**Тема:**

 **Практическое использование интерактивных игр в организации воспитательного процесса.**

**Информатизация сферы образования
должна опережать информатизацию
других направлений общественного
производства, ибо здесь закладываются
основы овладения информационными технологиями,
информационная культура всего общества.**

**Г.К.Селевко**

 В современных условиях и требованиях к Федеральному Государственному Общеобразовательному Стандарту (ФГОС) образование немыслимо без широкого применения информационных технологий. Использование компьютерных технологий повышают информативность, интенсивность и результативность обучения и воспитания.

Не все образовательные учреждения имеют хорошее компьютерное оснащение, свободный выход в интернет, возможность использования интерактивных досок.

В Санкт-Петербургском суворовском училище сегодня учебный и воспитательный процессы организованы в соответствии с самыми современными требованиями с точки зрения как материальной, и методической обеспеченности. Каждый суворовец имеет свой личный ноутбук, с выходом в интернет. В училище проводятся уроки, проверочные тесты, контрольные работы с использованием ИКТ (информационных и коммуникационных технологий), ребята самостоятельно готовят презентации по заданным преподавателем темам.

 В статье представлена попытка отразить и обобщить опыт практического использования интерактивных методов и форм в организации воспитательного процесса.

 Наиболее показательной из таких форм является интерактивная игра. Для подростков эта форма работы наиболее соответствует их психологическим возрастным особенностям, отвечает их познавательным потребностям.

 Задания, используемые на игре, не только способствуют развитию мышления ребенка, но и повышают уверенность в своих силах, развивают самостоятельность, активность, целеустремленность.

 Интерактивная игра «Эрудит» включает несколько предметов, которые изучают суворовцы группы.

Цели игры:

* формирование ключевых компетенций у воспитанников подросткового возраста

Задачи игры:

* Воспитание положительного интереса к изучаемым предметам
* Развить интеллектуальные качества суворовцев, познавательный интерес и способности.
* Развить коммуникативные умения: умение выслушивать мнение другого, взвешивать и оценивать различные точки зрения, участвовать в дискуссии, вырабатывать совместное решение.

Можно выделить следующие этапы проведения игры:

* Этап подготовки.

 Подбирается материал. Возможно формирование инициативной группы из числа суворовцев для выполнения определенного рода работ при подготовке к игре.

 С помощью информационных технологий: мультемедийных, СМИ, библиотеке, интернета суворовцы самостоятельно ищут, анализируют и отбирают необходимую информацию. Учатся организовывать, преобразовывать, сохранять и передавать ее.

Таким образом, полученную информацию, суворовец может использовать не только в учебном процессе, но в окружающем мире.

 Этап введения в игру.

Группа делится на мини группы (6-8 человек).

Можно предложить несколько вариантов для создания групп:

* выберите того, с кем вы чувствуете себя наиболее комфортно и на кого можете положиться
* выберите того, кто родился в том же месяце, что и вы;
* выберите того, с кем вы еще не работали вместе;
* выкиньте пальцы на одной руке и теперь найдите четырех человек, показывающие такое же количество, что и вы

В данной игре использован первый вариант подбора мини группы, т.к. специфика обучения и воспитания суворовцев направлена на взаимовыручку и групповую сплоченность.

Устанавливаются правила игры, которые должны выполняться.

* Этап игры.

 В игре был использован занимательный материал по русскому языку, математике, географии, биологии, истории.

Вот несколько заданий, которые были даны суворовцам.

 ***Страничка русского языка.***

Запиши правильно фразеологизм и объясни его значение.

( заяц, кот, козел ) наплакал

(медвежья, собачья, волчья ) услуга

Выносить ( сор, стол, хлеб) из избы

Вставлять ( камни, палки, колья ) в колеса

Делать из (комара, мухи, жука ) слона

Переставив буквы в слове, превратите:

 1. старинное средство передвижения в самое современное;

 2. вкусную булочку в лодку;

 3. грызуна в породистую лошадь;

 4. еловый лес в металл;

 5. материю в геометрическое тело.

Ответы: карета – ракета, плюшка ***– шлюпка, крыса – рысак, ельник – никель, сукно – конус.)***

 ***Математическая страничка.***

  

 ***минус пример***

 

 ***Число задача***

 ***Географическая страничка.***

 Два слога первые - цветок,

В "лохань" попал мой третий слог.

А вместе если их прочтёте,

То в волжский город попадёте. (Астра + хань = Астрахань.)

