

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
ТУАПСИНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА

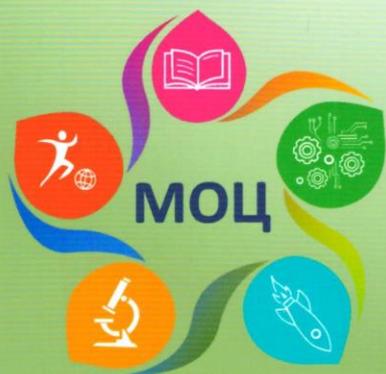


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА  
ПГТ. НОВОМИХАЙЛОВСКИЙ  
ТУАПСИНСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОКРУГ

ОБРАЗОВАНИЕ  
НАЦИОНАЛЬНЫЕ  
ПРОЕКТЫ  
РОССИИ

## «ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ С УЧАЩИМИСЯ 5-8 ЛЕТ»

Автор-разработчик: Мелконян Марина Карповна,  
педагог дополнительного образования



## СОДЕРЖАНИЕ

1.	Определение понятия «педагогическая технология» в современном образовании.	4
2.	Сущность понятия «игровые технологии».	4
2.1	Концептуальные основы игровых технологий. Игра – как педагогический феномен в исследовательских трудах психологической и педагогической науки.	5
2.2.	Целевые ориентиры игровых технологий.	6
2.3.	Функции игровых технологий.	6
2.4.	Классификация игровых технологий.	7
3.	Ценность и значимость совместных игр детей и родителей.	8
4.	Алгоритм успешности игры в дополнительном образовании	9
5.	Эффективность использования игровых технологий в образовательном процессе.	9
5.1	Игры на развитие коммуникативных навыков детей дошкольного возраста.	10
5.2.	Игры на сплочение детского коллектива.	11
5.3.	Игры на развитие креативного мышления детей дошкольного возраста	12
5.4.	Игры на развитие критического мышления детей дошкольного возраста.	13
5.5	Мониторинг, оценка результативности применения игровых технологий.	13
5.6	Результаты мониторинга эффективности игровых технологий.	15
5.7.	Применение игровых технологий на занятиях с учащимися 5-8 лет.	16
6.	Заключение	20
7.	Литература	20

## ВВЕДЕНИЕ

*«Игра – в значительной степени  
основа всей человеческой культуры».*

*А.В. Луначарский*

Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Какое место занимает игра в жизни ребенка...

В.А. Сухомлинский отмечал в своих трудах: «Для ребенка игра – это самое серьезное дело. В игре перед детьми раскрывается мир, раскрываются творческие особенности личности. Без нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это не просто развлечение, а фундаментальный инструмент познания, развития и обучения, через который дети усваивают понятия, развивают творчество, решают проблемы и строят социальные навыки, а игровые технологии усиливают процесс, делая его более целенаправленным и эффективным для современного ребенка».

Игровые технологии – одни из популярных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей. Это технологии, в основу которых положена педагогическая игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта. Игровая технология является техникой освоения культуры человечества.

## **1. Определение понятия «педагогическая технология» в современном образовании.**

*«Образование – это индустрия,  
направленная в будущее»  
С.П. Капица*

Разнообразие подходов и определенного понятия «педагогическая технология» исследователями данной проблемы:

Педагогическая технология – это «проект определенной педагогической системы, реализуемых на практике, содержательная техника реализации учебного процесса».

*В.П. Беспально*

«Строго научное проектирование и точное воспроизведение гарантирующих успех педагогических действий».

*В.А. Сластенин*

«Совокупность психолого-педагогических установок, определяющих социальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения воспитательных средств, инструментарий педагогического процесса».

*Б.Т. Лихачев*

«Совокупность профессиональных умений воздействия на детей в контексте взаимодействия с ними во имя их активного взаимодействия с окружающей реальностью».

*Н.Е. Щуркова*

«Системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования».

*ЮНЕСКО*

Общепринятым считается следующее определение: педагогическая технология – научное проектирование и точное воспроизведение определенной последовательности способов педагогического взаимодействия, гарантирующей достижение запланированного результата или создающей условия для его достижения.

