, возраста детей, подготовленности группы к совместным действиям, готовности педагога направлять игру. Однако в любом случае необходимо помнить о нескольких обязательных **игровых технологиях**:

- задания – игры даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, письменной или устной инструкции и т.п. и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

- задания – игры располагать в порядке возрастания сложности, от простого к сложному и очень важно суметь объединить с важным принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием **творческих способностей**:

Во-первых, игры могут дать возможность для развития творческих способностей с самого раннего возраста;

Во-вторых, игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию, но они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества.

В арсенале педагогики содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счёту, и игры, развивающие память, внимание, наблюдательность, укрепляющие волю.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

При проведении игры важно создать доброжелательную, доверительную атмосферу в кружке, добиться искренней заинтересованности каждого ребенка в максимальном творческом самовыражении.

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 шторм -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

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 идёт ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики 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 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, интегратор, контролёр, тренер, манипулятор.

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

Методологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаяемый, 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 лица, установление связи игры с содержанием занятия.

Спектр целевых ориентаций

➤ Дидактические:

Расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определённых умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

➤ Воспитывающие:

Воспитание самостоятельности, воли; формирование определённых подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

➤ Развивающие:

Развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

Игра «Приветствие»

Игрокам дается установка: необходимо проанализировать, как мы приветствуем друг друга. Далее все желающие участвовать в игре встают в пары, которым предлагается поприветствовать друг друга.

Ведущий или участник, оставшийся без пары, задает ситуацию. Например: вы приходите домой; вы неожиданно встретили хорошего давнего друга; вы увидели знакомого в общественном транспорте; вы встречаетесь с человеком почтенного возраста; ваш собеседник – человек, от которого многое зависит, и т.д. По хлопку ведущего партнеры меняются. Один из партнеров в каждой паре переходит в следующую пару, по часовой стрелке, и приветствие продолжается с новыми партнерами.

Всем участникам в течение игры необходимо запоминать тех, у кого они переняли хорошие манеры приветствия, а в конце игры самые удачливые игроки собирают рукопожатия других партнеров. Победителем становится тот, кто наберет поощрительных рукопожатий больше всех. Ведущий внимательно следит за игрой и если возникнут интересные приемы приветствия, в конце игры можно попросить авторов их повторить.

Игра «Первое впечатление»

Игрокам дается следующая установка: первое впечатление о человеке очень стойкое, и впоследствии нужно немало потрудиться, чтобы изменить его. Из чего складывается впечатление? Мелочей нет, здесь важно все: внешний облик, выражение лица, осанка, одежда, поза. Если мы вступаем с человеком в разговор, информация добавляется. При оценке собеседника большое значение для нас имеет правильность его речи, ее содержание и логичность. Очень богатую информацию дает нам характер интонации. В ней выражается и эмоциональность человека, и его настроение в данный момент, и отношение к собеседнику. Что же требуется от нас как от партнеров по общению? Внимательность и наблюдательность. В игре всем желающим предлагается в этом потренироваться.

Участники делятся на две команды: в одной ребята выполняют роли актеров, в другой – зрителей. Задача каждого актера: показать некий образ, некоторую личность. На демонстрацию образа дается не больше минуты. Можно воспользоваться простейшим реквизитом. Задача команды зрителей – проявлять внимательность, наблюдательность и по первому впечатлению описать возраст, образование, сферу деятельности личности, возможные увлечения, интересы и т.д.

Если позволяют условия проведения игры, команда актеров выходит из помещения, а команда зрителей остается на месте. Каждый актер по очереди выходит на импровизированную сцену. Каждый зритель может задать актеру один косвенный вопрос для выяснения личности, профессии, возраста, образования.

После того как все роли сыграны, команды меняются ролями: команда актеров становится командой зрителей и наоборот.

Игра «Выход из контакта»

Перед игроками ставится следующая проблема: как выйти из контакта? Порой это сделать довольно трудно, особенно когда мы торопимся, опаздываем. Предлагается проиграть эту сложную ситуацию.

Всем участникам необходимо разбираться на пары и распределить роли: кто будет играть роль знакомого, а кто будет пытаться быстро и красиво закончить разговор. Ведущий задает ситуацию: представьте, что вы встретили не очень близкого знакомого, который заводит с вами разговор, расспрашивает о делах, об учебе, проявляет назойливость. Вы вступаете в разговор, но, взглянув на часы, понимаете, что должны идти. Не забудьте, что вам нужно достойно выйти из контакта.

