Федеральное государственное казенное общеобразовательное учреждение

«Санкт-Петербургское суворовское военное училище

Министерства обороны Российской Федерации»

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА**

Воспитателя Куссой Виктории Владиславовны

Использование интерактивных игр во внеклассной работе

(название)

«14» января 2016. г.

СОДЕРЖАНИЕ

Стр.

ВВЕДЕНИЕ…………………………………………………………………..3

ГЛАВАI Использование интерактивных игр в обучении и воспитании ..4

1.1.Развитие личности – задача современного образования……………. .5

1.2 Особенности использования интерактивных игр……………………..6

ГЛАВА II Описание этапов интерактивной игры………………………....8

2.1Предварительная работа к проведению игры…………………………..8

2.2. Этап планирования……………………………………………………..8

2.3. Этап введения в игру……………………………………………………8

2.4. Этапы игры……………………………………………………………..14

2.5. Заключительный этапы игры………………………………………....16

ЗАКЛЮЧЕНИЕ……………..………………………………………………17

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ……………….………………………………....19

ПРИЛОЖЕНИЕ……….………………………………………………….

ВВЕДЕНИЕ

В современной школе возрастает роль воспитания в образовательном процессе. Особое место в системе воспитательной деятельности занимает классный руководитель.

Цель деятельности классного руководителя - создание условий для саморазвития и самореализации личности обучающегося, его успешной социализации в обществе, воспитание человека способного решать возникающие проблемы нестандартно, быстро и грамотно, раскрыть их творческий потенциал, сформировать гражданскую позицию.

Сегодня главная задача педагога – вовлечь обучающихся в активную деятельность. Для достижения этой цели используются все возможные методы, формы и приемы работы, которые способствуют всестороннему развитию личности, как на уроках, так и во внеурочное время.

В воспитательном арсенале классного руководителя есть немало средств, позволяющих влиять на развитие отношений, на создание атмосферы общей заинтересованности. Одним из них является использование интерактивных игр в воспитательном процессе.

Учитывая требования ФГОС образование немыслимо без широкого применения информационных технологий, повышающих информативность, интенсивность и результативность обучения и воспитания.

Цель методической разработки: обобщение опыта практического использования интерактивных методов и форм в организации воспитательного процесса на примере интерактивных игр.

Задачи:

- описать организацию внеклассного мероприятия;

-показать возможность социализации воспитанников

ГЛАВА 1

В настоящее время образовательный процесс не может обойтись без информационно-коммуникационных технологий, а это значит, что применение интерактивных форм является самым подходящим вариантом.

В педагогическом процессе интерактивная игра – метод обучения и воспитания, обладающий образовательной, развивающей, познавательной и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Игра характерная и своеобразная форма активности ребёнка, благодаря которой он учится и приобретает опыт. Ребенок играет, потому что развивается, и развивается, потому что играет. Игра первая учит разумному и сознательному поведению. Детство — время игры, и если блокировать игровые способности ребёнка, не давая ему наиграться, то на следующих этапах развития он будет доигрывать не доигранное, вместо того, чтобы идти вперёд.

Опираясь на опыт работы по проблеме игровой деятельности известных психологов и педагогов: Л.С.Выготского, Г.К.Селевко, Л.А.Венгера, С.Л.Рубинштейна, К.Д.Ушинского, В.А.Сухомлинского можно сказать, что интерактивные игры несут в себе образовательный потенциал, создают условия для проявления детьми учебной инициативы и могут быть включены как в урочную, так и во внеурочную деятельность. Это одна из наиболее интересных и действенных форм интерактивного обучения.

1.1

Внеклассные занятия позволяют разнообразить школьную жизнь. Дети - эмоциональны и впечатлительны и создание вокруг обычных занятий атмосферы праздника, неординарного события надолго остаётся в их памяти. Занятие должно быть ярким, эффектным, а главное – продуктивным. Развитие личности – важнейшая задача современного образования. Общество требует проявления у человека таких социально значимых качеств, как готовность к творческой деятельности, самостоятельность, ответственность, способность решать задачи в нестандартных ситуациях. Реализация внеурочной деятельности в практике преподавателя, воспитателя, отвечает требованиям современной жизни. Внеурочная деятельность обеспечивает широкую творческую деятельность учащегося, положительный эмоциональный настрой, создает ситуацию успеха.

Необходимо всегда помнить, что детям особенно важны и нужны положительные эмоции. Ученик, погружённый в атмосферу радости, вырастет более устойчивым ко многим неожиданным ситуациям и будет менее подвержен стрессам и разочарованиям.

1.2.

Во внеклассной работе можно использовать активные методы обучения. Это могут быть работа в парах, малых группах, мозговой штурм, использование вопросов и др. Затем, после освоения учащимися этих методов, применить более сложные: обучающийся в роли учителя, каждый учит каждого, обоснование своей позиции, дебаты, кейс-метод и др.