## **2. Сущность понятия «игровые технологии».**

*«Хорошая игра заставляет вас чувствовать  
себя могущественным. Великая игра  
заставляет вас чувствовать, что вы  
преодолели что-то действительно сложное».*

*Кодзи Игараси*

Наибольший вклад в разработку игровой технологии внесли И.Е. Берлянд, Л.С. Выготский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Н.Б. Первин, В.К. Дьяченко.

**Игровые технологии в образовании:**

это методы организации образовательного процесса, использующие педагогические игры для моделирования реальных ситуаций, усвоения опыта, знаний и навыков.

это обширная группа методов и приемов взаимодействия педагога с детьми в форме различных игр, отличающихся поставленной целью обучения и соответствующей ей результатом, широкой познавательной направленностью.

Сущность игровых технологий заключается в моделировании реальных ситуаций, направленном на развитие компетенций, мотивацию и усвоение опыта через игровую деятельность. Игровые технологии повышают вовлеченность, творческие способности и социальные навыки, превращая обучение в увлекательный процесс.

## **2.1. Концептуальные основы игровых технологий. Игра – как педагогический феномен в исследовательских трудах психологической и педагогической науки.**

*«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».*

*В.А. Сухомлинский*

Феномен игры заключается в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в игру-творчество, в игру-обучение, в игру-терапию, в игру-модель, типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игра – как педагогический феномен рассматривается в исследовательских трудах психологической и педагогической науки.

Психолого-педагогические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Л.С. Выготский отмечал: «Игра – пространство «внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок».

Д.Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми. Д.Б. Эльконин практиковал игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых.

А.Н. Леонтьев: «Игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов».

К.Д. Ушинский отмечал: «Необходимо включать элементы занимательности, игры в серьезный учебный труд детей. Это позволяет организовывать и сделать более продуктивной работу дошкольника».

Мария Монтессори рассматривала игру как естественную деятельность ребенка, называя ее «работой», через которую происходит развитие и обучение. «Игра должна быть осмысленной, направленной на взаимодействие с реальностью и развитие навыков, а не просто развлечением».

Монтессори и Шиллер отмечали, что в игре заложен огромный смысл и она является фундаментом будущей культуры.

А.С. Макаренко подчеркивал: «Игра для ребенка – это та же серьезная деятельность и труд, что и работа взрослого. Каков ребенок в игре, таков он будет в работе, когда вырастет».

Г.К. Селевко рассматривает игру как особую форму деятельности, направленную на освоение социального опыта в воображаемых ситуациях, где главное – сам процесс и эмоциональный результат, что позволяет развивать личность, социальные навыки и познавательные интересы, привнося элемент новизны в обучение.

Г.К. Селевко акцентирует, что игровые технологии оживляют даже «сухие» темы, делая их яркими и эмоционально насыщенными.

## **2.2. Целевые ориентиры игровых технологий.**

**Дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности: развитие общеучебных умений и навыков.

**Воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли, формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

**Развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии творческих способностей, рефлексии, умения находить оптимальные решения, развитие мотивации учебной деятельности.

**Социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды, стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

## **2.3. Функции игровых технологий.**

*«В игре ребенок приобретает самостоятельность, свои силы»  
К.Д. Ушинский*

1) **Развлекательная функция** – является одной из основных функций игры. Игра призвана доставлять ребенку удовольствие, воодушевлять, пробуждать интерес к различным видам деятельности, удовлетворять его потребности в познании.

2) **Коммуникативная функция** – направлена на овладение и развитие ребенком своих коммуникативных умений, навыков, овладение диалектикой общения.

3) **Самореализация ребенка в игре** – игра позволяет ребенку «примерить» на себя различные роли, получить бесценный навык практической деятельности.

4) **Социокультурная функция** – процесс социализации ребенка, включение в общественные отношения, адаптация его к современному обществу посредством усвоения общечеловеческих норм.

5) **Диагностическая функция** – предусматривает выявление у детей отклонений в развитии, в процессе осуществления ими игровой деятельности.

