Муниципальное казенное образовательное учреждение дополнительного образования детей Дом детского творчества города бирюсинска

Доклад

«Методы и формы игрового досуга

в сфере дополнительного образования»

Автор: Педагог дополнительного образования

Сташкевич Надежда Алексеевна

2013год.

### Отдых и развлечения

Организация отдыха и развлечений строится на целенаправленном использовании в рекреационно – развлекательных целях определённых ***средств.*** К этим средствам следует отнести:

* Игру,
* Общение,
* Искусство,
* И общие природные факторы.

Применяемые в дополнительном образовании ***методы*** (или ***способы***) ***управление развлекательной деятельностью*** можно объединить в три основные группы.

1. Группа – методы общевоспитательного типа, направленные на формирование ценностных установок.
2. Группа – это методы стимулирующего типа. Они направлены на влияние содержания и формы развлечений путём перестройки окружающей человека среды. (Создание атмосферы).
3. Группа объединяет методы прямого практического руководства развлекательной деятельностью.
4. Метод массового повторения показа,
5. Метод организованного примера,
6. Метод направленной организации состязательно – соревновательных ситуаций,
7. Метод педагогической корректировки развлекательного действия.

Кроме средств и методов организации отдыха и развлечений, надо выделить и ***формы рекреационно – развлекательной деятельности***. В отличие от метода форма не указывает, как будет действовать педагог – организатор, но в ней обязательно определяется тип организации детей и тип организации содержания развлекательного занятия.

Используемые формы можно классифицировать по нескольким признакам:

* Массовые,
* Групповые,
* Индивидуальные,
* Наглядно – зрелищные,
* Практически – действенные,
* Эпизодические,
* Цикловые

Об эффективности отдыха можно судить по ряду конкретных фактов. Это, прежде всего:

* Уровень активности личности;
* Стабильность и регулярность основных видов развлекательных занятий;
* Уровень их творческой насыщенности;
* Содержательное разнообразие рекреационно – развлекательной деятельности.

Этими критериями и должен руководствоваться педагог дополнительного образования, педагог – организатор.

# Занимательный досуг.

В детские развлекательные программы неизменно включаются *полуспортивные подвижные игры*. Большая популярность этих простейших развлечений базируется на естественном стремлении ребёнка к физической активности. В обширную группу ***полуспортивных*** развлечений входят:

* Народные,
* Модифицированные детские,
* И несколько облегчённые спортивные игры.

Все эти ***игры*** складываются из таких простых ***элементов*** как:

* Бег,
* Прыжки,
* Бросание,
* Передача и ловля предметов,
* Построения и перестроения.

Существуют также ***игры хороводного типа***. Они в меньшей степени импровизированы. Играющие, действуют под постоянным руководством и контролем ведущего, под музыку или хоровую декламацию.

Ни один массовый вечер не обходится без состязаний в форме аттракционов, с использованием различных предметов и специального оборудования. ***Аттракцион*** – проверка ловкости, сообразительности, силы, внимательности и других качеств. Характер весёлого состояния придаёт ему особую притягательность, что отражено уже в самом названии (в переводе с французского слово *аттракцион* означает: «привлекательный», «притягательный»).

Очень широко используются и так называемые ***интеллектуальные игры***. В эту группу входят:

* Викторины,
* Игры со словами и буквами,
* Кино – и литературные аукционы,
* Занимательные (математические, графические, логические и др.) задачи.

В специальной литературе чаще всего отмечается образовательно – воспитательная ценность интеллектуально – игровой деятельности. Однако эти развлечения обладают не менее важными восстанавливающими силы достоинствами.

В современной практике применяются самые различные способы включения игр в общую программу мероприятия. Существует много вариантов игр. Например, до начала мероприятия, в фойе могут проводиться игры с участием всех собравшихся или лишь части, - тогда остальные выступают как зрители, болельщики и судьи.

Развлекательная программа может представлять собой элементарный набор игр, непосредственно не связанных друг с другом. Однако в последнее время всё чаще предпочитают такое построение мероприятий, при котором серия разнообразных развлечений нанизывается на единый сюжетный стержень.

Сложная структура такого мероприятия не позволяет строить его в чисто импровизированном виде. Для такого мероприятия необходимо написание сценария, в котором, представляется весь текстовой материал, описываются действия ведущего и его помощников. Сценарий должен включать в себя так же музыкально – шумовую и световую партитуру вечера; здесь подробно перечисляются все элементы оформления и реквизит.

Композиционно продуманное мероприятие включает в себя целостную систему последовательно совершающихся действий – игр, с ярко выраженной экспозицией, завязкой, развитием, кульминацией и развязкой. Сюжет позволяет логически оправданно выстроить относительно самостоятельные игровые эпизоды, в результате чего программа приобретает стройность, законченность. Важно обеспечить такое расположение игровых действий, при котором общая игровая линия развивается по восходящей, а напряжение и интерес не снижаются, а возрастают.

Сюжеты массовых игр почти всегда строятся на своеобразном моделировании определённых трудовых, учебных, бытовых и других ситуаций. Весьма распространёнными являются сюжеты, в основе которых лежит путешествие (поездка, полёт) на каких-то видах реального или фантастического транспорта.

