



**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ДЛЯ МЕТОДИСТОВ, ПЕДАГОГОВ
УЧРЕЖДЕНИЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ**

**«ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
В УЧРЕЖДЕНИЯХ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
КАК ИНСТРУМЕНТ МОТИВАЦИИ ДЕТЕЙ
К АКТИВНОМУ УЧАСТИЮ
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ»**

**Симферополь
2024**

**Печатается по решению Методического совета
Государственного бюджетного образовательного учреждения
дополнительного образования
Республики Крым
«Малая академия наук «Искатель»
(протокол № 6 от 23.09.2024г.)**

Редакторы:

Белякова И.В. – заместитель директора по УМР Государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования Республики Крым «Малая академия наук «Искатель»;

Литвин Н.Н. – методист Государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования Республики Крым «Малая академия наук «Искатель»;

Малова Г.В. – методист Государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования Республики Крым «Малая академия наук «Искатель»;

Робак О.А. – заведующий учебно-методическим отделом Государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования Республики Крым «Малая академия наук «Искатель».

Сборник методических рекомендации для методистов, педагогов учреждений дополнительного образования «Применение игровых технологий в учреждениях дополнительного образования как инструмент мотивации детей к активному участию в образовательном процессе». - Симферополь, ГБОУ ДО РК «МАН «Искатель», 2024. – 50 с.

Данные методические рекомендации составлены для методистов и педагогов дополнительного образования.

Составители рассмотрели следующие аспекты применения игровых технологий в учреждениях дополнительного образования как инструмент мотивации детей к активному участию в образовательном процессе: развитие навыков коммуникации и социализации учащихся посредством игр на знакомство, пути образовательной мотивации учащихся через игровые задания, игровой квест как эффективная современная образовательная технология, интеллектуальная игра «Гений – я» в образовательном процессе: ценностно-целевой, мотивационный и функциональный аспект.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Малова Г.В. Применение игровых технологий в учреждениях дополнительного образования как инструмент мотивации детей к активному участию в образовательном процессе.....	5
Робак О.А. Развитие навыков коммуникации и социализации учащихся посредством игр на знакомство.....	14
Литвин Н.Н. Пути образовательной мотивации учащихся через игровые задания.....	23
Шац Н.В. Игровой квест как эффективная современная образовательная технология.....	31
Усатенко В.С. Интеллектуальная игра «Гений – я» в образовательном процессе: ценностно-целевой, мотивационный и функциональный аспекты	44
Заключение.....	50

ВВЕДЕНИЕ

Одним из наиболее перспективных направлений развития дополнительного образования является использование игровых технологий.

Игровые технологии — это не просто развлечение, а мощный инструмент, который помогает детям осваивать новые знания и навыки. Они способствуют развитию логического мышления, воображения, памяти, внимания, речи, мелкой моторики рук и других важных качеств.

Игровые технологии также помогают повысить мотивацию детей к обучению. Ведь игра — это естественная форма деятельности для любого ребёнка. Она даёт возможность проявить свои творческие способности, научиться работать в коллективе, принимать решения и нести ответственность за результат.

Внедрение игровых технологий в учреждениях дополнительного образования позволит не только улучшить качество обучения, но и привлечь больше детей к занятиям. Ведь играть гораздо интереснее, чем просто слушать лекции или читать книги.

Кроме того, использование игровых технологий поможет педагогам более эффективно работать со сложными детьми. Такие дети часто испытывают трудности в общении со сверстниками, им трудно сосредоточиться на занятиях, они быстро устают и теряют интерес к занятиям. Игра же позволяет снять напряжение, раскрепостить ребёнка и дать ему возможность проявить себя.

Таким образом, использование игровых технологий в учреждениях дополнительного образования — это не только модно, но и очень важно. Ведь именно благодаря этому мы можем помочь нашим детям стать успешными и счастливыми людьми.

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В УЧРЕЖДЕНИЯХ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ МОТИВАЦИИ ДЕТЕЙ К АКТИВНОМУ УЧАСТИЮ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Этот метод обучения уже давно доказал свою эффективность и стал популярным среди педагогов и учащихся.

Игровые технологии используются в учреждениях дополнительного образования как инструмент мотивации детей к активному участию в образовательном процессе. Благодаря играм учащиеся получают возможность не только изучать новые предметы, но и развивать свои творческие способности, улучшать коммуникативные навыки и получать удовольствие от процесса обучения.

Однако, несмотря на все преимущества использования игровых технологий, многие педагоги до сих пор относятся к ним скептически. Некоторые считают, что игры не могут заменить традиционные методы обучения, другие боятся потерять контроль над группой. Но мы уверены, что при правильном использовании игровые технологии могут стать мощным инструментом для повышения мотивации учащихся.

Мы надеемся, что данная статья поможет вам лучше понять, как использовать игровые технологии в своей работе и как сделать процесс обучения более интересным и эффективным для ваших учащихся.

Вы все знаете, как сложно бывает удержать внимание детей.

Современные дети растут в мире, полном цифровых технологий и разнообразных развлечений. В этих условиях традиционные методы обучения часто теряют свою эффективность, и перед педагогами встаёт задача поиска новых подходов к мотивации и вовлечению учащихся в учебную деятельность. Игровые технологии предоставляют нам уникальную возможность сделать

образовательный процесс увлекательным и захватывающим, способным не только удержать внимание детей, но и стимулировать их к активному участию.

Почему же игры? Потому что игры — это естественная среда для детей. Игры вдохновляют, вовлекают и мотивируют. Они превращают обучение в интересное приключение, где каждый ребёнок становится активным участником. Игровые технологии могут стать надёжным союзником в образовательном процессе, помогая развивать у детей не только знания, но и умения, навыки и креативное мышление.

В современных учреждениях дополнительного образования, делающих ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; как элементы занятия, усиливающие мотивацию обучающихся к учебной деятельности (введения, постановка задач и целей занятия, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- в качестве инструментов, способствующих эмоциональной разрядке, снятию напряжения и достижению релаксации;
- как средства, активизирующие учебную деятельность на занятиях дополнительного образования.
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- как технологии воспитательной работы (например, в МАНе игра «Гений Я»)

Игра – это не просто развлечение, это мощный инструмент, способный изменить эмоциональное состояние, мотивировать и вдохновить на активное участие в учебном процессе.

Одной из ключевых составляющих этой темы являются функции игры, которые способны вдохновлять, развивать и воспитывать будущее нашего общества.

Рассмотрим функции:

- *Эмоциогенная функция:* игра меняет эмоциональное состояние, поднимает настроение, пробуждает интерес. Это и удовольствие, и чувство гордости от достигнутых результатов, чувство страха перед неизведанным.
- *Диагностическая функция:* игра раскрывает личностные качества ребенка. В игре участник демонстрирует максимальные способности (физическую силу, интеллект, творческие способности). При внимательном наблюдении можно многое узнать об игроках по их поведению.
- *Релаксационная функция:* в процессе игры снимается физическое и интеллектуальное напряжение, восстанавливаются силы и душевное равновесие.
- *Компенсаторная функция:* в игре человек получает то, чего ему не хватает в реальности. Взрослый человек «пробует» и «переживает» свои неиспользованные возможности. Ребенок же «примеряет» еще не доступные возможности.
- *Коммуникативная функция:* игра, будучи более широким фактором общения, чем речь, вводит ребенка в реальный контекст сложнейших человеческих отношений и выводит его на подлинное сотрудничество.
- *Функция самореализации:* игра позволяет участнику самореализовываться, так как является уникальным средством для применения и проверки накопленного опыта.
- *Социокультурная функция:* игра - сильнейшее средство социализации ребёнка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, так и стихийные, спонтанные процессы, влияющие на формирование ребёнка.

Каждая функция игры - от эмоциогенной до социокультурной - играет важную роль в развитии детей.

Существует множество теорий мотивации, каждая из которых по-своему объясняет, как и почему человек стремится к достижению определённых целей.

Рассмотрим несколько основных теорий мотивации, которые помогут нам понять, как и почему дети учатся:

- *Теория самоопределения* (Эдвард Деси и Ричард Райан):

Данная теория говорит о том, что дети мотивированы внутренне и внешне. Внутренняя мотивация исходит из их собственного интереса (теория интереса основывается на том, что интерес учащихся к материалу или процессу обучения значительно повышает их мотивацию) и удовольствия от процесса обучения, а внешняя — из внешних вознаграждений и признания или избегания наказаний.