Для оценки проигранной в парах ситуации можно воспользоваться следующим примером: после окончания игры попросить каждого участника поднять вверх руку и раскрыть столько пальцев, сколько баллов «заработал» его партнер.

Применение информационных и здоровьесберегающих технологий.

Игровые технологии являются основой для развития технического творчества учащихся. Однако в современных условиях не возможно, ограничиться одними игровыми технологиями, жизнь заставляет искать новые пути привлечения детей в УДО и одним из путей является использование информационных технологий.

Для реализации различных технологий я использую возможности сети ИНТЕРНЕТ. Глобальная информационная сеть ИНТЕРНЕТ кроме чисто информационных функций имеет важное социальное значение и оказывает влияние на формирование общественно-экономических отношений во всех сферах человеческой деятельности, в первую очередь в образовательной и научной сферах.

Здоровье – это драгоценность и притом единственная, ради которой стоит не только не жалеть времени, сил, трудов, но и жертвовать ради него частицей жизни.

М.де Монтель

В настоящее время в числе причин резкого ухудшения здоровья детей и педагогов врачами названа причина неправильной организации образовательного процесса во многих образовательных учреждениях.

Именно поэтому одной из задач проведения образовательного процесса определена задача продолжения внедрения в УВП здоровьесберегающих и здоровьесформирующих технологий.

Цель деятельности по сохранению жизни и здоровья детей: не допустить ухудшения состояния здоровья воспитанников в период их пребывания на СЮТ.

Одним из главных направлений в моей работе по сохранению здоровья обучающихся является создание здорового психологического климата на занятиях и повышение интереса к занятиям. Забота о здоровье детей неотделима от образовательного процесса.

Перечень мероприятий, применяемых на занятиях объединения по сохранению и укреплению здоровья учащихся:

- Применение экологически чистых материалов;
- Проветривание помещений;
- Физминутки;
- Видеотренинги для снятия зрительного утомления;
- С целью повышения работоспособности, предупреждения заболеваний суставов, освоения навыков расслабления, снятия напряжения проводятся упражнения для зрительной релаксации, для пальцев рук.

«Для того, чтобы ребёнок учился хорошо, нужно, чтобы он учился охотно», как сказал великий классик **Л.Н. Толстой**. Поэтому организовать учебный процесс с учётом заботы о здоровье ребёнка означает не принуждение его к занятиям, а воспитание у него познавательного процесса.

Развитию познавательного интереса детей особенно способствуют интегрированные занятия, ориентированные на развитие интеллектуальных и творческих возможностей личности. Создаю на занятиях ситуации познавательной деятельности для развития творческих способностей учащихся, используя головоломки, ребусы, развивающие игры, провожу диагностику творческих достижений.

Большая, содержательная работа проводится по развитию творческих способностей детей, развитие креативности как качества личности, самоопределение (допрофессиональная

подготовка). Разработана целая система мероприятий, которая включает диагностику допрофессиональной направленности воспитанников, выявление сферы интересов детей для их дальнейшего развития. Проходит ряд занятий по определению и развитию мотивационной сферы, способов раскрытия интересов детей, выявление точки приложения их способностей, проведение цикла игровых занятий "Я в этом мире", "Мир вокруг меня", ток-шоу "Что мы знаем о профессиях", оформлены два информационных стенда "Все дороги хороши - выбирай на вкус", "Мир профессий".

Литература

- 1.Азаров Ю.П.Игра и труд. - М.,1973.
- 2.Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – М.,1987.
- 3.Берн Э. Игры, в которые играют люди.- М., 1988.
- 4.Занько С.Ф. и др. Игра и ученье. - М., 1992.
- 5.Петрусинский В.В. Игры - обучение, тренинг, досуг... - М.,1990.
- 6.Кэрролл Л. Логическая игра. – М.,1991.
- 7.Минкин Е.М. От игры к знаниям. – М., 1983.
- 8.Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. – М.: Народное образование, 1996.
- 9.Яновская М.Г. Творческая игра в воспитании младшего школьника. – М., 1974.
- 10.Вечерский В.Т. Школьная игротека. – М., «Просвещение»,1972.
- 11.Минкин Е. Пионерская игротека. Издательство ЦК ВЛКСМ «Молодая гвардия», 1962