

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Детско-юношеский центр «Гармония»
Чановского района Новосибирской области



"Игровые технологии в образовательной деятельности педагога дополнительного образования"

(сценарий педагогической учёбы
в Школе педагогического
мастерства «Грани»)



Автор:
Коробейникова С.В.

2022 год

Цель: сформировать у педагогов мотивацию, направленную на освоение новых знаний, осмысление необходимости и возможности применения игровых технологий как показателя педагогической компетентности современного педагога.

Форма проведения: игры, тренинги.

Ход мастер-класса

Вводный этап

«Скажи мне и я забуду.

Покажи мне и я запомню.

Вовлеки меня, и я научусь»

Я рада приветствовать вас доброй улыбкой и хорошим настроением. Посмотрите друг на друга, улыбнитесь. Владимир Солоухин писал: «У человека всё предназначено для самого себя: глаза - чтобы смотреть и находить, рот – чтобы поглощать пищу, уши – чтобы слышать. Всё нужно самому себе, кроме улыбки. Улыбка самому себе не нужна, она предназначена другим людям, чтобы им с вами было хорошо».

Сейчас я прочитаю вам слова: *моделировать ситуацию, прятать, прыгать, считать, передразнивать, наблюдать.*

Как вы думаете, какое действие объединяет все эти понятия? (игра) Известный педагог Януш Корчак сказал, что игра - это возможность отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во Вселенной.

Мы часто сталкиваемся с ситуацией, когда на занятия приходят дети и не могут настроиться на творческую работу. Игра, становится своеобразным «переключателем» для ребенка на освоение нового материала.

Родоначальником теории игры в отечественной науке считается Константин Дмитриевич Ушинский. Он противопоставляет стихийности игровой деятельности идею использования игры в общей системе воспитания.

Игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной деятельности педагога и решением его основных задач. Они дают ребёнку: возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли; быть лично причастным к изучаемому явлению (мотивация ориентирована на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества); прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях».

Значение игровой технологии не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится: способом

обучения; деятельностью для реализации творчества; методом терапии; первым шагом социализации ребёнка в обществе.

Воспитательное и обучающее значение игры зависит от:

- ✓ знания методики игровой деятельности;
- ✓ профессионального мастерства педагога при организации и руководства различными видами игр;
- ✓ учёта возрастных и индивидуальных возможностей.

На современном этапе игровая деятельность в качестве самостоятельной технологии может быть использована:

- ✓ для освоения темы или содержания изучаемого материала;
- ✓ в качестве занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- ✓ как часть образовательной программы.

Значение игровой технологии:

- ✓ активизирует учащихся;
- ✓ повышает познавательный интерес;
- ✓ вызывает эмоциональный подъём;
- ✓ способствует развитию творчества;
- ✓ максимально концентрирует время занятий за счёт чётко сформулированных условий игры;
- ✓ позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.



Виды педагогических игр очень разнообразны. Они могут различаться:

По виду деятельности - двигательные, интеллектуальные, психологические и т. д.;

По характеру педагогического процесса - обучающие, тренировочные, контролируемые, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.

По характеру игровой методики - игры с правилами; игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры; игры, где одна часть правил задана условиями игры, а устанавливается в зависимости от её хода.

По содержанию - музыкальные, математические, социализирующие, логические и т. д.

По игровому оборудованию - настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссёрские и т. д.

Главный компонент игровой технологии - непосредственное и систематическое общение педагога и детей.

Я предлагаю вам рассмотреть разнообразные социо-игровые технологии с помощью которых вы сможете настроить детей на творческий лад.

Социо-игровая технология – это развитие ребёнка в игровом общении со сверстниками. Она направлена на развитие социальных качеств личности, формирования коммуникативной культуры детей. Применение социо-игровой технологии способствует реализации потребности детей в движении, сохранению их психологического здоровья.

Сегодня мы рассмотрим классификацию игр.

Классификация игр социо-игровой направленности

Игры для рабочего настроения. Используются с целью пробудить интерес детей друг к другу, формировать доброжелательное отношение друг к другу, способствовать сплочению группы, развивать адекватные способы выражения отношения к другим.

Игры-разминки (разрядки). Используются на основе принципа всеобщей доступности, элементов соревнования, смешного, несерьезного выигрыша; дают детям возможность размяться, расслабиться.