Вот вам лёгкая шарада:

К ноте "Н" прибавить надо.

Нота больше не поёт,

А рекой она течёт. (До + Н = Дон.)

 ***Биологическая страничка.***

Какое животное ходит только буквой «Г»? (Конь, если это шахматная фигура.)

Какой овощ необходим для проверки принцесс на чистоту королевской крови? (Горох, горошина)

Какая дикая кошка попала в сообщество автомобилей? («Ягуар»)

Её голова плавно переходит в хвост, даже шеи нет. (Змея)

 ***Историческая страничка.***

Назовите разновидность кулачного боя на Руси:

а) Крыша на крышу;

б) Стенка на стенку;

 в) Забор на забор;

г) Окно за окно.

 Как в дореволюционной России назывался чиновник, возглавлявшинизшую структурную часть учреждения?

 а) Креслоначальник;

б) Столоначальник;

в) Портфеленачальник;

г) Кабинетоначальник.

Подбор данного материала направлен на сообразительность, а не на знания определенного предмета и материала. Также на осознание того, что каждый вносит свой индивидуальный вклад и может поделиться своими знаниями, идеями.

* Заключительный этап.

 При подведении общих итогов интерактивной игры воспитатель выступает в качестве организатора и руководителя процесса самоанализа проделанной совместной работы.

 Сначала воспитателем подводятся итоги работы групп. А затем выслушивается мнение суворовцев итога занятия: рефлексия (достигнутые результаты, комфортность пребывания на занятии).

 Был использован следующий метод подведения итогов: суворовцам было предложено взять листки белого (не было комфортно) или оранжевого (было комфортно) цвета и наклеить их на доску. Таким образом, сразу можно было увидеть результат проведенного мероприятия.

 Путешествие в мир игры должно быть не только интересным, но и полезным. Любая игра становится по-настоящему увлекательной только после того, как попробуешь сыграть сам.

 Можно утверждать, что использование ИКТ во внеурочной деятельности является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации обучения развития творческих способностей и создания благополучного эмоционального фона.

 Хотелось бы отметить, что использование интерактивных игр повышает интерес к предметам, стимулирует рост познавательной активности, дает возможность получения навыков работы в мини группах. Большинство интерактивных игр обращается к опыту самого учащегося. Новое знание, умение формируется на основе такого опыта.

 Нельзя не затронуть и воспитательные возможности интерактивных форм работы. Они способствуют установлению эмоциональных контактов между учащимися, помогая испытать чувство защищенности, взаимопонимания и собственной успешности, что немаловажно для ребят, которые находятся постоянно вместе.

При такой форме работы, даже самые пассивные ребята, с большим удовольствием включаются в работу, становятся не просто слушателями, а активными участниками воспитательного процесса.

 Выводы:

* интерактивные игры позволяют продемонстрировать материал, сформировать определенную логику мышления;
* интерактивные игры являются мотивационным средством;
* интерактивные игры повышают продуктивность обучения и воспитания;

 В заключении мне бы хотелось отметить, что применение в практике воспитания интерактивных методов способствуют повышению интеллектуальной активности суворовцев, развитию внимания, сосредоточенности.

Игра - важное средство умственного воспитания.

 При этом у учащихся формируется все ключевые компетенции:

* коммуникативные:
* сотрудничать с другими при выполнении общего задания
* предлагать различные варианты решения задачи и выбирать лучший,
* толерантность,
* - точно формулировать свои мысли, высказываться по заданной теме,
* - самоорганизовываться
* социально- психологические:
* планировать свои действия, оценивать полученный результат,
* умение брать на себя ответственность при принятии решений,

 Из выше сказанного можно подвести следующий итог: использование интерактивных игр помогает подготовить личность, способную самостоятельно мыслить и принимать решения. Это соответствует нынешним требованиям ФГОС.

И в заключение хотелось бы привести высказывания Макаренко.

 «Игра имеет большое значение в жизни ребенка, практически то же, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре»

Список использованной литературы.

 http://festival.1september.ru/articles/549225/

 Е.В. Коротаева . “Обучающие технологии в познавательной деятельности школьников” Москва – 2003г.

Суворова Н. Интерактивное обучение: новые подходы. Учитель-2000, №1

М.В.Короткова. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. Москва, 2003г.

Классный руководитель. 2005г. №3

Андреев А.А. Компьютерные и телекоммуникационные технологии в сфере образования. //Школьные технологии. 2001. №3.