

**Муниципальное бюджетное учреждение
"Информационно-методический центр"
города Набережные Челны
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
города Набережные Челны
"Городской дворец творчества детей и молодежи №1"**

**Сборник публикаций материалов
городского семинара-практикума
"Применение игровых технологий на занятиях
в организациях дополнительного образования"**

г. Набережные Челны

2018 год

Содержание

Галимзянова Л.Ф. "Использование игровых технологий с целью формирования детского коллектива в объединении".....	4
Гиздатуллина А.А. "Игры на занятии в объединении "Песочная анимация".....	7
Грошева Е. Л. "Использование элементов игры при изучении орфографии и орфоэпии"	9
Зиганшина Г. Г. "Дидактическая игра и ее значение в развитии мотивационной сферы познания деятельности"	12
Николаева С.В. План-конспект занятия группы "КЭМПО": игра "Бой петухов"....	15
Дмитриева Д.С. "Примеры организации игр на мероприятиях"	18
Назмутдинов А.Х. "Математические игры –основа развития ученика".....	21
Кашина Ю.В. "Применение игровых технологий на занятии в дополнительном образовании"	24
Кистанова Т.В. "Организация игровых динамических пауз"	29
Кобзарь А.В. "Игровые технологии с применением ИКТ на занятиях по изучению правил дорожного движения"	31
Куликова С.И. "Формирование игровой культуры на занятиях социально-педагогической направленности"	33
Назмутдинова А. Р. "Игры на занятиях художественной направленности"	36
Карпова И. А. "Интерактивные технологии на мероприятиях муниципального и Республиканского уровнях"	39
Рюхова Р. Д. "Использование игровых технологий на занятиях по изодетельности"	42
Арутюнян С.П. "Применение игровых технологий в педагогическом сопровождении оздоровительного лагеря"	46
Рыбюк Т. В. "Использование игровых технологий у детей дошкольного возраста в дополнительном образовании"	52
Патракова О. П. "Особенности организации игр в инклюзивных группах"	53
Никитина О. А. "Дидактическая игра на занятиях по "Основам швейного дела" - один из приемов формирования инженерно-технологического мышления"	55
Шигалева А. И. "Организация игр на занятиях художественной направленности" .	68
Харитонов В. К. Мастер-класс "Применение игровой технологии при занятиях боевыми искусствами на примере "Туйшоу ушу- детское сумо" в группах начальной подготовки 1-2 года обучения в рамках контекста требований ФГОС".....	71

Камардин А. В. План-конспект занятия группы "Вольная борьба". Тема: "Игра - регби на коленях"	75
Егоров О.Е. План - конспект открытого учебного занятия по вольной борьбе. Тема: "Изучение и совершенствование базовой техники: перемещение в стойке в вольной борьбе"	78
Потапенко О.В. "Основные удары в настольном теннисе"	81

Использование игровых технологий с целью формирования детского коллектива в объединении

Галимзянова Лилия Филикусовна,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"
г. Набережные Челны

Создание сплоченного коллектива в объединении, его развитие и совершенствование являются одним из важнейших задач деятельности педагога на протяжении всех лет его работы с данным составом учащихся. Из всего многообразия задач, решаемых педагогом группы объединения, можно выбрать наиболее долговременные, являющиеся стержневым в деле организации и сплочения коллектива группы.

Во первых, воспитание сознательной дисциплины и культуры поведения учащихся.

Во вторых, организация творческой деятельности учащихся. Понятие коллектива А.С. Макаренко выделял следующие признаки и другие очень важные особенности коллективизма: сплоченность, взаимопонимание, защищенность.

Формирование коллектива это, безусловно, педагогически управляемый процесс, эффективность которого во многом зависит от того, в какой мере исследованы закономерности его развития, насколько правильно педагог диагностирует ситуацию и выбирает наиболее эффективные формы и методы педагогического воздействия. Для каждого ребёнка важно находиться в коллективе, который будет благоприятно воздействовать на него, и развивать его, как личность. Но для этого необходимо учитывать особенности школьника.

"Игра – эффективное средство формирования и сплочения коллектива"
Игра – самостоятельная форма деятельности людей, имитирующих те или иные практические ситуации, одно из средств активизации учебного процесса.

Советский психолог Лев Семенович Выготский полагал, что игра вырастает из противоречий между социальными потребностями и практическими возможностями ребёнка, и видел в ней ведущее средство развития его сознания.

Игра - явление многогранное, это одно из эффективных средств, в деле становления личности, формирования и сплочения детского коллектива. Игра не только вид деятельности, но и способ эмоционального самовыражения, форма общения. Важно то, что игра представляет собой не только метод

активного обучения, но и форму познавательной деятельности детей. Игровая деятельность детей – наиболее привлекательный способ познания окружающего мира, чрезвычайно значимый в детском возрасте. Так появляется новый уровень познавательной деятельности – совместное творчество учащихся, которое позволяет не только освоить способы решения проблем межличностных отношений. В игре ребёнок развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практике. В педагогической науке проблема игры рассматривалась неоднократно. Существует множество подходов к понятию игры. Игра представляет собой вид деятельности в определенных условиях, способ организации этой деятельности – это технология игры (игровая технология).

В игровой технологии выделяют следующие компоненты:

- компонент игровой технологии;
- структурные элементы игры;
- мотивационный.

Установочный элемент игровая ситуация. Игра одновременно-развивающая деятельность, принцип, метод и форма жизнедеятельности, зона социализации, защищенности, сотрудничества, содружества, сотворчества с товарищами. Вместе с тем, как полагал когда то А.С. Макаренко, создать некий идеальный комплекс игр, идеальную модель игры, которые можно было бы рекомендовать всем детским коллективам разного типа, детям разных возрастов и на все времена, невозможно. Игра стихийна. Она вечно обновляется, изменяется, модернизируется. Каждое время рождает свои игры на современные и актуальные сюжеты, которые интересны детям по-разному. Игры учат детей осмыслению сложностей, противоречий, сложностей жизни, учат, не уступая им, видеть, светлое и радостное, подниматься над неурядицами, жить с пользой. Игра-реальная и вечная ценность культуры досуга, социальной практики людей в целом. Она на равных стоит рядом с трудом, познанием, общением, творчеством, являясь их корреспондентом.

В современной педагогической литературе педагогами Элькониным Д.В. и Пидкасистым П.И. изложен достаточно широкий спектр подходов к классификации игр. Остановлюсь лишь на некоторых. Различают следующие классификации педагогических игр: по видам деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические); по характеру педагогического процесса (обучающие, познавательные, тренировочные, контролирующие, познавательные, развивающие, репродуктивные, творческие, коммуникативные и др.); по

игровой методике (сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и др.); по игровой среде (с предметом и без, настольные, комнатные, уличные, компьютерные и др.). Цели образования игровых технологий обширны: дидактические: расширение кругозора, применение ЗУН на практике, развитие определенных умений и навыков; воспитательные: воспитание самостоятельности, сотрудничества, общительности, коммуникативности; развивающие: развитие качеств и структур личности; социальные: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды. Таким образом, рассматривая разные подходы к классификации игр, необходимо уяснить, что игра – это не только детская деятельность или деловая игра. Она носит возвратно перманентный характер и явно выражена в поведении большинства взрослых людей. Игровые формы, применяемые педагогами. Игры реализуются через формы обучения: КВН, Поле чудес, занятие игра, игра путешествие, игра - соревнование, игра викторина "Что? Где? Когда?". Дети в группе рисуют, лепят, работают с бумагой, пластилином. Играют в шахматы, шашки, лото, мягкие игрушки и т.д. На улице играют в большое количество самых разнообразных игр. В современных условиях чрезвычайно важна задача педагога: добиться того, чтобы учащиеся выросли не только сознательными и здоровыми членами общества, но и, обязательно, инициативными, думающими, способными на творческий подход к делу. При использовании игры, как дидактического средства в приобретении и формировании определенных умений и навыков, игровые методы обучения помогут раскрыть содержание в доступной и занимательной форме, сформировать умственные действия; игра поможет ребенку лучше познать себя и окружающий мир; игра развивает ребенка физически, т.к. он осуществляет разнообразные движения, освобождает от избытка энергии; игра имеет особое значение для развития произвольного поведения и психического развития; игра важна как школа морали, как переход на новый период развития.

Однако игра не должна восприниматься детьми как процесс преднамеренного обучения, так как это разрушило бы ее сущность. Планируя игровую деятельность, педагог должен четко осознавать, на формирование каких навыков и умений должна быть направлена игра и какие способности учащихся она должна развивать.

Нестандартные игровые задания и упражнения на развитие творческих способностей педагог использует для того, чтобы сделать занятие более интересным и содержательным. Причем, педагог проводит такие занятия регулярно, а не от случая к случаю, когда нечем занять заскучавших ребят.

Огромна и незаменима здесь роль развивающих занимательных игр и упражнений, которые способствуют сознательному и более прочному усвоению знаний и отработке определенных навыков, предусмотренных современными учебными программами. Игра должна способствовать сплочению коллектива; игра должна иметь познавательное значение; активизировать мыслительную деятельность участников; создавать условия для детского творчества.

Игры на занятии в объединении "Песочная анимация"

Гиздатуллина Айгуль Альбертовна,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"
г. Набережные Челны

Рисование песком - искусство достаточно молодое, появилось в 70-х годах XX столетия. Изобретателем стиля является канадский режиссёр-мультипликатор Кэролин Лиф, создавшая песочный анимационный фильм "Песок, или Петя и серый волк". Её работы распространились по всему миру и завоевали сердца многих зрителей и художников. С виду простые движения превращаются благодаря ловкости рук в сюжет, повествуя целую историю... Позднее её опыт переняли многие аниматоры, они попробовали создать динамический песочный фильм, т.е. без монтажа, на одном дыхании. Их опыт стал весьма успешен и положил начало новому виду искусства - искусству рисования песком. Благодаря своему неопишуемому эффекту на публику рисование песком сразу приковало к себе внимание психологов.

А как метод арт-терапии рисование песком стало использоваться только в наши дни.

Песок – это природный материал, он дает ребенку энергию природы, при этом забирает негативную психологическую энергию и преобразует ее в положительную. Поэтому его с давних пор используют для медитации и расслабления. Благодаря мелкой и сыпучей текстуре во время игры многочисленные рецепторы кожи пальчиков учащих получают естественный массаж. Поскольку в головном мозге области, отвечающие за ручную и речевую моторику, находятся рядом, стимуляция пальцев отражается на развитии артикуляции ребенка.

Как и в какие игры можно играть с песком? В зависимости от возраста и интересов ребенка.

Используются на занятии несколько упражнений:

- "Песочный дождик"

- "Песочный круг". Учащиеся рисуют на песке произвольный круг и украшают его разнообразными предметами: ракушками, камешками, пуговицами, семенами, монетами, бусинами и прочее. Они придумывают название своему "песочному кругу".

- "Узоры на песке"

Цель: закрепить знания про сенсорные эталоны и закономерности.

Взрослый пальцем, ребром ладони или щеточкой рисует разнообразные знакомые ребенку геометрические фигуры, простые или более сложные узоры - прямые и волнистые дорожки, заборчики, ступеньки и т.д.. После чего предлагает ребенку нарисовать такой же рисунок чуть ниже или продолжить уже имеющийся рисунок взрослого. Так же узоры на песке дети могут выкладывать в определенной последовательности из разнообразных предметов - камешков, ракушек, монеток и прочее.

- делать отпечатки пальчиками, ладошками, толстыми и тонкими палочками, камешками и т.д.;

- создавать различные рельефы (холмики, горки, впадины, рвы, ямы, куличики, мосты, здания, замки, домики, норки, лабиринты и т. д.);

Организуя игры с песком следует придерживаться некоторых правил. (техника безопасности)

Например, можно начать занятие с игры геометрических фигур. Ребенок должен нарисовать какую-либо фигуру (квадрат, треугольник, круг и т.д.) и попросите затем, чтобы он дорисовал ее так, чтобы вышел предмет (стул, стол, лопата, лампочка и прочее)

Учащиеся очень любят необычные истории и сказки, которые не только переносят их из реального мира в волшебный, но и развивают их кругозор. Через сказку в бессознательное ребенка закладываются яркие образы и своеобразный "банк" жизненных ситуаций. То есть набор знаний о тех процессах, которые происходят способов взаимоотношений между людьми, возможностях самореализации, устройстве этого мира и прочее. Обсуждается ребятами сказка. Затем ребята должны нарисовать или изготовить ее героев из песка. Сказку можно разыграть, переставляя ее персонажей в различных направлениях. При этом дети могут начать самостоятельно творить, изменяя сюжет, добавляя новых героев. Сказки на песке - это не только интересное проведение времени и занятие, но и инструмент развития в ребенке тонкого ощущения внутреннего мира людей, способ снятия тревоги и напряжения, воспитания уверенности в будущем, в том, что в любом случае все будет хорошо. При помощи сказок на песке можно воспитывать ребенка, помогать преодолевать негативные стороны его личности, если такие начинают формироваться.

Следующая игра называется "Моя семья". Ребенку предлагают выбрать из огромного разнообразия предметов те, которые ему понадобятся для воссоздания своей семьи. Попросите учащихся разместить членов своей семьи как ему хочется. Предложите ему ситуацию, что сейчас вечер и вся семья дома, и каждый занимается своим делом. Обратите внимание, кто находится в центре композиции, спросите ребенка, почему именно этот человек занимает центральное положение. Спросите, каковы его взаимоотношения с "центровым". Расспросите, каковы вообще взаимоотношения в семье. Кому лучше всех живется в семье и почему. Поверьте, что в процессе разбора его композиции, вы, очень много нового и полезного для себя узнаете о своем ребенке и своей семье.

Рисование песком занятие не просто увлекательное, для ребёнка это открытие нового волшебного мира песочных историй. Под чутким руководством педагога он учится создавать как отдельные самостоятельные картины, так и целые сюжеты. Дети с огромным энтузиазмом овладевают хитрыми премудростями метода. Они с удовольствием показывают свои песочные картины родителям.

Использование элементов игры при изучении орфографии и орфоэпии

Грошева Елена Леонидовна,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТД и М №1"
г.Набережные Челны

"Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.
Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности".

В.А. Сухомлинский.

В подростковом возрасте нехватка игр особенно заметна. Поэтому предлагать детям на занятиях игровые элементы нам выгодно. Изменяется мотивация ребенка в происходящем, развивается познавательный интерес к предмету, обогащается словарный запас, расширяется кругозор, развивается целеустремленность, умение находить решение в нестандартной ситуации.