Эта теория утверждает, что, когда у детей есть возможность выбирать и контролировать свои действия, они проявляют большую активность, инициативу и мотивацию.

Согласно теории самоопределения, существует три основных психологических потребности: компетентность, автономия и взаимосвязь. Компетентность относится к чувству эффективности и мастерства в выполнении задач. Автономия связана с ощущением свободы выбора и контроля над своими действиями. Взаимосвязь относится к чувству принадлежности и связи с другими людьми.

Теория самоопределения предполагает, что эти три потребности должны быть удовлетворены для достижения оптимальной мотивации и благополучия. Когда ребята чувствуют, что они контролируют свои действия и имеют свободу выбора, они проявляют большую мотивацию и активность. Кроме того, когда дети чувствуют связь с другими и принадлежат к группе, они также проявляют большую мотивацию и активность.

Теория самоопределения имеет важные приложения в области образования. Педагоги могут использовать эту теорию, чтобы создать учебную среду, которая позволяет учащимся иметь выбор и контроль над своими действиями.

- *Теория самодетерминации*, предложенная Эдвардом Деси и Ричардом Райаном, предполагает, что дети обладают внутренней потребностью контролировать свое окружение и свою жизнь. Эта теория утверждает, что, когда

у ребят есть возможность выбирать и контролировать свои действия, они проявляют большую активность, инициативность и мотивацию.

Согласно теории самодетерминации, существует три основных психологических потребности: компетентность, автономия и взаимосвязь. Компетентность относится к чувству эффективности и мастерства в выполнении задач. Автономия связана с ощущением свободы выбора и контроля над своими действиями. Взаимосвязь относится к чувству принадлежности и связи с другими людьми.

Теория самодетерминации предполагает, что эти три потребности должны быть удовлетворены для достижения оптимальной мотивации и благополучия. Когда учащиеся чувствуют, что они контролируют свои действия и имеют свободу выбора, они проявляют большую мотивацию и активность. Кроме того, когда учащиеся чувствуют связь с другими и принадлежат к группе, они также проявляют большую мотивацию и активность.

Педагоги могут использовать теорию самодетерминации, чтобы создать учебную среду, которая позволяет учащимся иметь выбор и контроль над своими действиями. Это может включать предоставление учащимся возможности выбирать проекты или задания, которые они хотят выполнять, или давать им возможность влиять на правила и процедуры группы.

- *Теория ожиданий* (Виктор Врум): предполагает, что уровень мотивации человека зависит от его ожиданий и восприятий. Согласно этой теории, учащийся будет мотивирован учиться, если он ожидает, что его усилия приведут к желаемым результатам и, если эти результаты являются для него ценными.

В контексте образования педагоги могут использовать теорию ожиданий, чтобы создать учебную среду, которая поддерживает высокую мотивацию учащихся. Например, педагоги могут помочь учащимся понять, какие навыки и знания необходимы для достижения успеха в жизни, и показать, как их обучение связано с этими целями. Педагоги также могут предоставить учащимся

обратную связь о том, насколько хорошо они справляются с заданиями, чтобы помочь им оценить свой прогресс и сохранить мотивацию.

- *Теория целей*, предложенная Эдвином Локом, предполагает, что люди мотивированы, когда у них есть ясные и конкретные цели. Согласно этой теории, учащиеся будут более мотивированы учиться, если у них есть четкое понимание того, что от них ожидается и какие результаты они должны достичь.

В контексте образования педагоги могут использовать теорию целей, чтобы помочь учащимся определить свои учебные цели и разработать планы действий для их достижения. Это может включать установление конкретных, измеримых, достижимых, релевантных и временно ограниченных (SMART) целей. Педагоги также могут предоставлять обратную связь учащимся о том, насколько хорошо они продвигаются к своим целям, чтобы поддерживать их мотивацию.

Вышеперечисленные теории помогают понять, почему использование игровых технологий может быть эффективным: игры часто удовлетворяют потребность в автономии, предоставляя выбор, и позволяют учащимся почувствовать свою компетентность через достижение целей в игровом процессе.

Игровые технологии в образовании представляют собой применение различных видов игр и игровых элементов для достижения образовательных целей. Они оказывают значительное влияние на мотивацию учащихся, что проявляется в нескольких аспектах.

Во-первых, игры создают положительную эмоциональную среду, вызывая у детей позитивные эмоции, связанные с учебным процессом. Это способствует формированию у них устойчивой внутренней мотивации.

Во-вторых, игры повышают интерес и вовлеченность учащихся. Обучение становится интересным и увлекательным, поскольку дети активно участвуют в процессе, стремятся побеждать и достигать поставленных целей.

Кроме того, игры упрощают сложные концепции, помогая объяснить сложные учебные материалы в более доступной и понятной форме.

Важным аспектом является развитие соревновательного духа и сотрудничества. В играх дети могут соревноваться друг с другом или работать в команде, что стимулирует их к достижению лучших результатов.

Элементы игры, такие как достижения, уровни, награды, конкуренция и сотрудничество, делают обучение более привлекательным.

Наконец, учащиеся становятся активными участниками учебного процесса, а не просто пассивными слушателями.

Таким образом, игровые технологии в образовании играют важную роль в увеличении мотивации учащихся, делая обучение более интересным, доступным и эффективным.

Использование игровых технологий в обучении создает среду, в которой учащиеся могут испытывать радость от обучения, развивать креативность и критическое мышление, а также улучшать свои навыки через практику.

Дополнительное образование предоставляет уникальную возможность использовать игровые технологии для мотивации учащихся. Эти технологии предлагают ряд преимуществ, которые способствуют более эффективному и интересному обучению.

Во-первых, игры способствуют развитию различных навыков. Они помогают развивать когнитивные, социальные и эмоциональные навыки, такие как логическое мышление, креативность. Групповые игры и проекты помогают детям учиться работать в команде, развивают лидерские качества и навыки общения.

Во-вторых, игры позволяют учитывать индивидуальные особенности и интересы каждого ребенка, что способствует более дифференцированному подходу к обучению. Каждый ребенок может выбрать игру, которая соответствует его интересам и уровню знаний, что делает процесс обучения более персонализированным.

Третье преимущество - мгновенная обратная связь. В играх дети сразу видят результаты своих действий, что помогает им быстрее усваивать новые

знания и умения. Они понимают свои ошибки и достижения, что стимулирует их к дальнейшему обучению.

Четвертое преимущество - подготовка к реальной жизни. Многие игры моделируют реальные ситуации, что помогает детям применять полученные знания и навыки в повседневной жизни. Это способствует развитию практических навыков и умений, которые могут быть полезны в будущем.

Пятое преимущество - стимуляция самообразования. Игры могут мотивировать детей самостоятельно искать информацию и углубляться в интересующие их темы, что способствует развитию самостоятельности и ответственности.

Шестое преимущество - повышение самооценки. Достижение успехов в игре способствует повышению уверенности в своих силах и готовности к новым вызовам. Дети начинают верить в свои возможности и становятся более мотивированными к обучению.

Наконец, седьмое преимущество - интеграция различных предметных областей. Игровые технологии позволяют создавать междисциплинарные проекты и метапредметные связи, что помогает учащимся видеть связь между разными областями знаний и развивать целостное понимание мира.

Все эти преимущества делают игровые технологии важным инструментом в дополнительном образовании. Они помогают мотивировать учащихся, развивать их навыки и знания, а также делают процесс обучения более интересным и эффективным.

Воспитательное значение игры во многом зависит от профессионального мастерства педагога, от знания им психологии ребенка, учета его возрастных и индивидуальных особенностей, от правильного методического руководства взаимоотношениями детей, от четкой организации и проведения всевозможных игр.

Мы рассмотрели важность использования игровых технологий для мотивации детей в образовательном процессе, теоретические аспекты

мотивации, роль игровых технологий в этом контексте и преимущества их применения в дополнительном образовании.

