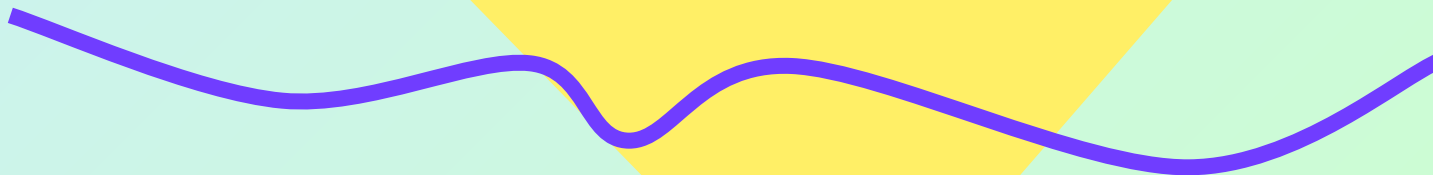


ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



**на занятиях педагогов
дополнительного
образования**



Что такое технология?

- Как и любая технология, педагогическая представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого.



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.



Принципиальным является то, что учреждение дополнительного образования не заставляет ребенка учиться, а создает условия для грамотного выбора каждым содержания изучаемого предмета и темпов его освоения.

Ребенок приходит сюда сам, добровольно, в свое свободное время от основных занятий в школе, выбирает интересующий его предмет и понравившегося ему педагога.

Задача педагога – не «давать» материал, а пробудить интерес, раскрыть возможности каждого, организовать совместную познавательную, творческую деятельность каждого ребенка.

Игровые технологии – одни из популярных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей.

Это технологии, в основу которых положена игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта.



- Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.
- В отличие от игр **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.



Классификация игр

В современной педагогической литературе изложен достаточно широкий спектр подходов к классификации игр. Г. К. Селевко классифицирует педагогические игры по следующим параметрам игровых технологий:

по 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, драматизации;

по предметной области:

- математические, музыкальные, театральные, трудовые, технические, народные и т.д.;

по игровой среде:

без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, телевизионные, компьютерные и т.д.



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.

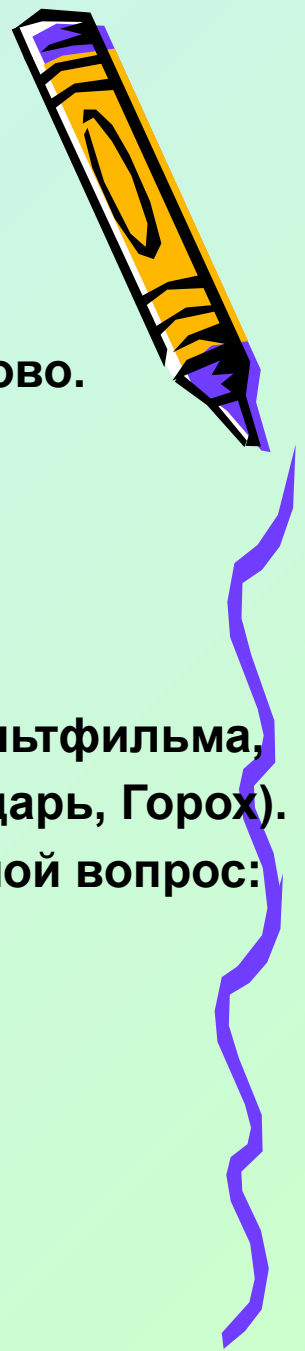


«Прогноз»

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 героев из мультфильма, кино, книги, сказки, (например, старик, старуха) или части имен (царь, Горох). Необходимо найти свою пару с условием: нельзя задавать прямой вопрос: «Что написано у меня на спине?»



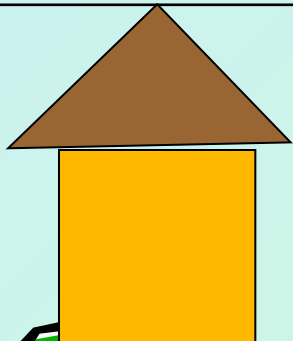
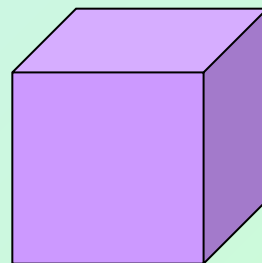
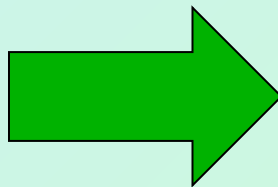
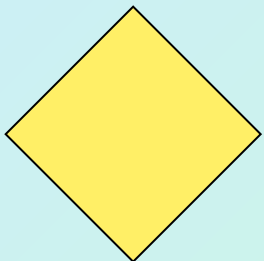
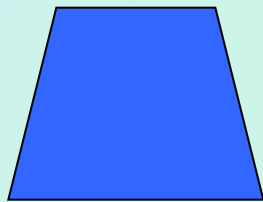
«Перевод с русского на русский»

Попробуйте сказать по-другому, не повторив ни одного слова, но сохраняя смысл, следующие предложения:

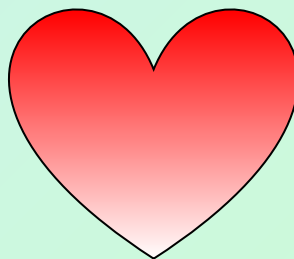
- Муха села на варенье.
- На столе стоит стакан.
- Бьют часы 12 раз.
- Воробей влетел в окно.
- Шел отряд по берегу.



A



3



• **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.

