

# Применение игровых, информационных и творческих технологий на занятиях в объединении

## Игровые технологии

Игра необходима для полноценного развития каждого школьника, в игре можно приобрести новые навыки, с ее помощью можно опробовать новые способы взаимодействия с окружающими, которые потом можно применять в жизни.

Одной из задач дополнительного образования должна стать подготовка творческой (это не исключает наличия хороших знаний), саморазвивающейся личности. Задача занятий в рамках менее жесткой системы дополнительного образования – развитие творческих способностей каждого ребенка, запуск механизмов саморазвития для дальнейшей самореализации в выбранной области.

Создаются условия для деятельности, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, улучшаются позиции ребенка в коллективе, создаются доверительные отношения.

Формы игровых технологий: занятие-игра, игра-путешествие, деловые игры, дидактические игры.

Занятия в объединении **комплексные**. **Что значит комплексные? Комплексное** – гармонично сочетающее в себе различные виды деятельности: двигательную и речевую разминки, конструирование, сочинение сказок и рисование, игровую деятельность, где виды деятельности сменяют друг друга.

Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности. В практике занятий с младшими школьниками игровая деятельность выполняет **функции**:

- **развлекательную** (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- **коммуникативную** (освоение диалектики общения);
- **самореализации в игре**;
- **игротерапевтическую** (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
- **диагностическую** (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры).

При проведении игр с детьми младшего школьного возраста нередко сталкиваешься с проблемой отсутствия у детей игровых умений и навыков, особенно в коллективных играх, требующих от детей соблюдения общепринятых правил и норм, а научить этому детей можно лишь в том случае, если чаще проводить игры, которые могут быть частью занятия или все занятия целиком: например: «Турнир смекалистых», «Олимпиада по техническому моделированию» (внутрикружковые), «Турнир Знатоков», конкурс «А, ну-ка, мальчишки!», «Что? Где? Когда?». Занятия с применением игровых технологий дисциплинируют детей, развивают их умственную активность, сообразительность, произвольное внимание и память, речь, ответственность. Например, после прохождения темы: «Материалы и инструменты», можно использовать игру по типу телеигры «Что? Где? Когда?». Особое внимание уделяется подбору вопросов для игры, они не должны вызывать затруднения, их цель – помочь вспомнить пройденную тему, подобрать необходимые слова для развернутого ответа после минуты обсуждения.

В самом начале учебного года желательно провести игру «Снежный ком», так как дети объединяются в кружок из разных школ, классов. Игру эту важно повторять несколько занятий, чтоб она стала как словесной разминкой. Цель ее еще и в том, что зная имена, дети становятся более контактными, внимательными друг к другу.

При внедрении игровых технологий, не обойтись без **игр**:

- **познавательных**, которые помогают закреплять знания, расширять, кругозор повышают интерес к предмету. Они дают играющим возможность проявить сообразительность,

наблюдательность, тренируют мышление, служат источником приобретения новых знаний (наклеивание картинок на картон, лото загадок, игра в пословицы, географическое лото).

- **игр ловкости и сноровки**, которые требуют от играющих быстроты и решительности действий, большой точности движений, меткости и глазомера. Кроме игры, мы еще и сами делаем их, а это требует много терпения, усидчивости и знаний: «Мяч в сетку», «Охота на зверей», «Накинь кольцо», «Чижик» и др.
- **игры «Внимание!»** направлены на развитие у ребенка способностей видеть и запоминать увиденное. В этой игре показывают детям несколько секунд несколько инструментов, необходимо назвать их. Эту игру можно проводить часто, усложняя, увеличивая количество инструментов, материалов, нарисовать увиденную фигуру.
- **Коммуникативные игры** «Приветствие», «Первое впечатление», «Выход из контакта», которые используются на занятиях старшеклассников. Приложение №1.