Игровые технологии являются действенным инструментом мотивации детей в образовательном процессе. Они помогают сделать обучение увлекательным, доступным и эффективным, способствуют развитию различных навыков и поддерживают устойчивый интерес к учёбе. Внедряя игровые элементы в систему дополнительного образования, мы не только повышаем мотивацию учащихся, но и создаём условия для их всестороннего развития.

Использование игровых технологий в дополнительном образовании открывает новые горизонты для педагогов и учащихся. Оно позволяет создавать инновационные методики обучения, которые учитывают индивидуальные особенности каждого ребёнка и помогают ему раскрыть свой потенциал.

Таким образом, игровые технологии являются неотъемлемой частью современного образовательного процесса. Они способствуют развитию критического мышления, творческих способностей и социальной адаптации учащихся.

Внедрение игровых технологий в дополнительное образование – это шаг навстречу будущему, где каждый ребёнок получит возможность реализовать свой потенциал и стать успешным в выбранной сфере деятельности.

РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ КОММУНИКАЦИИ И СОЦИАЛИЗАЦИИ УЧАЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ ИГР НА ЗНАКОМСТВО

Каждый из нас хотя бы раз в жизни сталкивался с ситуацией, когда нужно было быстро и эффективно познакомиться с новыми людьми.

А по роду нашей деятельности минимум 1 раз в год нам необходимо познакомиться с нашими учащимися.

В первые дни адаптации детей в кружках важно заинтересовать, увлечь их интересной деятельностью. Для этого целесообразно направить все усилия на знакомство и сплочение детей друг с другом. Чем быстрее ребята узнают друг друга, тем легче вам будет работать с ними. Одной из наиболее простых форм знакомства является игра.

Игры на знакомство помогают детям быстрее адаптироваться в новом коллективе, наладить контакт и найти общие темы для разговора. Кроме того, они создают доброжелательную атмосферу и способствуют установлению доверительных отношений между участниками.

Влияние на детей игр на знакомство может быть следующим:

1. Они помогают детям научиться общаться с другими детьми, понимать их эмоции и чувства, учат ребят делиться, сотрудничать и решать конфликты. То есть игры развивают социальные навыки.
2. Улучшают коммуникативные навыки, включая умение слушать, задавать вопросы и выражать свои мысли и чувства.
3. Игры на знакомство могут помочь детям развить лидерские качества, так как они часто требуют от участников принятия решений и руководства другими игроками.
4. Игры на знакомство могут помочь детям укрепить свою уверенность в себе, поскольку они предоставляют возможность проявить свои таланты и способности.

5. И конечно же игры на знакомство помогают создать дружескую атмосферу среди детей, что способствует более глубокому пониманию друг друга и развитию дружеских отношений.

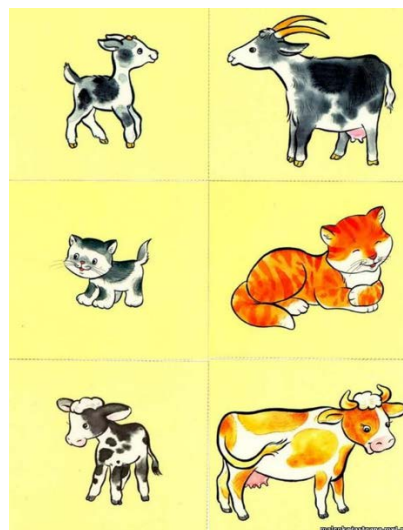
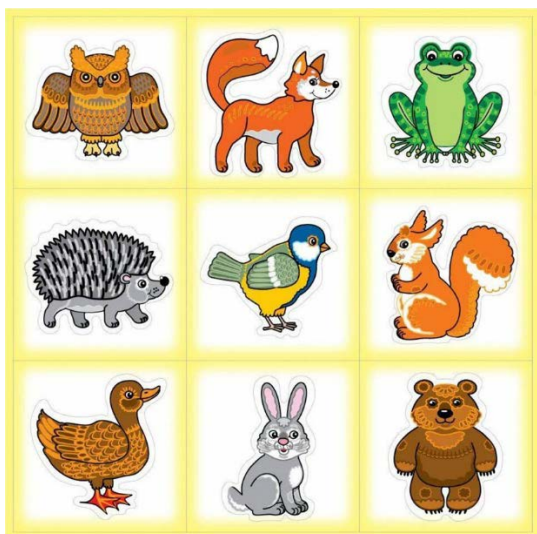
Влияние на детей разных возрастов игр на знакомство может быть различным.

Так, для детей младшего возраста (до 7 лет) игры на знакомство могут быть особенно полезными. Они помогают ребятам научиться общаться с другими детьми, понимать их эмоции и чувства. Игры на знакомство также могут помочь детям развить навыки решения проблем и сотрудничества.

В Малой академии наук «Искатель» есть несколько кружков, в которых обучаются дошкольники, поэтому для нас эти игры актуальны.

Примеры нескольких игр

«Найди пару»



Всем детям раздают карточки, для каждой из которых есть только одна парная. Задача участников — как можно быстрее найти своего напарника. Так как дети маленькие, мы используем карточки животных. Вариантов игры может быть два: либо дети ищут такого же животного, то есть абсолютно одинаковую карточку, либо вариант чуть посложнее: дети ищут маму и детёныша.

Когда дети находят свою пару, они знакомятся и после знакомства представляются всем остальным. Ребят, которые так познакомились, в дальнейшем можно посадить за одну парту.

«Внимание! Потерялся ребёнок!»



Все дети сидят в кругу. Педагог предлагает им внимательно осмотреть друг друга. Затем педагог объявляет «Внимание! Потерялся ребёнок!» и описывает внешность одного из детей, сидящих в кругу. Можно описать, во что одет ребёнок, причёску, цвет волос и глаз.

Задача детей в кругу – узнать, о ком идёт речь.

Когда пропавший найден, он встаёт и представляется.

«Вас к телефону»

Учащиеся вместе с педагогом становятся в круг. Педагог говорит: «Мне только что позвонили и спрашивали кое-кого. А кого, сейчас мы постараемся узнать».



Затем педагог шепотом называет любое имя участнику слева. Это может быть имя как одного из присутствующих детей, так и любое другое. Задача

учащихся шепотом передать имя друг другу по кругу, пока оно вновь не дойдёт до педагога. Затем каждый, чьё имя назвали, выходит в круг и рассказывает о себе.

Если педагогом было названо имя, которого нет в группе, он говорит: «Значит звонящие нам люди ошиблись номером». Можно спросить у детей: «А есть ли у вас знакомые с таким именем? Слышали ли вы где-то это имя?»

«Именной мяч»

Дети стоят в кругу. Педагог бросает мяч любому из круга. Ребёнок, поймавший мяч, должен назвать своё имя и сказать, что ему нравится или что он любит. Например: «Меня зовут Оля, я люблю мандарины.

Далее мяч нужно бросить любому участнику.



Когда мяч побывает в руках каждого, можно немного усложнить задание: прежде, чем бросить мяч, ребёнок сначала называет имя того, кому он хочет бросить мяч, и только затем бросает.

Игры на знакомство для детей среднего возраста (8-12 лет) могут быть полезными в развитии навыков лидерства и командной работы, помогают детям научиться работать в группе, делиться идеями и принимать решения. Игры на знакомство также могут помочь ребятам развить навыки общения и улучшить их социальные навыки.

Рассмотрим несколько игр

«Полуимена»

Игра похожа на «Именной мяч». Дети стоят в кругу, им выдаётся мяч. Первый игрок бросает мяч любому человеку из круга и называет первые две буквы своего имени. Ребёнок, поймавший мяч, должен подобрать нужное продолжение для имени одноклассника. Если игрок не угадывает окончание, все остальные, стоящие в кругу, могут ему подсказывать. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы имена всех детей.

«Листопад»

Играющие стоят в кругу лицом внутрь. Водящий, находящийся в центре круга, поднимает вверх руку с вырезанным из бумаги листиком, назвав чье-нибудь имя, отпускает его. Задача того, кого назвали, добежать до листа и поймать его, пока тот не приземлился на пол. Если попытка не удалась, прежний водящий остается и пытается передать листик снова, но другому игроку, иначе водящим становится тот, кто ловит лист.

«Зоопарк»

Это своеобразная игра «Крокодил».



