(cc) BY

Шаталина Ольга Витальевна
педагог дополнительного образования
Ахрамеев Михаил Геннадьевич
педагог дополнительного образования
МАУ ДО «ЦДО «Успех»
п. Дубовое, Белгородская область

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ЗАНЯТИЙ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация*: в статье приведены примеры использования игровых форм деятельности в учреждениях дополнительного образования. Сформулирован вывод, что применение игровых технологий оказывают большое влияние на развитие жизненной активности детей.*

Ключевые слова*: игровые формы занятий, дополнительное образование.*

Игра с давних пор была неотъемлемой частью жизни человека, использовалась с целью воспитания и физического развития подрастающего поколения. В учреждениях дополнительного образования место и роль игровой технологии, ученья и сочетание элементов игры во многом зависят от понимания педагогом классификации педагогических игр.

I – По области деятельности: 1. *Физические* (двигательные) игры (спортивные, подвижные) – это самые разнообразные и многочисленные во всём пространстве детских игр. Развивают спортивные умения и навыки, физические данные, укрепляют здоровье, вырабатывают дух коллективизма и взаимопомощи.

– «*Быстро по местам*»

Все уч-ся стоят в шеренге. По команде учителя «Разойдись!» играющие разбегаются по площадке, бегают, прыгают, играют.

Вдруг команда «Быстро по местам!» – все уч-ся должны быстро занять свои места в шеренге. Учитель отмечает тех, кто быстрее занял место в строю.

– «*Совушка*»

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Выделяется «совушка». Её гнездо в стороне от площадки. Играющие на площадке. Совушка в гнезде.

По сигналу учителя «День наступает – всё оживает» дети ходят, бегают, подражают полёту бабочек, птиц, жуков. По сигналу «Ночь наступает – всё замирает» играющие замирают, останавливаются в той позе, в которой их застал сигнал. Совушка выходит охотится, шевельнувшихся уводит в своё гнездо. По сигналу «День наступает – всё оживает» совушка уходит в гнездо, играющие опять оживают. Совушка меняется через две-три игры.

«*Бездомный заяц*»

Играющие, кроме двух, становятся парами по кругу (лицом друг к другу), взявшись за руки. Один из игроков – «заяц», другой – «волк». Заяц, спасаясь от преследования, становится в середину пары. Тот, к кому заяц стал спиной, становится бездомным. Если догоняющий запятнал убегающего, они меняются ролями.

Вариант: пары становятся не по кругу, а произвольно на площадке, водящие бегают между парами.

2. Трудовые игры. Игры отражают профессиональную деятельность взрослых.

Профориентационная игра «Профессии» – пазл. Цель: создать условия для формирования конкретно-наглядных представлений о существенных сторонах профессии.

Игровой материал: игра «Профессии», изготовленная по технике Puzzle; в комплект входят 20 картонных карточек, каждая из которых состоит из двух частей, связанных единой ассоциативной цепочкой изображений. Всего 40 элементов.

Ход игры: игра может проводиться в несколько вариантов:

Вариант №1: Отберите три элемента игры так, чтобы два из них составляли общую пару. Предложите обучающемся соединить подходящие элементы в одну карточку, обязательно попросите учащихся назвать профессию изображённого

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

человека и рассказать, в чём заключается его работа. Затем предложите далее самостоятельно собрать остальные элементы в карточки.

Вариант №2: Все половинки карточек с изображениями людей перемешивают и кладут в середину стола лицевой стороной вниз. Остальные элементы игроки делят поровну между собой. Право первого хода определяет жребий или считалка. Игрок, получивший право хода, берёт со стола один из элементов, называет профессию изображённого человека и оставляет элемент у себя, если у него есть второй элемент карточки. Если подходящей половинки нет, элемент вновь смешивается с оставшимися на столе, а право хода получает следующий игрок. Выигрывает тот, кто быстрее подберёт половинки для всех карточек.

3. *Социальные игры*. В своей основе все игры социальны.

«*Два берега*»

Играющие: все присутствующие, разбившись на три команды: два «берега» и «река». Суть игры: Команды выстраиваются параллельно – «берег» – «река» «берег». Правый «берег» решает, что сказать левому (слово или словосочетание) и по команде руководителя начинает передавать сообщение (громко произносит вслух). Задача «реки» – не дать услышать левому «берегу», то, что хочет сказать правый. (Можно кричать, топать, махать руками). Левый «берег» должен услышать то, что хочет сказать правый. Как только левый «берег» понял и услышал сообщение, команды меняются ролями. Игра учит: оценивать чужое и своё поведение, предвидеть его возможные последствия, действовать единым коллективом.

«*Картошка*»

Играющие: все присутствующие. Суть игры: Выбирается один «фермер», а все остальные участники – «картофелины». Вся «картошка» собирается в кучу, крепко держась друг за друга. Задача «фермера» – «выкопать» (выдернуть) весь «урожай», а «картофелинам» нужно не отдавать собратьев в руки «фермера». Как только кого-нибудь из «картофелин» выдёргивают, он тоже становится «фермером» и помогает первому «фермеру». Игра заканчивается, как только «выкапывается» весь «урожай». Игра учит: правилам взаимоотношений

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

человека с коллективом, замечать эмоциональное состояние других людей и в соответствии с ним строить общение, контролировать свои эмоции, чувства и проступки.

4. *Интеллектуальные игры (викторины)* – особый вид игр, основанный на целенаправленном развитии, обогащении интеллекта, на передаче важных сведений, информации о мире. Это игры, осмысленно ориентированные на обучение ребёнка.

Игра 1. «*Сила ума*»

В этой игре участвуют 2 команды. Игра организована по типу аукциона, в ходе ее будет разыграно 9 заданий. Каждое задание оценивается в 1 балл. Его получит команда, давшая последний ответ. Кроме того, оригинальный, творческий ответ награждается дополнительным баллом. Времени на обдумывание не дается. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Судить игру будет очень строгое жюри (*выбирается классом*).

(Судьи занимают место у доски. Задания читает классный руководитель.)

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Социальный по содержанию и форме феномен игры на разных стадиях эволюции развивался на всём протяжении человеческой истории и приобретал различные качества и особый общественно-культурный смысл. Анализируя тезисы по рассмотрению проблемы игры учеными на протяжении двух столетий, можно сделать вывод, что человеческая культура без игры немыслима, что игра на ранних стадиях человечества не только искусство, не только особая форма самовыражения, но во многом это и сама жизнь в ее повседневном, бытовом проявлении, что игра является обязательной функцией человеческой жизни, представляющей собой вид непродуктивной деятельности.

Самые различные функции присущи игре. Ее основой является – коммуникативность. Во-первых, общение между играющими, а во-вторых, теми, кто играет и наблюдает.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Применение игровых технологий в учреждениях дополнительного образования оказывают большое влияние на развитие жизненной активности детей, организаторских, коммуникативных и других не менее важных качеств личности, формирование которых связано с увеличением «удельного веса» самообучения и саморазвития в собственном педагогическом процессе работы над собой и над своей ролью в жизни.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)