Оценка эффективности применения той или иной игровой технологии может осуществляться на основе критериев и конкретных показателей, так игровые технологии могут классифицироваться по областям деятельности:

### Классификация игровых технологий по видам деловых игр

Вид деловых игр	Сущность педагогических действий
<b>Имитационные</b>	Имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия, его подразделения, общественного объединения, событие, конкретная деятельность людей, обстановка и условия их деятельности.
<b>Операционные</b>	Моделируется какой-то рабочий (педагогический) процесс, имитируются реальные условия (методика разработки авторской программы, решение педагогической, технической и т.п. задачи.)
<b>Ролевые</b>	Отрабатывается тактика поведения, содержание и последовательность действий, выполнение функциональных обязанностей конкретного специалиста, руководителя и т. п.
<b>«Деловой театр»</b>	Розыгрыш какой-либо ситуации и поведения человека в этой обстановке, мобилизация опыта, знаний, умений и навыков обучающихся в освоении конкретного социального опыта, опыта действий в предлагаемых ситуациях, в оценке обстановки, в нахождении правильной (оптимальной) линии поведения.
<b>Психодрама и социодрама</b>	Розыгрыш какой-либо ситуации, имеющей социально-психологический аспект, где отрабатывается умение чувствовать и понимать ситуацию в группе, объединении, коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти в контакт и продуктивное сотрудничество.

Использование той или иной игровой технологии зависит от разных факторов: задач конкретного занятия, возраста детей, подготовленности группы к совместным действиям, готовности педагога направлять игру. Однако в любом случае необходимо помнить о нескольких обязательных **игровых технологиях**:

- задания – игры даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, письменной или устной инструкции и т.п. и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.
- задания – игры располагать в порядке возрастания сложности, от простого к сложному и очень важно суметь объединить с важным принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием **творческих способностей**:

**Во-первых**, игры могут дать возможность для развития творческих способностей с самого раннего возраста;

**Во-вторых**, игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию, но они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества.

При проведении игры важно создать доброжелательную, доверительную атмосферу в кружке, добиться искренней заинтересованности каждого ребенка в максимальном творческом самовыражении.

## Технология творческой деятельности

Технология предполагает организацию совместной деятельности детей и педагогов. Формы творческой деятельности: *олимпиады, выставки, конкурсы мастерства, соревнования*

### КОНКУРСЫ

**Конкурсы** - одна из наиболее популярных форм детского развивающего досуга. В основе любой конкурсной программы лежит принцип соревновательности, состязательности. Соревновательность в специфических формах присуща всему живому. Поэтому нельзя отрицать соревновательный момент. Дети всегда будут спонтанно состязаться, сравнивая себя с другими в самых различных сферах.

**Конкурсными программами** называются специально организованные педагогом соревнования в каком-либо виде деятельности.

Спортивные соревнования и интеллектуально-познавательные игры также можно назвать конкурсными программами. Они имеют определённую специфику организации (то есть определённая последовательность действий).

**Примерный перечень конкурсов, организуемых в техническом творчестве:**

- ✚ Юных радиолюбителей
- ✚ Будущих защитников Отечества
- ✚ На лучший фантастический проект
- ✚ Юных авиамоделистов
- ✚ Юных ракетомоделистов
- ✚ Юных операторов ЭВМ
- ✚ «Авторинг»
- ✚ Фотолюбителей
- ✚ «Юный паяльщик»
- ✚ Конкурс работ учащихся творческих объединений НТМ
- ✚ Бумажных змеев
- ✚ На лучшую летающую модель

Конкурсные программы - это соревнования в каком - либо виде человеческой деятельности, и практически любой её вид может лечь в основу конкурса. То есть всё, что человек делает головой, руками, да и всем телом, он может делать, соревнуясь с другими людьми. Цель такого соревнования - сравнение уровней мастерства участников. Поэтому конкурсы являются мощным стимулом к развитию человека и совершенствованию его навыков.

Развиваться можно только сравнивая себя с другими - в этом и заключается главный педагогический смысл конкурсных программ.

**Конкурсные программы позволяют ребёнку:**

- ✚ развивать свои волевые качества;
  - ✚ сформировать адекватную самооценку;
  - ✚ самоопределится в мире увлечений и профессий в области техники;
- и т.д.

