

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ И РОДИТЕЛЕЙ

Игровые технологии в дополнительном образовании детей

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»
В.А. Сухомлинский

Дополнительное образование как часть общего должно обеспечивать личностно-ориентированное образование. В настоящее время педагоги дополнительного образования детей все более осознанно начинают использовать современные образовательные технологии, рассчитанные на самообразование детей, на их максимальную самореализацию в обществе, эвристическое и проблемное развивающее обучение, совместные научные исследования, образование на основе компьютерных средств игровых технологий. Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития.

Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

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.

Главные черты игры (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»);
- **наличие** прямых или косвенных **правил**, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

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.

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

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

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме **игровой задачи**.
2. Учебная деятельность подчиняется **правилам игры**.
3. Учебный материал используется в качестве **ее средства**.
4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач **в разряд игровых**.
5. Успешное выполнение дидактического задания связывается с **игровым результатом**.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья **во многом зависят от понимания учителем функций и классификации 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:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр **по характеру игровой методики.** Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

Спектр целевых ориентаций

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

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

- **Развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить 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.

Концептуальные основы игровых технологий

- Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

- Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н.Узнадзе).

- Игра - пространство "внутренней социализации" ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С.Выготский).

- Игра - свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереализуемых интересов" (А.Н.Леонтьев).

- Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.
- Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.
- 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. Педагогическая игра отличается от любой другой игры тем, что педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. В игровой форме обучающиеся легко воспроизводят в своей памяти изученный ранее материал и используют его в учебных и практических целях. Можно на каждом занятии оставлять несколько минут для какой-нибудь викторины, конкурса или игры. Но не стоит забывать, что занимательность не главное на занятии, она – одно из средств решения учебно-воспитательных задач. На занятиях можно использовать: стихи, сказки, кроссворды, «работы над ошибками», викторины, загадки, дидактические игры на закрепление знаний, умений и навыков.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ 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, 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. Пр. – Путешествие в мир сказок и т.д.)

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 соревнуются, разделившись на команды. В ходе таких игр проявляются знания, умения и навыки. 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.

Такие игры предназначены как для одного-двух игроков, так и для больших групп. Это различные головоломки, лото, игры с фишками, карточками и т.д. Большим подспорьем могут служить картинки, рисунки, иллюстрации. «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; 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», «Прогноз», «Найди пару».

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ.

Интеллектуально-познавательные игры могут быть посвящены любой теме. Проведение таких игр требует тщательной подготовки и выполнения некоторых требований: При выборе темы и разработке интеллектуально-познавательной игры необходимо учитывать объем фактических знаний участников, возрастные особенности, кругозор и уровень интеллектуального развития. Начиная игру, нужно постараться сконцентрировать внимание собравшихся с помощью интересных приемов: представление гостей, церемониал знакомства, общая песня, ритуал флага и т.д. Ребята должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила и операции. Нарушение правил или их невыполнение учитываются системой штрафных баллов. 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». (Приложение 4)

Игровые технологии в дошкольном периоде

Игровая деятельность влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов- от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребенок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные импульсивные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.

Как указано в исследованиях Н.Я. Михайленко, Е.Е. Кравцовой, игры развиваются в следующей последовательности:

- младший возраст- ролевая игра (игра-диалог);
- средний возраст- игра с правилами, театрализованная игра;
- старший возраст- игра с правилами, режиссерская игра(Игра-фантазия, игра-драматизация).

Примерный перечень тем для сюжетно-ролевой игры "Семья": "Утро в семье"; "Обед в семье"; "Вечер в семье"; "Выходной день в семье"; "В семье заболел ребенок"; "Помогаем маме стирать белье"; "Большая уборка дома"; "Семья к семье пришла в гости"; "Переезд на новую квартиру"; "Праздник в семье: мамин день, Новый год, день рождения и др."

Технология развивающих игр Б.П.Никитина

Программа игровой деятельности состоит из набора *развивающих игр*, которые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями.

Каждая игра представляет собой *набор задач*, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т.д. В своих книгах Никитин предлагает развивающие игры с кубами, узорами, рамками и вкладышами Монтессори, уникубом, планами и картами, квадратами, наборами «Угадай-ка», таблицами сотни, «точечками», «часами», термометром, кирпичиками, кубиками, конструкторами. Дети играют с мячами, веревками, резинками, камушками, орехами, пробками, пуговицами, палками и т.д. и т.п. Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр, и они напрямую связаны с интеллектом.

Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с *разными способами передачи информации*.

Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т.е. *в виде* видимых и осязаемых *вещей*. Это

позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и *самому проверять точность выполнения задания.*

В развивающих играх - в этом и заключается их главная особенность - удалось *объединить* один из основных принципов обучения *от простого к сложному* с очень 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:

- 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"*, ребенок 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.

Игровые технологии в младшем школьном возрасте

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 не имитационные игры.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по *игровым правилам* (так, в случае ролевых игр - по логике разыгрываемой роли, в имитационно - моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в *двойном плане* - как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. *Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.* В арсенале педагогики начальной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у детей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, 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.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Деловые игры

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например, профсоюзного комитета, совета наставников, отдела, цеха, участка и т.д. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

Исполнение ролей. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

«Деловой театр». В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия,

оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

Психодрама и социодрама. Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

Технология «геймификации» в практике дополнительного образования

Современная система дополнительного образования детей ориентирована на «превращение жизненного пространства в мотивирующее пространство, определяющее самоактуализацию и самореализацию личности, где воспитание человека начинается с формирования мотивации к познанию, творчеству, труду, спорту, приобщению к ценностям и традициям многонациональной культуры русского народа».

Для достижения данной цели педагогам дополнительного образования необходимо решать непростые задачи, организуя образовательный процесс в объединении по интересам. Путь комплексного решения поставленных задач мы видим в поиске и использовании в работе соответствующих образовательных технологий, позволяющих создать мотивирующее пространство для реализации личности и достижения ее успехов. Особым потенциалом для организаций и педагогов дополнительного образования детей обладает геймификация как технология использования игровых правил для достижения педагогических целей (использование игровых механик в неигровом процессе), привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач.

В чём же суть геймификации?

Цель: привлечение внимания обучаемых, повышение их заинтересованности в решении учебных задач и дальнейшем применении полученных знаний.

Основной принцип: постоянная обратная связь с обучающимся для корректировки процесса обучения через игру с поэтапным погружением в тему без потери внимания.

Основные приемы:

1. Динамика (Создание легенды - истории, снабжённой драматическими приёмами, которая сопровождает процесс использования приложения. Это способствует созданию у пользователей ощущения сопричастности, вклада в общее дело, интереса к достижению каких-либо вымышленных целей),

2. Мотивация (Применение поэтапного изменения и усложнения целей и задач по мере приобретения пользователями новых навыков и компетенций, что обеспечивает развитие эксплуатационных результатов при сохранении пользовательской вовлечённости),

3. Взаимодействие пользователей (Обеспечение получения постоянной, измеримой обратной связи от пользователя, обеспечивающей возможность динамичной корректировки пользовательского поведения и, как следствие, быстрое освоение всех функциональных возможностей приложения и поэтапное погружение пользователя в более тонкие моменты).

Применяются такие элементы игровых технологий:

- ролевые игры
- «горячий стул» (представить себя в роли какой-нибудь исторической личности и объяснить)
- игра-квест
- исторический суд
- игра ассоциации
- инсценировка
- путешествие-экскурсия
- лексический конструктор
- игра «правда или ложь» и др.

Актуальность геймификации для дополнительного образования не ограничивается разработкой новых игр или активного использования уже имеющегося игрового ресурса с целью преодоления рутинности процесса обучения и придания ему большей привлекательности, внешней яркости, гибкости, доступности.

Геймификация для дополнительного образования детей – это образовательная технология, в основе которой использование алгоритма игры для достижения результатов в развитии у детей и подростков креативности, эмоционального интеллекта, мотивации и способности к самоопределению, в позитивной социализации и других качеств, которые заложены в целевые установки и задачи деятельности педагога.

Литература

- 1.Макартычева Г.И. Тренинг для подростков СПб “Речь”. 2010г.
2. Образцова Т.Н. Психологические игры для детей ИКТУ Лада 2010 г.
3. Практика сказкотерапии / Под ред. Н. А. Сакович.— СПб.: Речь, 2004.
- 4.Щуркова Н.Е. Игровые методики. М.: Педагогическое общество России. 2001 г.
5. Лизинский В.М. Диагностико-аналитические процедуры и активно-игровые формы в управлении школой. М., 1996 г.
- 6.Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998 г.

ПОДГОТОВИЛА:

Л.Г. Смольянинова,
руководитель МОЦ МО «Дорогобужский район»,
методист, педагог дополнительного образования
МБУДО Дорогобужский ДДТ

2024 г.