Богомазова-Пуссер Н. Г.

Педагог дополнительного образования

ГБОУ Лицей №389 «ЦЭО»

Санкт-Петербург

Игровые технологии в практике работы педагога дополнительного образовании.

«Игра – это такое пространство, в котором ребёнок чувствует себя свободным».

Игра имеет огромное значение с точки зрения социального развития ребёнка, освоения им норм и правил окружающего мира. В основе интереса ребёнка к игре лежат две группы факторов. Во-первых, потому что играть приятно, играть легко, играть весело, в игре мы проживаем счастливое состояние. Во-вторых, любая игра содержит элементы других видов деятельности, а значит, обладает возможностью приобщать человека к какому-то виду деятельности, ещё не освоенному им. Вот почему игра – дело серьёзное с точки зрения развития ребёнка: через игру он вступает в мир человеческой деятельности уже в некоторой степени оснащённым и подготовленным.

Наиболее привычное понятие «технология» имеет отношение к производственному процессу и определяется как «совокупность методов обработки, изготовления, изменения состояния свойств, форм сырья, материала или полуфабриката, осуществляемых в процессе производства продукции». Технология воплощает в себе методы, приёмы, режим работы, последовательность операций и процедур, она тесно связана с применяемыми средствами, инструментами, используемыми материалами. Совокупность технологических операций образует технологический процесс.

Ключевым звеном любой технологии является детальное определение конечного результата и контроль его достижения. Процесс только тогда получает статус технологии, когда он заранее спрогнозирован, определены конечные свойства продукта и средства для его получения, сформированы условия для проведения процесса.

В научной литературе предпринята классификация образовательных технологий. Существует несколько подходов. Так, один из подходов классификации образовательных технологий предпринят Н.В.Бордовской и А.А.Реан. Учёные выделяют пять видов образовательных технологий: задачные, игровые, компьютерные, диалоговые, тренинговые технологии.

Наибольший интерес представляют игровые технологии. В данной классификации игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определённого сюжета (игры, сказки, спектакля, общения). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры.

Итак, педагогическая игра отличается от любой другой игры тем, что педагогическая игра обладает существенным признаком - чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, который может быть обоснован, выделен в явном виде и характеризует учебно-познавательную направленность. При чётко сформулированной педагогической цели игра является

чрезвычайно эффективным средством достижения результата. Для того, чтобы мотивировать деятельность учащегося в процессе обучения, игровые технологии являются идеальным средством. Как это работает: ребёнок увлечён самим процессом игры, не фиксируя своё внимание на необходимости усвоения учебного материала, будучи вовлечённым в процесс игры, фактически достигает поставленной педагогической цели, овладевая этим материалов или определённым умением. Игра не только может существовать рядом с серьёзным обучением, но и должна быть систематически использована в целяхповышения эффективности обучения.

Типы педагогических игр

Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определённых умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие обще-учебных умений и навыков, развитие трудовых навыков.

Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определённых подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок.

Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, развитие мотивации учебной деятельности.

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

Преимущества игрового взаимодействия.

Большая вовлечённость участников.
Групповая динамика.
Наличие ролей.
Азарт.
Развитие навыков социального взаимодействия.
Проявление личностных качеств.
Рефлексия.

Условно можно выделить несколько типов игр.

1. Игра-беседа. Педагог сообщает информация, задаёт вопросы, ведёт диалог от лица сказочного персонажа или игрушки.
2. Игра-поручение. В основе лежат действия с предметами, игрушками.
3. Игры-упражнения. Они способствуют развитию познавательных способностей, закреплению учебного материала. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины. Такие игры помогают детям закрепить учебный материал, а педагогу выявить остаточные знания детей по программе.
4. Игра-путешествие. Эти игры способствуют осмыслению, закреплению материала. Игры-путешествия, реальные и воображаемые, отличаются интересным сюжетом, это исследование какого-либо объекта, явления, области знаний, построенное на передвижении детей во времени и пространстве. В такой игре главное – познание, а не соревнование.
5. Сюжетные (ролевые) игры. Действия инсценируются в задуманных условиях. Обучающиеся играют определённые роли. Такие игры могут нести, например, профориентационный характер.
6. Игры-соревнования. Требуют подготовки и тренировки.
7. Игры-народные. Они приобщают к народной культуре и реализуютразличные воспитательные функции.

Игровая форма занятий создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые позволяют активизировать познавательную деятельность учащихся. При планировании игры педагогическая цель превращается в игровую задачу, теоретический материал используется как средство для игры, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, а успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

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

Мини-квест «Во саду ли, в огороде ли»

За выполнение каждого задания игроки получают подсказку, собрав все подсказки, они смогут разгадать, где спрятан приз.

Задания:

1. Чьи семена. подготовить карточки с приклеенными семенами и карточки с нарисованными растениями. Задание заключается в том. Чтобы правильно соотнести семена и нарисованные растения.
2. Части растений. В этом задании нужно соединить части растения с их названиями, вспомнить, где что находится.
3. Шишки. Найти шишки, которые спрятаны. Игрокам даётся маленькое письмо с подсказками.
4. Укрась вазу! Баночка обклеивается пластилином, украшается различными семенами.