Каждый учащийся по очереди выходит в центр и изображает животное, которое начинается на ту же букву, что и его имя. Например, выходит Саша. Он может загадать слона или аллигатора (Александр).

Далее загадывает животное ребенок, который отгадал. Если угадавший участник уже представлялся, он может передать ход другому участнику.

«Алфавит»

Ведущий по очереди называет буквы алфавита. Участник, чье имя начинается с озвученной буквы, должен представиться, используя слова, которые начинаются только с той буквы алфавита, с которой начинается его имя. Например: «Ульяна: умная, умею улыбаться, ученица».

«Какофония»

Группа играющих сидит или стоит в кругу. Выбирается водящий, который выходит на середину круга. По его команде все дети говорят:

Коли вышел братец в круг,

Отвечай — как нас зовут!



Все хором называют свои имена. Задача водящего — правильно назвать хотя бы 5 имен и показать на ребят с этими именами. Если он все сделал правильно, то занимает место в кругу, а водящим выбирается другой игрок.

Еще одна интересная игра на знакомство во взаимодействии.

«Наш портрет»

Участники делятся на две команды, и за определенное время каждая сочиняет о себе историю, опирающуюся на реальные данные. Когда время на выполнение задания истекает, каждая команда представляет каждого участника и зачитывает свой рассказ.

Может получиться, например, так: «Нам 124 года. Дома у нас 4 собаки, 8 кошек и 1 черепаха. Трех наших мам зовут Иринами, в прошлом году по

русскому языку мы получили оценку 41, вчера мы съели 6 порций супа, 13 бутербродов и 21 конфету, но, к счастью, не лопнули...».

Для подростков (13-17 лет) игры на знакомство также могут быть полезными в развитии навыков общения и социальной адаптации. Они помогают ребятам научиться лучше понимать других людей, выражать свои мысли и чувства. Игры на знакомство также могут помочь подросткам развить навыки лидерства, командной работы, поискового поведения.

Примеры игр

«Ищу тебя»

Участникам игры-знакомства раздают бланки с заданием и ручки. Ребятам необходимо пообщаться с одноклассниками и как можно быстрее вписать имена людей, подходящих по заданным критериям, в таблицу.

№	Найдите того, у кого...	Имя, фамилия найденного участника
1	Рост больше, чем у Вас	
2	День рождения в тот же месяц, что у Вас	
3	Глаза того же цвета, что у Вас	
4	Отчество такое же, как у Вас	
5	Имя начинается на ту же букву, что у Вас	
6	Одинаковый с Вами стиль в одежде	
7	Волосы светлее, чем у Вас	
8	Любимое животное, как Ваше	

«Вопрос для всех»

Участник называет свое имя и возраст, а затем задает любой вопрос для всех. После этого каждый по очереди представляется и отвечает на заданный вопрос. После того как все ответили, следующий участник называет свое имя и задает свой вопрос для всех и так далее.

«Мой портрет»

Каждому учащемуся выдаётся лист А4 и ручка.

Задание заключается в следующем:

Необходимо нарисовать свой портрет, НО

- вместо глаз нужно нарисовать то, на что/кого ребенок любит смотреть,
- вместо носа то, чей запах или запах чего ему приятен,
- вместо ушей – то, что любит слушать,
- вместо рта – любимую еду.

После того как портреты нарисованы, каждый учащийся представляется и рассказывает о себе по портрету.

«Изысканное блюдо»

Материалы – листы А3, фломастеры, ручки.

Все участники делятся на 3-4 группы. Каждой группе предлагается придумать и нарисовать новое несуществующие блюдо, состав которого бы удовлетворял пожеланиям и соответствовал вкусам всех членов команды. После чего каждая команда представляет всех участников своей команды и презентует другим придуманное ими блюдо с его названием, составом и всем остальным.

Вот в такие интересные игры на знакомство можно играть с учащимися.

Периодически возникают ситуации, когда в группу приходят **новенькие дети**. В этом случае важно не игнорировать их, так как влиться в уже сформировавшийся коллектив и адаптироваться в нем не всегда просто.

Если новый учащийся приходит в группу детей 6-12 лет, можно сыграть в любую из ранее предложенных игр для детей соответствующего возраста.

Если это группа старшеклассников, я предлагаю 2 варианта игр.

«Интервью»

Каждый из «стареньких» учащихся должен задать «новенькому» один вопрос. Будет неплохо, если и «новенький» в ответ задаст каждому свой вопрос!

И вторая игра **«Интуиция»**

Учащиеся смотрят на «новенького» и стараются угадать факты о нем в форме вопросов или утверждений. «Новенький» говорит им, что они угадали, а что – нет. Например:

– Я думаю, что тебе 15 лет!

– Да, это правда.

– Мне кажется, ты увлекаешься футболом!

– Нет, я занимаюсь карате!

И так далее.

В Малой академии есть кружки, занятия в которых проводятся **дистанционно**. В кружках занимаются дети 12-17 лет.

Для них также можно проводить игры на знакомство.

«Правда-ложь»

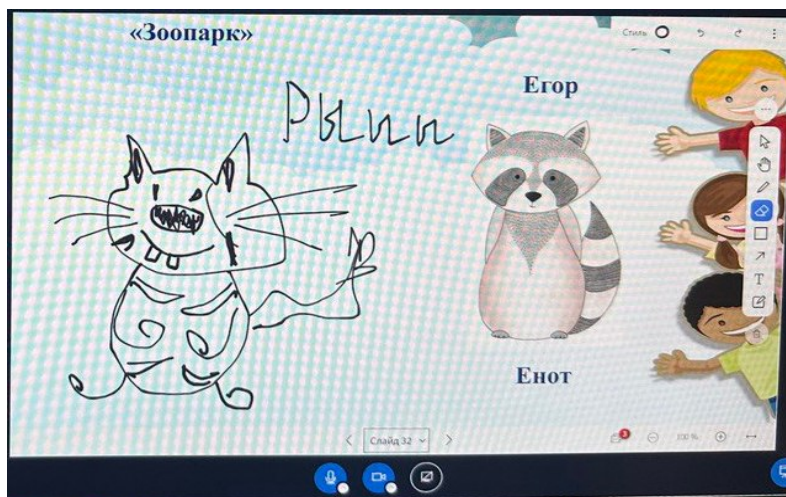
Игра заключается в следующем:

Каждый участник должен представиться, а затем привести три факта, два из которых — правда и один — ложь. Остальные участники должны отличить одно от другого.

«Зоопарк»

Игра похожа на игру для детей среднего возраста.

Но если ребята, которые очно посещают занятия, могут изобразить загаданное животное, то у детей, занимающихся дистанционно, такой возможности нет. Поэтому с ними можно порисовать.



Каждому учащемуся необходимо нарисовать животное, название которого начинается на ту же букву, что и имя участника.

Например: Егор – енот,
Татьяна – тигр.

Играйте с учащимися в игры на знакомство! Ведь они помогают познакомиться, запомнить имена и некоторые качества, особенности других людей, позволяют снять психологическое напряжение и сократить дистанцию между участниками игр, а также развивать социальные и коммуникативные навыки учащихся.

ПУТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ МОТИВАЦИИ УЧАЩИХСЯ ЧЕРЕЗ ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ

Образовательная мотивация — важный элемент учебного процесса. Это то, что побуждает ребёнка к действию, вызывает у него интерес к учёбе. Успех обучения зависит от того, насколько учащийся мотивирован.

Для достижения образовательных целей необходимо использовать различные методы и приёмы. Один из них — игровые технологии, которые обязательно должны быть в учебно-методическом комплексе каждого педагога.

Игра — это вид деятельности, который позволяет обучающимся проявить себя, раскрыть свой творческий потенциал, реализовать свои возможности. Кроме того, игра способствует развитию коммуникативных умений и навыков, а также формированию умения работать в коллективе.

Игровые технологии помогают сделать процесс обучения увлекательным и интересным, а также способствуют развитию логического мышления, памяти и внимания.

Они помогают повысить мотивацию учащихся, развивают их творческие способности и улучшают качество освоения материала

Существует несколько путей образовательной мотивации через игровые задания:

1. Создание игровой ситуации. Например, можно предложить детям выполнить задание на время или придумать свою собственную игру.
2. Использование различных форм игр: ролевые, деловые, интеллектуальные, интерактивные, дидактические. Это позволяет разнообразить учебный процесс и сделать его более интересным.
3. Включение элементов соревнования в игровую деятельность.