Игры для приобщения к делу. Могут использоваться в процессе усвоения или закрепления учебного материала. Если дети учатся что-то различать, запоминать, систематизировать и т.п., то они научатся этому в процессе выполнения игровых заданий.

Игры творческого самоутверждения. При их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат действия.

Основной этап

Некоторые игры вы уже знаете и применяете на практике, я просто немного напомню о них.

Сейчас я предлагаю Вам несколько ритуалов приветствия:

«Добрый день!» Предлагаю взяться за руки и сказать: «Добрый день»– шепотом, зевая, обычным голосом, прокричать.

«Цветочная клумба»

Представьте себе цветочную клумбу, на которой, растет много цветов. Все цветы растут рядышком и поэтому клумба похожа на разноцветный ковер. С наступлением утра все цветы распрямляют свои стебельки, расправляют листочки, поворачиваются к солнышку, улыбаются ему, легкий ветерок помогает им поздороваться: они нежно и ласково дотрагиваются друг до

друга лепестками и кивают головками. Прохожие восхищаются дружной и красивой клумбой. Давайте изобразим такую клумбу.

«Передай улыбку по кругу»

Педагог: У меня хорошее настроение, и я хочу передать свою улыбку вам по кругу (педагог улыбается рядом стоящему ребенку, этот ребенок улыбается своему соседу и т.д.)



Ритуалы окончания дня

Важно и то, как будет закончено занятие. Оставить хорошее впечатление от всего занятия помогают и игры-прощания, дающие заряд отличного настроения.

«Встретимся опять»

Все дети дружно встают в круг, протягивают вперед левую руку “от сердца, от души” (получается пирамида из ладошек) и говорят традиционные слова: “Раз, два, три, четыре, пять – скоро встретимся опять!”

«Тепло рук и сердец»

Дети встают в круг и передают в ладошке соседу свое имя, улыбаясь самой доброй улыбкой. Педагог просит детей подарить ему что-нибудь на прощание! У вас нет ничего с собой, но у вас есть тепло сердец, которое можно почувствовать это тепло ваших ладошек. Рукопожатие по кругу.

Игры для рабочего настроения

Игра «Мы с тобой одной крови- ты и я»

Самый простой способ создать непринужденную атмосферу в начале занятия - это провести игру, которая задаст позитивный тон и придаст заряд энергии педагогу и всей группе. Дружелюбная и веселая атмосфера позволяет участникам расслабиться и способствует установлению понимания и ощущения безопасности.

Каждый из участников находит человека, чем-то сходного или близкого по каким-нибудь признакам (от цвета шнурков до одинакового имени родителей) и объявляет: «Мы с тобой одной крови - ты и я, потому что у нас с тобой носы курносые», и т.п.

Работа по командам

Назовите, пожалуйста, мне способы деления детей на группы, команды:

- по разрезным картинкам (две большие картинки разрезаются на части, смешиваются, затем пазлы собираются);
- по считалке;
- по цвету и длине волос;
- по цвету, виду (брюки, платье) одежды;
- чтобы в имени хотя бы одна буква была одинаковой;
- по их желанию;
- по сходству или жизненным ситуациям;
- по сезону рождения;
- взять из мешочка любую геометрическую фигуру, найти коллег с точно такой же фигурой.

Задание:

назвать предметы белого цвета, находящиеся в комнате (по очереди команды произносят названия предметов белого цвета, выигрывает та команда, которая последней назвала предмет).

«Угадай-ка слово»

Ребёнок вытягивает из мешочка слово, без помощи слов нужно объяснить всем это слово, другие ребята должны определить, что это за слово.



«Тарабарщина»

(2 варианта игры: 1- только игроки знают тему обсуждения, остальные должны угадать про что речь, 2 – только один игрок знает, что обсуждать, другой должен догадаться).

Вызывается пара, задается ситуация, предлагается общаться на придуманном языке. Общение идет с максимальной эмоциональной выразительностью (обсудить погоду, поговорить о моде, пригласить в гости).

Следующим этапом становятся **игры- разминки (разрядки)**

Предлагаю использовать игру «Зеркало». Играющие стоят парами лицом друг к другу. Один из партнёров – «зеркало», другой – стоящий перед ним. «Зеркало» должно повторять движения.

Варианты игры:

- педагог (ребёнок) играет роль стоящего перед зеркалом, играющие – «осколки зеркала», его отражающие,
- «отражается» выражение лица, настроение (хмурый, радостный, обиженный).