Игровые формы на дополнительных занятиях по русскому языку.

1. Элементы игры при изучении орфоэпии.

Владеть русским языком значит не только грамотно писать, но и правильно говорить. Помогает нам в этом наука орфоэпия, раздел русского языка, изучающий правильное произношение слов, в том числе постановку в них ударения. Поэтому каждое занятие мы начинаем с орфоэпической пятиминутки, на которой учимся произносить слова и выражения согласно языковым нормам.

Детям раздаются на листочках слова, представляющие трудности для произношения, изученные на прошлых занятиях. Обычно дети работают по цепочке, произносят слова друг за другом. Если кто-то ошибается, другие его поправляют, то есть работают экспертами. Получается, что все дети включены в работу. А иногда практикуем групповую работу. Дети делятся на две команды. И слова зачитывают поочередно участники разных команд, при этом принимает участие каждый ребенок. Я фиксирую ошибки. Побеждает команда, допустившая меньше ошибок. Замечено, что когда делятся на девочек и мальчиков, побеждают всегда мальчики.

Как показывает практика, просто произнести правильно слово намного легче, чем составить с ним предложение. При включении такого слова в предложение дети снова произносят его неверно. Поэтому время от времени даю задание составить предложения со словами на листочках.

Еще одним вариантом орфоэпической пятиминутки может быть конкурс дикторов.

Задача участника – правильно прочитать предложенный текст. Например: "Помощник шофёра снял телефонную трубку:

- Ты чего звонишь?

- На десятом километре трассы случилось происшествие. Из всех бригад шоферов мы находимся ближе всех. Собирайся в рейс.

Помощник шофера положил трубку и начал сборы. Он взял средства от комаров, пучок щавеля, налил в термос украинский борщ, приготовленный женой, надел свитер, шинель, захватил ящик с инструментами и поспешил в гараж."

Если такую работу проводить из урока в урок, постоянно добавляя новые слова, то ученики будут лучше владеть орфоэпическими нормами.

2. Элементы игры при изучении орфографии.

При закреплении орфографических правил большой популярностью пользуется задание "Исправить ошибки в тексте". Группа делится на команды. Побеждает та команда, которая правильно нашла большее количество ошибок. Например, я раздаю каждой команде листочки с таким заданием. Найдите и исправьте 10 ошибок в тексте:

Цыплята весь день на циновке лижали.

Цыплята цынгою ужасно страдали.
Циган их на цыпочках водит в бальницу.
Велел им там доктор цыбу лейлечится.
Был доктор в холате, как в панцыре жук.
"Цыбуля, – сказал, – не микстура, а лук".

Эта игра тренирует орфографическую зоркость, способствует выработке навыков правописания, поднимает самооценку.

Кстати, подобную игру можно провести и при изучении орфоэпии. Только тогда необходимо на слух уловить все ошибки и сосчитать их количество. Например:

Говорил он, между прочим,
"Красивее", "Мы так хотим",
Досуг, шофер, процент, заем,
Квартал, портфель, биллонтень",
"Поверх плана выполняем",
"Агент звонит целый день".

Иногда хорошо работает такой элемент игры, как хлопки и тишина. Например, при изучении темы "Разделительные твердый и мягкий знаки". Я зачитываю слова. Если в слове есть разделительный твердый знак, дети делают хлопок, если мягкий – тишина. (СКАМЬЯ, объём, ДЕРЕВЬЯ, изъян, ВОЛЧЬИ, двухъярусный, ЛИСТЬЯ, съездить, ПЕЧЕНЬЕ, сверхъестественный, ПОЧТАЛЬОН.) Это задание и тренирует внимательность, и является хорошей разрядкой.

Оживить урок, привить любовь к языку помогает также использование произведений устного народного творчества (пословиц, поговорок, сказок, загадок), цитат из стихотворений детских классиков (например, Бориса Заходера). На экране четверостишие с пропущенными буквами:

Вот кабан. Он дик и злобен.
Но зато вполне с...едобен.
Есть д...стоинства свои
Даже у такой свин...и.

Задание: вставить пропущенные буквы. К этому стихотворению никто не остался равнодушен, все занятие прошло под флагом прекрасного стихотворения Б. Заходера.

Вообще задания с юмором проходят на ура, даже если это обыкновенная запись предложений под диктовку. Например, при изучении непроезжих согласных был предложен текст – подражание Г. Остеру: "Под лестницей на веревке грустно висели и сохли 8 прелестных старушечьих чепцов капустного цвета. 6 прекрасных чепчиков поздним вечером, забыв об опасности, бессовестно стащила и безжалостно сжевала бесчувственная коза

Аделаида. Сколько ночных головных уборов сохранилось у несчастной старушки?"

Еще одна игра, которая успешно проходит на занятиях по русскому языку. Назовём её в шутку "Умные налево, красивые направо". Экран делится на две части. С одной стороны правильный вариант, с другой – неправильный. Дети должны выбрать верный вариант, встав налево или направо. Например, слева "мой день рожденья", справа – "моё день рожденья".

Элементы игры позволяют сделать интересными и увлекательными будничные шаги по изучению русского языка. Монотонная деятельность по запоминанию, повторению, закреплению информации становится более живой и эмоционально окрашенной. Дети приобретают опыт использования знаний в новой ситуации.

Дидактическая игра и ее значение в развитии мотивационной сферы познания деятельности

Зиганшина Гульназ Габбасовна,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТД и М №1"
г.Набережные Челны

Сущность дидактической игры заключается в том, что учащиеся решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определенные трудности. Ученик воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую; это повышает его познавательную активность.

Повышение интереса к игровому обучению вызвано следующими ее педагогическими возможностями: во-первых, игра способствует развитию мотивации познавательной деятельности, во-вторых, она носит многофункциональный характер, отражая в своем содержании и структуре особенности реальной профессиональной деятельности, в-третьих, вовлечение учащихся в игровую деятельность в процессе профессиональной подготовки способствует формированию адаптивных качеств личности к реальной жизни. В четвертых, методически правильно организованная дидактическая игра способствует систематизации теоретических знаний, развитию практических умений и навыков.

Каждый педагог хочет, чтобы его занятия были интересными, увлекательными и запоминающимися. Молодым учителям часто кажется, что достаточно хорошо знать предмет и уметь интересно рассказывать. Однако преподавание очень скоро развенчивает такое представление.

Дидактическая игра является одной из уникальных форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала, которые осуществляются в рамках воспроизводящего и преобразующего уровней познавательной деятельности. Занимательность условного мира игры делает положительно окрашенную монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети за последнее время значительно увеличили поток получаемой детьми информации. Но все эти источники предоставляют, в основном, материал для пассивного восприятия.

Важной задачей педагога дополнительного образования становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развивать подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на занятиях.

Игра- это естественная для ребенка форма обучения. Она - часть его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы ребенка, но удовлетворяет сегодняшние. Педагог, использующий игру, организует учебную деятельность (побуждает его к учению) исходя из естественных потребностей ребенка, а не исключительно из своих (взрослых) соображений удобства, порядка и целесообразности.

Дидактические игры можно широко использовать как средство обучения, воспитания и развития. Основное обучающее воздействие принадлежит дидактическому материалу, игровым действиям, которые как бы автоматически ведут учебный процесс, направляя активность детей в определенное русло.

Но для того, чтобы игровая деятельность приносила пользу, необходима методика организации игр, которая поможет решить дисциплинарные вопросы и сделать время, потраченное на игру, максимально эффективным в образовательном плане.

В дидактической игре отчетливо просматривается двойственный характер: при объяснении игры для детей главное- сама игра, а для учителя главное - дидактический результат (методическое значение игры). Для детей увлекательная условность делает незаметной, эмоционально положительно окрашенной и увлекательной монотонную деятельность по усвоению, повторению, закреплению или усвоению информации.

Некоторые считают игру лишь средством закрепления знаний, полученных на занятиях, другие же справедливо возражают против такого узкого понимания значения игры, считают ее одной из форм обучения, важным средством образовательной работы. Такой взгляд на дидактическую игру определяется теми задачами обучения, которые стоят перед педагогом: не только дать детям определенный объем знаний, но и научить их владеть этими знаниями, вооружить навыками умственной работы, развить активность, самостоятельность мышления.

Таким образом, роль дидактической игры в развитии мотивации познавательной деятельности детей очень велика, ее психологический анализ в процессе обучения показывает, что:

- игра помогает детям раскрепостить воображение, овладеть ценностями культуры и выработать определенные навыки;

- дети, вовлекаясь в игровую деятельность, удовлетворяют свои потребности в обучении, учатся взаимодействовать с другими людьми;

- игра помогает выразить собственную индивидуальность детей и ближе подойти к своим внутренним ресурсам, которые в процессе игровой деятельности становятся частью их личности, развивает наблюдательность, смекалку, самостоятельность мышления, образное и логическое мышление, интеллект каждого ребенка;

- ученик испытывает удовольствие от игры;

- игра обеспечивает доступность изучения программного материала;

- активизирует мыслительную деятельность учащихся, внимание детей, творческие силы и познавательную деятельность школьника.

Список литературы:

1. Аленков, Ю.А. 650 головоломок и задач на сообразительность. -М.: АСТ; Донецк: Сталкер, 2005. -285 с., ил.
2. Гик, Е.Я. Интеллектуальные игры /Е.Я.Гик; рис. А.Боровика. -М.: ООО Изд-во "Астрель", 2002. -350 с., ил.

3. Маркова, А.К. и др. Формирование мотивации учения: Кн.для учителя /А.К.Маркова, Т.А.Матис, А.Б.Орлов. -М.: Просвещение, 2000. -192 с.
4. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для школьников. -М.: Просвещение, 2005. -96 с.
5. Яковская, М.Г. Творческая игра в воспитании школьника. -М.: Просвещение, 2004. -128 с.

План-конспект занятия группы "КЭМПО"
Тема: "Игра - бой петухов".

Николаева Светлана Вадимовна,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"
г. Набережные Челны

Цель: совершенствование удара.

Задачи:

1. Продолжить совершенствование техники удара "Маваши" .
2. Формировать координационные способности, скорость реакции, правильность действий.
3. Развивать внимательность автоматизм в движениях.
4. Способствовать развитию координации в игре "Бой петухов" .

Инвентарь для проведения: маты, мяч, шведская стенка.

Место проведения: спортивный зал

Время проведения:

Дата проведения:

Продолжительность: 90 мин

№ п/п	Содержание	Продолжительность	Методические указания
I.	Подготовительная часть	10 мин	Групповой метод
1.	Построение, сообщение задач.	2 мин	Работа с планшетом

2.	<p>Ходьба:</p> <ul style="list-style-type: none"> • на носках • на пятках • на внутренней стороне стопы • на внешней стороне стопы 	<p>1 мин 15 сек 15 сек 15 сек 15 сек</p>	Осанка, глаза не отпускать
3.	<p>Бег:</p> <ul style="list-style-type: none"> • обычный • спиной вперед • захлестыванием голени • с высоким подниманием бедра • приостановка шагом • с ускорениями 	2 мин	Дистанция, равномерный бег, выполнение по команде
4.	ОРУ на месте:	5 мин	Руки вытянуть вперед
	• сгибание и разгибание пальцев рук	20 сек	
	• вращение в кистевых суставах	4 раз	Вперед-назад
	• вращение рук в плечевых суставах	4 раз	Вперед-назад
	• наклон головы влево–вправо, вперед-назад	4 раз	Руки на пояс, спина прямая
	• вращение головой влево вправо	8 раз	Резко не делать, темп средний
	• наклоны туловища вперед	8 раз	Прямое калено, руками касаемся ковра
	• наклоны туловища влево -вправо	8 раз	Руки поочередно касаются разноименных пяток
	• круговые движения коленей влево - вправо	8-10 раз	Руки на коленях
II.	Специальные упражнения	15 мин	
1.	• Кувырки вперед, назад, со вставанием на прямые ноги, через правое и левое плечо	5 мин	Подбородок прижат к груди, спина круглая
	• Подъем разгибом с головы и рук, полусальто с места и с разбега.	5 мин	Спина прогнута.
	• Отжимания с хлопками.	10 раз	Руки полностью выпрямлять в прыжке и

			все тело полностью отрывается от пола.
	<ul style="list-style-type: none"> • Приседания с выпрыгиваниями 	10 раз	Ноги полностью отрывать от земли высоко.
	<ul style="list-style-type: none"> • Растяжка ног 	10 раз	Выпады ногами, скручивание.
III.	Основная часть	50 мин	
1.	Продолжить обучение удара "Маваши" :	25 мин	
	<ul style="list-style-type: none"> • Имитация удара 	5 мин	Следить за правильностью выполнения
	<ul style="list-style-type: none"> • Отработка удара в паре 	5 мин	Следить за дистанцией
	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение удара в тренировочном спарринге 	5 мин	Следить за правильностью выполнения
	Перерыв	10 мин	
2	Продолжить обучение технике защиты при ударе "Маваши":	25 мин	Отбрасывание ног
2.1.	Работа в парах:	10 мин	
	<ul style="list-style-type: none"> • Отработка защиты в паре 	5 мин	Следить за правильностью выполнения
	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнение защиты в тренировочном спарринге 	5 мин	Работа в парах на 50%
	<ul style="list-style-type: none"> • Игра- бой петухов. 	15 мин	Группа делится по парам. Соперники, взяв себя за носок левой ноги и стоя на правой ноге, должны вытолкнуть друг друга за линию круга, либо заставить соперника встать на две ноги. Побеждает тот, кто устоял на правой ноге и не вышел за линию круга. Проигравший выбывает, выигравший выходит в следующий круг, и так до выявления абсолютного победителя.

Ш.	Заключительная часть	5 мин	
3.1.	<ul style="list-style-type: none"> • Построение. Подведение итогов занятия 		Указать на недостатки, найти пути решения, отметить лучших.
3.2.	<ul style="list-style-type: none"> • Домашнее задание 		Отжимание от пола 30 раз Приседание 50 раз

Примеры организации игр на мероприятиях

Дмитриева Диана Сергеевна,
педагог-организатор,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"
г. Набережные Челны

Для всестороннего развития личности наряду с образованием важную роль играет насыщенный отдых и досуг ребенка. Досуговая деятельность – это неотъемлемая часть жизни каждого человека. Начиная с младшего школьного возраста, существует потребность в активном, интересно насыщенном общении, творчестве, самореализации, интеллектуальном и физическом развитии, тем самым формируется характер личности.