Работая в рамках реализации ФГОС внеурочной деятельности необходимо помнить о некоторых правилах организации интерактивного обучения:

* В работу должны быть вовлечены в той или иной мере все участники (воспитанники).
* Надо помнить о психологической подготовке участников. Внеурочные занятия помогают ребятам почувствовать себя более комфортно.
* Участников игры не должно быть много. Количество участников и качество обучения могут оказаться в прямой зависимости.
* Для участников (воспитанников) должен быть создан физический комфорт.

Интерактивная игра - важное средство повышения интереса воспитанников (учащихся) к предмету, получения навыков работы в малых группах, а также как один из способов формирования чувства ответственности за свои поступки. Активность учащихся при такой форме работы проявляется ярко, носит длительный характер и «заставляет их быть активными».

Особенностями игры для подросткового возраста является нацеленность обучающегося на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска событий, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Для подростков эта форма работы наиболее соответствует их психологическим возрастным особенностям, отвечает их познавательным потребностям.

Хотелось бы, на примере разработанной мною интерактивной игре, показать методику проведения данного мероприятия в рамках внеурочной деятельности воспитателя (преподавателя).

Глава 2

Интерактивная игра «Эрудит» повышает эффективность усвоения материала воспитанниками, мотивацию на изучение предметов, способствует не только развитию мышления, но и повышает уверенность в своих силах, развивает самостоятельность, активность, целеустремленность.

Цели игры:

* формирование ключевых компетенций у воспитанников подросткового возраста

Задачи игры:

* Воспитать положительный интерес 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.

* Создать комфортных условий, при которых участники чувствуют свою успешность

Можно выделить следующие этапы проведения игры:

2.1. Предварительная работа при подготовке к внеклассному мероприятию.

Подготовка работы воспитателя (преподавателя)

* Четкая формулировка задачи, которую предстоит решить;
* Подбирается материал.
* Возможно формирование инициативной группы из числа суворовцев для выполнения определенного рода работ при подготовке к игре.
* Подготовка канцелярских принадлежностей для записи;

2.2. Этап планирования.

Определяются источники и способы сбора, анализа и представления

информации.

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.

2.3. 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.

2.4. Этапы игры.

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

Возможные варианты заданий, которые можно предложить воспитанникам

1-3 курсов:

**Страничка русского языка.**

***Реши анаграммы и исключи лишнее слово.***

Анаграмма - это литературный приём, который заключается в перестановке слогов, букв или звуков слова, или словосочетания для получения другого слова или словосочетания, созвучного исходному.

**АТСЕН ТИВОНКР РАКЫШ**

стена вторник крыша

**КООН**

окно

Попробуйте сами придумать анаграммы для своих соперников.

***Запиши правильно фразеологизм и объясни его значение.***

- Что такое фразеологизм?

Фразеологизмы – это крылатые выражения, не имеющие автора.

Значение фразеологизмов состоит в том, чтобы придать эмоциональную окраску выражению, усилить его смысл.

(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.**

***Решите ребусы.***

Ребус - вид загадки, в которой разгадываемые слова даны в виде рисунков в сочетании с буквами или цифрами.

Правила разгадывания - запятые перед картинкой обозначают, сколько букв нужно убрать вначале загаданного слова, запятые в конце рисункаобозначают, сколько букв нужно убрать с конца слова. Если буква перечеркнута, ее нужно убрать из слова, если стоит знак равенства, значит одну букву нужно заменить на другую.

 

минус пример

 

число задача

***Решите задачу на внимание и сообразительность.***

Трое крестьян - Иван, Пётр и Алексей - пришли на рынок с женами - Марией, Екатериной и Анной. Каждый из этих шести человек заплатил за каждый купленный предмет столько копеек, сколько предметов он купил.

Каждый мужчина истратил на 48 копеек больше своей жены.

Кроме того, Иван купил на 9 предметов больше Екатерины, а Пётр - на 7 предметов больше Марии.

Спрашивается, кто на ком женат.

а) Иван (купил 13 предметов) и Анна (11),  
 б) Пётр (8) и Екатерина (4),  
 в) Алексей (7) и Мария (1).

**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.**

***Пользуясь подсказками, отгадайте сами слова и названия тех зверей, которые из них «убежали».***

***ГИ \_ \_ \_ \_*** \_ (правила сохранения здоровья)

◘ ***\_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ ИУМ (***растение семейства лютиковых) ***◘ \_ \_ \_ \_ ОСТЬ*** (покорность, смиренность) ***◘ ПА \_ \_ \_ \_ ДНИК*** (огороженный садик перед домом) ***◘ ДВУСТ \_ \_ \_ \_ А (***охотничье ружьё) ***◘ П \_ \_ \_ \_ ОК*** (небольшой населённый пункт) ***◘ \_ \_ \_ \_ \_ КА*** (вкусное прозвище автомобильного руля) ***◘ Г\_ \_ \_ \_ \_*** (часть ноги от колена до стопы)

Убежавшие звери: гиена, дельфин, крот, лиса, волк, осёл, баран, олень.)

***Задание на смекалку.***

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, возглавлявши-низшую структурную часть учреждения?***

а) Креслоначальник;

б) Столоначальник;

в) Портфеленачальник;

г) Кабинетоначальник.

