

Эффективные игровые технологии, применяемые 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)

Характеристика: 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.

Адаптированное групповое упр. «Да.Нет.Не уверен». Выполняется в малых группах.

Текст.

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,

Тренинг «Воспитательные технологии учителя. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.

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 приспосабливается 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).

Адаптированное групповое упр. «Да.Нет.Не уверен». Выполняется в малых группах.

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.
- 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.
- 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,

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.

- 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.

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

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.

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:
 - 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

- - 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.

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.

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.

- 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.

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 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.

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.

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

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.
- 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.

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

- «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?»
- «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:

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.
- 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.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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».

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:
- Драматизация
- Ярким примером драматизации является инсценировка сказок, басен, кукольных спектаклей. Проведение предполагает 3 этапа:
- 1этап – подготовительный. Причем ребята должны принимать в подготовке реквизита самое непосредственное участие. Это дает им возможность самовыразиться, проявить творческие способности.
- 2этап – инсценировка.
- 1этап – подготовительный. Причем ребята должны принимать в подготовке реквизита самое непосредственное участие. Это дает им возможность самовыразиться, проявить творческие способности.
- 2этап – инсценировка.
- 1этап – подготовительный. Причем ребята должны принимать в подготовке реквизита самое непосредственное участие. Это дает им возможность самовыразиться, проявить творческие способности.
- 2этап – инсценировка.
- 3этап – 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.

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.
 - «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.)
- «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 походной кулинарии
 - «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».
- Например – «Сочини пословицу», «Узнай пословицу по рисунку», «Отгадай загадку – нарисуй отгадку», «Говоруша».
- 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).
- 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).
- 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).
- 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.
- 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.
- 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.
- Все образовательные технологии, применяющиеся сегодня в дополнительном образовании детей, можно свести к основополагающим закономерностям:
 - необходимо активизировать детей;
 - вооружить их оптимальными способами осуществления деятельности;

Тренинг «Воспитательные технологии учителя. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.

- 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.
- 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.

Библиография

1. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении / Под ред. Г.И. Щукиной. — М.: Просвещение, 1984.- С.34.
2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой [Текст] /Н.П. Аникеева. — М.: Просвещение, 1987.- 334 с.
3. Баев, И.М. Играем на уроках русского языка [Текст] /И.М.Баев. — М.:Просвещение, 1989.- С.113.
4. Барташникова И.А. Учись играя [Текст] / И.А. Барташникова, А.А.Барташников. — Харьков, 1997.- С.45.
5. Бесова М.А. Познавательные игры от А до Я [Текст] / М.А. Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2004. – 272 с.
6. Божович Л.И. Проблемы формирования личности [Текст]/Л.И. Божович.- М.:Педагогика, 1997. — М.: Просвещение,- С.324.
7. Брунер Дж. Психология познания [Текст]/Д. Брунер. – М.: Просвещение, 1977.- С.423.
8. Венгер В.А. Развитие познавательных способностей в процессе дошкольного воспитания [Текст]/В.А. Венгер. — М.: Просвещение, 1986.- С.80.
9. Возрастная и педагогическая психология//Под ред. М.В. Гамезо. М., Просвещение, 1984 – С.446.
10. Выготский Л.С. Психология познания [Текст]/Л.С. Выготский. – М.: Просвещение, 1977.- С.127.
11. Газман О.С. В школу - с игрой [Текст] /О.С. Газман. — М.: Просвещение, 1991.- 334 .

Тренинг «Воспитательные технологии учителя. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.

12. Галицын В.Б. Познавательная активность дошкольников [Текст] / В.Б. Галицын// Советская педагогика. -1991. -№ 3.- С.23.

13. Грачева Н.В. Педагогические условия активизации познавательной направленности дошкольников [Текст]/Н.В. Грачева. – Киров, 2003.- С.55.

14. Дейкина А.Ю. Познавательный интерес: сущность и проблемы изучения [Текст] /А.Ю. Дейкина.- М.: Просвещение, 2002.- С.345.

15. Денисенко, Н. Формирование познавательного отношения к учебной задаче (в подготовительной группе) [Текст]/Н.Денисенко// Дошкольное воспитание. -1991. -№ 3.- С.18.

16. Ермолаева, М.В. Психолого-педагогическая практика в системе образования [Текст]/М.В. Ермолаева, А.Е. Захарова, Л.И. Калинина, С.И. Наумова. – М.:Просвещение, 1998.-336 с.