На сегодняшний день остро стоит проблема организации и реализации досуга детей и подростков. Следовательно, существует необходимость доступно показать детям и подросткам, насколько интересным и разнообразным может стать правильно организованный досуг и отдых. При этом досуговая деятельность в рамках дополнительного образования не может быть оторвана от образовательного процесса и родительского воспитания, так как только при воздействии всех сфер жизнедеятельности возможно всестороннее развитие личности.

Приобщению к активной социальной, познавательной и другим видам деятельности способствует городская досуговая программа "Рука в руке" Детского ордена милосердия. Данная программа предназначена для школьников в возрасте от 7 до 18 лет. Разновозрастность детей делает досуговую деятельность более эффективной при решении многих воспитательных задач, так как в таком коллективе более богатые формы отношений и более разноплановые межличностные контакты.

Перед педагогами стоит важная задача — совершенствовать процесс обучения таким образом, чтобы на мероприятиях каждый работал головой и руками активно и увлечённо, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития глубокого познавательного интереса. Игра и игровые технологии, применяемые на мероприятиях, в большей мере способствуют такому развитию. Но не игра ради игры, где ребенок пассивен, где он является не субъектом игрового действия, а объектом развлечения, а игра ради ученья.

Существует большая группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Виды дидактических игр:

1. Игры-упражнения. Они способствуют познавательным способностям воспитанников, закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины, чайнворды, сканворды, брейкворды.

2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению материала.

3. Сюжетные игры. Действия инсценируются в задуманных условиях, обучающиеся играют определенные роли. Такие игры носят и профориентационный характер.

4. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Дети соревнуются, разделившись на команды. В условиях реализации городской программы "Рука в руке" часто используются игры-соревнования. Например, спортивная программа "Веселые старты", проводимая для тимуровских отрядов школ города Набережные Челны в рамках Дней единых действий "Вам дарим доброту и радость" в рамках Декады инвалидов. Каждый отряд разделился на 2 команды, первая команда проводила различные спортивные задания: загадки о спорте, баскетбол, задания со скакалкой, станция пдд, игры с мячами. Каждый отряд делился на 2 группы: 1 группа проводит спортивную станцию, 2 группа с приведенным подшефным ребенком переходила от станции к станции в соответствии с маршрутным листом. Данная спортивная игра была предназначена для тимуровских отрядов 5-7, 8-10 классов, они более самостоятельные, поэтому сценарий и реквизит на станцию отряд готовил самостоятельно. Дети помогали друг другу, поддерживали, показали умение работать в команде.

В рамках Дней единых действий "Вам дарим доброту и радость" учащиеся 1-4 классов были задействованы в интерактивной площадке "Зажги звезду добра". Отряды подготовили задания на спортивную, творческую или интеллектуальную станцию. Отряд делился на 2 группы: 1 группа проводила станцию интерактивной площадки, 2 группа с приведенным подшефным ребенком переходила от станции к станции. Таким образом, дети самостоятельно, но под присмотром своего педагога, проводили свою станцию. Другая часть отряда активно взаимодействовала с приведенным подшефным ребенком.

Игры оказывают сильное эмоциональное воздействие на всех детей без исключения, формируют многие умения и навыки. Это и умение работать в группе, и умение принимать решения, брать ответственность на себя. Они прекрасно развивают организаторские способности, воспитывают чувство сопереживания, стимулируют взаимовыручку в решении трудных проблем. Таким образом, использование в учебном процессе игровых методов позволяет решать целый комплекс педагогических задач.

Список литературы:

1. Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие / М. Г. Ермолаева. — 2-е изд., доп. — СПб.: СПб АППО, 2005.
2. Павлова М. И. Игровые технологии в дополнительном образовании детей // Молодой ученый. — 2014. — №5. — С. 543-546.

Математические игры – основа развития ученика

Назмутдинов Ахат Хаертдинович,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТД и М №1"
г. Набережные Челны

Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставляет задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока. В связи с этим основной проблемой, состоит в том, чтобы отыскать новые эффективные методы обучения и такие методические приемы, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний.

Возникновение интереса к математике у значительного числа учащихся зависит в большей степени от методики преподавания, от того, насколько умело будет построена учебная работа. Надо позаботиться о том, чтобы на уроках каждый ученик работал активно и увлеченно, и использовать это как отправную точку для возникновения и развития любознательности, глубокого познавательного интереса. Это особенно важно в подростковом возрасте, когда еще формируются, а иногда и только определяются постоянные интересы и склонности к тому или иному предмету. Именно в этот период нужно стремиться раскрыть притягательные стороны математики.

Немаловажная роль здесь отводится играм на уроках математики – современному и признанному методу обучения и воспитания, обладающему образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве. В играх различные знания и новые сведения ученик получает свободно. Поэтому часто то, что на уроке казалось трудным, даже недостижимым, во время игры легко усваивается. Здесь интерес и удовольствие – важные психологические показатели игры.

Основная цель работы – активизация познавательной деятельности учащихся на уроках математики, развитие любознательности и глубокого познавательного интереса к предмету через игровую деятельность.

Назначение игр на уроках математики – развитие познавательных процессов у школьников (восприятия, внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности и др.) и закрепление знаний, приобретаемых на уроках.

Характерным для каждой игры является, с одной стороны, решение различных дидактических задач: уточнение представлений о числе или в целом о математическом понятии и его существенных особенностях, развитие способности замечать сходство и различие между ними и т.д. В этом смысле игра носит обучающий характер.

С другой стороны, неотъемлемым элементом игры является игровое действие. Внимание ученика направлено именно на него, а уже в процессе игры он незаметно для себя выполняет обучающую задачу.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их.

Игровые технологии всегда находились в поле активного зрения всех участников образовательного процесса, являясь комплексным носителем информации формой, помогающей вспомнить, осмыслить материал за

короткий промежуток времени, пережить имеющийся личный опыт в новых ситуациях, тем самым организовать его, ориентировать в реальной жизни.

В современной практике обучения математики большую популярность получили игровые технологии.

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

Спектр целевых ориентаций:

Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие математических умений и навыков; развитие трудовых 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, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, 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.

Использование игр в обучении математике решает множество задач одновременно:

игры способствуют становлению творческой личности ученика;

формирование умения выделять проблемы;

принимать решения;

развивают познавательный интерес к предмету;

оказывают сильное воздействие на учащихся;

формируют черты характера;

стимулируют к поиску решений, формированию собственных позиций.

Игра на уроке – комплексный носитель информации. В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации. Так, с одной стороны игра пронизывает весь курс, органически проявляясь почти на каждом уроке, с другой – занимает примерно пятую часть, не вытесняя ценной практической деятельности. Выучить необходимый материал ученика можно либо заставив, либо заинтересовав его. Игра же предполагает участие всех учеников в той мере,

на какую они способны. Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации, причем делается это непринужденно, как бы само собой, при этом деятельность учащихся носит творческий, практический характер. Происходит стопроцентная активизация познавательной деятельности учащихся на уроке. Соперничество в работе, возможность посоветоваться, острейший дефицит времени – все эти игровые элементы способствуют активизации учебной деятельности учащихся, формируют интерес к предмету.

Функции игры:

Обучающая- развитие математических умений и навыков (память, внимание, восприятие);

Развлекательная- создание благоприятной атмосферы на занятиях, превратить урок в увлекательное приключение;

Коммуникативная- объединяет учеников и учителя, устанавливает эмоциональные контакты, формирование навыков общения;

Релаксирующая - формирование навыков подготовки своего психофизического состояния, для более эффективной деятельности, перестройка психики для интенсивного усвоения;

Функция самовыражения- стремление ребёнка;

Задания:

В прямоугольной трапеции основания равны 5 и 17 см, а большая боковая сторона 13 см. Найдите площадь трапеции. (55).

В треугольнике два угла равны 45° и 90° , а большая сторона 5832 см. Найдите две другие стороны треугольника. (54).

В прямоугольной трапеции основания равны 12 и 6 см, а большая боковая сторона 10 см. Найдите площадь трапеции. (72).

В треугольнике ABC $\angle A=90^\circ$, $\angle C=30^\circ$, AB=6 см. Найдите сторону AC треугольника. ($6\sqrt{3}$).

В прямоугольной трапеции боковые стороны равны 5 и 3 см, а большее основание 20 см. Найдите площадь трапеции. (54).

Диагонали ромба равны 14 и 48 см. Найдите сторону ромба. (25).

Освоение математических знаний, овладение умениями, развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих качеств личности учащегося, воспитание эмоционально-ценностного отношения к миру, формирование способности эффективно реализовывать полученные знания и умения в повседневной практике будут наиболее успешными, если учебная деятельность осуществляется в рамках игровой технологии и построена на принципах личностно-ориентированного и развивающего обучения.

Применение игровых технологий на занятии в дополнительном образовании

Кашина Юлия Викторовна,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"
г. Набережные Челны

Целесообразность использования игры как активного метода обучения в системе современного дополнительного образования детей, предоставляющей каждому ребенку возможность свободного выбора образовательной области, профиля программ, времени их освоения, включения в разнообразные виды деятельности с учетом их индивидуальных склонностей. Игра способствует развитию у детей познавательной активности, поддерживает интерес к изучаемому материалу, делает процесс обучения занимательным. Игровая ситуация создает возможность ребенку осознать себя личностью, стимулирует самоутверждение, самореализацию. Перед педагогами открыт большой выбор философии обучения и практических задач, а воспитанникам предоставляется выбор уровня сложности, вида деятельности и темпа освоения. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Дополнительное образование предоставляет каждому ребенку возможность свободного выбора образовательной области, профиля программ, времени их освоения, включения в разнообразные виды деятельности с учетом их индивидуальных склонностей. Игры, используемые на занятиях своим воздействием на участников, выполняют три основные задачи: образовательную, воспитательную и развивающую.

1. Игра - как средство обучения. Классификация игр

Особое место в жизни и деятельности ребенка занимает игровая деятельность. Игра улучшает процесс передачи социально ценных отношений: делая его эмоциональным, допускает избирательность, имеет высокие нравственные принципы и правила, позволяет включиться в общение, выступает в качестве модели жизненных коллизий, дает

возможность научиться "проигрывать" сложные жизненные ситуации, с которыми в будущем придется столкнуться. Игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, является одним из доступных путей к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками. Использование игровых форм организации образовательной деятельности способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы. Кроме того, использование игровых форм обучения предупреждает утомление. При использовании дидактических игр решаются и воспитательные задачи, например, воспитание терпения и терпимости, формирование аккуратности и умения доводить начатое дело до конца. В групповой работе – развитие умения работать сообща, прислушиваясь к мнению других детей, терпимо относясь к критике в свой адрес, деликатно отзываясь об ошибках своих товарищей; приобретаются навыки публичных выступлений, желание и умение добиваться поставленной цели. Игра позволяет заинтересовать учащихся изучаемым материалом, преподнести знания в более легкой и "ненавязчивой" форме. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко сформулирована цель обучения и соответствующий ей педагогический результат. Существует множество педагогических игр. Каждая игра имеет свои цели и задачи. Одни направлены на отдых детей, другие на закрепления приобретённых знаний, третьи – на проверку смекалки и воле к победе.

Спектр целевых ориентаций:

- воспитывающие: воспитывают самостоятельность, волю, нравственные, эстетические позиций, способствуют сотрудничеству, коллективизму, общительности, коммуникативности;
- развивающие: развивают внимание, память, речь, мышление, умение сравнивать, сопоставлять, воображение, фантазию, творческие способности, развивают мотивацию на занятиях.

Социализирующие: приобщают к нормам и ценностям общества; адаптируют к условиям среды, обучают общению способствуют созданию у обучающихся эмоционального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой работе, улучшает общую работоспособность.

В структуру игры как процесса входят:

- а) роли, взятые на себя играющими ;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

д) сюжет (содержание)- область действительности, условно воспроизводимая в игре. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Одаренность — это системное, развивающееся в течение жизни качество психики, которое определяет возможность достижения человеком более высоких, незаурядных результатов в одном или нескольких видах деятельности по сравнению с другими людьми. Одаренный ребенок — это ребенок, который выделяется яркими, очевидными, иногда выдающимися достижениями (или имеет внутренние предпосылки для таких достижений) в том или ином виде деятельности. Дополнительное образование — предназначено для удовлетворения постоянно изменяющихся индивидуальных социокультурных и образовательных потребностей одаренных детей.

2. Игровые технологии в учебно-воспитательном процессе

Понятие "игровые технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Которые способствуют реализации основных принципов обучения, расширению кругозора, познавательной деятельности, формированию определенных умений и навыков необходимых в практической деятельности, а так же выступают как средство побуждения, стимулирования обучающихся к учебной деятельности тем самым, создавая атмосферу свободного и радостного творчества у детей.

Применение игровых технологий даёт возможность осуществлять индивидуальный подход к каждому ребёнку. Можно с уверенностью сказать, что включение в развивающий процесс игры или игровой ситуации приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрою, не заметно для себя приобретают определенные знания, умения, навыки. Часто на закрепление полученных знаний используют различные спортивно туристические игры.

Элементы занимательности в игре служат своеобразной разрядкой напряженной обстановки и способствуют концентрации внимания, для последующей углубленной работы над изучаемым материалом.

3. Использование игровых технологий на занятиях дополнительного образования

Игры на занятиях дополнительного образования оказывают преимущественное воздействие образовательно-воспитательного процесса на двигательную, творческую, познавательную и эмоциональную сферу деятельности ребенка в непосредственном контакте с окружающей природой и социальной средой. Целью программы является развитие двигательной, функциональной и познавательной активности учащихся, укрепление их здоровья, психическом и физическом оздоровлении организма в процессе туристско-краеведческой деятельности. При этом решаются основные задачи;

- оздоровление детей на занятиях в условиях природной среды,
- формирование координационных функций;
- развитие творческой активности воспитанников в процессе освоения местного краеведческого материала;

Используемые игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся, но и выполняют ряд других функций: Помогают стимулировать умственную деятельность обучающихся, тренируют память, развивают внимательность. Дают возможность детям нести ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды, проявляет стремление быстрее и успешнее справиться с заданием.

Игровая организация занятия с использованием заданий и упражнений; использование игры на определенном этапе занятия (начало, середина, конец; знакомства с новым материалом, повторение и систематизация изученного).

Главной задачей педагога является изучение предмета, использование творческого подхода и развитие творческого потенциала детей. Наряду с этим целесообразно использовать игровые технологии, которые помогают провести занятия в красочной интересной форме, объяснять новый материал и отработать навыки работы по отдельным темам.

