***ПЛАНИРОВАНИЕ РАБОТЫ ВОСПИТАТЕЛЯ***

**С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

|  |  |
| --- | --- |
| Направление работы | Виды игр |
| **1. Использование игровых технологий в режимных моментах:** |
| ***1.1. Подъём детей*** | Игры «Кто быстрее встанет», «Кто быстрее уберёт кровать», «Кто быстрее оденется» и др.Рейды. |
| ***1.2. Зарядка*** | Игры на двигательную активность. |
| ***1.3. Санитарно-гигиенические процедуры*** | Игры с потешками во время умывания, причёсывания. |
| ***1.4. Прогулка*** | Подвижные игры: «Кошки мышки», «Хитрая лиса», «Чьё звено быстрее», «Круговая лапта» и др.Дидактические игры: «С какого дерева лист», «Узнай цветок по описанию», «Чьи детки» и др. |
| **2. Использование игровых технологий в трудовом воспитании:** |
| ***- уборка помещений;******- дежурство по классу, спальне, столовой*** | Игры «Каждой вещи своё место», «Чей шкаф лучше», «Кто самый трудолюбивый», «Чей стол чище» и др.  |
| **3. Использование игровых технологий во внеклассной деятельности:**  |
| ***Внеклассные занятия, праздники, утренники*** | Все виды игр: дидактические, сюжетно-ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации и др. |

***Цель использования игровых технологий:***

раскрытие личностных способностей детей через актуализацию познавательного опыта в процессе игровой деятельности.

***Задачи:***

1. Раскрыть особенности педагогических игр.

2. Показать возможную методику организации занятий с использованием игровых технологий.

3. Определить, какое место игровые технологии занимают в воспитательном процессе.

4. Шире использовать игровые технологии в деятельности.

5. Активизировать познавательную деятельность учащихся в процессе игры с целью более осмысленного усвоения знаний.

***Гипотеза:***  Игровые технологии способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся.

***Объектом исследования*** является познавательная деятельность школьников в процессе воспитательного воздействия.

***Предмет исследования*** – игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности.

***Важнейшие функции игр:***

1.     развлекательная (основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

2.     коммуникативная: освоение диалектики общения;

3.     по самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;

4.     терапевтическая: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

5.     диагностическая: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

6.     коррекционная: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

7.     межнациональная коммуникация: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;

8.     социализация: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

***Игра*** - школа профессиональной и семейной жизни, школа человеческих отношений. Но от обычной школы она отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится. В обычной школе нетрудно указать источник знаний. Это - учитель - лицо обучающее. Процесс обучения может вестись в форме монолога (учитель объясняет, ученик слушает) и в форме диалога (либо ученик задает вопрос учителю, если он чего-то не понял и в состоянии свое понимание зафиксировать, либо учитель опрашивает учеников с целью контроля). В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна.

  Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученые во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры - ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

  ***Социокультурное назначение игры*.** Игра - сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

  ***Функция межнациональной коммуникации.*** И. Кант считал человечество самой коммуникабельностью. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

  ***Функция самореализации человека в игре.*** Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры - это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

***Коммуникативная игра.*** Игра - деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная.

  Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

***Диагностическая функция игры.*** Диагностика - способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе - это особое "поле самовыражения".

***Игротерапевтическая функция игры.*** Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учений. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д. Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослыми, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапев ***Функция коррекции в игре.*** Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекиионные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

  ***Развлекательная функция игры.*** Развлечение - это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т. е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх - поиск Игра обладает магией, способной давать пишу фантазии выводящей на развлекательность.

***Основные принципы организации игры:***

* отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;
* принцип развития игровой динамики;
* принцип поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей);
* принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности; для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей;
* принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам; логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил - от игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания - к игровой инициативе, от локальных игр - к играм-комплексам, от возрастных игр - к безвозрастным, "вечным".