**МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА «НАРТ»**

**Игровые технологии**

**в педагогическом процессе**

(доклад на заседании городского методического объединения педагогических работников учреждений дополнительного образования г. Владикавказа)

Исполнила:

**Хачирова Б.Р.,**

заместитель директора,

методист

Владикавказ, 2020г

**Игровые технологии в педагогическом процессе**

Современное российское образование должно участвовать в подготовке новой формации людей, которые органично вольются во всемирное сообщество, оказавшееся в самом сердце проблем, имеющих непосредственное отношение к развитию личности и общества. Поэтому одной из задач, доминирующей в создании более человечного и справедливого мира, является возможность дать проявить всем без исключения обучающимся свои таланты и творческий потенциал. Решение такой задачи сегодня лежит на плечах одного из основных социальных институтов, обеспечивающих развитие индивидуальных способностей у детей и воспитательный процесс, — учреждениях дополнительного образования детей.

Главная отличительная черта учреждений ДОД состоит в том, что перед педагогами открыт большой выбор философии обучения и практических задач, а воспитанникам предоставляется выбор уровня сложности, вида деятельности и темпа освоения программы ДОД в определенной сфере.

«Учреждения ДОД создают равные «стартовые» возможности каждому ребенку, чутко реагируя на быстро меняющиеся потребности детей и их родителей, оказывают помощь и поддержку одаренным и талантливым обучающимся, поднимая их на качественно новый уровень индивидуального развития». Перед педагогами ДОД стоит важная задача — совершенствовать процесс обучения таким образом, чтобы на занятиях кружка каждый воспитанник работал активно и увлечённо, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития глубокого познавательного интереса.

Игра и игровые технологии, применяемые на занятиях кружка, в значительной мере способствуют такому развитию. Но не игра ради игры, где ребенок пассивен, где он является не субъектом игрового действия, а объектом развлечения, а игра ради ученья. Педагоги должны понимать, что в игре ребенок накапливает знания, развивает способности, формирует познавательные интересы. Вследствие этого сегодня как никогда актуальны игровые технологии в учебном процессе в учреждениях ДОД.

Слово «технология» происходит от греческого слова: «techne» - искусство, мастерство, умение и «logos» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве  Технология — это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, в искусстве («Толковый словарь русского языка»). Под педагогической технологией понимается «система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников»

Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета.

В возрастной периодизации детей (Д.Б. Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста, сохраняет свою развивающую и обучающую функцию в младшем и среднем школьном возрасте, представляет интерес как форма организации деятельности и в старшем школьном возрасте.

Забавляясь и играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью. Для детей игра – сфера их социального творчества, полигон их общественного и творческого самовыражения. Игра необычайно информативна и многое «рассказывает» самому ребенку о нем. Игра – путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию. Игра – уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных способностей, как в игре.

Игра решает следующие задачи;

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 аналогии, 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.

Основоположник теории игрового обучения - Ф. Шиллер. - американский философ-прагматик, психолог и педагог.

В нашей стране наибольший вклад в разработку игровой технологии внесли И.Е. Берлянд, Л.С. Выгодский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин,

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим инструментарием и учебным результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Деятельность учащихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе с дошкольниками и младшими школьниками, наиболее удовлетворяющих возрастные потребности данной категории учеников.

Можно выделить следующие структурные особенности педагогической игры:

* 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.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий: 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока; 2) доступность для учащихся данного возраста; 3) умеренность в использовании игр на уроках.

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

Наибольшее место игровые методы и приемы занимают в обучении детей дошкольного возраста, они поднимают у них интерес к содержанию обучения, обеспечивают связь познавательной деятельности с характерной для малышей игровой.

К ним относятся дидактические игры, игры-драматизации, подвижные игры, эпизодические игровые приемы (загадки, упражнения-имитации, игровые действия в промежутках между выполнением других заданий).

Одним из видов игрового метода является **дидактическая игра**, в которой все действия регулируются игровой задачей и игровыми правилами. Руководство игрой заключается в ознакомлении детей с её содержанием и правилами, а также в контроле над выполнением правил. Такая игра не может рассматриваться как метод пополнения или сообщения знаний. В ней идёт активный процесс использования имеющихся знаний, обеспечивающих их совершенствование.

