**Игровые технологии в воспитательной деятельности**

*Клешнина И.А., педагог – организатор*

*МБУ ДО «ЦДТ» г. Гагарина*

|  |  |
| --- | --- |
| Воспитательные технологии – это одно из средств воспитания, система научно обоснованных приемов и методик, способствующих установлению таких отношений между субъектами процесса, при которых в непосредственном контакте достигается поставленная цель – приобщение воспитуемых к общечеловеческим культурным ценностям. Содержательный компонент наряду с правильно поставленной диагностичной целью и определяет успешность и характер воспитательной технологии. От них зависит, будет ли воспитательная технология информативной или развивающей, традиционной или личностно – ориентированной, продуктивной или малоэффективной. Овладение воспитательными технологиями позволяет педагогу осуществлять профессиональную деятельность, быстрее стать мастером своего дела. Рассмотрим пример одной из самых распространенных по применению воспитательных технологий ***– игровые технологии.*** Игровые технологии применяются педагогами дополнительного образования в работе с учащимися разного возраста и используются при организации занятий по всем направлениям деятельности. Игровые технологии обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. В их основу положена педагогическая игра как одно из универсальных средств становления личности, поскольку представляет собой выбор разнообразных, общественно значимых ролей и положений, обеспечивает деятельностью, развивающей возможности детей и их таланты. |  |

В практической работе педагог часто использует готовые, хорошо проработанные игры с прилагаемым учебно-дидактическим материалом, как правило, это ***тематические игры***, связанные с изученным материалом, например, «Моделирование случаев из жизни», «Стихийные бедствие», «Путешествие во времени» и т. п. Особенностью таких игр является подготовка учащихся к решению жизненно важных проблем и реальных затруднений. Создается имитация реальной жизненной ситуации, в которой ученику необходимо действовать. Обычно группу разбивают на подгруппы, каждая из которых самостоятельно работает над заданием. Затем итоги деятельности подгруппы обсуждаются, оцениваются, определяются наиболее интересные наработки.

***Детские игровые программы*** – это обязательные элементы каждого детского праздника. В них принимают участие все, кто присутствует на празднике: артисты и гости (непоседливые ребятишки, солидные взрослые). Любая игровая программа использует сценарии сюжетов, наиболее подходящих к возрастной категории и соответствующие интересам детей. Для малышей больше подходят сюжеты про Чебурашку и крокодила Гену, Буратино, розового слоника, трех поросят и Карлсона. Для детей постарше - сценарии про фей Винкс, Гарри Поттера, пиратов Карибского моря или Дракулу.

Игровые программы строятся по правилам театрализованного музыкально-игрового действия, в котором участвуют взрослые, умеющие захватить внимание детей и вовлечь их в общее представление в качестве активной массовки. Рассмотрим 2 игры отличающиеся простотой использования и обширной сферой применения (интерпретации): ***«Компетентность» и «Точка зрения».***

***Игра «Компетентность»***

*Участники*: конкуренты – две команды учащихся;

***Наниматели*** – группа учащихся, определяющих победителя. Победителя как бы нанимают на работу.

***Арбитр*** – обычно эту роль выполняет педагог.

До игры педагог знакомит всех участников со схемой игры, формирует команды, определяет состав фирмы нанимателя. Во время игры педагог задаёт тему. Команды придумывают друг для друга по 5 заданий по этой теме. Тип заданий регламентируется заранее педагогом. Например: команды должны приготовить по 2 репродуктивных вопроса, по 2 практические задачи и по 1 творческому вопросу (заданию).

Команды поочерёдно предлагают друг другу задания, выполняют их. Если соперник не справляется, задающая вопрос команда сама должна на него ответить. Одновременно с этим фирма-наниматель оценивает, например, по 5-бальной системе каждое задание и по 10-бальной системе – каждый ответ. Наниматели совещаются, педагог делает краткий обзор игрового действия, обращает внимание на ошибки, делает выводы.

***Игра «Точка зрения»***

**Участники:**

**Оппоненты** – группы учеников, отстаивающих ту или иную точку зрения;

**Наблюдатели** – педагог с несколькими помощниками.

**Содержание игры:** две группы обучающихся доказывают правильность противоположных точек зрения. Например, какой транспорт будет преобладать в будущем – воздушный или наземный, почему?

За несколько дней до начала игры педагог заранее объявляет тему спора, снабжает учащихся необходимой информацией по данной теме.

Во время игры группы:

- обсуждают свои аргументы и возможные контраргументы противников;

- группы вступают в диспут;

-группа наблюдателей оценивает: «Кто был логичнее? Кто был более убедителен эмоционально? Кто допустил ошибки, некорректности в споре» и т.д.

Применяя в работе воспитательные игровые технологии, педагоги должны понимать, что, как полагал А.С.Макаренко, создать некий идеальный комплекс игр, идеальную модель игры, которые можно было бы рекомендовать всем детским учреждениям, детским коллективам разного типа, детям разных возрастов и на все времена, невозможно. Каждое время рождает свои игры на современные и актуальные сюжеты, которые интересны детям по-разному.