6) **Игротерапевтическая функция** – направлена на преодоление ребенком разнообразных трудностей, которые возникают в процессе его жизнедеятельности (например, борьба со страхом).

7) **Корректирующая функция** – направлена на внесение положительных изменений в структуру личностных показателей ребенка.

8) **Межнациональная коммуникация** – предполагает процесс усвоения учащимися социальных и культурных ценностей, которые являются общепринятыми в рамках конкретного общества (государства).

#### **2.4. Классификация игровых технологий.**

*«Игра – это основной способ обучения детей».*

*Кети Хириш-Пасек*

*Игровые технологии – это методы обучения и развития, использующие игру, которые делятся на следующие классификации:*

##### **1) По виду деятельности:**

- **физические** (двигательные) – эстафеты, спортивные игры, соревнования;
- **интеллектуальные** – шахматы, шашки, головоломки, дидактические игры;
- **социальные** (коммуникативные) – ролевые игры, игры-драматизации;
- **трудовые** (конструктивные) – игры в профессии, строительные, технические;
- **психологические** – игры для развития эмпатии, снятия напряжения.

##### **2) По характеру педагогического процесса:**

- **обучающие** – закрепляют материал (игра «Верно-неверно»);
- **тренировочные** – отрабатывают навыки;
- **контролирующие** – проверяют знания в игровой форме;
- **развивающие** (воспитательные) – направлены на общее развитие.

##### **3) По игровой методике:**

- **предметные** – с использованием конкретных материалов;
- **сюжетно-ролевые** – моделируют ситуацию;
- **деловые** – имитируют реальные ситуации принятия решений;
- **игры-драматизации** – разыгрывание сюжетов.

#### **4) по игровой среде (формату):**

- **настольные** – с карточками, фишками, кубиками;
- **компьютерные (цифровые)** – видеоигры, обучающие программы;
- **с использование материалов** – аудио, видео, лингвокультурные.

#### **5) по составу и количеству игроков:**

- **одиночные;**
- **парные;**
- **групповые.**

### **3. Ценность и значимость совместных игр детей и родителей.**

*«Не надо стыдиться играть. Детских игр нет!».*

*Януш Корчак*

Совместные игры детей и родителей – это бесценное время, укрепляющее эмоциональную связь, доверие. Януш Корчак подчеркивал важность искреннего участия взрослых в детских фантазиях, что превращает обычное времяпровождение в глубокое общение.

Ценность совместных игр детей и родителей огромна: они укрепляют связь и доверие в семье, способствуют развитию ключевых навыков (речь, моторика, социализация, креативность, эмоции), помогают ребенку познать мир и себя, а родителям снимать стресс и создавать позитивные воспоминания, что формирует гармоничное эмоциональное развитие и крепкие семейные узы.

#### **Аспекты значимости и ценности совместных игр:**

✓ *Укрепление эмоциональных связей* – игра с родителями делает ребенка эмоционально значимым. Проведение времени в игре создает атмосферу доверия, любви и понимания, формируя теплую семейную атмосферу;

✓ *Развитие когнитивных способностей и навыков* – совместные игры способствуют развитию внимания, логического мышления, памяти, речи и зрительно-моторной координации;

✓ *Понимание ребенка* – родители могут лучше узнать интересы, эмоции и потребности своего ребенка;

✓ *Социализация и обучения нормам поведения* – в процессе игры с родителями дети учатся взаимодействовать, договариваться, соблюдать правила, делиться, развивают эмпатию и эмоциональный интеллект;

✓ *Снятие стресса и эмоциональная разрядка* – игровое взаимодействие помогает детям расслабиться, снять напряжение и почувствовать себя счастливее;

✓ *Эффективное обучение и развитие* – родители могут выступать в роли наставников, делая обучение более увлекательным и поддерживая интерес к новым знаниям;

✓ *Передача ценностей* – через игру родители могут ненавязчиво прививать моральные нормы, ответственность и заботу.

