

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Детская школа искусств»
Краснокамского муниципального района

**«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО
ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ
ПОДРОСТКОВ В ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПЕДАГОГА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»**

Методическое сообщение

Автор статьи:

Колоколова Ольга Афанасьевна

Преподаватель МАУ ДО «ДШИ»

Январь, 2022

г. Краснокамск

«Игровые технологии как средство формирования коммуникативных навыков подростков в воспитательной деятельности педагога дополнительного образования»

Современный мир заставляет нас всех постоянно двигаться в поиске новых знаний, от этого движения взрослые и дети перегружены огромным количеством информации. Обучаясь в двух школах, общеобразовательной и дополнительной, дети зачастую не имеют возможности отдохнуть и получить необходимое им общение со сверстниками.

Задачу по восполнению недостающего общения должна выполнять школа дополнительного образования. Приходя в учреждение дополнительного образования, ученики часто стесняются своих одноклассников, на помощь в таком случае приходят игровые технологии, способные раскрепостить детей и повысить их коммуникативные навыки. За время игры обучающиеся получают огромный опыт, который могут применить в дальнейшем в реальной жизни.

Игра, по мнению К. Гросса, это способность приспособления к будущим условиям борьбы за существование. Игра – это искусственно созданная жизненная ситуация с проблемой. В процессе игры мы должны найти пути решения этой проблемы, проигрывая разные варианты.

Разработкой теории игры и игровых технологий занимались Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев и др. В педагогической практике игра рассматривается как способ организации воспитания, обучения и передачи опыта, культуры.

Понятие «Игровые технологии» включает в себя много приемов организации педагогического процесса, в представленного в разных педагогических играх.

Педагогическая игра всегда имеет точную поставленную цель, она должна соответствовать результатам и иметь учебно-познавательную направленность.

При применении игровых технологий на практике мной было отмечено следующее:

- Обучающиеся стали лучше фантазировать. На предметах рисования и композиции детям удастся придумать целый рассказ по одной картинке. Это позволяет придумывать интересные сюжеты для своих композиций и даже создавать серию работ, связывая их в один рассказ.
- Они могут контролировать свои эмоции. При применении игровых технологий раз за разом стрессовые состояния детей стали сходить на нет, а если и происходит ситуация, в которой ребенок чувствует злость или обиду (чаще из-за неудачного рисунка или эскиза), он реагирует спокойно, придумывая, что означает клякса на его рисунке и как это можно обыграть.
- Появилась возможность самоопределения. Нет желания смотреть и повторять рисунок соседа. Понимание и принятие своей уникальности тоже можно прививать через игровые технологии, создавая ситуации, в которых очень часто будет употребляться фраза «так можешь только ты» или «вот это тебе по силам».
- Воодушевление и развитие способностей. Зная, что на уроке будет интересно и весело, ребенок с радостью идет на занятие. Его мозг готов отключиться от заданных домой уроков и включиться в мир фантазий, перенестись в путешествие по созданной им картине или начать фантазировать по поводу того, кому могли бы принадлежать предметы из натюрморта и т.д.

Виды используемых педагогических игр в практике педагога дополнительного образования и классного руководителя:

Игра-упражнение. Создание рисованного ребуса, графической задачи, составление определенного рисунка из геометрических тел и т.д.

Игра-путешествие. Самая любимая игра моих учеников. В путешествие можно отправиться куда угодно и когда угодно, главное для педагога правильно давать ребенку ориентиры. Например, если ребенок хочет рисовать комнату, но нарисовал только окно и пол, а дальше мучается домыслами, чего же не хватает, можно предложить поиграть в путешествие и отправиться к герою в гости, а уже там развивать наблюдательность.

Ролевые игры (сюжетные) – подходят для детей младшего школьного и дошкольного возраста. Игры по ролям часто применяются в моей практике на предметах «лепки» и «прикладного творчества». Дети очень охотно показывают сказки с только что выполненными куколками или другими героями, они создают декорации, а иногда переодеваются и сами, чтобы быть похожими на своих героев.

Игры-соревнования. Стимулируют активность и скорость в работе. Часто такая игра может возникнуть сама среди детей, ее можно поддержать и развивать в соответствии с поставленной педагогической целью.

Важной задачей, поставленной перед преподавателем в дополнительном образовании, является мотивация к изучению предмета, а также к развитию кругозора, культурного эстетического вкуса ребенка.

Приведу примеры игр для внеурочной работы. Эти игры развивают знакомят с правилами этикета, развивают культуру, кругозор, и конечно коммуникативные навыки общения как со сверстниками, так и со взрослыми.

Игра «Тайный Санта». Принцип игры прост: нужно приготовить небольшой подарок и прийти с ним на мероприятие. В ходе игры ведущий (педагог, классный руководитель) проводит жеребьевку со всеми присутствующими детьми. Каждый участник получает своего подопечного, которому будет дарить подарок. Дальше ведущий объясняет правила вручения подарка. Дети в ходе игры должны научиться поздравлять, дарить и получать обратную реакцию от подопечного, так развивается навык общения.

Игра «создаем атмосферу». Правила принести по одному атрибуту на мероприятие и дальше название мероприятия. Из всего что принесли дети им будет необходимо создать ту или иную композицию настроения. В ходе решения задачи дети учатся высказывать свои мысли, предлагают идеи, создают и конструируют, идет активная работа по созданию общей атмосферы.

Играть с детьми интересно. Подростки верят в то, что видят, но еще больше они верят в то, чего они не видят.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Батраева, О. М. Игровые технологии как средство активизации учебного процесса при формировании коммуникативной и социокультурной компетенций — Санкт-Петербург : Реноме, 2012. — С. 311-314. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/21/1874>
2. Жарков А.Д. Теория и технология культурно-досуговой деятельности: Учебник для студентов вузов культуры и искусств. - М.: Издательский Дом МГУКИ, 2007. - 480 с
3. Исаева, И.Ю. Досуговая педагогика: [учебное пособие] / И.Ю. Исаева. —Москва : Флинта : НОУ ВПО «МПСИ», 2010. – 200 с.
4. Киселева Т.Г., Красильников Ю.Д., Основы социокультурной деятельности. М.: МГУК, 1995. - 133 с.
5. Кияткина Ю.А. Статья «Досуг как социокультурное явление». Крымский федеральный университет им. В.И. Вернадского. Опубликовано 26 апреля 2016 . URL: <https://novainfo.ru/article/5570> .
6. Кривко-Апинян Т. А. Мир игры. - М.: Эйдос, 1992. - 160 с.
7. Кузин В.С. Методика преподавания изобразительного искусства в 1-3 классах. Пособие для учителей. — 2-е изд. — М.: Просвещение, 1983. — 191 с.: ил. — (Библиотека учителя начальных классов).
8. Куштынова С.Н. Использование игровых технологий на занятиях по истории изобразительного искусства // Концепт. - 2015. - Спецвыпуск № 20. - ART 75323. - 0,5 п. л. - URL: <http://e-koncept.ru/2015/75323.htm>. - Гос. рег. Эл № ФС 77-49965. - ISSN 2304-120X.
9. Орлова С.А. Развитие коммуникативных умений школьников с помощью игровой технологии. 2020г. <https://infourok.ru/doklad-razvitie-kommunikativnyh-umenij-shkolnikov-s-pomoshyu-igrovoj-tehnologii-4936148.html>

10. Пидкасистый П. И., Хайдаров Ж. С. Технология игры в обучении и развитии: учеб. пособие. - М.: МПУ; Рос. пед. агентство, 1996. - 269 с
11. Эльконин Д. Б. Психология игры. - М., 1978.