ТРЕНИНГ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ШЕЛКОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

«ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ»

на тему:

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ С ЦЕЛЬЮ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ»

Подготовил: методист по ВР МБУ ДО «Шелковская ЭБС»
Мацаев Якуб Бисланович.

Цель:

- Определение значений игровых технологий в образовательно-воспитательном процессе.
- Раскрытие методики организации игровой деятельности на занятиях
- Ознакомление педагогов с различными типами занятий, проводимых в игровой форме.

Ход тренинга

Титульный слайд с названием тренинга.

Часть 1. «Использование игровых технологий в образовательно-воспитательном процессе в учреждении дополнительного образования».

Ведущий: Здравствуйте дорогие друзья! Меня зовут Мацаев Якуб, я методист по воспитательной работе Шелковской ЭБС. Давайте для начала мы ознакомимся с правилами тренинга:

1) **Самое первое** – выключаем или ставим на беззвучный режим мобильные телефоны на время проведения тренинга. Если возникнет срочный, неотложный звонок – можете просто встать и пойти поговорить. То же самое если вам необходимо выйти на улицу, можете просто выйти, но только не все вместе.

2) **Правило активности.** Это значит все участники принимают активное участие в обсуждениях, конкурсах, выполнении заданий. Я не хочу, у меня нет настроения – не принимается. Помните, что каждый из вас представляет имидж организации, в которой работает.

3) **Здесь и сейчас.** Во время тренинга обсуждаются только те вопросы и темы, которые значимы именно в данный промежуток времени.

4) **Правило Вегаса.** Оно означает, что участники обещают друг другу и всем, кто здесь находится что личная информация, озвученная во время тренинга, не будет вынесена за её пределы. Очень Вам не рекомендую терять доверие среди коллег и присутствующих.

5) **Правило 1 микрофона.** Этим правилом мы напоминаем участникам, что перебивать друг друга, даже при обсуждении очень интересной темы – недопустимо. Хотите что-то сказать, подождите пока другой участник договорит, если же он слишком затянулся с речью, то поднимите руку.

6) **Принцип доброжелательности.** Это правило означает, что мы относимся к другим участникам доброжелательно и уважительно, стараемся поддержать и помочь. Все слова критики необходимо выражать в корректной форме, а также не забывать озвучивать достоинства других участников.

Ведущий: С правилами мы закончили. Остались ли у Вас вопросы? Тогда начнём!

Вы сейчас находитесь на тренинге который называется «Игры в обучении» на актуальную в наше время тему: ***(СЛАЙД №2)***

«Использование игровых технологий с целью повышения мотивации обучающихся. А что такое мотивация? Мотивация – это движущая сила, которая заставляет нас что-то хотеть. Некоторые думают, что желание и мотивация это одно и то же. Но это не совсем так. Желание появляется, когда человек осознанно чего-то захотел (и в идеале предпринимает какие-то шаги, чтобы его получить). Мотивация же произошла от слова «мотив». Самое простое определение этого слова звучит так: «Мотив — это опредмеченная потребность». Это те обстоятельства, которые заставили нас чего-то захотеть.

В современном темпе, в котором приходится заниматься нынешним детям, заставляет задуматься над тем, чтобы найти оптимальные методы для работы с детьми. Любому педагогу хочется, чтобы обучающиеся работали активно и увлеченно. Вот тут большая роль отводится игровым технологиям. ***(СЛАЙД №3)***

«Игровые технологии» в педагогике понимаются как довольно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. «Педагогическая игра» обладает четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или косвенном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

В любом учреждении дополнительного образования **игровой метод** можно использовать в следующих случаях:

- как самостоятельную технологию для освоения понятий, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более большой технологии;
- как технологию воспитательного мероприятия.

Реализовать **игровые приемы** можно по следующим направлениям:

- можно поставить педагогическую цель перед учащимися в форме игровой задачи;
- образовательно-воспитательная деятельность учащихся подчиняется определенным правилам игры;
- учебный материал можно использовать как средство игры;
- можно использовать как мотивацию, когда вводится элемент соревнований, который и переводит педагогическую задачу в игровую;
- педагогическая цель успешно достигается и связывается с игровым результатом.

При проведении исследований психологами было установлено, что при использовании игровых методов достигается высокий результат при усвоении материала, так как достигается существенное сближение учебного материала и определенной практической деятельности. В тоже время значительно усиливаются мотивация и активность обучения у детей.

Игра невероятно нравится участникам любого возраста. Обучающиеся готовы тратить очень много сил, времени, творческой активности на участие в играх. И именно поэтому игра, став средством педагогики, использует все эти возможности для достижения своих определенных целей. А это значит, что если педагог будет вкладывать образовательное содержание в игровую сферу, то наверняка сможет решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности.

