**Муниципальное казенное образовательное учреждение дополнительного образования**

**Дом детского творчества**

**г.Бирюсинск**

**Доклад**

**Обобщение положительного опыта педагога**

**Дополнительного образования**

*Тема: «Игровая технология, как один из способов социализации ребёнка»*

**Подготовил: педагог**

**дополнительного образования детей**

**Бельницкая А.И**

2012

Зарождение идеи технологии педагогического процесса связано прежде всего с внедрением достижений научно-технического прогресса в различные области теоретической и практической деятельности.

В словаре понятий и терминов по образованию и педагогике определяются критерии педагогической технологии, включающие основные характеристики и показатели, по которым оценивается педагогическая деятельность. Это результативность (обеспечение поставленной цели), воспроизводимость (возможность использования в измененных условиях), транслируемость (возможность передачи опыта ее использования в виде знаний).

Ключевым звеном любой технологии является детальное определение конечного результата и контроль его достижения. Процесс только тогда получает статус технологии, когда он заранее спрогнозирован, определены конечные свойства продукта и средства для его получения, сформированы условия для проведения процесса.

Наибольший интерес, представляют игровые технологии. В данной классификации игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Д.Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности. По мнению Д.Б. Эльконина, главными структурными единицами игры можно считать:

- роли, которые берут на себя играющие;

- сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;

- правила игры, которым играющие подчиняются.

Если рассматривать игру как деятельность, то в ее структуру органично будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъект.

В дополнительном образовании часто применяются «игровые технологии» они включают достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. 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 создается на занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Деятельность учащихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе с младшими школьниками, наиболее удовлетворяющей возрастные потребности данной категории учеников.

Реализация игровых приёмов и ситуаций на занятиях происходит по таким основным направлениям:

-дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

-учебная деятельность подчиняется правилам игры;

-программный материал используется в качестве её средства. В учебную деятельность вводится элемент обыгрывания ситуации, который переводит дидактическую задачу в игровую;

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2) доступность для учащихся данного возраста;

3) умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1) ролевые игры на уроке;

2) организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);

3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий.

4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

5) различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

1)правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;

2) игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;

3) игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученье во многом зависят от понимания педагогом 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 социальноконтролируемые 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.

Многие из выше перечисленных игровых технологий я применяю в своём творческом объединении «Волшебный «калейдоскоп» -занимающейся техникой бумагопластики.

Например игровое воображение создает у детей план наглядных представлений о действительности, формирует способность ими оперировать.

Организация игровых форм обучения проходит в нескольких направлениях:

1.  Использование игровых элементов на уроке.

Цель: ввести в занятие творческие задания игрового характера.

|  |  |
| --- | --- |
| Формы деятельности   Раздел по тематическому плану Оригами. Тема: Домашние животные  -      кошка  -       собака  На этом занятии использовались задания игрового характера: Загадка, ролевая деятельность, т.е дети показывали как говорит кошечка, собачка. Повторяют, какие есть еще домашние животные. В конце урока дети дают своей поделки, т.е животному которое они сделали – имя. Итог урока обобщение, что делали, что по понравилось? | Решаемые задачи  Цель: через разнообразие игровых ролей, игровых положений дать  возможность выхода  самоактуализации, возможности самоконтроля, самоорганизации ооценки учащихся.  Задачи:  1.    Эмоциональный настрой на получение знаний.  2.      Умение строить диалог. Пользоваться материалом и инструментом  4.      Получение конкретных знаний через личное ощущение. |
| Открытый урок (с использованием игровой технологией)   2.Зимующие птицы «Снегири»  На данном занятии использовались игровая технология как отгадывание загадок, при этом дети рассуждали какие птицы остаются зимовать, а какие улетают. Узнают, что птицы бывают перелётные и неперелётные. На предыдущем занятии дети интересовались, что будут делать на следующем. Они самостоятельно приготовили рисунки и стихотворения. Через игру воспитывается у детей любовь к птицам. В игре происходит воспроизводство и обогащение социального опыта предшествующих поколений, освоение норм и правил человеческой жизнедеятельности через добровольное принятие игровой роли, виртуальное моделирования игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире. | Цель и задачи:   1. Познакомить и повторить названия зимующих птиц, а также научить детей делать поделку снегиря. Научить пользоваться шаблонами и делать цилиндр. 2. Развивать память, творческое воображение, мелкую моторику рук. 3. Воспитывать у детей любовь к птицам. |

#### Мир игр очень разнообразен. Существуют разные варианты классификации игр. Каждая игра уникальна, содержит в себе различные функции. Каждый вид игр помогает в развитии ребенка, как здорового человека, так и здоровой личности. При правильном подборе игр можно спланировать и создать условия для нормального развития и социализации ребенка.

Литература:

Вавилова Л.Н., Кузина Т.С. Методические рекомендации/ Под общ. ред. В.М.. Паниной. – Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИРПО», 2007.- 94 с.

Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 128 с.

Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.

Кайюа Р. Что такое игра. // Курьер «ЮНЕСКО», 1980. - № 2, с. 67

Кривко-Апинян Т.А. Мир игры, Эйдос, 1992. -

Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. – 269 с.

Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.