17. Зайцева И.А. Формирование познавательного интереса к учению как способ развития креативных способностей личности [Текст]/И.А.Зайцева. – Ноябрьск, 2005.- С.12-24.

18. Занько С.Ф.. Игра и учење [Текст] /С.Ф. Занько. — М.:Просвещение, 1992.- 226 с.

19. Костаева Т.В. К вопросу об исследовании устойчивого познавательного интереса учащихся [Текст]/ Т.В. Костаева // Педагогика сотрудничества: проблемы образования молодежи. – Вып.5. – Саратов: Изд-во Саратовского пединститута, 1998.- С.28.

20. Кулюткин Ю. Н. Мотивация познавательной деятельности [Текст] /Ю.Н. Кулюткин, Г.С. Сухобская. — М.:Просвещение, 1972.-С.55.

21. Макаренко А.С. Некоторые выводы из педагогического опыта. Соч. т.V. [Текст] /А.С. Макаренко. — М.:Просвещение, 1958.- С.69.

22. Маркова А.К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте: Пособие для учителя [Текст] /А.К. Маркова. – М.: Просвещение, 1983. – 96 с.

23. Минкин Е.М. От игры к знаниям [Текст] /Е.М. Минкин. — М.:Просвещение, 1983.- С.254.

24. Морозова, Н.Г. Учителю о познавательном интересе [Текст] / Н.Г.Морозова // Психология и педагогика.-1979.- №2.- С. 5.

25. Мухина В.С. Возрастная психология [Текст]/В.С. Мухина. – М.: Просвещение, 1998.- С.228.

26. Немов Р.С. Психология / В 3-х кн. [Текст]/Р.С. Немов. – М.: Просвещение, 1995.- 324с.

27. Основы психологии: Практикум / Ред.-сост. Л.Д. Столяренко.- М.: Просвещение, 2003.- С.337.

28. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии// Учебное пособие.- М.: Просвещение, 1988.- С.456с.

Тренинг «Воспитательные технологии учителя. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.

29. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии [Текст] / П.И.

Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. - М.: РПА, 1996.- С.80.

30. Савина, Ф.К. Формирование познавательных интересов учащихся в условиях реформы школы: Учеб. пособие к спецкурсу [Текст] / Ф.К.Савина. — Волгоград: ВГПИ им. А.С. Серафимовича, 1989. — 67с.

31. Слостенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений [Текст]/ В.А. Слостенин, И.Ф. Исаев, Е.Н. Шиянов; Под ред. В.А. Слостенина. - М.: Издательский центр "Академия", 2002.- 432 с.

32. Талызина Н.Ф. Педагогическая психология [Текст]/Н.Ф.Талызин. – М.: Просвещение, 1999.- С.224.

33. Тихомирова Л.Ф. Развитие познавательных способностей детей: популярное пособие для родителей и педагогов [Текст]/Л.Ф. Тихомирова. – Ярославль: Академия развития, 1997. – 227 с.

34. Ушаков, Н.Н. Занимательные материалы к урокам русского языка в начальных классах [Текст] /Н.Н.Ушаков. – М. – Просвещение, 1986. – 83 с.

35. Фридман Л.М., Кулагина И.Ю. Психологический справочник учителя [Текст] /Л.М. Фридман, И.Ю. Кулагина. – М.: Просвещение, 1999.- С.175.

36. Харламов И.Ф. Педагогика: учебное пособие [Текст]/И.Ф. Харламов. М.: Юристъ, 1997. – 512 с.

37. Щукина Г.И, Активация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе [Текст] /Г.И. Щукина. — М.: Просвещение, 1979. -С. 97.

38. Щукина Г.И. Методы изучения и формирования познавательных интересов учащихся [Текст] /Г.И. Щукина. — М.: Педагогика, 1971. — 358 с.

39. Щукина Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся [Текст] /Г.И. Щукина. — М.: Педагогика, 1988. — 208 с.

40. Щукина Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся [Текст]/Г.И. Щукина.- М.: Просвещение, 1988.- С.334.

41. Щукина, Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике [Текст] /Г.И. Щукина. – М.:Просвещение, 1971.- С.175.

42. Эльконин, Д.Б. Психология игры [Текст] /Д.Б. Эльконин. — М.: Просвещение, 1979.- С.25.