Многие педагоги, поняв уникальность игры и увидев в ней мощный потенциал для того, чтобы преодолеть кризисные явления в образовании, уже многие годы успешно используют ее в своей деятельности.

(СЛАЙД №4)

Можно классифицировать педагогические игры по нескольким принципам: по виду деятельности и по характеру педагогического процесса.

(СЛАЙД №5)

По виду деятельности

- физические (двигательные)
- интеллектуальные (умственные)
- трудовые
- социальные
- психологические.

(СЛАЙД №6)

По характеру педагогического процесса:

- Обучающие
- Тренировочные
- Контролирующие
- обобщающие
- познавательные
- воспитательные
- развивающие;
- репродуктивные
- продуктивные
- творческие;
- коммуникативные
- диагностические
- профориентационные
- психотехнические и другие.

Все развивающие игры в педагогическом процессе можно условно разделить на несколько этапов, связанных с возрастными периодами обучения и воспитания ребенка. Это:

- игровые технологии для детей дошкольного возраста;
- игровые технологии для детей младшего школьного возраста;
- игровые технологии для среднего и старшего школьного возраста.

Хочется представить некоторые виды игр, которые могут использоваться педагогами дополнительного образования на своих занятиях. Итак, это:

(СЛАЙД №7)

Игры-имитации. На занятиях происходит имитация какого-либо события, конкретная определенная деятельность людей и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность.

Для проведения игры-имитации помимо сюжета педагогу необходимо разработать и описать структуру события.

(СЛАЙД №8)

Игры-операции - помогают отработать выполнение определенных специфических операций. В ходе такой игры педагог моделирует соответствующий рабочий процесс. Игры такого типа проводятся в условиях, которые имитируют реальные.

(СЛАЙД №9)

Ролевые игры. Здесь отрабатывается тактика поведения, действия, конкретное выполнение функций и обязанностей определенного лица. Для проведения ролевой игры педагог разрабатывает модель ситуации и распределяет роли с «обязательным содержанием».

(СЛАЙД №10)

Психодрама и социодрама. Они весьма близки к «ролевой игре». Это практически «театр», но социально-психологический, где у участников отрабатывается умение прочувствовать ситуацию в коллективе, оценить и изменить состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

(СЛАЙД №11)

Часть 2. Виды педагогических игр, применяемых в дополнительном образовании.

Небольшая пауза. Возможен энерджайзер.

(СЛАЙД №12)

Игры-упражнения.

Такие игры занимают обычно 10-15 минут. Они чаще направлены на совершенствование познавательных способностей обучающихся в объединении, а также являются хорошим средством для развития познавательного интереса, осмысления и закрепления материала. Это всевозможные головоломки, викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, загадки и другое.

«Своя игра»!

А сейчас мы с Вами сыграем в «Свою игру».

Правила игры:

• Играют три команды. (или больше) Они выбирают, пользуясь таблицей на экране, тему вопроса и его стоимость.

• Право ответа принадлежит команде, первой поднявшей руку.

• В случае верного ответа команде засчитывается количество баллов, соответствующее стоимости вопроса.

• Если дан неверный ответ, то сумма снимается со счета команды, и право ответа на этот вопрос переходит другой команде.

Сектора игры
«Своя игра»
Стоимость вопроса может быть увеличена. Соперники могут выкупить право ответа на вопрос, поставив на кон большее количество баллов.

«Кот в мешке»
Вопрос должен быть передан другой команде.

Педагогика 10
Процесс и результат усвоения определенной системы знаний **(Образование)**

Педагогика 20
Это сложный процесс, который проходит педагог через определенный срок. От неприятия (сколько нервов, времени, затрат на изучение литературы, обобщение опыта, открытые занятия), до чувства гордости за свой труд и профессию, чувства самоуважения, осознания себя как профессионала, понимание того, что твой опыт и ты сам нужен и интересен коллегам **(Аттестация)**

Педагогика 30
Применение каких методов способствуют развитию творческих способностей обучающихся?
(Исследовательского)

Педагогика 40 ***Сектор «Своя игра»***
Применение каких методов способствуют развитию творческих способностей обучающихся.
(Исследовательского)

Педагогика 50
Этот советский педагог создал оригинальную педагогическую систему, которая основывается на принципах гуманизма, на признании личности ребёнка высшей ценностью?
(Василий Александрович Сухомлинский)

Педагогика 60
Процесс становления человека как социального существа под воздействием всех без

исключения факторов – экологических, социальных, экономических, идеологических, психологических и достижение уровня зрелости, устойчивости - это … **(Формирование)**

Методика 10
Овладение способами применения усвоенных знаний на практике. **(Умения)**