Например, можно провести викторину или конкурс на лучшую работу.

В организации воспитательного процесса игровые технологии также занимают одно из ведущих мест.

Педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Игровые технологии имеют различную направленность:

- 1) дидактическую - формирование определённых умений и навыков, необходимых в практической деятельности;
- 2) воспитывающую - воспитание самостоятельности, формирование определённых позиций, сотрудничества, коммуникабельности;
- 3) развивающую - развитие внимания, речи, мышления, рефлексии, мотивации учебной деятельности;
- 4) социализирующую - приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды, саморегуляция.

Разберем подробнее разные виды игр, которые можно использовать на разных кружках.

Дидактические игры

На занятиях часто применяются дидактические игры. Особенности их использования состоят в том, что игру вводят в определенную часть занятия в соответствии с его задачами. В учебную деятельность вводится элемент состязания, а успешность выполнения задания связывается с игровым результатом.

Дидактические игры развивают сообразительность, логику, пространственное воображение, математические, конструкторские и прочие способности, столь необходимые для творчества. К ним относятся:

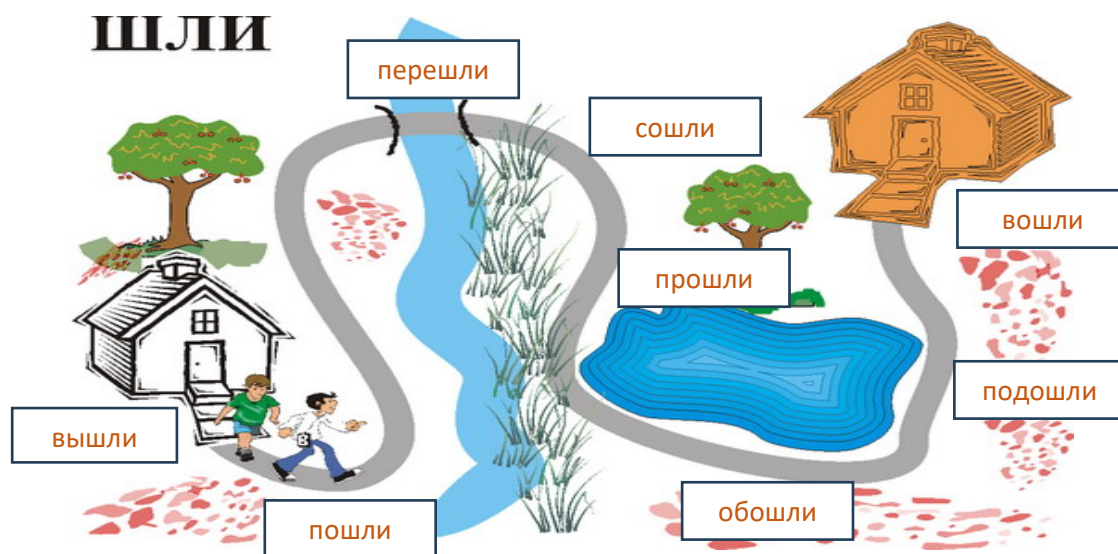
1. Игры-упражнения. Они способствуют познавательным способностям учащихся, закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях, а педагогу выявить уровень остаточных знаний детей по определенной теме программы. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины, сканворды, брейкворды.

Например, при закреплении орфограммы «Безударные гласные» можно провести игру «Грамматическая арифметика».

1. ДО + участок земли, засаженный фруктовыми деревьями + А =
ДОСАДА
2. Кабан – ан + лук = ? **КАБЛУК**
3. Часть –Ь + ушко – О + А = ? **ЧАСТУШКА**
4. ДО + зарытые в землю ценности =? **ДОКЛАД**
5. КАР + знак препинания = ? **КАРТОЧКА**

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. (Заочная экскурсия, квест, игра по станциям).

Например, заочная экскурсия по селу «Приставкино» при изучении приставок: нужно провести друзей от одного дома до другого, добавляя разные приставки к глаголу шли. А еще внимание детей привлекает сам глагол шли. Оказывается, в русском языке есть слова, корень которых состоит из одной буквы. Ну чем вам не тема для исследовательской работы!



3. Сюжетные (ролевые) игры. Действия инсценируются в задуманных условиях, обучающиеся играют определенные роли. Такие игры носят и профориентационный характер. 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». Например, при изучении той или иной

темы учащимся предлагается представить себя работниками той или иной профессии: учителем, ученым, экскурсоводом, моряком и т.д. Игровая ситуация может разыгрываться в вымышленном пространстве: сказочный лес, незнакомый район города, чужая планета и т.д. Ребятам предлагается раскрыть тайну, сделать открытие.... Например, в конце изучения раздела «Фонетика» ребятам предлагается представить себя путешественниками и выполнить задания, находящиеся в разных локациях острова в океане.



4. **Тренинговые игры** помогают отработать определенный учебный навык.

Они направлены на решение нескольких задач:

- способствуют знакомству и сплочению детей в коллективе;
- создают адекватный эмоциональный фон общения, доверительность и доброжелательность в отношениях;

- развивает важные качества личности детей – умение понять состояние другого, самому выразить ту или иную эмоцию; наблюдательность, внимание, воображение, интуицию.

Например, при изучении состава слова для отработки навыка можно предложить детям разгадать шарады.

Корень мой находится в цене.

В опилках ты найди приставку мне.

Суффикс мой в тетрадке вы встречали.

Вся же – в дневнике я и в журнале.

ОЦЕНКА

Вы рыбного супа название возьмите.

Букву «М» к началу присоедините.

Тут же всем и каждому знакомое

Явится в ответе насекомое.

МУХА

5. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Дети соревнуются, разделившись на команды. В ходе таких игр проявляются знания, умения и навыки.

Разрабатывая игры, необходимо постараться привлечь обучающихся в процесс подготовительной игры, это их вдохновляет, способствуют проявлению новых выдумок детей. В игру-соревнование можно превратить любую из вышеназванных игр.

На разных этапах занятия можно использовать различные игровые технологии.

На этапе **актуализации знаний**, когда ребятам предлагается вспомнить материал предыдущего занятия, целесообразно использовать такой прием, как синквейн (пятистрочная стихотворная форма, возникшая в США в начале XX века под влиянием японской поэзии), воспользовавшись схемой:

Синквейн

1. Слово

2. 2 прилагательных

3. 3 глагола

4. Фраза из 4-5 слов

5. Синоним (ассоциации)

Но если вы видите, что ребята не очень настроены на работу, то можно выбрать любое другое слово, чтобы их заинтересовать (например «улыбка»).

УЛЫБКА

Лучезарная, милая

Вдохновляет, окрыляет, успокаивает

От улыбки хмурый день светлей

Добро (радость, свет)

Иногда синквейны у ребят получаются оригинальнее, чем у педагога.

Также можно использовать игры со словами: анаграммы или метаграммы.

Анаграммой называют литературный прием, который предполагает составление из букв одного слова другое. Нужно отгадать слова и найти лишнее по лексическому значению слово.

1. СМОЛА - МАСЛО

2. КУМА – МУКА

3. ШПАЛА - ЛАПША

4. УКЛОН – КУЛОН или КЛОУН

Метаграмма — это загадка, по условиям которой из предложенного слова путем замены одной буквы на другую получается новое слово. Нужно найти лишнее слово из отгаданных при изучении темы звуки

С «Б» смертельной я бываю,

С «М» меха я пожираю,

С «Р» актеру я нужна,

С «С» для повара важна.

Боль, моль, роль, соль. Соль – лишнее, т.к. там есть глухой звук с.

На этапе изучения нового материала при знакомстве с темой «Фразеологизмы» можно предложить учащимся картинки, к которым нужно подобрать устойчивые выражения и объяснить их значение.