Игровые технологии на занятиях действительно играют важную роль, поскольку;

- приобщают к миру культуры;
- развивают творческую активность воспитанников;
- формируют устойчивый интерес к краеведению и туризму;

- формируют воспитание духа сотрудничества на занятиях.
- вовлекают учащихся в поисково-исследовательскую деятельность средствами туризма и краеведения;
- способствуют общей спортивно-оздоровительной подготовке.

Таким образом, игровые технологии на занятиях дополнительного образования имеют положительный эффект:

- высокая мотивация к обучению,
- приобщение детей к работе по укреплению их здоровья,
- благотворное влияние на восстановление умственной работоспособности, - повышение эмоционального уровня учащихся.

Организация игровых динамических пауз

Кистанова Татьяна Викторовна,
методист, педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"

Динамические паузы – элемент здоровьесберегающих технологий на занятиях в изостудии дополнительного образования.

В современной жизни большое значение на своих занятиях педагог дополнительного образования должен придавать сохранению здоровья своих учащихся.

Хотелось бы обратить внимание на использование динамических пауз, как неотъемлемого элемента здоровьесберегающих технологий при проведении занятий по изобразительному искусству.

В каждом ребёнке таится заложенная природой неуёмная потребность движения. Для ребёнка бегать наперегонки, скакать на одной ноге, подражать движениям окружающих его людей, зверей и птиц столь же естественно необходимо, как дышать.

Потребность детей в движении удовлетворяется на физкультурных занятиях, утренней гимнастике, подвижных играх, физ. минутках, динамических паузах.

Динамические паузы выполняют следующие функции:

1. Развлекательную – создают благоприятную атмосферу;
2. Релаксационную – снимают напряжение, вызванное негативными эмоциями, перегрузками мышц, нервной системы, мозга;

3. Коммуникативную – объединяет детей в группы, способствует их сотрудничеству, взаимодействию между собой;
4. Воспитательную – формирует моральные и нравственные качества
5. Обучающую – давать новые знания, умения, навыки, и закреплять их
6. Развивающую – развивает речь, внимание, память, мышление – возникшие психологические процессы
7. Коррекционную – "исправлять" эмоциональные, поведенческие и другие проблемы ребенка.
8. Профилактическую – предупреждают появления психологических заболеваний
9. Лечебную – способствовать выздоровлению.

Динамические паузы - это подвижные, хороводные игры, проверка осанки, пальчиковые игры, физкультурные минутки. Массаж лица, кистей рук (пшеном, рисом), пальцев, ритмические упражнения, игры в уголке валеологии (ходьба по ребристым дорожкам, пробкам, пугавицам, "классики" и т.д.).

"Обезьяна" - подражание движениям животных, птиц, физкультурные упражнения.

Дети очень любят игру – тренинг "Человек к человеку". Стоящих в кругу детей делю на пары и начинаем играть: ладошка к ладошке, локоть к локтю, плечо к плечу, спина к спине, щека к щеке, лоб ко лбу, нос к носу, колено к колену, носок к носку, пальчик к пальчику, ладошка к ладошке. Такие динамические паузы-тренинги лучше проводить между занятиями, т.к. они положительно настраивают детей.

Физкультурные упражнения направлены на исправление осанки, профилактику плоскостопия, укрепление мышечного корсета, координацию и используются как для общих занятий физкультурой так и в комплексах лечебной гимнастики, физкультминутках, спортивных играх, динамических паузах.

Ритмические движения под музыку. Движения в сочетании со словом и музыкой представляют собой целостный воспитательно-развивающий процесс: на детей благотворно влияют темп, ритм, динамика музыки и слова, аритмическая пульсация, с которой связаны движения, вызывают согласованную реакцию всего организма.

Ритмический рисунок может выполняться самыми разными способами: хлопками, игрой пальцев на столе шагом, бегом, прыжками.

Обучение детей воспроизводить ритмически рисунок хлопками, звоном бубенчиков, отстукиванием на барабане, бубне.

На занятия в изостудию учащиеся школы приходят после уроков, которые насыщены значительными умственными и эмоциональными нагрузками, где дети мало двигаются, подолгу сидят на месте, у них возникает гиподинамия, нарастает статическое напряжение в мышцах, создается огромная нагрузка на зрение школьника. К концу уроков в школе снижается работоспособность, дети переутомляются. С каждым годом увеличивается количество часов на основные уроки, возрастает объем зрительной информации. Все это создает предпосылки для развития у детей отклонений в состоянии здоровья. Нарушение осанки, зрения, повышение артериального давления, накопление избыточного веса, увеличение риска возникновения заболеваний сердечно сосудистой системы и органов дыхания, нарушение обмена веществ – реальные отклонения в здоровье учащихся. Организм ребёнка младшего школьного возраста отличается незавершённостью развития важных для школьного обучения органов и функциональных систем (центральной нервной системы, зрительного и слухового анализаторов, опорно-двигательного аппарата).

Игровые технологии с применением ИКТ на занятиях по изучению правил дорожного движения

Кобзарь Алексей Владимирович,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"
г. Набережные Челны

При обучении учащихся объединения "Картинг" правилам дорожного движения широко используются активные и интерактивные методы обучения с применением информационно-коммуникационных технологий.

Активные методы обучения стимулируют познавательную деятельность и творческие способности учащихся. Ученик в таком случае является активным участником процесса обучения, однако взаимодействует он в основном только с педагогом. Актуальны активные методы для развития самостоятельности, самовоспитания, но они практически не учат работать в группе.

Интерактивное обучение – это одна из разновидностей активного метода обучения. Взаимодействие при интерактивном обучении осуществляется не только между педагогом и учеником, в данном случае все обучаемые контактируют и работают сообща (или в группах). Интерактивные

методы обучения – это всегда взаимодействие, сотрудничество, поиск, диалог, игра между людьми или человеком и информационной средой.

На занятиях в объединении "Картинг" при изучении правил дорожного движения кроме обычных наглядных пособий: плакатов, схем, дорожных знаков и т.д. сегодня есть возможность использовать современные технологии интерактивного обучения, которые включают новейшее оборудование:

- планшет
- компьютерный тренажер
- [проектор](#)
- ноутбук

Интерактивные технологии обучения делятся на индивидуальные и групповые. К индивидуальным относят тренировки и выполнения практических заданий. Групповые интерактивные методы делятся на 3 подгруппы:

- дискуссионные – обсуждения, дебаты, "мозговой штурм", анализ ситуаций, разработка проекта;
- игровые – деловые, сюжетно-ролевые, дидактические и другие игры, интервью, проигрывания ситуаций, инсценировка;
- тренинг - методы – психотехнические игры, все виды тренингов.

На своих занятиях я использую обсуждения и анализ конкретных ситуаций, обсуждения вариантов проезда на перекрестке, проигрывание ситуаций, тренировочные заезды на компьютерном тренажере.

Интерактивные формы обучения для проведения занятий я подбираю в соответствии с темой, целью и задачами обучения; учитываю особенности группы, возрастные и интеллектуальные возможности учащихся.

Такая организация образовательного процесса позволяет детям в комфортных игровых условиях изучать правила дорожного движения и осознанно применять их на практике в различных жизненных ситуациях.

Мультимедийный тренажер-имитатор предназначен для отработки навыков вождения автотехники, с использованием компьютерных технологий, как на твердом ровном покрытии, так и по бездорожью, используя автоматическую и механическую трансмиссию, различные варианты трасс и погодные условия. Задавая различные исходные условия для прохождения трассы, есть возможность формировать у детей навыки вождения, тренировать реакцию к критическим ситуациям, самостоятельно решать проблемы на дорогах.

Проектор и ноутбук способствуют решению проблемных задач по правилам дорожного движения и трансляции учебных фильмов с использованием проекции на большой экран, для привлечения большей аудитории, дает возможность организовать обсуждение того или иного видеоролика, в режиме интерактивного взаимодействия выработать алгоритм решения какой-либо проблемы на дороге как для пешехода, так и для транспортного средства.

Планшет позволяет решать задания очередности преодоления перекрестков по программе " ПДД. Перекрестки" в режиме анализа конкретной дорожной ситуации, что способствует не только освоению правил дорожного движения, но и формированию навыков культуры вождения.

Лазерный тир позволяет в процессе тренировок выработать правильный глазомер, оперативно определять расстояние до препятствия или движущегося объекта.

Использование данного оборудования и программ способствует эффективному освоению правил дорожного движения в процессе формирования практических навыков грамотного пешехода и внимательного водителя, ведет к повышению качества образовательного процесса.

Список литературы:

1. Горвиц Ю.М. Интерактивная доска Smart Board: до и во время уроков.- Информатика и образование. – 2006. – № 2 –123 с.
2. Еделева, Е.И. Интерактивные техники групповой работы/ Е.И. Еделева школьный психолог. – 2004. №15.
3. Капанова, Е. А. Интерактивное обучение: концептуальные подходы/Е.А. Капанова// Вестник Полоцкого государственного университета. - 2012. - № 7.
4. Кашлев, С.С. Технология интерактивного обучения./С.С.Кашлев – М.,2005г.
5. Козина, Е. В. Польза от интерактивного обучения/Е. Козина// Педагогика-2001.
6. Мясоед Т.А. "Интерактивная технология обучения. Специальный семинар для учителей", М., 2004 – 151 с.

7. Суворова Н.В. "Интерактивное обучение: Новые подходы" М., 2005. -167 с.

Формирование игровой культуры на занятиях социально-педагогической направленности

Куликова Светлана Ивановна,
заведующий отделом,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ № 1"
г. Набережные Челны

Культура мышления младшего школьника – сложнейшее понятие, являющееся высшим уровнем и качеством мышления человека, определяемым сознательным развитием личностью своих способов мышления, соответствующих требованиям человеческой культуры [1].

Культура мышления не дается человеку вместе с рождением. Она формируется в процессе жизнедеятельности и тесно связана с коммуникативной компетенцией личности. В свою очередь коммуникативная компетенция формируется на базе одного из основных видов деятельности младшего школьника - игровой деятельности.

В игре воспроизводятся человеческие взаимоотношения, нормы и правила общественного поведения. Игры носят преимущественно коллективный характер, отражают законы социальной среды. Федеральный государственный образовательный стандарт, утвержденный в 2010 году (ФГОС), предполагает усиление коммуникативной компетенции школьников, снижение учебной нагрузки за счет деятельностного подхода в обучении и воспитании. Дети младшего школьного возраста по психологическим возрастным особенностям могут быть естественно вовлечены в учебную игру, которая формирует коммуникативные умения. Поведение в игре отражает социальную позицию ребенка, позволяет диагностировать и прогнозировать его развитие.

В дополнительной общеобразовательной общеразвивающей разноуровневой программе социально-педагогической направленности "Социальное проектирование" при составлении матрицы программы прописываются метапредметные критерии. Как методы оценки коммуникативных учебных действий используются методы приобретения знаний; методы формирования умений и навыков. ФГОС относит

коммуникативные умения к метапредметным результатам освоения образовательной программы. В отряде милосердия учащиеся учатся планировать собственную деятельность; работать с различным информационным материалом, подбирать инструмент для реализации своих социальных инициатив. В дальнейшем при реализации проектов учащиеся интересуются вопросами из области истории, социологии, обществоведения, основам медицинских знаний, дефектологии. Учащихся подросткового возраста характеризует: умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных, познавательных и коммуникативных задач; умение работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов. Указанные умения формируются, в том числе в игровых заданиях и упражнениях. "Умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей, планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью" тесно связано с умением "организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов" [2].

Начальная школа - наиболее подходящий возраст в плане речевого развития, и поэтому именно в этот период рекомендуется обогащать деятельность школьника игровыми заданиями с коммуникативной направленностью. Уже в 1-м классе необходимо "разговорить" ребенка, дать ему возможность высказываться не короткими фразами, а полными предложениями, расширяя коммуникативные возможности его речи, вооружая его языком как средством общения.

Конечно, не всякая игра может быть средством формирования коммуникативных умений. Игра должна стать имитационной проблемной средой, давать толчок для формирования социального опыта, то есть поступков в определенной ситуации, тем самым способствуя развитию коммуникативных способностей, что в большей степени применимо в работе с детьми старшего и подросткового возраста.

При этом разрабатываемые игры могут быть направлены на развитие коммуникативных способностей, таких как:

- понимание людьми друг друга;
- умение слушать;
- умение доносить информацию до другого человека или до группы людей;
- развитие вербальной и невербальной коммуникации;
- умение справляться с некоторыми из коммуникативных барьеров;
- умение контролировать свои эмоции и высказывания;
- и др.

В игровую деятельность детей нельзя вносить элементы администрирования и авторитарности, подменяя детскую инициативу руководством сверху. Ребенок в игре должен раскрываться полностью, только тогда он научится свободно общаться с окружающими. Правильно подобранные и организованные игры содействуют укреплению здоровья детей, помогают выработать необходимые в жизни качества.

Для вовлечения ребенка в игру большое значение играет пример окружающих. Если в присутствии ребенка кто-нибудь из его сверстников, одноклассников добивается успехов в игре, то у него тоже появляется желание испытать свои силы, при этом формируется Я-концепция ребенка, создаются условия для соревнования, игра объединяет детей в коллектив, способствует установлению эмоциональных контактов. Во время игры снимается эмоциональное напряжение у учащихся, вызванное нагрузками на нервную систему при интенсивном обучении.

Таким образом, реализация игровых технологий с целью формирования коммуникативной компетенции способствует возрастанию уровня культуры мышления. Готовность к сотрудничеству, развитие способности к созидательной деятельности; толерантность, терпимость к чужому мнению; умение вести диалог, искать и находить содержательные компромиссы - требования, предъявляемые современным обществом к младшему школьнику.

Список литературы:

1. Берзина, Р.Ф. Педагогические условия формирования творческих способностей младших школьников (на примере дисциплины "Технология"): Автореф. Дис. канд. пед. наук / Р.Ф. Берзина. – Уфа, 2001. – 17с.
2. Овчарова, Р.В. Практическая психология образования: Учеб. пособие для студ. психол. фак. Университетов / Р.В. Овчарова. - М.: Издательский центр "Академия", 2003. - 448 с.
3. Рожков, М.И., Байбородова, Л.В. Организация воспитательного процесса в школе / М.И. Рожков, Л.В. Байбородова. – М.: Владос, 2000. – 256 с.