Как метод обучения дидактическая игра может использоваться при фронтальных, групповых, индивидуальных формах специально организованного обучения.

Занятия, состоящие из дидактических игр, могут носить тематический и сюжетный характер. На тематических занятиях на протяжении всего специально организованного обучения принимают участие какие-либо персонажи: Незнайка, Буратино, Дюймовочка.

Интересной формой занятий, состоящих из дидактических игр, являются сюжетные занятия, например, **путешествия.** Данные занятия могут отражать реальные факты или события. Происходящие действия понятны и интересны ребёнку. Выполнение предлагаемых заданий радует и удивляет детей, придаёт познавательному содержанию необычный, игровой характер. В ходе таких занятий дети принимают активное участие в развитии сюжета, обогащении игровых действий, стремятся овладеть правилами и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться. Особенно такие занятия путешествия хорошо проводить для закрепления пройденного материала.

**Загадывание загадок** позволяет в интересной, занимательной форме научить детей чему-нибудь, рассказать о чём-то. Загадка создаёт эффект неизвестного, непознанного. Она помогает устанавливать и осознавать связи между предметами и явлениями.

Введение в занятия **приёма соревнования** в старших группах подготавливает детей к правильной оценке своих возможностей и достижений, делает игру увлекательной, занимательной и интересной для ребёнка. Отсутствие в занятии приёма соревнования превращает игру в упражнение. (Например: на занятии по теме «Лес» команда мальчиков и девочек играли в игру, «С какой ветки детки» и мы выявляли победителей.)

Использование приёма создания игровой ситуации на занятии направлено на развитие поисковой деятельности. Основой данного приёма является игровая мотивация (оказание помощи кому-то в решении их проблем).

**Дидактические игры**

Специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры.

Дидактические игры развивают сообразительность, логику, пространственное воображение, математические, конструкторские и прочие способности, столь необходимые для творчества.

**1.Игры-упражнения**. Они способствуют познавательным способностям воспитанников, закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины, чайнворды, сканворды, брейкворды. Такие игры помогают детям закрепить изученный учебный материал, а педагогу выявить уровень остаточных знаний детей по определенной теме программы.

**2. Игры-путешествия.** Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Заочная экскурсия. (Квест, игра по станциям)

3. **Сюжетные (ролевые) игры.** Действия инсценируется в задуманных условиях, обучающиеся играют определенные роли. Такие игры носят и профориентационный характер. Ролевые, имитационные игры называются активными методами обучения потому, что позволяют «погрузить обучающихся в активное контролируемое общение, где они проявляют свою сущность и могут взаимодействовать с другими людьми» (Например. – Магазин игрушек – Покупатель и продавец)

4. **Игры-соревнования.** Такие игры включают все виды дидактических игр. Дети соревнуется, разделившись на команды. В ходе таких игр проявляются знания, умения и навыки.

Разрабатывая игры, необходимо постараться привлечь обучающихся в процесс подготовительной игры, это их вдохновляет, способствуют проявлению новых выдумок детей.

Использование игровой технологии на учебных занятиях в системе ДОД помогает активизировать деятельность обучающихся, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому материалу, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения для них занимательным. Игровая ситуация создает возможность ребенку осознать себя личностью, стимулирует самоутверждение, самореализацию.

**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.

Вот несколько вариантов, как играть с иллюстрациями и картинками.

«Собери мозаику». Ведущий предлагает участникам собрать из различных частей целую картинку.

«Угадай картинку по фрагменту». Рассмотрев несколько картинок, отгадать ее название по одному фрагменту.

**Тренинговые 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;

* развивает 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», «Прогноз», «Найди пару».

**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 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.

К таким играм можно отнести: «Поле Чудес», «Пятеро против всех», «Кто хочет стать миллионером» - Такие игры занимают полностью занятие.

**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».

В заключение хотелось бы сказать, что игр огромное множество видов. И как вы поняли игры можно проводить в объединениях любой направленности, с обучающимися любого возраста и в любой части занятия (подготовительной, основной и заключительной), а так же можно провести целое занятие в игровой форме.