Методика 20
Эта технология реализует демократизм, равенство, партнерство в субъект-субъектных отношениях педагога и ребенка. Педагог и воспитанники совместно вырабатывают цели, содержание, дают оценки, находясь в состоянии сотрудничества, сотворчества. О какой технологии идет речь? **(Технология сотрудничества)**

Методика 30 ***Сектор «Кот в мешке»***
Основные руководящие идеи, нормативные требования к организации и проведению учебно-воспитательного процесса. Зависят от общей педагогической концепции деятельности детского творческого объединения.
(Принципы обучения)

Методика 40
Согласно этому принципу обучения полученные детьми знания должны стать частью их сознания, основой поведения и деятельности.
(Принцип прочности)

Методика 50
В переводе с греческого — поучающий. Раздел педагогики и теории образования, проблемы обучения.
Наука об обучении, исследующая законы, закономерности, принципы и средства обучения. **(Дидактика)**

Методика 60 ***Сектор «Своя игра»***
Впервые термин «дидактика» ввел он. Назовите имя.
(Немецкий педагог Вольфган Ратке)

А кто сказал? 10
Не хочу учиться, а хочу жениться.
(Митрофанушка из комедии Д.И. Фонвизина «Недоросль»)

А кто сказал? 20
Все взрослые были когда-то детьми, но потом забыли об этом.
(Антуан де Сент-Экзюпери)

А кто сказал? 30
Великому русскому полководцу, военному теоретику, национальному герою России принадлежат слова: «Легко в учении - тяжело в походе, тяжело в учении - легко в походе».
(Александр Васильевич Суворов)

А кто сказал? 40 ***Сектор «Своя игра»***
Уступил бы место старшему, али в школе не обучен? Персонаж мультфильма.
(Царь из мультфильма «Вовка в тридевятом царстве»)

А кто сказал? 50
Школьные годы чудесные,
С дружбою, с книгою, с песнею,
Как они быстро летят!
Их не воротишь назад.
(Евгений Долматовский)

А кто сказал? 60
Французский философ, писатель, мыслитель эпохи Просвещения сказал:
«…воспитание детей – это такое ремесло, где нужно уметь терять время, чтобы его выигрывать». **(Жан Жак Руссо)**

Народная мудрость 10
____?____ ученья горек, да плод его сладок **(Корень)**

Народная мудрость 20
Кто ____?____ горазд, тому не пропасть. **(Грамоте)**

Народная мудрость 30 Сектор «Своя игра»
Ворчаньем наскучишь, ____?____ научишь. **(Примером)**

Народная мудрость 40
Знание и мудрость ____?____ человека **(Украшают)**

Народная мудрость 50
Повторять да учить – ____?____ точить **(Ум)**

Народная мудрость 60 Сектор «Кот в мешке»
Без ума голова – ____?___ **(Лукошко)**

Итоговый раунд
Команды делают ставки, исходя из количества баллов, набранных командой.
Ведущий зачитывает задание: Какому великому русскому писателю принадлежат слова: «Воспитание является искусством, а не ремеслом - в этом корень учительского дела».

После минуты обсуждения команда сдает бланки с ответами ведущему.
Правильный ответ - Лев Николаевич Толстой.
Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

(Прячем на улице ключи для игры в форт-боярд)

(СЛАЙД №13)

Игры-путешествия.

Эти игры можно проводить как непосредственно на занятиях, так и в процессе различных воспитательных и массовых мероприятий. Служат они целям осмысления и закрепления материала. Активизация обучающихся в играх-путешествиях выражается в устных рассказах, вопросах и ответах. Игры-путешествия носят характер географических, исторических, краеведческих «экспедиций», которые можно совершать по книгам, картам, документам совместно с педагогом. Все они совершаются детьми в воображаемых условиях, где все действия определяются игровыми ролями: ученого, археолога, зоолога и т.д. Отличительной чертой таких игр является гибкость и активность воображения. В результате такой игры у детей рождается определенная деятельность творческого воображения. Игры-путешествия я использую в начале проектов, где предполагается определенная поисковая творческая деятельность.

Игра-путешествие - это активное вторжение в окружающую действительность. Она предполагает не только наблюдение, но и поиск, труд, а также художественно-изобразительную, физкультурно-спортивную и другие виды деятельности. Путешествие происходит в пространстве и времени, в воображении и в реальной действительности, на разных видах транспорта и пешком.

(СЛАЙД №14)

ИГРА: «ФОРТ БОЯРД»

Итак, сейчас и мы поиграем в ролевую игру которая называется «ФОРТ БОЯРД»! Сейчас определите от каждой команды по 1 человеку. Этот человек выйдет на улицу и будет искать ключ. Всего ключей 5. Но больше ОДНОГО ключа брать с собой нельзя.

Первый пришедший с ключом получает 50 баллов в копилку команды, второй 40, третий 30, четвертый 20 и пятый 10.