Игры на занятиях художественной направленности

Назмутдинова Алсу Рустамовна,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"
г. Набережные Челны

Понятие "игровые технологии" включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных игр.

Игровые технологии обладают чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.

Игровая форма создаётся на занятиях при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Игровые методы являются одними из самых эффективных методов обучения, так как их психолого-педагогической основой является игровая деятельность, которая вносит большой вклад в психическое развитие личности. Игры оказывают сильное эмоциональное воздействие на учащихся, формируют многие умения и навыки: прежде всего коммуникативные, умение работать в группе, принимать решения, брать ответственность на себя. Они развивают организаторские способности, воспитывают чувство сопереживания, стимулируют взаимовыручку в решении трудных проблем, способствуют развитию познавательной активности на занятиях.

Игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативную: усвоение диалектики общения;
- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;
- 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

В объединениях "Добрые волшебники" и "Волшебный мир кукол" неотъемлемой частью проведения занятия являются игровые технологии. Игры подбираются по теме занятия. К таким играм относятся:

Игра на командообразование

Детям раздается пазлы, где скрывается две картины. Каждый участник подходит и выбирает один пазл, затем складывают все вместе. В итоге должен получиться две картины, то есть две команды. 1 картина-1 команда (пейзаж), 2 картина-2 команда (натюрморт). В конце должны рассказать, что за картина у них получилась, чья и жанр.

Игра "Автопортрет"

Детям дается задание нарисовать себя в необычной форме: вместо глаз изобразить то, чем нравится любоваться, вместо рта — любимую пищу, вместо волос — то, о чем любит думать, мечтать, вместо ушей то, что любят слушать или слышать и т.д. После выполнения задания можно устроить выставку картин.

Упражнение "Театр-экспромт"

Педагог по жребию распределяет роли, громко и выразительно читает текст, а герои — воплощают образ.

Еще одним вариантом игр на сплочение детей является "Смешной рисунок", где участникам по очереди дается нарисовать животное с закрытыми глазами.

Игра "Фантазёры"

Взрослый предлагает первому игроку задумать какой-нибудь предмет и сделать только один элемент из предложенных материалов. Второй игрок говорит, что это может быть, и добавляет свой элемент. Следующий должен придумать что-то другое и добавить элемент в соответствии со своим замыслом. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь из играющих уже не сможет изменить поделку по-своему. Выигрывает ребёнок, который внес последнее изменение.

Игра "Необыкновенный полет"

Педагог. Представьте себе, что в группе есть ковер-самолет. Он унесет тебя туда, куда ты захочешь. Куда бы ты хотел слетать? Зачем? Дети отвечают.

Игра-мозаика "Основные пропорции головы"

Собрать мозаику так, чтобы части головы человека были наиболее гармоничны по отношению друг к другу.

Игра "Поиск сходства"

Каждая команда должна написать на листе черты сходства (первая команда) и черты различия (вторая команда) в своей группе. Выигрывает та команда, которая больше напишет сходств или различий за определенное время. Учитывается количество названных сходств и их качество.

Игра "Комплименты"

Предложите детям сесть в круг лицом и взяться за руки. Каждый ребенок должен сказать что-то доброе и приятное своему соседу, сидящему рядом. Тот, кому предназначена похвала, говорит: "Спасибо, мне очень приятно". И дальше он говорит комплимент следующему ребенку. Когда малыш затрудняется что-то сказать, взрослый должен ему помочь найти нужные слова.

Игра "Пирамида любви"

Вспомните вместе с детьми о том, что все мы что-то любим. У кого-то это семья, у кого-то кукла, а некоторым просто нравится мороженое. Предложите детям построить пирамиду любви. Взрослый начинает ее строить, называя то, что он любит и кладет руку в центр. Затем каждый из детей называет то, что ему нравится или вызывает симпатию и кладет свою руку сверху. Таким образом, получилась целая пирамида.

Таким образом, использование в учебном процессе игровых методов позволяет решать целый комплекс педагогических задач. Применение игровых технологий в процессе обучения в сочетании с другими педагогическими технологиями повышают эффективность образования учащихся.

Список литературы:

1. Асмолов А. Г. Психология личности: культурно-историческое понимание развития человека. – М., 2007.
2. Бухаркина М. Ю., Полат Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: Учебное пособие / под ред. Е. С. Полат. – М. : Изд. Центр "Академия", 2010. – 368 с.
Журнал "Начальная школа полюс до и после" № 2, 2005 год.
3. Капустина Н.Г. Познавательный интерес младших школьников.
4. Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. Популярное пособие "Академия развития", Ярославль, 1997г.

Интерактивные технологии на мероприятиях муниципального и Республиканского уровнях

Карпова Ирина Анатольевна,
педагог-организатор
МАУДО "ГДТДиМ № 1"
г. Набережные Челны

Цель: ознакомить присутствующих с некоторыми приемами интерактивных технологий во время проведения массовых мероприятий.

При проведении мастер-класса использовались: ноутбук, проектор, презентация.

При проведении массовых мероприятий муниципального и республиканского характера необходимо во – первых, понять насколько подготовлена аудитория, а все ли слушают ведущего, а какое настроение у зрителей? Большинство зрителей находятся в незнакомой обстановке и скованы, или просто неуютно себя чувствуют. Необходимо заранее подготовиться к выступлению на сцене. Продумать полностью свой образ, от тембра голоса до внешнего вида, в зависимости от уровня мероприятия.

Как и любое выступление со сцены, игры с эстрады требуют от ведущего актерского мастерства, обаяния. Проводить их нужно с задором, в быстром темпе. Небольшие конкурсы, которые заполняют паузы между представлениями либо проводятся внутри какого-нибудь глобального конкурса.

На первом этапе определяется тематика мероприятия. Ставится цель, определяются дидактические, развивающие и воспитательные задачи. Выбираются методы и средства реализации мероприятия.

Определяется и обосновывается форма проведения мероприятия: квест, турнир, викторина (вопрос - ответ), конференции, конкурс, веселые старты и пр.

На втором, подготовительном, этапе участников информируют о предстоящем событии через афиши, объявления или рекламу, в нашем случае – с помощью рассылки. Готовится место проведения события, техническое обеспечение, реквизит. На этой стадии отбираются материалы, необходимые для реализации мероприятия (литература, дидактический материал). Пишется сценарий.

После проведения необходимо сделать анализ по следующим критериям:

- целесообразность использованной формы;
- актуальность поставленных задач;
- соответствие возрастным особенностям.

Мероприятия с детьми в более свободной обстановке, вне привычной обстановки школы и класса имеют существенное, а порой и решающее значение для их развития и воспитания. Внеурочные мероприятия важны и для самого педагога. Они помогают сблизиться с детьми, установить и поддерживать доверительные отношения с учениками. Для обучающихся открываются порой неожиданные и привлекательные стороны личности педагога, а учитель ощущает свою социальную значимость и востребованность.

При проведении массовых мероприятий интерактивная работа с залом мною была представлена следующим образом:

На республиканской конференции учащихся 5–9 классов, была проведена игра, во время которой, зрителям, отвечая на вопросы ведущих, отражавшихся на экране, необходимо было выбрать верный ответ с помощью высоко поднятой руки или аплодисментов. (Пример: 2018 в Татарстане объявлен годом Льва Николаевича Толстого. Сколько лет со дня его рождения отмечается в этом году?

- 1). 190 лет
- 2). 200 лет.

При проведении регионального интеллектуально – творческого турнира "Умникум", приуроченного Году экологии в РФ, детям было предложено несколько форм групповой работы: работа с презентацией, ребусы, кроссворд.

По окончании своего мастер выступления хочется обратить внимание на внешний вид и поведения ведущего при проведении массовых мероприятий, которыми я стараюсь регулярно пользоваться:

1. Всегда начинать с приветствия и знакомства.
2. Быть внимательным к своему внешнему виду, демонстрируя пример для подражания.
3. Быть внимательны к тем словам, которые я использую при общении с детьми.
4. Обращаясь к детям, улыбаться. Улыбка всегда располагает к человеку.
5. Шутить в меру.
6. Объясняя правила игры, пользоваться понятными словами.
7. Выстраивать игры в логической последовательности, от простого к сложному.
8. Не забывать говорить спасибо, да и просто хвалить играющих.
9. Работать с микрофоном, и помнить, что он для того и служит, чтобы вы не кричать.

Некоторые правила проведения игр с залом и поведения на сцене вообще:

1. Себя нужно сознательно увеличивать: жесты должны быть крупными, объёмными.
2. Локти к телу не прижимать!
3. Руки за спину не убирать и ниже живота не опускать.
4. Должны работать глаза – смотреть в зал, выбрать человека, с которым удобно работать.
5. Аплодисменты показывать – держать ладони не прямо, а чуть наискосок и вверх
6. Говорить не "хлопать", а "аплодировать"

Использование игровых технологий на занятиях по изобразительности

Рюхова Римма Джамильевна,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"
г. Набережные Челны

"Игра имеет важное значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков он во многом будет в работе, когда вырастет".

А.С.Макаренко.

Цель: Снизить утомляемость учащихся на уроке. С помощью игровых моментов сделать обучение более доступным и комфортным.

Задачи: изучить методическую литературу по данной теме, обобщить информацию из собственного опыта работы, разработать ряд пособий для проведения занятий и применить полученные знания на уроках изобразительного искусства.

Обоснование выбора темы: для учащихся, особенно младших классов характерна быстрая утомляемость, многие из детей обладают рассеянным вниманием, плохо адаптировались к новой среде. Использование игровых моментов на занятиях позволит создать более благоприятную атмосферу, повысит интерес учащихся к творчеству. Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребенка. Для него игра - это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и

любопытности. Духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества.

Общая характеристика игровых технологий.

Игра наряду с трудом и учением — один из основных видов деятельности ребенка. Игра — это вид деятельности в ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет следующие функции:

- развлекательную: это основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес;
- коммуникативную: освоение диалектики общения;
- самореализации в игре как в полигоне человеческой практики;
- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- 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 общения.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С. А. Шмакову):

- свободная развивающая деятельность, принимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
- творческая, в значительной мере импровизационная, очень активная по характеру этой деятельности;
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т. п.;
- наличие прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Реализация игровых приемов и ситуаций в урочной форме происходит по так

Следует разделять игры по виду деятельности:

- физические (*двигательные*);
- интеллектуальные (*умственные*);
- трудовые;
- социально-педагогические.

В структуру игры как деятельности органично включаются целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностью выбора и

элементами соревновательный, удовлетворения потребности в самоутверждении и самореализации.

Понятие "игровые педагогические технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенными признаками: четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровые ситуации на занятиях выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций в урочной форме происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель перед учащимися ставится в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Следует разделять игры по виду деятельности:

- физические (двигательные);
- интеллектуальные (умственные);
- трудовые;
- социально-педагогические.

Преподаватель, проводящий игру, должен уделить внимание тем ученикам, у которых что-то не получается, рекомендовать им приемы и упражнения для тренировки нужных качеств, объяснять правила проведения игры. Поскольку дети могут вносить свои коррективы в уже имеющиеся правила игры, учителю следует поддерживать их инициативу и творческий подход. При проведении игры важно обеспечить положение, при котором соревнующиеся будут равны по силам, и находиться в равных условиях. Необходимо создать такую обстановку, которая предопределит правильное отношение к игре со стороны детей. Позиция взрослого в игре всегда должна быть активной. Роль арбитра, посредника, члена жюри позволяет давать оценки, характеризовать поведение учеников. Педагог может принимать участие в игре, превращая ее в воспитательный фактор, что способствует гармонизации отношений "учитель — ученик". Это основная функция игровой позиции педагога, способствующей созданию творческой атмосферы. Игровая позиция учителя представляет собой своеобразный стиль отношений между взрослыми и детьми.

При решении пространственных задач готовая основа помогает передать ощущение зрительной глубины на листе. Это задание целесообразно

выполнить после изучения способов передачи глубины пространства. Можно предложить учащимся найти ошибки в композициях.

Понятие о декоративной композиции закрепляется с помощью упражнения, которое выполняется коллективно и имеет целью создание фриза для украшения класса.

Упражнения отвлеченного характера развивают мыслительную деятельность.

С подобными упражнениями ученики справляются за короткий срок (3—15 минут). Таким образом, готовая печатная основа служит вспомогательным средством для решения конкретных учебных задач и выработки навыков по всем учебным темам, а также средством повышения интереса учащихся к изобразительной деятельности. Использование игр в изобразительной деятельности обусловлено своеобразными связями игры и художественного творчества. Игра предшествует творчеству, способствует ему. Игрой начинается изучение новой темы или закрепляются знания, умения и навыки по пройденному материалу. Игры-занятия лучше проводить в форме соревнований между командами. Обязательным условием игры является подведение итогов.

На уроках изобразительного искусства игры решают одну или несколько задач. Можно выделить следующие группы игр:

- внимание;
- развивающие глазомер;
- тренирующие наблюдательность;
- развивающие творческие способности;
- воздействующие на эмоции и чувства;
- раскрывающие личностные возможности ребенка.

Большинство игр переводят ребенка из позиции объекта воспитания и обучения в позицию субъекта деятельности, в позицию творца.

Практическая часть.

1. Игры и упражнения на выполнение изображений из готовых фигур геометрической и произвольной формы

Данные игры и упражнения способствуют пониманию конструктивных особенностей формы предметов, формируют умение сопоставлять, находить оптимальные решения, развивают мышление, внимание, воображение.

Используя изображенные на доске геометрические фигуры, учащиеся в альбомах рисуют предметы (как вариант этого упражнения — индивидуальные задания каждому ученику).

2. Составьте композиции из готовых силуэтов "Чья композиция лучше?"

Из готовых силуэтов составьте натюрморт. Игра может проводиться в виде соревнования двух (трех) команд. Работа ведется на магнитной доске. Игра развивает композиционное мышление, умение находить оптимальные решения.

3. Игра-головоломка

Составьте из геометрических фигур изображения животных. Задание носит творческий характер.

Из готовых геометрических фигур составьте композицию "Сказочный город", "Фантастическое животное".

4. Дополните изображение.

Учащиеся получают два одинаковых изображения. Варианты задания: дополнить изображения самому или поменяться с соседом по парте одним экземпляром изображения и дополнить его. Упражнение помогает развитию творческого воображения.

5. Народные промыслы.

Игра предназначена как для занятий с одним учеником, так и с группой от 2 до 10 детей. Игра такого рода способствует развитию зрительной памяти, речи, логического мышления, способности эмоционального и образного выражения, умения сделать анализ художественного произведения. Выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений, выводов является обязательным условием проведения таких игр-занятий. Учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия.