	
Буря в стакане воды – шум по незначительному поводу, не достойному внимания	Бросить перчатку - вызвать кого-нибудь на спор, соревнование
	
Волк в овечьей шкуре - злой человек, прикидывающийся добрым	Блоху подковать - искусно выполнить самую тонкую работу

В конце занятия ребятам нравится разгадывать ребусы, в которых можно загадать те понятия, которые встречаются при изучении темы. Например, можно спрятать пословицу, которая может пригодиться как обучающимся, так и педагогам.



Под лежащий камень вода не течет

(жало, кий, рама, пенёк, ведро, аист, невод, тень, счёты)

Игры можно использовать на разных этапах занятия: на этапе актуализации знаний, при изучении нового материала, закреплении изученных знаний. А вот на занятии обобщения изученного материала можно целое занятие провести в игровой форме: для детей это станет увлекательным мероприятием, а педагог получит возможность проследить уровень усвоения детьми изученного блока программы.

Таким образом, использование игровых заданий на занятиях является эффективным способом повышения образовательной мотивации.

Как сказал Константин Дмитриевич Ушинский «Для ребенка игра — действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, что его окружает».

ИГРОВОЙ КВЕСТ КАК ЭФФЕКТИВНАЯ СОВРЕМЕННАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Игра – самый лучший способ усвоения информации, особенно для ребенка, который всю жизнь и все социальные навыки воспринимает через призму игры. Игра в дидактическом процессе диктуется необходимостью повышения познавательной активности учащихся, стимулирования их интереса к изучаемым предметам. Включение в учебный процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрой, незаметно для себя приобретают определенные знания, умения и навыки. Как показывает практика, и дети, и взрослые охотно и с удовольствием играют в различные игры. Это делает жизнь более интересной и насыщенной.

В Юношеской астрономической обсерватории в течение многих лет руководителями кружков разрабатывались и активно использовались на занятиях разного рода игры. Например, на основе хорошо известных игр «Кубики» и «Домино» составлены игры астрономической тематики.



Одной из применяемых игр является квест.

Эта форма вначале использовалась педагогами обсерватории для проведения в кружках итоговых занятий, аттестационных мероприятий. Такая форма позволяет охватить сразу весь состав группы. Со временем такая форма игры стала использоваться для проведения межкружковых игр. И вот уже около 10 лет квест под названием «Космический марафон» охватывает практически всех учащихся обсерватории, их родителей, а иногда даже и гостей, заглянувших на «огонёк». Это самое ожидаемое и любимое мероприятие учащихся и педагогов обсерватории. Такие мероприятия позволяют реализовать самые разные формы и методы работы с учащимися, различные педагогические технологии.



**Мальчишки и девчонки,
а также их родители!**

**Юношеская астрономическая обсерватория ГБОУ ДО РК
«МАН «Искатель» приглашает принять участие в |**

**КОСМИЧЕСКОМ МАРАФОНЕ
«К ЗВЁЗДАМ!»
И КОСМИЧЕСКОЙ ЯРМАРКЕ**

+7 апреля с 10.00 до 13.00

**Наш адрес: г. Симферополь, площадь Куйбышева, Детский
парк, тел. 25-25-58, +7(978)7828913**

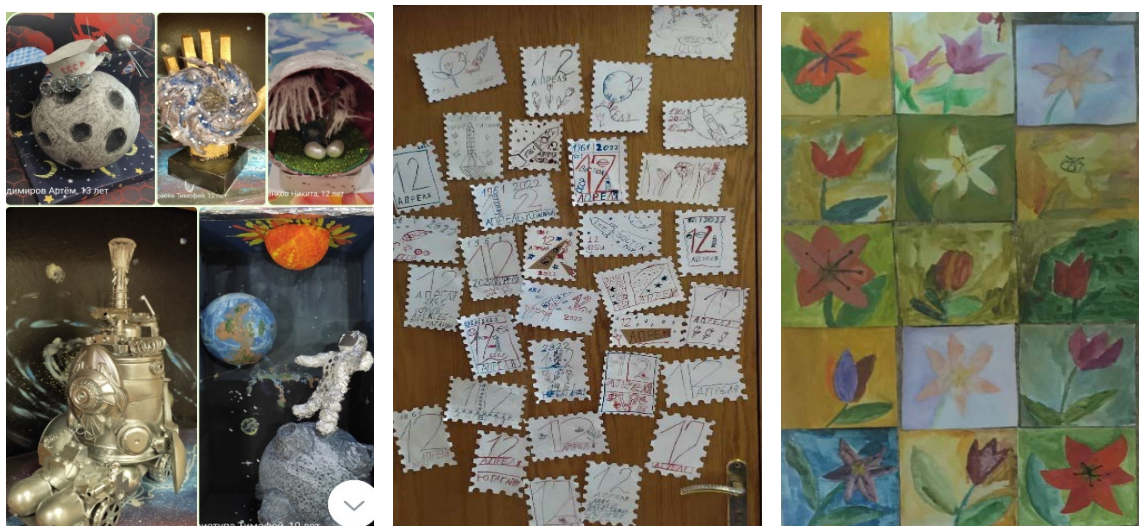
Мероприятие проводится в рамках Недели космоса, приуроченной к дате первого полета человека в космос 12 апреля 1961 года, и рассматривать его нужно именно в таком контексте.



Как правило, Неделя космоса имеет единую тематику. Разрабатывается она коллективом педагогов обсерватории и приурочена к памятным датам. Например: 2022 год – «История межпланетных путешествий» (45-летие запуска космических зондов «Вояджер-1» и «Вояджер-2»; в рамках темы «История межпланетных путешествий» реализованы проекты, связанные с изучением космического пространства), 2024 год – «Дом на орбите» (в рамках этой темы был выполнен проект «Международная космическая станция»).

2023 год – «Женские имена в Космосе» (к 60-летию полета Валентины Терешковой). В этом же году мы праздновали 75-летие Симферопольского общества любителей астрономии (СОЛА). В честь этого события проходил конкурс эскизов эмблем.

В период Недели космоса проходят выставки поделок и рисунков космической тематики. Здесь можно увидеть проекты кружка изобразительного искусства: «Марки к 12 апреля» и «Звезды Байконура» (так называют тюльпаны, которые расцветают на территории космодрома).



Также в рамках Недели космоса реализуется образовательный контент.

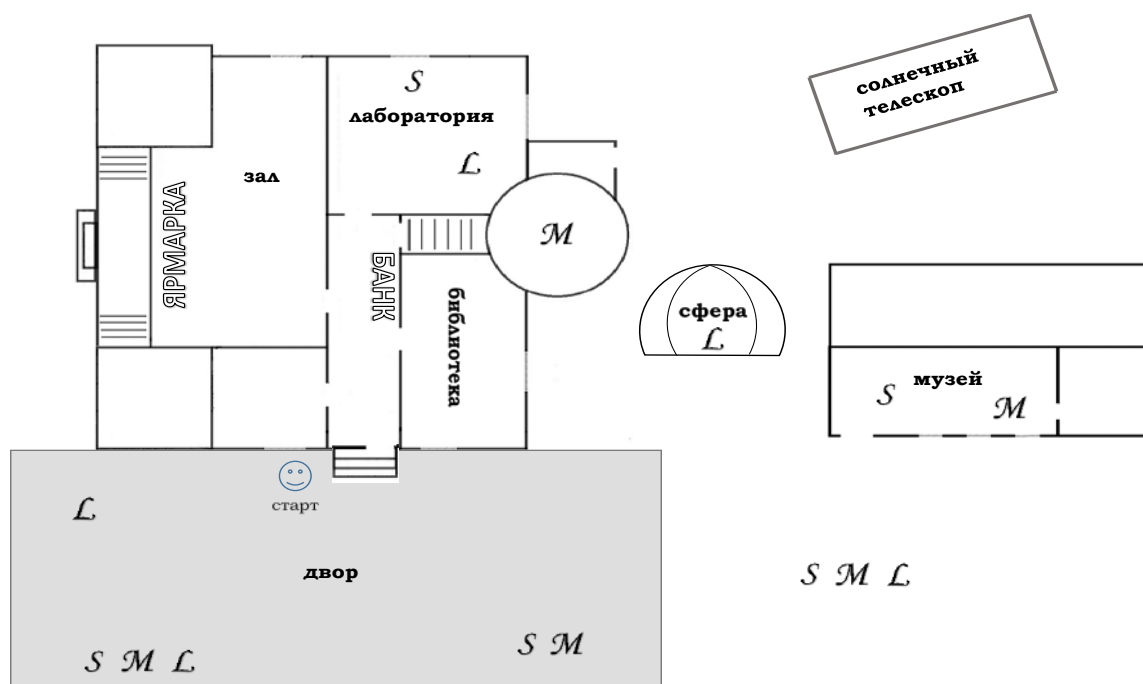
Это тематические выставки, на которых представлены книги, журналы, пластинки периода 1961 года, освещающие полет человека в космос, лекции педагогов и приглашенных ученых, конференции.