«Упрямое зеркало»

Ход игры: Собрав детей, педагог говорит: «Вы представляете, вы просыпаетесь утром, заходите в ванную, смотрите в зеркало, а оно повторяет ваши движения наоборот: вы поднимаете руку, а оно - опускает, вы поворачиваете голову налево, а оно - направо, вы закрываете один глаз, а оно - другой. Давайте поиграем в такие зеркала. Разбейтесь на пары. Пусть один из вас будет человеком, а другой - упрямым зеркалом. Потом вы поменяетесь ролями». Взрослый помогает детям разделить на пары и распределить роли. Затем, выбрав одного ребёнка, воспитатель предлагает ему сделать что-нибудь, а сам повторяет все его движения наоборот. После этого дети играют самостоятельно под присмотром воспитателя, который помогает им в случае затруднений.

«Найдите в предложении имя»

- *Кто принёс куклу из **магазина**?
- *Кто покажет дом, в котором живёт **растеряша**?
- *Кто с нетерпением ждёт подарка от Деда **Мороза**?

Игры для творческого самоутверждения

Цель подобных игр: развитие творческого потенциала детей, речевой активности, развитие творческого мышления и воображения, преодоление нерешительности, застенчивости, воспитание доброжелательности.

Задания для творческого самоутверждения – это задания, выполнение которых подразумевает художественно-исполнительский результат.

«Что на что похоже»

Я предлагаю вам найти сходство одного предмета с другим (ножницы похожи на очки, велосипед ..., телефон ..., барабан....., гитара....)

«Пресс-конференция»

Выбирается любая, но хорошо известная тема. Один из участников пресс-конференции – «гость» - садится в центре зала и отвечает на любые вопросы участников.

Примерные вопросы к теме «Мои друзья»: Много ли у тебя друзей? С кем тебе интереснее дружить с мальчиками или с девочками? За что любят тебя друзья, как тебе кажется? Каким нужно быть, чтобы друзей стало больше? Как нельзя поступать с друзьями? И т. д. Можно потом поменять ведущего. (темы могут разнообразные: моё хобби и др.)



«Мост дружбы»

Педагог показывает детям линейку и говорит кому-нибудь из них: «Это мост дружбы. Давай попробуем удержать мост лбами. При этом будем говорить друг другу что-нибудь приятное». Игру можно проводить в виде соревнований, выигрывает та пара, которая продержалась дольше других. Можно использовать секундомер.

«Спиной друг к другу»

Выходят два игрока, рассматривают друг друга в течение 1 минуты, затем поворачиваются друг к другу спиной и описывают внешний вид своего партнёра.



«Фраза с заданными словами»

Педагог называет набор слов (лестница, человек, часы). Дети составляют предложение, используя интонацию (страшное предложение, сказочное предложение и т.п.).
Разрешается изменять слова по падежам, порядок слов.



Прием «Шапка вопросов и ответов»

Может кто-то из вас сталкивался с этим приёмом в своей работе. В чем смысл этого приема в социо-игровой технологии?

Очень часто родителей, педагогов трудно вытянуть на разговор, чтобы они активно участвовали в дискуссии, но вопросов у них всегда очень много. И здесь шапка вопросов и ответов предполагает, что родители пишут вопросы на листах и опускают их в шапку, а потом эти же вопросы, они достают сами. Когда достали вопрос, он их вынуждает на ответ. Вопросы могут быть всевозможные.

«Аннаграмма»

Анаграмма – это новое слово, составленное из одних и тех же всех букв данного слова.

Предлагаю вам поработать командой. За 2 минуты каждая команда составляет слова из слова, используя только те буквы, которые есть в этом слове.
Предлагаю для работы слово **скороговорка**.

(Можно предложить слова: скороговорка, каблучок, островок, огнетушитель).



«Круги на воде»

Данная игра направлена на развитие творческого воображения и словарного запаса. Подходит эта игра для детей любого возраста.

Когда в воду бросишь камень, от него по воде идут круги, чем дальше, тем больше. Так же и слово, запавшее в голову, может натолкнуть на массу

ассоциаций, вызвать разные сравнения, воспоминания, представления, образы.

Это игра со словами была предложена в своей педагогической практике Джанни Родари (нитки, тетрадь, роспись и др.).

«Стиральная машина»

Для чего нам нужна стиральная машина? (ответы) Правильно, для стирки белья. Я хочу вам предложить сыграть в игру «Стиральная машина». Но наша машина, не простая, а волшебная! В нашей чудо машине будет «стираться» не бельё, а люди. Выберем сейчас самого грустного человека. После «стирки» он должен стать сияющим, счастливым, улыбающимся, с приподнятым настроением.