В заключение можно отметить, что в основе игр и упражнений лежит принцип познания ребенком учебного материала от ощущения через эмоцию, от ассоциации к анализу, а затем к творчеству. Игровые занятия по изобразительному искусству помогают привить интерес к творчеству с помощью игры, в которой дети учатся наблюдать, анализировать, сравнивать, выражать свои мысли, получают необходимые навыки в рисовании, но лишь в непринужденной, комфортной обстановке. Время на таких занятиях летит быстро и незаметно. В игре дети получают массу положительных эмоций: радость творчества, общение, сотрудничество, сопереживание, азарт, чувство победы, возможность проявить свои таланты.

Такие уроки учащиеся захотят посещать вновь и вновь, а их глаза будут излучать радость творчества. Счастье и радость в глазах детей - лучшая награда для учителя.

Список литературы:

1. Азаров, Ю. П. Игра и труд / Ю. П. Азаров. — М., 1973.
2. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой / Н. П. Аникеева. — М., 1987.
3. Выготский, Л. С. Роль игры в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. -2010. - № 6.
4. Газман, О. С. В школу с игрой / О. С. Газман [и др.]. - М., 1991.
5. Жуковская, Р. И. Воспитание ребенка в игре / Р. И. Жуковская. — М., 1993.
6. Занько, С. Ф. Игра и учение / С. Ф. Занько [и др.]. — М., 1999.
7. Котикова, О. П. Эстетическое воспитание старшеклассников / О. П. Котикова. — Минск, 2001.

8. Никитин, Б. П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры / Б. П. Никитин. — М., 2002.

Применение игровых технологий в педагогическом сопровождении оздоровительного лагеря

Арутюнян Светлана Пашаевна,
педагог-организатор
МАУ ДО "ДЮЦ №14"
г. Набережные Челны

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

В.А. Сухомлинский

Центром воспитательной работы лагеря является ребенок и его стремление к здоровому образу жизни. Пребывание в лагере для каждого ребенка – время получения новых знаний, приобретения навыков и жизненного опыта, а главное оздоровление.

Основные принципы по внедрению игровых технологий:

- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;
- принцип поддержания игровой атмосферы;
- принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности;
- принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам.

Главное - уважение к личности ребенка, не убить интерес к работе, а стремиться развивать его, не оставляя чувства тревоги и неуверенности в своих силах. Учебный год для детей связан с довольно серьезными физическими и психическими нагрузками. Поэтому ожидание каникул – это мечта о любимых занятиях. Дети хотят отдохнуть, почитать, поиграть, просто погулять. Педагог должен давать детям возможность добровольно выбирать занятия, развивать самостоятельность и самоуправление в организации жизни, пробуждать интерес к социально ценным видам деятельности. Ведущим средством пробуждения такой заинтересованности в каникулярное время выступает игра. Она обеспечивает условия для всестороннего, гармоничного развития личности.

Посредством игровой деятельности педагог решает определенные воспитательные задачи, направленные на развитие коммуникативной культуры, на создание благоприятного микроклимата в коллективе, на

раскрытие личностных качеств детей и подростков и способности к адаптации в сложившейся ситуации. Нахождение ребенка в лагере позволяет создать единое воспитательное пространство, построить единую систему требований в соответствии с общественными нормами и ценностями. Нетрадиционный характер взаимодействия детей по содержанию и по форме позволяет включить ребят в те или иные сферы деятельности, что способствует проявлению инициативы и социальной активности.

Игровая деятельность – особая сфера детской активности. Без игры и романтики детям жить скучно, неинтересно. По словам С.Т. Шацкого, "серость жизни детей и подростков вызывает у них нечто вроде настоящего заболевания". Игру не зря называют королевой детства, при умелом ее использовании она может стать незаменимым помощником педагога. Ребенок в игре познает радость познания, радость творчества, радость общения. В совместной игровой деятельности наблюдается повышение жизненной энергии в результате взаимодействия, сопереживания, сотрудничества. Эффективность игры в условиях лагеря обусловлена тем, что в процессе отдыха на природе, вступая в игровое общение со сверстниками и взрослыми, каждый ребенок проявляется наиболее естественным образом, реализуя потенциал своих позитивных качеств. Участники игрового взаимодействия реализуют взятые на себя роли, содержащие определенные правила. Добровольное подчинение последним – важнейший момент игры. В игровой деятельности у детей и подростков формируется произвольное поведение и новые личностные ценности.

В процессе игрового взаимодействия взрослому может отводиться роль организатора, партнера, комментатора, наблюдателя. Особый интерес могут представлять поведенческие проявления детей в момент переживаний удач и неудач, вербальной и невербальной связи, проявление интереса к игровому общению, отношение со сверстниками и взрослыми в процессе игры. Сами дети не осознают игру как специальный педагогический прием: они с удовольствием участвуют в игровых действиях, разыгрывают ситуации, которые помогают им критически взглянуть на свою жизнь и осмыслить ее перспективы; с радостью разбирают коллизии отношений в отряде. Дети не замечают, а мы, педагоги, говорим, что игра – важнейшее средство развития коллектива, его нравственного воспитания. Она дает возможность сплачивать коллектив, гибко и мягко воздействовать на внутренний мир детей и подростков, укреплять добрый и бодрый дух отряда.

Игровые технологии являются и сегодня актуальными. Ориентируясь на интересы детей, а так же на потребности социума, разрабатываются новые, инновационные формы игровой деятельности и наполняют их новой

тематикой и нестандартным содержанием. Часто многие дети в первые дни в лагере чувствуют себя неуютно, им все здесь не знакомо и очень хочется домой, к родным и друзьям. От этого ребята слишком скованы, чуть ли не боятся друг друга, а просьба рассказать о себе воспринимается как что-то невозможное. Чтобы ждать, пока все перезнакомятся сами и подружатся, просто нет времени, ведь в насыщенных событиями днях делать что-то вместе нужно уже с первого дня. И не очень приятно, если дети обращаются друг к другу: "девочка в желтой кофте" или "э, иди сюда". Лучше ведь, когда называют своим родным именем, которое так ласкает слух. Да и для вожатого очень важно с первых минут запомнить всех детей по именам, а так же получить первое представление о ребенке.

Бесспорно, быстрее познакомиться помогут "визитки" для каждого ребенка и совместная деятельность. Но лучше всего знакомиться в процессе игр. В первые дни детям надо снять "зажатость", преодолеть стеснение и узнать друг друга. Поэтому представляем блок игр и на запоминание имен, и на выявление интересов детей, и на выявление лидеров, как деловых, так и эмоциональных. Это необходимо для того, чтобы вожатый мог в своей дальнейшей деятельности опираться на них. С одной стороны, это облегчит работу вожатого, а с другой, даст возможность ребенку реализовать свои лидерские способности. Игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она служит для удовлетворения назревших актуальных потребностей, дарит детям сиюминутную радость. С другой – игра направлена в будущее, так как в ней либо моделируются некие жизненные ситуации, либо закрепляются качества, свойства, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных функций. Игра оказывает мажорное воздействие на оптимистическое мироощущение ребенка в сегодняшнем дне. Бодрый, жизнерадостный, целеустремленный, игровой стиль жизни детского коллектива – непереносимое условие для существования последнего. Ведь игра это и самостоятельная деятельность, способствующая всестороннему развитию личности, и средство формирования и сплочения коллектива, и метод организации других видов деятельности, и эмоциональное состояние, и способ общения. Последнее утверждение особенно важно, ведь вне контактов, взаимодействия никакой игры между людьми быть не может. Одновременно общение можно рассматривать и как основной энергетический источник игры, питающий ее эмоциональную сторону. Энергия, направляемая на поддержание игрового действия, может довольно быстро угасать или быть практически неиссякаемой в зависимости от состава

участников, от характера межличностных отношений в игре, от того, соблюдаются ли в игре не только правила, но и культура общения.

Необходимые спутники игр – соревнование, состязание – рожают увлеченность, неутомимость, азарт. Педагог должен следить за тем, чтобы эмоции не переросли в конфликтную ситуацию, а разрешение спорных вопросов должно проходить в рамках гуманности и уважения достоинства личности. Многие социальные чувства и нормы поведения – товарищество, взаимопомощь, дисциплинированность, подавление эгоизма, честность, справедливость и др. – наиболее интенсивно закрепляются в игровой деятельности, т.к. ей сопутствует разбор конфликтов, столкновений и противоречий, связанных с соблюдением игровой морали, появление общественного мнения.

Предлагаем вашему вниманию тренинги самопознания. "Я Вселенная".

Цель: концентрация внимания детей на себе, само восприятие. Проективная методика "Рисование себя". Инструкция: ведущий предлагает участникам группы нарисовать себя, причем себя можно изобразить в виде животного, растения, схематично и т.д., как вам захочется. Каждый участник далее показывает свой рисунок и рассказывает группе "краткую биографию" персонажа, изображенного на рисунке. Обсуждение: "Как вы себя чувствуете? Какое впечатление на вас производит выставка? Что нового вы узнали друг о друге? Какие рассказы запомнились? Почему? Что именно привлекает в рассказе (содержание, эмоциональность, оригинальность и т.д.), в рисунке (сюжет, цвета, масштабы)?" Ведущему рекомендуется отозваться положительно о каждом рисунке, говоря о том, что каждый из них хорош по – своему, и главное, что участники изобразили себя. А также следить за тем, чтобы о каждом участнике была озвучена позитивная информация.

Игра-тренинг "Общий клич"

Цель: выработка общего клича на начало и конец занятия.

Инструкция: ведущий просит группу за 5-7 минут в ходе совместного обсуждения выработать общий клич, т.е. ритуал прощания и приветствия. После выработки совместного решения группа выполняет этот клич (ритуал). Обратная связь. Ведущий предлагает участникам группы ответить на следующие вопросы: Что заполнилось сегодня? Что было важным? Какие мысли и чувства? Какие выводы сделал для себя?

Психотехническое упражнение "Печатная машинка"

Цель: активизация внимания, укрепление положительной эмоциональной атмосферы в группе. Инструкция: ведущий распределяет буквы темы занятия между членами группы, Затем фраза должна быть сказана как можно

быстрее, причем каждый называет свою букву, а в промежутках между словами все хлопают в ладоши. Обсуждение: "Как вы себя чувствуете?"

Упражнение – визуализация "Мой портрет в лучах солнца"

Цель: фиксирование участников группы на своих положительных качествах, достоинствах.

Инструкция: ведущий просит участников группы ответить на вопрос "Почему я заслуживаю уважения?" необычным способом: на листе изображается солнце, в центре солнечного круга участник группы пишет свое имя или рисует свой портрет. Затем каждый луч он подписывает своим достоинством, всем тем хорошим, что он знает о себе. Далее ведущий дает совет сохранить свои солнышки. Можно их носить при себе и время от времени заглядывать в них, обращать внимание, меняется ли что-то или нет, почему?

Тренинги по теме: Знакомство с горой по имени "характер".

Комбинированное упражнение "Характер – что это, какой он..."

Цель: формирование понятия "характер", определение качеств характера.

Инструкция: ведущий предлагает подросткам поговорить о характере. Что это такое, какой он. Из каких качеств он может быть сформирован? После ответов детей ведущий вывешивает лист ватмана и пишет на нем вертикально слово "характер", далее все группе предлагает на каждую букву данного слова придумать несколько черт характера. Например, на букву Х – хороший, храбрый, хрупкий, хозяйственный и т.д. Далее ведущий акцентирует внимание на том, что характер человека имеет как положительные, так и отрицательные качества. Затем ведущий предлагает каждому участнику составить портрет человека на основе этого списка, взяв по одному слову из каждой буквы. На выполнение дается 3-5 минут, параллельно можно включить спокойную музыку. По истечении времени желающие делятся своими результатами.

Психотехническая игра "Я как личность"

Цель: формирование понятия "личность", осознание своего я как совокупности реального, зеркального, идеального я. Инструкция. Ведущий предлагает участникам в кругу обсудить утверждение "Личностью не рождаются, личностью становятся", определяют участники группы, выяснить, какого человека можно назвать личностью. Ведущий акцентирует внимание ребят на том, что задачей каждого человека является становление личностью, духовный рост, развитие, совершенствование. Далее участникам группы предлагается вырезать цветок, в середине цветка написать свое имя, на каждом лепестке написать характеристики своего Я-зеркального и дать ему цветное оформление, на другом – реальное Я, на третьем – идеальное Я.

Далее, где расположили свое имя – это и есть совокупность вашего Я, ему также участники группы придают цветовое оформление. Обсуждение: "Как вы себя чувствуете? Желающие участники раскрывают содержание своей работы. Далее группа отвечает на следующие вопросы: Что вы увидели в процессе выполнения упражнения? Что для вас было новым?"

"Общечеловеческая ценность – жизнь".

Цель: уточнение понятия "жизнь", определение своего собственного понимания. Инструкция. Ведущий: "Все вы знаете слово "жизнь". Что каждый из вас вспоминает, представляет, когда слышит это слово? Как вы думаете, что это значит для человека?" Далее ведущий просит каждого нарисовать свой символ жизни, другими словами, метафору жизни и объяснить, почему именно ее выбрали, что она означает. Обсуждение. Обмен мнениями по работам ребят. Ведущему необходимо перед началом упражнения, во-первых, обратить внимание на свое эмоциональное состояние; во-вторых, создать позитивный, устойчивый эмоциональный фон в группе.

С.Л. Рубинштейн говорил: "В игре совершаются лишь те действия, цели которых значимы для индивида по их собственному внутреннему содержанию".

Использование игровых технологий у детей дошкольного возраста в дополнительном образовании

Рыбюк Татьяна Викторовна,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"
г. Набережные Челны

Дошкольный возраст - это очень важный период детского развития.

В дошкольном возрасте формируется становление фундамента личности: самооценки, эмоционального интеллекта, нравственных ценностей и социализация.

Единственный язык, который легко дается детям - это язык игры.

Игра является ведущим видом деятельности у детей дошкольного возраста. В процессе игры ребенок развивается как личность, в это время у него формируются разные стороны психики, от которых в дальнейшем будет зависеть успешность его социальной практики. Игра является полигоном для социальных проб ребёнка. Дети проходят в играх испытания, где осваиваются способы решения межличностных отношений.

Игры являются базовой основой для будущей - ведущей деятельности - учебной.