Подготовка к «Космическому марафону» начинается задолго до Дня космонавтики. Вначале разрабатывается маршрут и тематика космических станций, на которых выполняются разнообразные задания, подобранные в соответствии с возрастом участников.

Составляется карта с указанием места расположения станций на территории обсерватории.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ СТАНЦИЙ ПО КАБИНЕТАМ						
1-3 класс	S	КОСМОС в 3D	МАГНИТНАЯ МОЗАИКА	СОКРОВИЩА ЗВЁЗДНОГО НЕБА	АЛЛЕЯ КОСМОНАВТОВ	МАСТЕРСКАЯ САМОДЕЛКИНА (оригами)
4-5 класс	M	КОСМИЧЕСКАЯ ФИЛАТЕЛИЯ	MAGIK STAR	СОКРОВИЩА ЗВЁЗДНОГО НЕБА	ИСТОРИЯ КОСМОНАВТИКИ	МАСТЕРСКАЯ САМОДЕЛКИНА (оригами)
6-7 класс	L	КОСМИЧЕСКАЯ ФИЛАТЕЛИЯ	MAGIK STAR	СОКРОВИЩА ЗВЁЗДНОГО НЕБА	ИСТОРИЯ МЕЖПЛАНЕТНЫХ ПУТЕШЕСТВИЙ (кроссворд)	МАСТЕРСКАЯ САМОДЕЛКИНА (Земля)



На каждом этапе подготовки и проведения марафона участвуют учащиеся старшего и среднего возраста. Они принимают участие как в разработке заданий, так и в их реализации на определенной станции. На данном этапе в работе с детьми можно отметить использование проблемного и поискового методов: педагоги ставят проблему, учащиеся самостоятельно находят необходимую информацию, составляют задания, оформляют их для реализации на станциях. Учащиеся проявляют себя и как организаторы, и как режиссеры, и как ведущие. Педагоги только направляют их деятельность и контролируют достоверность информации. Такая деятельность учащихся раскрывает их познавательные способности, умственную активность, расширяет кругозор и усиливает интерес к предмету. Все это повышает самооценку ребенка, а значит создает условия для того, чтобы он рос успешным и не воспринимал процесс обучения как негативную часть своей жизни.



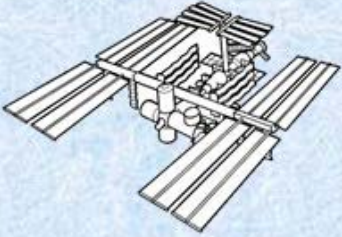
Также здесь применим метод наставничества «дети-детям». Такой метод применяется не только на мероприятиях обсерватории, но и на занятиях в группах: старшие учащиеся, которые уже получили некоторый объем знаний, читают лекции, принимают зачеты, привлекаются как рецензенты и кураторы научно-исследовательских работ.

И вот наступает самый волнительный день – день марафона.

На старте каждый участник получает маршрутный лист, находит станции, которые соответствуют его возрасту (по карте или путем хаотичного перемещения от станции к станции) и в любом порядке выполняет задания. За каждое выполненное задание можно получить максимально 5 баллов. Ответственный за работу на станции делает отметку в маршрутном листе о количестве заработанных баллов.



Неделя космоса
8 – 14 апреля 2024
«Дом на орбите»



Маршрутный лист

Участник М Класс 4 5

Станции квеста	Баллы
1. Эксперимент в космосе	
2. Космос в 3D	
3. Сокровища звёздного неба	
4. Космическая зарядка	
5. Мастерская самоделкина	

1 балл = 1 орбитон, максимум по каждому заданию – 5 баллов
 Выдано _____ орбитонов.

(печать банка)

Сложно рассказать о каждом задании, так как за 10 лет собран огромный банк, который регулярно пополняется и впоследствии используется на занятиях кружков. Отметим некоторые направления.

Интеллектуальные задания: подписать фамилии и имена космонавтов под фотографиями, решить кроссворд и др.



Интеллектуальные задания: разложить карточки с научными открытиями в соответствии с фотографиями ученых, на стереоизображении узнать поверхность планеты.



Интеллектуальные задания: из звёзд сложить по памяти конфигурацию созвездия, расположить в порядке удаления от Солнца планеты.

Спортивные задания: предотвращение астероидной или кометной опасности (забросить как можно больше «астероидов» или «комет» в ловушки), выполнение за инструктором комплекса упражнений будущего космонавта.



Творческие задания: в «Мастерской Самоделкина» изготавливаются различные космические композиции с использованием техник оригами, аппликации, собираются динамические игрушки. При желании участник может забрать своё творение.



Заработанные баллы обмениваются в Банке на Космические деньги – «орбитоны». 1 балл соответствует 1 «орбитону».

Здесь также присутствует образовательный момент – каждый пришедший в банк должен посчитать свои баллы сам, пересчитать полученные деньги (вдруг банкир ошибся).



И как отдельный вид искусства – Ярмарка, на которой участники тратят заработанные «орбитоны».

Эту часть игры можно рассматривать как модель подготовки к дальнейшей самостоятельной жизни: принятие взвешенных решений, элемент социализации (задать вопрос, договориться о скидках), развитие внимательности (пересчитать деньги, проверить правильность сдачи), для многих – первые в жизни товарно-денежные отношения. На Ярмарке на каждом этапе наблюдаем ситуацию выбора: нужно осмотреть все разнообразие и выбрать то, что понравилось (и зачастую это самый сложный этап во всей игре); можно поделиться «орбитонами» с другом или сохранить их до следующего года, чтобы собрать большую сумму и купить что-то значительное.



Ярмарка собирается силами педагогов, учащихся и родителей. Каждый год предметы для ярмарки – это неожиданность для всех. Вот лишь некоторые

предметы: значки, фотографии, наклейки, магниты космической и другой тематики, книги как новые, так и уже прочитанные, но в отличном состоянии, игрушки, конструкторы, бижутерия, разного рода изделия, сделанные как учащимися, так и педагогами. Самая любимые товары Ярмарки – это сладости, приготовленные своими руками (космические пирожные, леденцы в виде планет Солнечной системы, печенье в форме космических объектов и др.).

Примеры заданий для участников уровня S.

(дошкольники 6 лет, учащиеся 1, 2 класса)

Разгадать ребус. (Ответ: Дракон)



Ответить на вопросы:

1. В честь кого названа планета Венера? (Ответ: в честь древнеримской богини любви и красоты)
2. Как называется звезда Северного полушария, указывающая путь путешественникам? (Ответ: Полярная)
3. На поверхности какого небесного тела встречаются такие названия: море Спокойствия, океан Бурь, болото Сна? (Ответ: Луна)
4. Чем отличается метеор от метеорита? (Ответ: метеорит – тело космического происхождения, упавшее на поверхность планеты или её спутника; метеор – это атмосферное явление, возникающее при сгорании в атмосфере метеорных тел (например, осколков комет, астероидов или же мусора).
5. Что представляет собой Солнце? (Ответ: Звезда)

Подводя итог вышесказанному, хочу отметить некоторые моменты.

Что приобретают учащиеся в результате участия в «Космическом марафоне»?

- Положительный эмоциональный заряд.
- Новые знания и умения.
- Знакомства с учащимися других кружков.
- Коммуникативные навыки.
- Более высокий уровень ответственности (у организаторов, ведущих и их помощников).

И несмотря на то, что во время подготовки к «Космическому марафону» и в период проведения Недели космоса график работы педагогов очень насыщенный, все равно это самое интересное и любимое мероприятие. Педагоги играют вместе с детьми, а значит тоже заряжаются энергией и положительными эмоциями. Эти эмоции передаются всем окружающим: как взрослым, так и детям.