Как можно поднять своим друзьям и близким настроение? (ответы) Правильно! Добрыми, нежными словами и комплиментами. Какие вы знаете комплименты? Играющие встают в два параллельных ряда лицом друг к другу. Выбранный игрок проходит с одного конца между этими рядами («через мойку»). Каждый игрок произносит добрые, нежные слова или комплименты. В результате из «мойки» выходит сияющий, улыбающийся игрок. Если дети затрудняются сказать комплимент, можно пожать руку или обнять ребенка.

Дальнейшее обсуждение:

Легко ли говорить приятные вещи другим детям? Кто тебе говорил что-нибудь приятное до этой игры? Дружные ли дети в группе?

«Волшебные очки»

Цель: научить детей видеть и подчёркивать положительные качества и достоинства других детей.

Правила: говорить только хорошие слова, доставляющие радость сверстнику.

Педагог: «У меня есть волшебные очки, в которые можно разглядеть только хорошее, что есть в человеке, даже то, что человек иногда прячет от всех. Пусть каждый из вас примерит эти очки, посмотрит на других ребят и постарается увидеть, как можно больше хорошего в каждом, может быть, даже то, чего раньше не замечал».

Игры вольные (на воле)

Игры, выполнение которых требует простора и свободы передвижения (их не всегда можно выполнять в групповой комнате).

«Альпинист»

Нужно разбиться всем играющим на две команды.

Педагог: Вы знаете, что, когда альпинисты идут в горы, могут пройти по любой узкой дороге. Главное быть одной командой. Ваша задача всей команде встать на верёвку, ведущему нужно пройти от одного края до другого, не уронив ни одного человека команды.

«Мухобойка»

Сворачивается газетка в рулон. Все сидят в кругу в позе нога на ногу. Один встает в центре, берет газетку, его задача коснуться колени человека, чье имя назовут. А задача этого человека - назвать чье-то имя еще до того, как его запятнают, т. е. «перевести стрелки». Для усложнения можно предложить запретить называть одно имя одному человеку несколько раз.

«Фотограф»

Два участника, один фотограф, другой фотоаппарат.

Нужно сфотографировать 5 предметов и запомнить их.

Заключительный этап

«Высший свет»

Каждый из участников должен наиболее изысканно и галантно попрощаться с каждым в отдельности или со всей группой сразу.

Каждый встает и прощается с присутствующими.

Вывод:

Используя игровые технологии в образовательном процессе, педагогу необходимо обладать доброжелательностью, уметь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрения любой выдумки и фантазии ребенка. Только в этом случае игра будет полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества.

Игровые моменты очень важны в педагогическом процессе, особенно в период адаптации детей, это формирование эмоционального контакта, доверия детей к педагогу, умение видеть в педагоге доброго, всегда готового прийти на помощь человека, интересного партнера в игре. Первые игровые ситуации должны быть фронтальными, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием.

Не надо бояться, что эти упражнения займут много времени, они проходят быстро. Зато после них учащиеся работают с удвоенной силой и хорошо воспринимают тему нового занятия.

Всем спасибо за работу!

Игры, которые помогут педагогу включить у детей внимание и сосредоточенность. Эти игры подойдут по любым предметам и не отнимут много времени у занятия. **Чтение по губам**

Тоже элементарно: педагог беззвучно произносит слова, задача детей — распознать их. Кто правильно угадал первым, тот молодец.

Попробуйте произносить, например, числа. Распознать число от одного до десяти детям будет очень просто, а вот, например, «шестьдесят» и «тысяча» — уже намного сложнее.

Эта простая игра хороша ещё и тем, что фиксирует внимание на педагоге и том, что он говорит.

Таблицы Шульте

Представьте простую таблицу, в каждой ячейке которой хаотичным образом записаны цифры. Это и есть знаменитая таблица Шульте. Её классический вариант — пять на пять ячеек, в которые хаотично вписаны числа от 1 до 25, но она может быть и больше.

25	6	22	16	1
15	7	3	13	21
4	1	2	14	12
17	1	8	19	24
20	2	5	9	11

Эту таблицу придумал в прошлом веке немецкий психиатр Вальтер Шульте как тест для диагностики свойств внимания, но другие специалисты быстро поняли, что это ещё и отличный способ тренировки внимания, а также периферического зрения. Использование этой таблицы можно превратить в увлекательный игровой процесс.