У дошкольников игровая деятельность влияет на произвольность поведения и формирования всех психических процессов - от элементарных до самых сложных. Проигрывая какой-нибудь сюжет и выполняя игровую роль, ребенок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные импульсивные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем просто по заданию педагога.

К дошкольной игре стоит относиться как к уникальному явлению детства.

Игра - это не только имитация жизни, это очень серьёзная деятельность, которая позволяет ребенку самоутвердиться. Участвуя в различных играх, ребёнок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и социальным установкам. Игра становится фактором социального развития личности.

Поэтому важнейшей задачей для педагога дополнительного образования является организация и оптимизация специального пространства для игровой деятельности дошкольника.

Особенности организации игр в инклюзивных группах

Патракова Оксана Павловна,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"
г. Набережные Челны

"Путь усиления слабых такой же,
как путь совершенствования сильных"

М. Монтессори

Инклюзия — одно из важнейших направлений развития современного образования, в основе которого лежит идея "включающего общества". Это означает что любой человек (другого вероисповедания, культуры или человек с ограниченными возможностями здоровья) должен быть включен в общественные отношения и это включение должно отвечать интересам всех членов общества и обеспечивать равенство их прав во всех видах деятельности.

Инклюзивное образование — процесс совместного воспитания и обучения нормально развивающихся детей и их сверстников с ограниченными возможностями здоровья, который обеспечивает равное отношение ко всем учащимся, но создает при этом особые условия для детей, имеющих специфические образовательные потребности.

Важной частью инклюзивного образования, которая способствует формированию ряда положительных черт личности и её физическому совершенствованию, является физическое воспитание.

Одними из широко используемых средств в педагогическом процессе физической культуры выступают игровые упражнения и подвижные игры.

Подвижные игры относятся к числу уникальных средств обучения и всестороннего развития личности. Двигательная деятельность в подвижной игре сопряжена с необходимостью проявления различных личностных качеств и мыслительных операций, превращая ее в универсальное педагогическое средство. Они оказывают сильное эмоциональное воздействие на всех детей без исключения, формируют многие умения и навыки. Это и умение работать в группе, и умение принимать решения, брать ответственность на себя. Они прекрасно развивают организаторские способности, воспитывают чувство сопереживания, стимулируют взаимовыручку. В педагогике игровой метод относят к числу наиболее значимых и эффективных.

С помощью заранее продуманного содержания и условий подвижной игры можно избирательно воздействовать на конкретные стороны личности занимающихся и целенаправленно решать самый широкий спектр воспитательных задач. При этом в игре незаметно для детей происходит переход от воспитания к самовоспитанию. По внутреннему побуждению учащиеся сознательно работают над своим характером, выработкой привычек правильного поведения.

Методика проведения подвижных игр в инклюзивных группах предполагает:

- планирования более длительного времени на разучивание и повторение даже простых, элементарных двигательных действий с последующим многократным закреплением этих умений в различных новых условиях и ситуациях;
- постановки образовательных задач и выбора двигательного материала для разучивания или развития психомоторных качеств на основе уже закрепившихся в двигательном опыте ученика, достаточно освоенных умений и навыков;
- регламентации физических нагрузок в отдельных упражнениях и всего занятия (объем, интенсивность и сложность заданий) с учетом

индивидуальных возможностей и имеющих место у многих детей медицинских ограничений, связанных с вторичными нарушениями развития. Предварительно продумывая ход игры, педагог должен предвидеть все возможные негативные ситуации (отказ от игры, нарушение правил, нежелательные индивидуальные или групповые действия игроков) и располагать продуманным арсеналом ответных действий и решений. Зная особенности и возможности учащихся, следует прогнозировать, как вовлечь в игру пассивных детей, как предупредить нарушение дисциплины и уравновесить поведение "чрезмерно активных" учащихся.

Таким образом, успешность проведения подвижных игр наряду с правильным выбором (соответствие возможностям занимающихся и условиям проведения) определяется четкостью организации игровой деятельности.

Организация игровой деятельности детей в инклюзивных группах, базируется не только на общепринятых положениях методики проведения подвижных игр, но и предполагает соблюдение целого ряда специфических принципов и рекомендаций, обусловленных, в первую очередь, особенностями психического и физического развития детей с ОВЗ включенных в группу.

Список литературы:

1. Дмитриев, А.А. Физическая культура в специальном образовании: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А.А. Дмитриев. - М.: Издательский центр "Академия", 2002. - 176 с.
2. Евсеев, С.П. Адаптивная физическая культура: учебн. пособие / С.П. Евсеев, Л.В. Шапкова. - М.: Советский спорт, 2000. - 240 с.
3. Новицкая, А.И. Экологическое воспитание. Подвижные игры: пособие для педагогов и кл. рук. общеобразоват. школ, педагогов-организаторов внешк. учреждений / А.И. Новицкая, В.М. Минаева, П.И. Новицкий. - Мн.: БелЭн, 2003. -96 с.

Дидактическая игра на занятиях по "Основам швейного дела" - один из приемов формирования инженерно-технологического мышления.

Никитина Ольга Алексеевна,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"

В современных условиях организация учебно-воспитательного процесса в дополнительном образовании основывается на личностно-ориентированном подходе, который позволяет раскрывать индивидуальность ребенка, создавать наиболее благоприятные условия для развития его способностей на основе сотрудничества и взаимного уважения. Использование интерактивного подхода в организации образовательного процесса помогает педагогу в решении поставленной задачи. Интерактивные методы обучения ориентированы на более широкое взаимодействие обучающихся не только с педагогом, но и друг с другом, а так же, на повышение активности учащихся в процессе обучения. Современная педагогика богата целым арсеналом интерактивных подходов, среди которых и дидактические игры.

Дидактическая игра — это активная и(или) интерактивная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов, это такая коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют своё поведение на выигрыш. Это одно из самых эффективных средств, направленных на пробуждение живого интереса к учебному предмету. Отличительной особенностью дидактических игр является наличие игровой ситуации, которая обычно используется в качестве основы метода. Деятельность участников в игре формализована, то есть имеются правила, жесткая система оценивания, предусмотрен порядок действий или регламент. Правила игры должны быть короткими и понятными. Эффективность игры во многом зависит от эмоционального отношения педагога к ходу игры, от его заинтересованности в ее результате. Результативность зависит от систематического использования, от целенаправленности игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Из числа известных типов игр к дидактическим можно отнести: **анализ конкретных ситуаций**. Метод анализа конкретных ситуаций (АКС) наиболее эффективен для формирования инженерно-технических навыков обучающихся – развитие мышления, умения анализировать информацию, делать выводы и принимать конкретные решения в данной ситуации.

В основе метода лежит коллективное решение обучающимися проблемной задачи. Задача может быть технической, социальной, управленческой. Она может требовать нахождения конкретного решения или определения

совокупности действий, которые приведут к выходу из критической ситуации. Такие задачи, в отличие от традиционных учебных задач, будучи построены на реальном материале, могут не иметь однозначного решения, и могут содержать избыточную информацию или её недостаток, то есть несут проблемный характер. Проблемные, творческие задачи могут использоваться не только в составе методов интерактивного или активного обучения, но и как самостоятельное средство активизации мыслительной деятельности обучающихся на этапе выявления и корректировке уровня усвоения знаний, который должен соответствовать предполагаемым результатам по данной программе. Контроль, или проверка результатов обучения, является обязательным компонентом процесса обучения, он обеспечивает обратную связь и является средством корректировки учебного процесса. В системе дополнительного образования он имеет место на всех этапах процесса реализации общеобразовательной программы, но особое значение приобретает после изучения какого-либо раздела программы и завершения ступени обучения для определения уровня подготовки, необходимого для продолжения обучения.

Использование метода анализа конкретных ситуаций на занятиях по "Основам швейного дела"

1. Описание проблемной ситуации на этапе конструирования одежды (работа конструктора экспериментального цеха). Вариант №1

Исходные данные: чертеж деталей модели швейного изделия с условными обозначениями (приложение №1).

Проблема: модель швейного изделия готовится к запуску в производство, однако эскиз модели (основной элемент нормативно-технической документации) утерян.

Задача: по заданному чертежу восстановить (зарисовать) эскиз модели с учетом требований нормативно-технической документации, составить описание внешнего вида изделия.

Форма организации деятельности детей: парная, работа в малых группах.

Оценка результата и процесса работы:

- последовательность выполнения задания (анализ чертежа: определение вида изделия по форме деталей, определение покроя, силуэта изделия)
- "расшифровка" условных обозначений на чертеже
- зарисовка эскиза (вид спереди, вид сзади)
- составление описания внешнего вида изделия
- самоанализ выполненной работы (приложение №2, приложение №3)

2. Описание проблемной ситуации на этапе конструирования одежды (работа конструктора экспериментального цеха). Вариант №2

Исходные данные: набор лекал нескольких моделей одежды со всеми условными обозначениями (приложение №4).

Проблема: несколько моделей швейных изделий готовятся к запуску в производство, но комплекты лекал для раскроя перепутаны.

Задача: по эскизам моделей подготовить комплекты лекал для запуска в производство (приложение №5)

Форма организации деятельности детей: парная, работа в малых группах.

Оценка результата и процесса работы:

- последовательность выполнения задания (анализ эскиза: определение формы деталей в зависимости от способа кроя и вида изделия)
- выявление отделочных элементов, конструктивно-декоративных линий и срезов)
- анализ лекал деталей изделия, комплектование лекал
- самоанализ выполненной работы (приложение №3)

3. Описание проблемной ситуации на этапе раскроя швейного изделия (работа технолога раскройного производства)

Исходные данные: нормативно-техническая документация (эскиз модели, комплект лекал, подготовленных к раскрою) (приложение №4, №5).

Проблема: несколько моделей швейных изделий готовятся к запуску в производство; ткань, которая используется для раскроя имеет особенности (варианты- места брака, крупный направленный рисунок, ворсовую поверхность, ткань в полоску или в клетку)

Задача: выполнить наиболее рациональную раскладку исходя из особых условий, обосновать свой вариант раскладки деталей.

Форма организации деятельности детей: парная, работа в малых группах.

Оценка результата и процесса работы:

- последовательность выполнения задания (анализ ситуации в зависимости от особенностей материала, на котором выполняется раскладка, анализ условных обозначений на лекалах)
- подготовка ткани к раскрою (определение лицевой стороны материала, направления долевой нити, выбор вида раскладки)
- последовательность выполнения раскладки (проработка вариантов и выбор оптимального)
- самоанализ выполненной работы (приложение №6, №3)

4. Описание проблемной ситуации на этапе пошива швейного изделия (работа технолога швейного производства)

Исходные данные: _нормативно-техническая документация (эскиз модели), (приложение №7).

Проблема: качество готовых швейных изделий не соответствует требованиям сегодняшнего дня.

Задача: выбрать наиболее рациональные способы обработки узлов швейного изделия и разработать последовательность сборки изделия

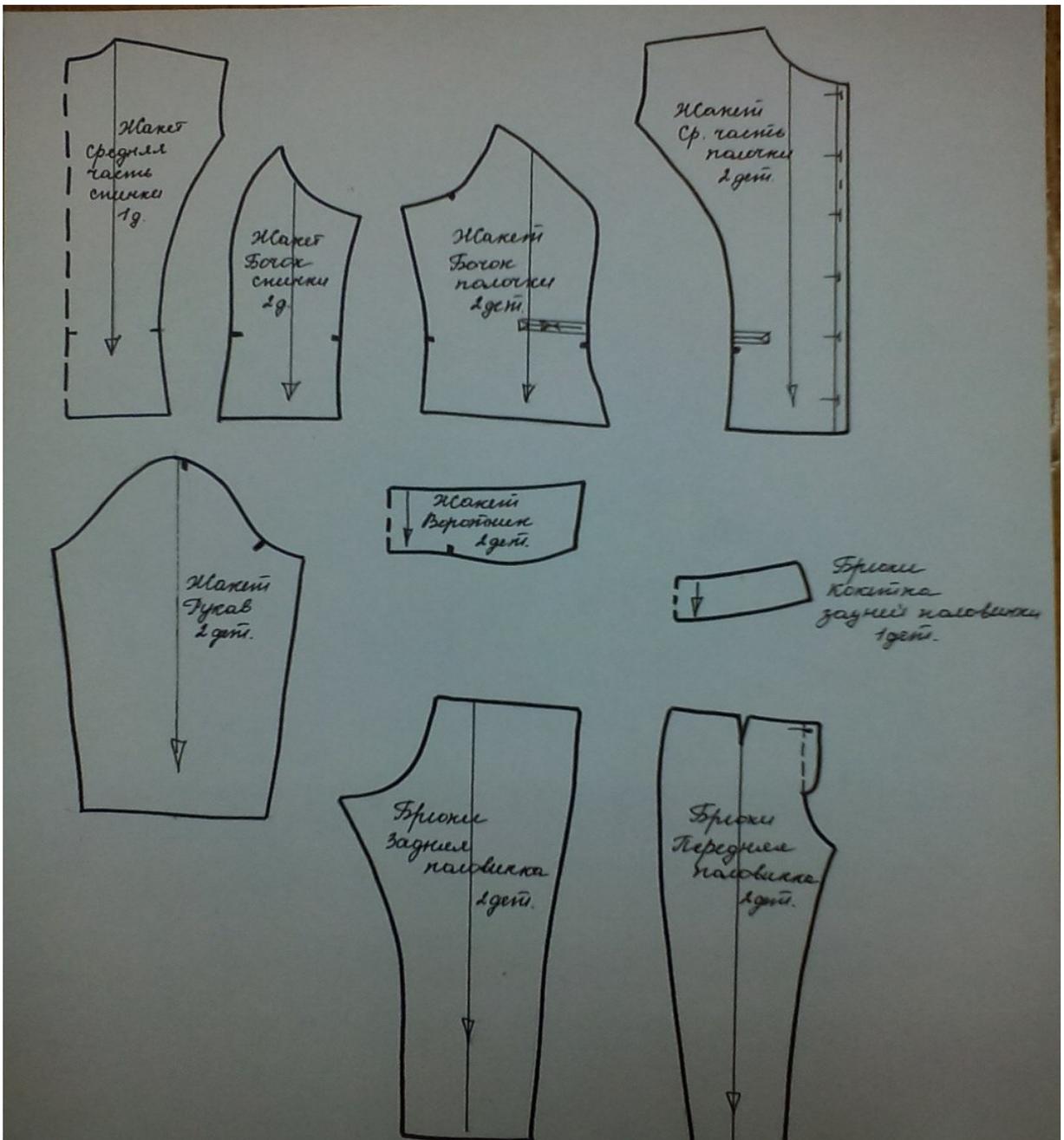
Форма организации деятельности детей: парная, работа в малых группах.