#### **4. Алгоритм успешности игры в дополнительном образовании.**

Успешность игры в дополнительном образовании обеспечивает четкий алгоритм: определение образовательной цели, выбор формы (сюжетная, деловая, квест), адаптация под возраст, вовлечение через мотивацию, соблюдение правил, рефлексия.

Игра должна приносить смысл, развивать «мягкие навыки» - 4К: креативность, мышление, сотрудничество, коммуникация, и быть эмоционально окрашенной.

##### **Алгоритм успешности игры:**

1. *Целеполагание* (Зачем играем?): определение образовательной, воспитательной, развивающей цели (что ребенок узнает, научится делать)

2. *Подготовка* (сценарий и антураж): написание сценария, создание игрового пространства (цвета, образы), наглядность, подготовка реквизита.

3. *Введение в игру* (мотивация): постановка игровой задачи, распределение ролей, состояние атмосферы (интрига, сюжет).

4. *Проведение* (активность): активное участие, педагог-ведущий (соблюдение правил, создание успеха для каждого).

5. *Анализ и рефлексия* (Что поняли?): обсуждение результатов, что получилось или не получилось, обмен мнениями, связь игры с реальной жизнью или темой занятия.

##### **Ключевые факторы успеха:**

- *соответствие возрасту* – игра должна быть посильной, но требующая усилий;

- *эмоциональность* – высокий уровень вовлеченности через интерес;

- *обратная связь* – оценка результатов, разбор ошибок без критики.

#### **5. Эффективность использования игровых технологий в образовательном процессе.**

В основу реализации игровых технологий входит использование наработанного различного фонда по программе «Росток». Результативность применения игровых технологий во многом зависит от систематичности использования технологии и сочетаемости с учебным материалом.

Весь игровой и дидактический фонд систематизирован и целенаправленно реализуется в сочетании с учебным материалом по всем разделам программы (приложение № 1).

Внедрение игровых технологий в образовательном процессе способно повлиять на мотивацию, ребята проявляют большой интерес и вовлеченность, становятся более активными. Игровые технологии не только делают обучение развлекательным и интересным, но и обеспечивают качественное освоение ЗУНов. То, что ребенок обучился каким-либо навыкам, выполнил определенные упражнения, задания, он может забыть, но то, что освоил в игре – он запомнит на всю жизнь.

Согласно этого, определена цель: создание мотивационной основы для успешного освоения ЗУНов, формирование социального опыта посредством

использования игровых технологий. В структуре каждого занятия присутствуют различные игровые формы, приемы, ситуации, согласно тематике занятий.

В своей работе я использую семейные практики, совместные тематические игровые программы, развлечения, конкурсы с детьми и родителями. Практика показывает успешное взаимодействие:

- активность и вовлеченность родителей совместно с детьми в некоторых программах;
  - обратная связь, дети и родители делятся своими впечатлениями.
- Семейные практики, совместные игры способствуют укреплению семейных уз.

За период с 1 декабря по 15 января с группой учащихся был проведен мониторинг эффективности применения игровых технологий на занятии (*приложение № 2*). С результатами мониторинга можно познакомиться в *Приложении № 3*.

Подводя итог можно отметить, что оценка результативности показывает, насколько систематически применяются игровые технологии в образовательном процессе. Практика показала, что использование игровых форм, методов, ситуаций, повышает мотивацию, интерес. Ребята становятся более активными, увлеченными в игре, более коммуникабельные, учувствуют в обсуждениях, наблюдается положительное взаимодействие в данном коллективе. Такие формы работы способствуют интеллектуальному развитию, формированию социального опыта.

В результате применения игровых технологий, игровых ситуаций, приемов на занятиях, ребята лучше усваивают и закрепляют свои ЗУНы, учебный материал по разделам программы. Наблюдается обратная связь от детей и родителей, делятся своими впечатлениями, рассказывают родителям об играх, что им понравилось.

*Приложение № 1*

### **5.1. Игры на развитие коммуникативных навыков детей дошкольного возраста**

#### **ИГРА «Сороконожка»**

**Цель:** развитие навыков взаимодействия со сверстниками.

**Ход игры:** Участники группы встают друг за другом, держа за талию впереди стоящего. По команде педагога «Сороконожка» начинает двигаться вперед, затем приседает, прыгает на одной ножке, проползает между препятствиями и т. д.