2.5. 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. Затем наступает этап рефлексии.

Рефлексия проводится обычно для того, чтобы понять насколько воспитаннику было комфортно пребывать на занятии, какие результаты были достигнуты, что нового он узнал.

Можно использовать несколько вариантов рефлексии:

* входящее и подводящее итог анкетирование;
* прием незаконченного предложения:

Заверши фразу. Ученикам для выявления результативности урока, внеклассного дела, семинара предлагается завершить ряд фраз, касающихся содержания, атмосферы, организации взаимодействия.

Например, можно предложить ученикам завершить следующие фразы:

- Во время занятия я приобрел…;

- Мне хотелось бы еще спросить…;

- Я испытывал трудности…;

- Меня удивило…;

- Я приобрел/ я научился…;

- Я почувствовал, что…

- У меня получилось…;

- Мне захотелось…

Для каждого занятия, на котором планируется использование данного приема, необходимо подобрать фразы, которые будут соответствовать проводимому мероприятию и материалу.

* рефлексивный круг.

Все участники урока/внеклассного мероприятия садятся вкруг. Воспитатель задает алгоритм рефлексии:

- расскажите о своем эмоциональном состоянии по ходу занятия и в его конце;

- что нового вы узнали, чему научились;

- каковы причины этого;

- как вы оцениваете свое участие на внеклассном мероприятии.

* острова.

На большом листе бумаги рисуется карта с изображением эмоциональных «островов»: остров «Счастья», остров «Уныния», остров «Непонимания», остров «Обиды», остров «Удивления», Бермудский треугольник. Можно не только островам давать подобные названия, но и городам, планетам.

В данной игре 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.



Подбор материала для интерактивной игры 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.

Заключение

Одним из главных преимуществ интерактивных игр является совместная деятельность, в которой каждый воспитанник вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы сотрудничества.

Наблюдение за работой воспитанников на занятиях показало, что в процессе использования интерактивного обучения изменяется психологический климат (доброжелательность, взаимопомощь, взаимовыручка).

Внедрение интерактивного режима многое дает различным субъектам образовательного процесса.

Для каждого конкретного ученика:

осознание включенности в общую работу;

развитие личностной рефлексии;

становление активной, субъектной позиции в учебной (и иной) деятельности.

Учебной микрогруппе:

развитие навыков общения и взаимодействия в малой группе;

формирование ценностно-ориентационного единства группы;

поощрение к гибкой смене социальных ролей в зависимости от ситуации;

принятие нравственных норм и правил совместной деятельности.

Ученическому коллективу:

* формирование группы как общности;
* повышение познавательной активности;
* развитие навыков анализа и самоанализа в процессе групповой рефлексии.

Кроме того, современные интерактивные технологии, дают возможность сократить время на изучение материала за счет наглядности и быстроты выполнения работы, проверить знания в интерактивном режиме, что повышает эффективность обучения, помогает реализовать весь потенциал личности – познавательный, морально-нравственный, творческий, коммуникативный и эстетический, способствует развитию информационной культуры обучающихся, воспитанников.

Внедрение интерактивных технологий делает процесс воспитания результативнее и эффективнее. Главный результат – это горящие глаза ребят, их готовность к творчеству, потребность в получении новых знаний и ощущение самостоятельности. Интерактивные технологии позволяют делать мероприятия, не похожими друг на друга. Это чувство постоянной новизны способствует интересу к познанию. Процент повышения уровня воспитанности растет вместе с интересом обучающихся, воспитанников к деятельности.

Таким образом, использование интерактивных игр как в учебном процессе, так и во внеурочной деятельности значительно повышает эффективность усвоения материала учащимися, формирует учебную мотивацию, которая способствует расширению образовательного пространства и создаёт дополнительные условия для развития ребят, обеспечивая сопровождение, поддержку на этапах адаптации и обогащение социального опыта у учащих путем переживания жизненных ситуаций.

Рекомендации другим воспитателям, преподавателям для использования данного методического пособия.

Использовать интерактивные формы и методы работы в урочной и во внеурочной работе.

Обратить внимание при проведении мероприятий на то, чтобы активность воспитанников была равномерной, чтобы сильные ученики не брали решение проблем на себя, чтобы слабые ученики имели возможность высказать свою точку зрения.

Литература

1.Барташников А.А., Барташникова И.А. Учись мыслить / Харьков, 2014

2.Хилалутдинова А.М. Игровая технология как здоровьесберегающий факт,2010 ,

3.Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин − М.: Педагогика, 1978. – 304 с.

3.Компетентностный подход. Инновационные методы и технологии обучения: учебно-методическое пособие / сост. Н.В.Соловова, С.В.Николаева. – Самара: Универстет групп,2011

4.Селевко Г.К. Классификация педагогических технологий //Профессиональное образование. – 2009.

5. Мынбаева А.К., Садвакасова З.М.Искусство преподавания: концепции и инновационные методы обучения: учебное пособие. 5-е изд. – Алматы, 2013. – 226с.