***И.И. Зинькина***

*(г. Руза, Московская обл.)*

**"Игровая технология в системе дополнительного образования"**

Педагогические технологии - это совокупность психолого-педагогических установок, определяющих набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств. Педагогическая технология является инструментом педагогического процесса.

В отечественной педагогике и психологии теорию игры разрабатывали Е. А. Аркин, П. П. Блонский, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, К. Д. Ушинский, Д. Б. Эльконин; проблему обучения детей с помощью игры исследовали Д. Н. Кавтарадзе, Л. Н. Матросова, П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров и др.

В современной методике и практике в дополнительном образовании все больше внимания уделяется сочетанию различных форм, методов и средств обучения. Это позволяет более эффективно решать учебно-воспитательные задачи программы. Одним из важнейших условий активизации познавательной деятельности школьников, развитие их самостоятельности, мышления, творческого начала является игра.

Игровые технологии – это составная часть педагогических технологий, одна из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересным и увлекательным процесс обучения и включает в себя обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме педагогических игр, которые отличаются  от обычных игр тем, что они обладают поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованно выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Педагог должен организовывать и координировать игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Выделяют следующие классификации педагогических игр:

- по видам деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);

- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренировочные, познавательные, развивающие, репродуктивные, творческие, коммуникативные и др.);

- по игровой методике (сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и др.);

- по игровой среде (с предметами и без, настольные, комнатные, уличные, компьютерные и др.).

Цели образовательных игровых технологий обширны:

**-** дидактические: расширение кругозора, развитие определенных умений и навыков;

- воспитательные: воспитание самостоятельности, сотрудничества, общительности, коммуникативности;

**-** развивающие: развитию качеств и структур личности;

**-** социальные: приобщения к нормам и ценностям общества, адаптации к условиям среды.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком  — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью».

Игровые приемы обычно воспринимаются детьми с радостью в силу того, что отвечают возрастному стремлению к игре. Игровые приемы не отвлекают детей от учебного процесса, а, наоборот, привлекают к нему больше внимания.

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. «В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна».

Возникновению игрового интереса, как отмечает Ю. В. Геронимус, способствую многие факторы: «удовольствие от контактов с партнерами по игре», «удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока», «необходимость принимать решения в  сложных и  часто неопределенных условиях», «если игра ролевая, то удовольствие от процесса перевоплощения в роль» и т. п.

Игры отвечают важной биологической потребности организма в получении постоянной информации из внешней среды и  компенсируют событийную (средовую монотонность повседневной жизни, изолированность от полноценной природной и  социальной среды. Еще К. Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд детей для того, чтобы процесс познания был более продуктивным. «Для ребёнка игра — действительность, и  действительность гораздо более интересная, чем та, что его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что понятнее, а понятнее она ему потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре ребёнок живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов.

1. Игры-упражнения. Они способствуют познавательным способностям воспитанников, закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины, чайнворды, сканворды, брейкворды. Такие игры помогают детям закрепить изученный учебный материал, а педагогу выявить уровень остаточных знаний детей по определенной теме программы.
2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала как по английскому языку (например, заочное путешествие в Лондон, заочная экскурсия по достопримечательным местам английского королевства и т. п.), так и по МХК (заочное путешествие в Античную Грецию с целью знакомства с ее архитектурой и скульптурой, заочное путешествие по залам Русского музея, заочное путешествие в центры народных промыслов России и т. п.).
3. Сюжетные (ролевые) игры. Действия инсценируется в задуманных условиях, обучающиеся играют определенные роли. Такие игры носят и профориентационный характер. Так, на занятиях по английскому языку при изучении темы «Разговор в магазине» дети могут перевоплощаться в продавца и покупателя, темы «Поездка в транспорте» — в кондуктора и пассажира, темы «В больнице» — доктора и пациента, темы «В музее» — экскурсовода и посетителя, в «Театре» — актера и зрителя, билетера и зрителя и т. п.
4. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Дети соревнуется, разделившись на команды.

Ролевые, имитационные игры называются активными методами обучения потому, что позволяют «погрузить обучающихся в  активное контролируемое общение, где они проявляют свою сущность и могут взаимодействовать с другими людьми». Поэтому, разрабатывая игры, необходимо постараться привлечь обучающихся в процесс подготовительной игры, это их вдохновляет, способствуют проявлению новых выдумок детей.

Таким образом, деятельность современных учреждений направлена на приобщение школьников к  социальным, культурным, историческим ценностям и традициям, развитие самостоятельности, творческих и умственных способностей, умение учиться. Использование же дидактических игр на учебных занятиях в системе дополнительного образования помогает активизировать деятельность воспитанников, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к  изучаемому материалу, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения для них занимательным. Игровая ситуация создает возможность ребенку осознать себя личностью, стимулирует самоутверждение, самореализацию.

Список литературы

1. Данчук И. И. Актуальность современного дополнительного образования в развитии творчества детей / И. И. Данчук // Актуальные проблемы гуманитарных т естественных наук. — 2014. — № 01 (60). — Ч. II.
2. Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие / М. Г. Ермолаева. — 2-е изд., доп. — СПб.: СПб АППО, 2005.
3. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д. Н. Кавтарадзе. — 2-е изд. — М.: Просвещение, 2009.
4. Кукушин В. С. Теория и методика обучения / В. С. Кукушин. — Ростов н/Д.: Феникс, 2005.
5. Педагогический энциклопедический словарь / Гл. ред. Б. М. Бим-Бад; Редкол.: М. М. Безруких, В. А. Болотов, Л. С. Глебова и др. — М.: Большая Российская энциклопедия, 2003.
6. Ушинский, К. Д. Психологические и логические основы обучения / К. Д. Ушинский // Избр. пед. соч. В 2 т. — М., 1954. — Т.2. 10.  Эведон Э. М. Игра, игры и технический прогресс / Э. М. Эведон // Импакт. — 1984. — № 2. — С.