Главная задача участников – не разорвать цепочку и сохранить «Сороконожку».

#### **ИГРА «Хор животных»**

**Цель:** налаживание взаимодействия отдельных объединений детей, сплочение детского коллектива.

**Ход игры:** Группу детей разделить на 3-4 части. Детям предлагается исполнение песенки «В лесу родилась елочка» не словами, а звуками животных, изображенных на картинках. Начинают уточки: «Кря-кря-кря-кря-кря-кря-кря!». Продолжают коровки: «Му-му-му-му-му-му-му-му-му-му!». Затем котятка: «Мяу-мяу-мяу-мяу-мяу-мяу!».

Педагог по очереди показывает картинку животного и на каждую из групп они продолжают пение. Потом предлагается спеть всем вместе, и общий хор животных заканчивает песню.

### **ИГРА «Хоровод»**

**Цель:** развитие чувства общности, выразительности движений, снятие напряжения.

**Ход игры:** Дети встают в круг и по команде педагога показывают, двигаясь друг за другом, печального зайчика, злого волка, сердитого медведя, задумчивую сову, виноватую лису, счастливую ласточку. Можно использовать музыкальное сопровождение.

### **ИГРА «Только вместе»**

**Цель:** развивать умение почувствовать партнера, проявить терпимое отношение во взаимодействии с разными детьми.

**Ход игры:** Дети делятся на пары и встают спина к спине. Медленно, не отрывая своей спины от спины партнера, сесть на пол, потом также подняться.

### **ИГРА «Подарки»**

**Цель:** развитие эмпатии и творчества в общении, способности предвидеть желания другого.

**Ход игры:** Дети делятся на два круга и двигаются в противоположных направлениях. По сигналу педагога, останавливаются, берутся за руки со сверстником, стоящим напротив и «дарят» ему воображаемый подарок.

## **5.2. Игры на сплочение детского коллектива**

### **ИГРА «Клубочек»**

**Цель:** знакомство, установление доверительного контакта с детьми, сплочение группы.

**Ход игры:** дети садятся в круг. Педагог, держа в руках клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, задает любой вопрос участнику игры (например, «Как тебя зовут? Хочешь ли ты со мной дружить? Что ты любишь? Чего ты боишься? и т. д.). Ребенок ловит клубочек, обматывает нитку вокруг пальца, отвечает на вопрос, а затем задает свой вопрос следующему игроку.

Таким образом, в конце клубочек возвращается ведущему. Все видят нити, связывающие участников игры в одно целое, определяют, на что фигура похожа, многое узнают друг о друге, сплавиваются.

### **ИГРА «Ха-ха-ха! Хе-хе-хе!»**

**Цель:** создание положительных эмоций, снятие напряжения.

**Ход игры:** Дети стоят в кругу, соединяют руки в замок. Педагог показывает следующее:

- три раза прикасается к левому плечу, произнося «ха-ха-ха»;
- три раза прикасается к правому плечу, произнося «хо-хо-хо»;
- три раза прикасается к левому колену, произнося «хи-хи-хи»;
- три раза прикасается к правому колену, произнося «хе-хе-хе».

Затем все движения повторяются в более быстром темпе по 2 раза. Затем еще быстрее по 1 разу. Постепенно количество раз увеличиваем, а темп снижаем. Произнося последнее «хе», детям предлагается выплеснуть всю усталость, всю злость, всю обиду, которые накопились в их теле.

### **ИГРА «Передай игрушку по кругу»**

**Цель:** разминка, разогрев группы, развитие внимания, быстроты реакции, умения действовать сообща.

**Ход игры:** Дети стоят в кругу. По кругу пускают игрушки. Передавая игрушку, дети говорят: «Дальше, дальше...» Сначала их в два раза меньше, чем детей. По мере увеличения скорости передачи игрушек из рук в руки количество игрушек увеличивается.

