

Добрый день ребята!

Продолжаем нашу тему «Игровые технологии в работе волонтера».

Игровые технологии

- **Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.**

Игровая деятельность выполняет функции:

- **развлекательную** (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес)
- **коммуникативную**: освоение диалектики общения
- **самореализации**
- **игротерапевтическую**: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности
- **диагностическую**: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры
- функцию **коррекции**: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей
- **межнациональной коммуникации**: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей
- **социализации**: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития

Содержание игровых технологий.

Если мы примем словарное определение понятия «содержание» (это то, что заполняет нечто), мы легко ответим на вопрос о содержании игровых методик.

В большинстве своем разработкой игровых методик занимается педагог, использующий игру как средство воспитания детей, поэтому содержание таких методик есть не что иное, как то, что составляет содержание воспитательного процесса.

Содержанием игры выступают:

- ценностные отношения участников к миру (они проживаются);
- умения участников взаимодействовать с миром (они вырабатываются);
- знания участников о мире (они приобретаются).

Знания, умения, отношения составляют основное содержание воспитательного процесса, главным из которых являются ценностные отношения, те отношения к наивысшим ценностям жизни, присутствие которых в жизни гарантирует как саму жизнь, так и достойное её протекание. Знания мира и умения взаимодействовать с миром выступают как средство формирования ценностного отношения к миру. Это отношение, проживается участником игры, осмысливается и проецируется в сознании каждого участника игры в форме адекватного способа жизни.

Рефлексия, завершающая групповые занятия, подтверждает сказанное. Участники обычно говорят: «Мне было интересно и хорошо... Я понял, что... Теперь я постараюсь...»

В процессе игровых действий ведущий расставляет акценты именно на проявляемых и проживаемых отношениях к конкретным персонажам игры, событию. Важно провести игрока к восхождению ценности: путем абстрагирования обнаружить за конкретным предметом некую ценность жизни, будь это красота, добро, общество, труд, познание, свобода или сама жизнь во всех её проявлениях. Недопустима подмена ценностей. Участники в подражание взрослой циничности часто воспроизводят грубые шутки в адрес таких ценностей, как «счастье», «совесть», «познание», «общество», «свобода», «труд» и других. Если такое происходит, ведущий мягко переакцентирует смысловое содержание, например, скажет: «Иногда действительно людям кажется, но потом они начинают понимать» или: «К сожалению, и такая точка зрения присутствует в нашей жизни, но мы же понимаем, что важно для каждого из нас».

Современные образовательные технологии

Игровые технологии

- **Этап подготовки-**
1. Разработка игры: разработка сценария, план деловой игры, общее описание игры, содержание инструктажа, подготовка материального обеспечения.
- **Ввод в игру:**
* постановка проблем, целей,
* регламент, правила,
* распределение ролей,
* формирование групп,
* консультации.
- **Этап проведения:**
1. Групповая работа над заданием- работа с источниками, тренинг, мозговой штурм.
2. Межгрупповая дискуссия- выступления групп, защита результатов, работа экспертов.
- **Этап анализа и обобщения:**
* вывод из игры,
* анализ, рефлексия,
* оценка и самооценка работы,
* выводы и обобщения,
* рекомендации.