Суть в следующем: педагог в довольно быстром темпе диктует числа по порядку (один, два, три, четыре, пять и так далее), а дети мгновенно отыскивают их взглядом в таблице. Кто нашёл нужное число, поднимает руку. Чтобы дети не тянули руки чисто автоматически, можно договориться о правиле: если число чётное, надо поднять правую руку, если нечётное — левую.

Здесь задача скорее на самоконтроль — не потеряться и идти в том темпе, который задаёт педагог.

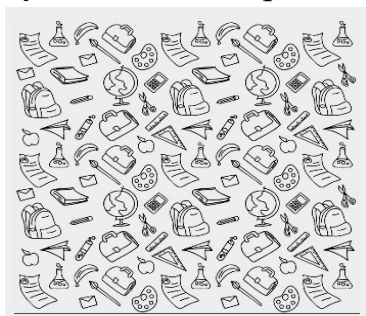
Другой вариант: педагог молчит, и каждый ребенок ищет цифры по порядку про себя, молча поднимая руку на каждой найденной цифре. Победитель — тот, кто первым прошёл путь до конца (от 1 до 25). Это тоже задача на самоконтроль, и, конечно, дети могут смухлевать, но обычно

в процессе включается азарт — ребёнку любопытно справиться с этим заданием, он проверяет собственные возможности.

Картинки-находилки

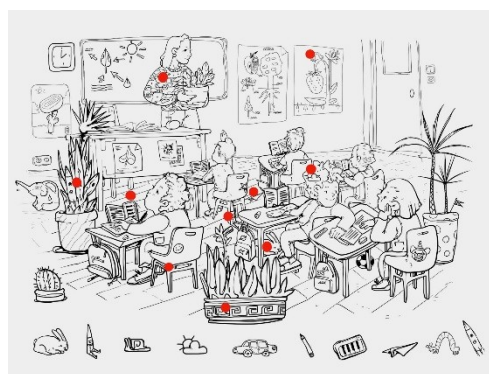
Тоже визуальное задание и тоже очень известное. Суть картинок-находилок в том, что на них изображено много однотипных предметов вперемешку — например, много книг, мячей, ножниц, глобусов, калькуляторов и карандашей. Педагог даёт задание за десять секунд сосчитать, сколько на картинке всего палитр, потом — сколько глобусов, потом — сколько рюкзаков, и так далее.

Постепенно задание можно усложнять, сокращая время на поиск.



Можно поискать картинки, построенные по такому принципу и подходящие к тематике занятия. Сосчитать, сколько на картинке всего палитр, потом — сколько глобусов, потом — сколько рюкзаков, и так далее. Постепенно задание можно усложнять, сокращая время на поиск.

Квест в картинке



Ещё одно широко известное и очень увлекательное визуальное занятие — искать по заданию педагога на сюжетной картинке, на которой изображено очень много деталей, определённые предметы. К таким картинкам всегда прилагается список предметов, которые на ней хитро спрятаны. Победит тот, кто отыщет полный список быстрее всех.

Кстати, если вы преподаёте иностранный язык, то вот вам идея: можно подобрать картинки, где есть предметы по лексике занятия.

Лайфхак: дополните презентацию с картинкой анимированным эффектом, чтобы во время игры быстро отмечать каждый спрятанный предмет, например, красной точкой, как только кто-то из ребят его найдёт. К концу игры у вас получится картинка, на которой будут отмечены все спрятанные предметы.

Это только часть игр, которые можно приспособить для педагогических целей. Главное — попробовать их как инструмент, а дальше тестировать разные и выбирать те, что больше всего понравятся вам и детям.

Список литературы

1. Куприянов Б.В., Рожков М.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками. М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2001 г.
2. Павлова М. И. Игровые технологии в дополнительном образовании детей // Молодой ученый. — 2014. — №5.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998 г.
4. Смирнов Н.К. Здоровьесберегающие технологии в современной школе. — М.: АПК и ПРО, 2002 г.
5. Чошанов М.А. Гибкая технология проблемного и модульного обучения. — М.: Народное образование, 2002 г.
6. Щуркова Н.Е. Игровые методики. М.: Педагогическое общество России. 2001 г.

Рассмотрено на заседании МС
МБУДО ДЮЦ «Гармония»
Протокол № __ от « » _____ 2022 года
Председатель МС Усольцева Н.А. / _____ /