### **ИГРА «Ласковое имя»**

**Цель:** формирование положительной оценки и самопринятия, знакомство.

**Ход игры:** Один из детей-водящий встает в центр круга. Дети, передавая друг другу мяч, называют ласковую форму имени водящего. Он последним получает мяч и называет ту ласковую форму своего имени, которая ему понравилась. Упражнение продолжается до тех пор, пока в центре круга не побывает каждый ребенок.

## **5.3. Игры на развитие креативного мышления детей дошкольного возраста**

### **ИГРА «Поиск предметов, обладающих сводными свойствами»**

**Цель:** формирование установки на то, что возможны совершенно разные способы объединения и расчленения некоторой группы предметов, учить мыслить творчески.

**Ход игры:** Называется какой-либо предмет или явление, например: стрекоза, поезд, пылесос, душ и т. д. Время ограничено, на одно слово пять минут. Задание: назвать как можно больше предметов, сходных с названным по каким-либо свойствам, то есть предметов, являющихся аналогами данного предмета. Называя тот или иной предмет, ребенок должен указать, по какому именно свойству он имеет сходство с названным предметом.

### **ИГРА «Хорошо-плохо» или «Цепочка противоречий»**

**Цель:** развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий.

**Ход игры:** Педагог начинает – «А» хорошо, потому что «Б». Ребенок продолжает – «Б» плохо, потому что «В». Следующий говорит – «В» хорошо, потому что «Г» и т. д.

### **ИГРА «Волшебная мозаика»**

**Цель:** учить детей создавать в воображении предметы, основываясь на схематическом изображении деталей этих предметов.

**Ход игры:** Используя наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур (одинаковые для каждого ребенка): несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разных величин. Педагог раздает наборы и говорит, что это волшебная мозаика, из которой можно сложить много интересного. Для этого надо разные фигурки, кто как хочет, приложить друг другу так, чтобы получилось какое-то изображение. Предложить соревнование: кто сможет сложить из своей мозаики больше разных предметов и придумать какую-нибудь историю про один или несколько предметов.

### **5.4. Игры на развитие критического мышления детей дошкольного возраста**

#### **ИГРА «Польза или вред»**

**Цель:** тренировать умение видеть ситуацию с нескольких сторон, анализировать ее, подкреплять свои знания выводами.

**Ход игры:** выбираем какое-то явление природы или ситуацию, и по очереди перечисляем, в чем ее польза, а затем – чем она может быть вредна. Например, можно поговорить о каком-нибудь явлении природы, чем полезен снег, и чему он может вредить.

#### **ИГРА «Все связано»**

**Цель:** Помогать узнавать о предмете что-то новое, исследовать его, учить анализировать информацию.

**Ход игры:** Загадывается два абсолютно разных предмета. Например, тетрадь и забор. А теперь, соревнуемся, кто больше найдет между ними схожих черт. Например, они могут быть сделаны из дерева, могут быть одного цвета и т. д. Чем старше ребенок, тем более непохожие предметы можно анализировать.

#### **ИГРА «Закончи фразу»**

**Цель:** научить выстраивать причинно-следственные связи; помочь понять, что мир разнообразен, а у событий и явлений может быть масса причин.

**Ход игры:** Придумайте фразу, а потом посоревнуйтесь в том, кто придумает больше ее окончаний. Например: «Мы пошли в лес, но нам пришлось быстро вернуться к машине, потому что...» Потому что началась гроза. А может, потому что забыли корзину для ягод? Не стесняйтесь придумывать самые необычные варианты.

*Приложение № 2*

### **5.5. Мониторинг, оценка результативности применения игровых технологий**

**Показатели и критерии** (оцениваемые параметры):

1) Мотивация – учащиеся проявляют интерес, активно включаются в игру;

- 2) Активность, вовлеченность – учащиеся активно выполняют игровые задания, вступают в обсуждение в процессе игры;
- 3) Дисциплина, атмосфера – учащиеся соблюдают правила игры, если эти правила – часть игрового процесса. Присутствие командного духа, взаимоуважение;
- 4) Качество усвоения ЗУНов – успешное освоение учебного материала. Закрепление знаний, умений и навыков по разделам программы;
- 5) Обратная связь, рефлексия – учащиеся активно участвуют в обсуждении результатов, что получилось или не получилось, обмениваются мнениями. Разбор ошибок (без критика).