Многим гостям, которые посетили квест впервые, хочется вернуться еще раз, а иногда они принимают решение заниматься в кружках обсерватории в следующем учебном году.

Таким образом, проведение занятий и мероприятий в форме квеста можно использовать в качестве образовательной технологии применительно к любому предмету и возрасту учащихся. Гибкость правил даёт большой простор для фантазии как педагогов, так и их учащихся.

Если ты чего-нибудь хочешь, вся Вселенная будет способствовать тому, чтобы желание твое сбылось (Пауло Коэльо).



**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ИГРА «ГЕНИЙ – Я»
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ:
ЦЕННОСТНО-ЦЕЛЕВОЙ, МОТИВАЦИОННЫЙ
И ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ АСПЕКТЫ**



В различных типах образовательных учреждений все чаще получают распространение собственные (авторские) подходы к организации учебно-воспитательного процесса, в том числе основанные на применении игры.

Игровая деятельность, наряду с трудовой, коммуникативной, познавательной, имеет немаловажное значение в формировании и всестороннем развитии личности обучающегося, позволяя ему актуализировать, концентрировать и моделировать определенного типа поведение и деятельность, усваивать социальные нормы и ценности, культивируемые современным обществом.

В игре обучающийся приобретает первый опыт социальных взаимоотношений, основные навыки общения, качества, необходимые для установления контакта со сверстниками.



Являясь одной из приоритетных форм организации социокультурной досуговой деятельности, интеллектуальные игры все чаще входят в непосредственную практику работы школ, вузов, учреждений культуры, учреждений дополнительного образования, что свидетельствует в том числе и о том, что интеллектуальное развитие подростков и молодежи, воспитание у них культурных и нравственных ценностей являются одной из стратегических образовательных задач нашего времени.

Интеллектуальную игру мы будем понимать, как индивидуально-личностное или (чаще) совместное (командное) решение задач, требующих продуктивного мышления в условиях хронометрированного временного пространства и состязания.



Одной из игровых форм, которые реализуются в Малой академии наук «Искатель» в рамках плана воспитательной работы, является интеллектуальная игра «Гений Я».

Данное мероприятие проводится в учреждении более 8 лет. Цель игры - создание единого интеллектуального пространства, позволяющего популяризировать формы детского и молодёжного интеллектуального досуга, выявлять интеллектуальных лидеров.

Мотивационные основания и ценностно-целевые ориентиры участия обучающихся МАН в интеллектуальной игре «Гений Я» представляют собой интегративную, согласованную и



взаимодополняющую структуру, включающую в себя потребности, интересы, идеалы, стремления, установки, эмоции, нормы и собственно мотивы и цели. Мотивационными основаниями участия детей в игре является выход за рамки обыденной, повседневной жизни, поиск новых впечатлений, самопознание, самовыражение, самопроверка, самоопределение через приобретаемый опыт; межличностная и сетевая коммуникация; интерес и стремление к победе; соревновательность.

Ценностно-целевые ориентиры направлены на актуализацию, формирование и развитие позитивной социальной активности участников, на проверку уровня знаний.



Игра стоит по принципу всем известной игры «Что? Где? Когда?».

Мероприятие проводится по возрастным категориям: 3-4 класс, 5-6 класс, 7-8- класс, 9-10 класс.

Данная игра является командной, в каждой команде по 6 участников. До начала игры участники должны придумать название своей команды и выбрать капитана.

Необходимое оборудование: ноутбук или звуковое оборудование, столы, стулья (по количеству участников), игровое поле, волчок, перечень вопросов, необходимое музыкальное сопровождение (начало игры, сигнал «Минута пошла»).

Ход игры:

ведущий приглашает участников за игровой стол. После приветствия оглашаются правила игры. Перед игроками размещено игровое поле, которое разделено на 13 секторов – 12 вопросов + блиц-вопрос. Игроки вращают волчок, определяя номер вопроса. Как только номер определён, ведущий зачитывает вопрос для команды (или команд, если играет одновременно несколько команд).



На обсуждение ответа отводится 1 минута, по завершению которой участники дают ответ. Если ответ правильный - команда зарабатывает 1 балл. В случае, если «выпадает» блиц - вопрос, то в игре принимают участие только капитаны команд (остальные участники должны покинуть игровой стол). За 1 минуту капитан должен правильно ответить на 3 коротких вопроса. Правильные ответы принесут команде также 1 балл. В случае, если команда ответила на вопрос досрочно, ведущий фиксирует время и у команды будет возможность использовать дополнительную минуту при обсуждении другого вопроса. Игра продолжается до 6 очков (как только одна из команд набирает 6 очков, игра завершается).

По итогам всех игр определяются победители и призёры. Победители награждаются дипломами и сувенирными статуэтками, призёры – дипломами. Остальные участники получают сертификаты.



Регулярное проведение игр подобной направленности не только дает участникам дополнительные знания, но и мотивирует к самостоятельному их поиску; развивает логическое мышление, сообразительность, коммуникабельность; обогащает опыт публичных выступлений, ведения дискуссии, стратегического и тактического поведения личности и команды в быстро меняющихся условиях игры.

Примеры вопросов:

- На Руси их называли по-разному: вязанки, плетенки, связни, рукавки. А как их сейчас называем мы? (Варежки)
- Какой дворянский титул в сказке Джанни Родари носили богатые землевладелицы сестры Вишни? (Графиня)
- Ганг, Уругвай. Тигр, Амур. Какую из этих рек индейцы Гуарами называли «рекой разноцветных птиц»? (Уругвай)
- В 1770 году Уильям Аддис просверлил в кусочке кости отверстия, через которые пропустил пучки щетины и закрепил их клеем. Это изобретение помогло ему обогатиться. Что он изобрел? (Зубную щетку)
- Чья нить помогла Тесею выйти из лабиринта Минотавра? (Ариадны)
- Какой великий русский композитор написал несколько балетов и стал новатором в области балетной музыки? (П.И.Чайковский)
- Из какого литературного произведения приведён отрывок: «Шкатулку вот дарил ей, когда еще женихом был. Большую шкатулку,

малахитову. Много в ней добренького, а таких камешков нету». (П. Бажов «Хозяйка Медной горы»)

- Один путешественник, который побывал в Древней Индии, рассказал о том, как индийцы выжимают сок из тростника и уваривают его на огне. Сок становится твердым и хрустит на зубах подобно соли. О чем идет речь? (Сахар)

- В 1714 году в Санкт-Петербург прибыло персидское посольство и привезло в подарок животное, которое шах Хуссейн послал русскому царю. Иногда этих животных водили по городу и показывали народу, при чем вожак не имел точного указания, по каким улицам вести, а шатался без определенного маршрута. Отсюда, очевидно, и пошло слово, которое означает «бродить без цели». Назовите это животное. (Слон)

- На языке коми: «син» — глаз; «лыс» — хвоя. Переведите на русский язык с языка коми слово «синлыс». (Ресницы)

- Как известно, в греческой мифологии Харон — перевозчик душ умерших через реку Стикс в подземное царство мертвых. А кто является проводником в подземный мир в славянской мифологии? (Баба-Яга).



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Значимость игровых педагогических технологий невозможно преувеличить. Их неповторимость, результативность состоит в том, что, представляя своеобразный досуг, отдых, они реализуют образовательные, воспитательные, практические и творческие задачи, поставленные педагогом.

Игровые технологии помогают детям осваивать новые знания и навыки, развивать логическое мышление, воображение, память, внимание, речь и другие важные качества. Кроме того, они дают возможность проявить свои творческие способности, научиться работать в коллективе, принимать решения и нести ответственность за результат. Игра позволяет снять напряжение, раскрепостить ребёнка и дать ему возможность проявить себя.

Включение в занятие именно игровых технологий делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у учащихся бодрое рабочее настроение, облегчает преодоление трудностей в освоении учебного материала, вовлекая в деятельность учащихся с разным темпом работы и уровнем владения материалом.

Игра гарантирует позитивное эмоциональное состояние, повышает работоспособность, снимает усталость и увеличивает мотивацию к обучению.

Таким образом, мы считаем игровые технологии довольно эффективным средством для обучения и советуем применять их в вашей работе!