## СОРЕВНОВАНИЯ

Непременные требования к содержанию соревнований равные возможности и равные с учётом возрастных категорий условия. Хорошие результаты испытаний моделей должны достигаться только за счёт качества их изготовления и умения их правильно запустить. Условием проведения соревнований со школьниками по различным видам моделирования является также поощрение за высокие результаты на моделях, изготовленных из легкодоступных отечественных материалов. В целях развития познавательных интересов школьников включаются в условия соревнований теоретический зачёт или конкурсы.

Проведение соревнований способствует глубокому знакомству учащихся с современной техникой, воспитанию общественной активности, развитию познавательных способностей, технического мышления и конструкторской смекалки учащихся. Соревнования проводятся на основе разработанных условий (правил). В условиях определяются цели и задачи соревнований, место и время их проведения, состав участников и порядок формирования команд и т.д.

Учащиеся объединения «Механическая игрушка» постоянные участники соревнований гонки по автотрассе, в реализации проектов «Перекресток» и «Город мастеров».

### Тренинг-подготовка к соревнованиям

**Цель:** мобилизация способностей, формирование умения сосредотачиваться и организовывать деятельность перед выступлением.

**Знакомство.** Представление в группе.

**Резюме.** Участники делятся на пары, необходимо собрать наиболее интересную информацию о партнере и представить его группе.

Рефлексия.

**Мои качества.** Подумайте и попробуйте ответить, какова характеристика ваших качеств внимания, памяти, сообразительности, усидчивости и дисциплинированности. Оцените эти параметры по 5-тибалльной шкале:

- 0 1 2 3 4 5 внимание
- 0 1 2 3 4 5 память
- 0 1 2 3 4 5 сообразительность
- 0 1 2 3 4 5 усидчивость
- 0 1 2 3 4 5 дисциплинированность

После того, как оценка произведена, нужно составить резюме из 5-6 предложений, которое будет содержать описание всех качеств, в т.ч. и получивших не высокую оценку. В конце резюме дополняется еще одним любым предложением о ваших качествах.

Информация по **методам саморегуляции** и самоконтроля.

Самомассаж.

Аутотренировка.

Дыхательные методики.

**Сеанс релаксации.** «Воздушные шарики».

**Упражнение «Чемодан в дорогу».** Участники подписывают листки и пускают их по кругу, каждый получает свой лист с пожеланиями и напутствиями.

**Прощание.** Взявшись за руки громко выкрикнуть: «До встречи!»

## ВЫСТАВКИ

**Выставки** являются одной из форм массовых мероприятий. **Выставка** технического творчества младших школьников - это одно из эффективных наглядных средств рекламы технического творчества детей, популяризации опыта работы лучших технических объединений, отдельных учащихся, школ, а также педагогов-новаторов.

Подготовка к выставке включает отбор лучших поделок детей, выбор и оформление помещения. Подготовку экскурсоводов.

Помещение для размещения выставки должно быть светлым и просторным. Столы с экспонатами расставлены таким образом, чтобы была возможность осмотреть каждую модель и продемонстрировать её в действии.



Оформление выставочного помещения и экспонатов должно соответствовать требованиям технической эстетики.

На станции традиционной стала городская выставка работ учащихся младших классов по НТМ «Мастер-золотые руки» с подведением итогов на городском празднике «Едем, плаваем, летаем». Участники представляют на выставку поделки, игрушки, модели, различные игры для школьной игротки.

Персональные выставки одаренных детей: Пешкова Андрея, Красильникова Павла и других детей.

## Информационные технологии

Так как обучение является передачей информации, то, по определению академика В.Н. Глушкова (информационные технологии — процессы, связанные с переработкой информации), можно сделать вывод о том, что в обучении информационные технологии использовались всегда. Более того, любые методики или педагогические технологии описывают, как переработать и передать информацию, чтобы она была наилучшим образом усвоена учащимися. То есть любая педагогическая технология — это информационная технология. Когда же компьютеры стали настолько широко использоваться в образовании, что появилась необходимость говорить об информационных технологиях обучения, выяснилось, что они давно фактически реализуются в процессах обучения, и тогда появился термин "новая информационная технология обучения".

Я на своих занятиях использую компьютер, интерактивную доску. Создание презентаций к занятиям и решение разных ситуативных задач на интерактивной доске совместно с учащимися делает занятия в объединении интересней и познавательней.