**Критерии оценки:**

- 1 – низкий уровень;
- 2 – средний уровень;
- 3 – высокий уровень.

**Методы оценки:**

- наблюдение;
- опрос;
- анализ результатов освоения учебного материала;
- обратная связь от педагога и родителей (ценная информация от родителей, от детей о заинтересованности, эмоциональный отклик от занятий (игры)).

**5.6. Результаты мониторинга эффективности игровых технологий**

Фамилия, имя учащегося	Начало мониторинга						Конец мониторинга					
	мотивация	активность/ вовлеченность	дисциплина/ атмосфера	усвоение ЗУН	обратная связь	Итого	мотивация	активность/ вовлеченность	дисциплина/ атмосфера	усвоение ЗУН	обратная связь	Итого
Лисицын Тихон												
Дежнова Ангелина												
Шибасева Анастасия												
Бабанская София												
Корикова Алиса												
Аракелян Мелания												
Лукашек Виктория												
Меликян Давид												
Шушарин Данил												
Лепешкин Кирилл												

**Критерии оценки:**

- 1 – низкий уровень;
- 2 – средний уровень;
- 3 – высокий уровень.

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ С УЧАЩИМИСЯ 5-8 лет

## КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ОСНОВЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Игра – это не просто развлечение, а фундаментальный инструмент познания, развития и обучения, через который дети усваивают понятия, развивают творчество, решают проблемы и строят социальные навыки, а игровые технологии усиливают процесс, делая его более целенаправленным и эффективным для современного ребенка.



# ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТИРЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



ДИДАКТИЧЕСКИЕ



ВОСПИТЫВАЮЩИЕ



СОЦИАЛИЗИРУЮЩИЕ



# ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ И ИГРА



# АСПЕКТЫ ЗНАЧИМОСТИ И ЦЕННОСТИ СОВМЕСТНЫХ ИГР ДЕТЕЙ И РОДИТЕЛЕЙ



## ДЛЯ ДЕТЕЙ

- развитие когнитивных навыков
- социализация и обучение нормам поведения

## ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ

- укрепление отношений
- понимание ребенка
- снятие стресса



## СОВМЕСТНЫЕ ИГРЫ

- создание доверительной атмосферы
- передача ценностей

## ДЛЯ СЕМЬИ



## **6. Заключение.**

Использование игровых технологий – это эффективный метод обучения и воспитания, повышающий мотивацию, вовлеченность и активность обучающихся через моделирование реальных ситуаций, сюжетно-ролевые и дидактические игры. Ключевые преимущества включают развитие критического мышления, креативность, сотрудничество, коммуникативность, повышения качества знаний, здоровьесберегающий эффект, формирование представлений о будущей профессии, повышение познавательной активности и сплочения коллектива.

## **7. Список использованной литературы.**

1. Буйлова Л.Н., Кденова Н.В. Методика определения результатов образовательной деятельности детей.// Дополнительное образование, 2004, № 12; 2005, № 1.
2. Зайцев В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие. – В 2-х книгах. – Книга 1. – Челябинск, ЧГПУ, 2012 – 411 с.
3. Золотарева А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования детей: учебник и практикум для СПО/А.В Золотарева, Г.М. Криницкая, А.Л. Пикина. – 2-е изд., испр. И доп. – М.: Издательство Юрайт, 2018. – 315 с.
4. Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе дидактического и методического усовершенствования УВП. М.: НИИ школьных технологий, 2005, 288 с.
5. Сивашинская Е.Ф. Педагогические системы и технологии: курс лекций для студентов педагогических специальностей вузов./ Е.Ф. Сивашинская, В.Н. Пунчик: под общ. редакцией Е.Ф. Сивашинской. – Минск: Экоперспектива, 2010. – 196 с.
6. Понятие и знание игровых технологий в образовательном процессе высшая школа делового администрирования. <https://tiles.s-ba.ru>