Ведущий игровой программы, должен быть настойчивым, но не назойливым. Бывают ситуации, когда у детей не возникает желания участвовать в предлагаемых играх. Для активного участия в игре необходимы соответствующее настроение и внутренняя свобода. Любые попытки навязать, эмоционально не подготовленной для этого аудитории какую-то деятельность не только бессмысленны, но и способны вызвать стойкое негативное отношение к предлагаемому занятию.

Ведущий игровой программы – основной организатор игрового действия. Он не просто даёт задания и следит за их выполнением: когда это необходимо, он оказывает играющим помощь, он подаёт новые идеи, следит за сюжетом, ходом игры и так далее.

Опыт показывает, что самой удобной позицией ведущего является позиция одного из участников. Он задаёт тон, его действия становятся образцом для подражания. В этом случае легче осуществляется управление процессом игры, а сама направляющая деятельность остаётся наименее заметной.

Задача ведущего – направить игру по такому пути, который обеспечил бы проявление инициативы, эрудиции, находчивости, ловкости каждого из его участников. Важно, чтобы играющие выступали в наиболее благоприятной для них роли, находили применение своим способностям, полнее раскрывали свою индивидуальность.

В массовых играх чаще всего создаются два коллектива, вступающих в состязание. Как правило, роли распределяются самой командой: выдвигается капитан, его помощники, и каждый участник получает определённое задание в соответствии со своими склонностями и способностями.

Содержание и ход игры, несмотря на предварительную разработку сценария, во многом определяется творческой фантазией самих участников. В процессе игры часто возникают непредвиденные отклонения, сюжет принимает новый оборот, запланированное содержание обогащается, расширяется, обрастает импровизационно возникающими линиями и эпизодами. Вот почему проводимые по одному и тому же сценарию игры никогда не повторяются. Нормально развивающаяся игра представляет собой творческую деятельность, живую, весёлую импровизацию.

Залог успешного проведения игры – желание всех присутствующих принять в ней непосредственное участие. Но столь идеальное положение возникает далеко не всегда. Гораздо чаще ведущий начинает игру со сравнительно небольшим числом участников, стараясь постепенно расширить круг за счёт наиболее активных зрителей.

Один из деликатных моментов в игровой программе – вручение призов. Здесь наиболее приемлемы предметы, дающие возможность непринуждённо и весело обыграть их. Очень кстати, если они связаны с содержанием игры или темой вечера.

При выборе и проведении игр мы не можем не руководствоваться педагогическими соображениями. Зная особенности своей аудитории, мы планируем игровые эпизоды таким образом, чтобы они отвечали воспитательным задачам. Но трудно рассчитывать на успех, если в ней пропадает самое главное – непосредственность, лёгкость, праздничность.

# Игра.

Игра – социальное педагогическое явление, роль которой в жизни личности трудно переоценить.

Игра социальна по своей природе и по непосредственному насыщению. В процессе игры человек удовлетворяет целый ряд потребностей в самовыражении и самоутверждении. Игра удовлетворяет также познавательные, коммуникативные, эстетические,рекреационные потребности человека. Посредствам направленного использования игровых форм досуга решаются воспитательные задачи, происходит ознакомление с культурными ценностями.

Игре присуща своеобразная мотивация. Человек рассматривает её как источник радости и наслаждения. Игра представляет собой совокупность действий, которые интересны для человека в их прямом непосредственном содержании. Человек играет не ради, какого – то практического эффекта, а потому, что это ему нравится.

Структура любой игры предполагает достижение цели посредством преодоления определённых препятствий. В игре имеется своя задача, правила поведения и роли, которые берут на себя основные действующие лица.

У игры есть своё содержание: в ходе её человек совершает разнообразные умственные операции и производит практические действия.

Игра предполагает владение определёнными способами действия:

* Снижение усталости,
* Эмоциональная разрядка,
* воспитание определённых качеств,
* приобретение новых знаний и умений.

Это и есть основной продукт игровой деятельности, ценный как в общественном, так и в личностном плане. Однако для самих играющих интерес и значение имеют и непосредственные результаты игры, понимаемые как победа или проигрыш.

Практически во всех играх содержится элемент соревнования, борьбы за личное или командное первенство. Побеждает тот, кто лучше других сумеет проявить:

* Ловкость,
* Силу,
* быстроту,
* Находчивость,
* сообразительность,
* Эрудицию,
* Художественную одарённость,
* Техническую смекалку, остроумие, грациозность и т.д.

Стремление не оплошать, не оказаться слабее других, не подвести команду создаёт хорошее спортивное напряжение. В состязательно – игровой обстановке происходит мобилизация физических и духовных сил, возникает эмоциональный подъём. Преодолевая трудности, которые всегда возникают в состязании, люди получают физическую, волевую и интеллектуальную закалку.

В основе любой игры сознательное преобразование реальной ситуации в воображаемую. Игровое занятие немыслимо без некоторого отвлечения от действительности, без фантазии и символики. Тем не менее, игра неразрывно связана с реальностью. Всё, из чего строится её содержание, черпается из жизни и неразрывно связано с жизнью.