На всё у вас есть 3 минуты и если время закончится – закроется дверь и даже если вы нашли ключ, но не успели зайти – вы проиграли. Когда останется 30 секунд, вы услышите звон. Если вы не успеете зайти – вы остаётесь на улице и выбываете из команды.

(СЛАЙД №15)

Ролевая игра.

В этой игре инсценируются условия воображаемой ситуации и обучающиеся играют определенные роли. Именно в ролевой игре ребенок учится справляться с неопределенностью и жизненными ситуациями.

Отличительным свойством ролевой и деловой игры является наличие сюжета. Можно использовать такие разновидности сюжетов:

- созидательные;
- связанные с профессией;
- связанные с открытием;
- маршрутные, т.е. путешествия;
- связанные с искусством;
- военизированные;
- сказочные;
- фантастические.

Включение детей в сюжетно-ролевую или деловую игру позволяет им выйти за рамки своего контекста деятельности, реализовать потребность в межличностном общении и овладеть необходимыми ключевыми компетентностями.

(СЛАЙД №16)

Игра: "Интервью"

А сейчас, сыграем в игру которая называется: «Интервью». Сейчас каждая команда выбирает одного участника из своей команды «журналистом», остальные играющие распределяют между собой роли. Журналист из команды 1 выходит и участники из команды 2 получают роли (3 роли). *(Карточки с ролями)*

"Представьте, что в город прибыл журналист и пытается взять интервью у его жителей. Чтобы определить, кто есть кто, журналист намерен задавать всем очень хитрые вопросы или просить их исполнить какое-либо его задание.

Но учтите, что по ходу действия спрашивать напрямую "Ты кто?" "журналист" не может. "Жители" же, пока он общается с кем-то, должны жить своей обычной жизнью: кто-то кого-то догонять ("волк" "козлят"), кто-то над чем-то колдовать ("Яга" и "фея"), кто-то что-то делать, работать.

Приведем пример. Так, "журналист" попадает в лес и наталкивается в нем на персонажа, который занят колдовством. Это может быть как обычная "баба Яга", так и добрая "фея", а, может, и совершенно другой персонаж. Возможно, это "лиса" варит угощение для "журавля". Это "журналисту" и нужно выяснить. Он может спрашивать следующее: "Что вы варите?", "А кому вы решили помочь?"

Ответы на вопросы журналиста непременно должны быть веселыми и шуточными.

За каждого угаданного персонажа команда журналиста получает *20 баллов*. На угадывание «журналисту» даётся 8 минут.

(СЛАЙД №17)

Игра-соревнование.

Этот вид игры может включать в себя все вышеперечисленные виды дидактических игр или же их отдельные элементы. Для проведения этой игры обучающиеся делятся на команды и между ними идет соревнование. Особенностью данной игры является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают здесь ведущее мест, а вот сотрудничество определяется конкретными задачами. Игра-соревнование позволяет педагогу в зависимости от содержания материала вводить в игру не только занимательный материал, а довольно сложные вопросы образовательной программы. В этом и состоит основная педагогическая ценность и преимущество данной игры перед другим.

(СЛАЙД №18)

Рефлексия. Подведение итогов тренинга.

Уважаемые педагоги! Подводя итоги тренинга, хочется сказать, что игра - наиболее доступный для детей вид деятельности и прекрасный способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его чувства, эмоциональность, активность, потребность в общении.

Интересная и грамотно спланированная игра повышает умственную активность ребенка. Она способна решить более трудную задачу, чем на традиционном занятии. Но, однако, это не значит, что занятия должны проводиться только в игровой форме. Игра - это всего лишь один из методов, и она дает хорошие результаты лишь только в сочетании с другими методами: наблюдениями, беседами, чтением.

Игры оказывают сильное эмоциональное воздействие на всех детей без исключения, формируют многие умения и навыки. Это и умение работать в группе, и умение принимать решения, брать ответственность на себя. Они прекрасно развивают организаторские способности, воспитывают чувство сопереживания, стимулируют взаимовыручку в решении трудных проблем. Таким образом, использование в учебном процессе игровых методов позволяет решать целый комплекс педагогических задач.

А сейчас при помощи мяча каждый из присутствующих на сегодняшнем тренинге, поделится тем, что интересного и поучительного он вынесет сегодня из нашего зала, и что, как ему кажется, он сможет использовать в своей дальнейшей работе с детьми, а что не пригодится.

Участники передают друг другу мяч, и тот человек, в руках у которого он находится, рассказывает свое мнение о тренинге.

(СЛАЙД №19)

Дорогие друзья, наша сегодняшняя встреча подошла к концу. Я надеюсь, что знания, которые вы сегодня получили или закрепили, пригодятся вам в вашей работе.

До свидания. Всем большое спасибо!