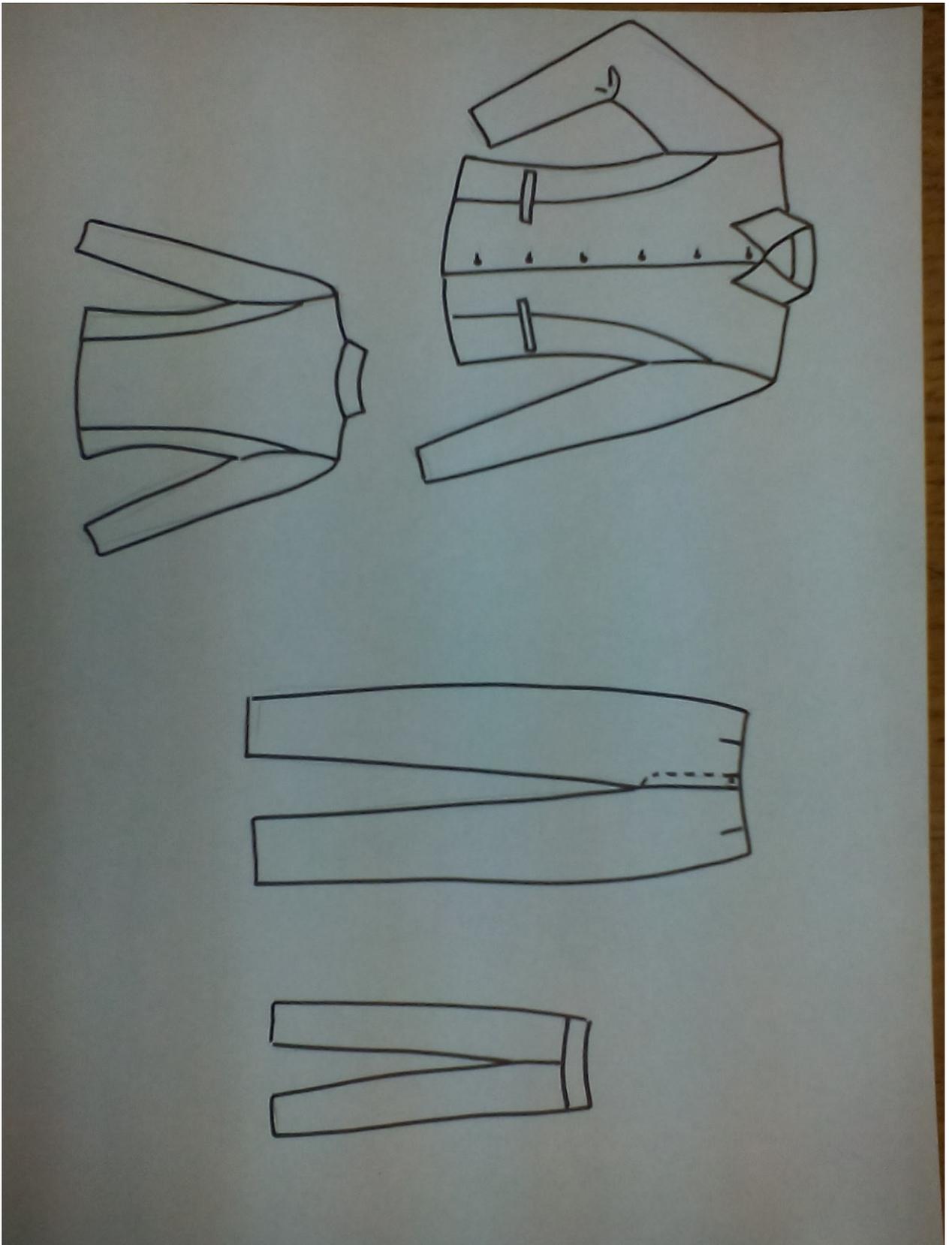
Оценка результата и процесса работы:

- последовательность выполнения задания (анализ модели)
- выбор способов обработки узлов швейного изделия
- составление последовательности сборки изделия (приложение №7)
- самоанализ выполненной работы (приложение №3)

Использование метода анализа конкретных ситуаций на занятиях по "Основам швейного дела" дает возможность отслеживать результаты обучения, обеспечивает обратную связь и является средством корректировки учебного процесса с учетом индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся. Применение этого метода способствует организации интерактивного обучения, ориентированного на более широкое взаимодействие обучающихся не только с педагогом, но и друг с другом, а так же на повышение активности учащихся в процессе обучения, что в конечном результате помогает формированию инженерно-технологического мышления и осознанному подходу к выбору будущей профессии.

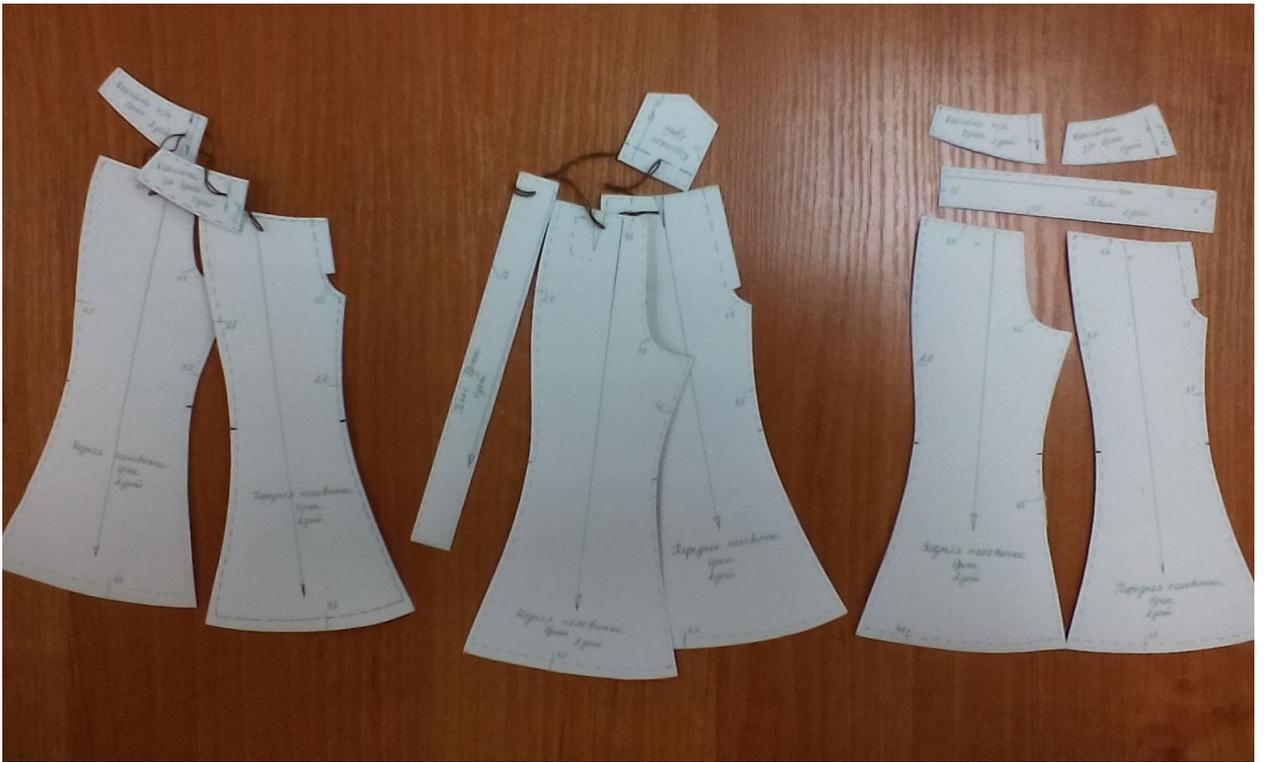
Приложение №1

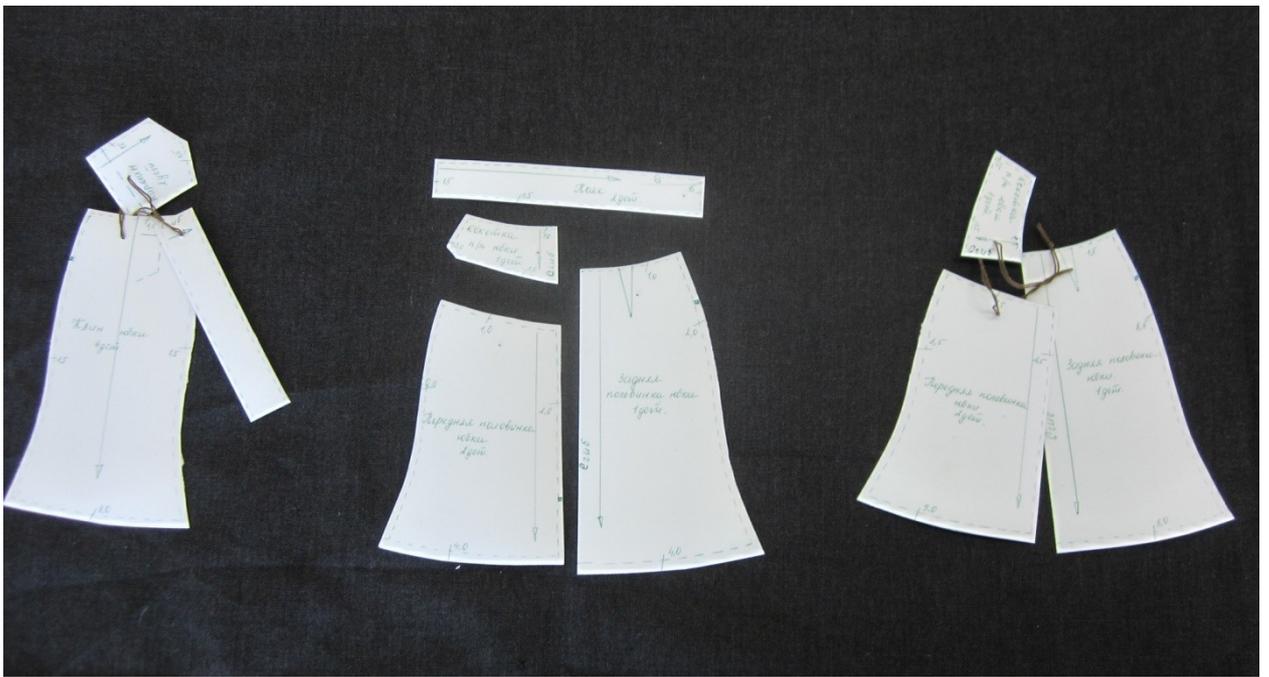




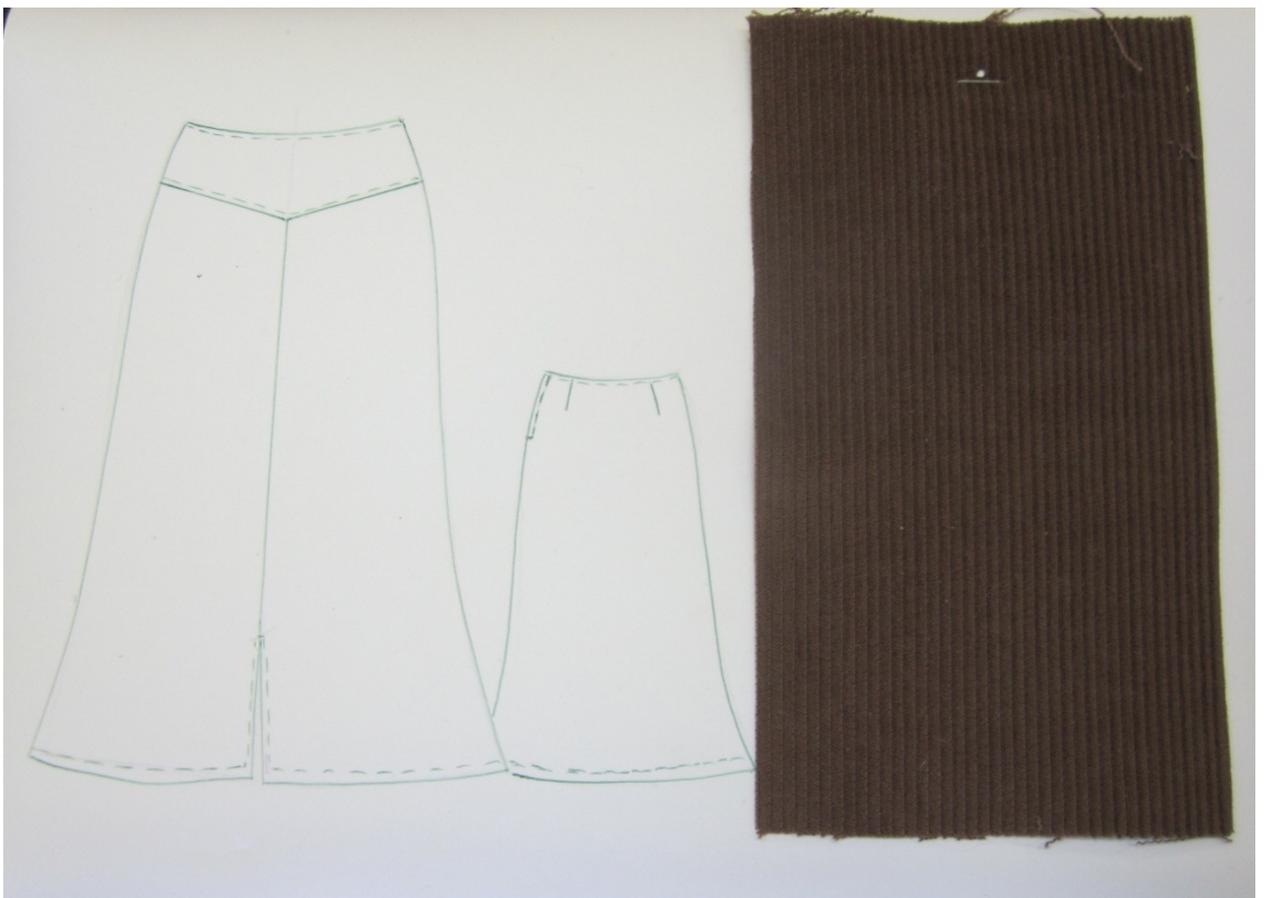
Оценка процесса выполнения работы

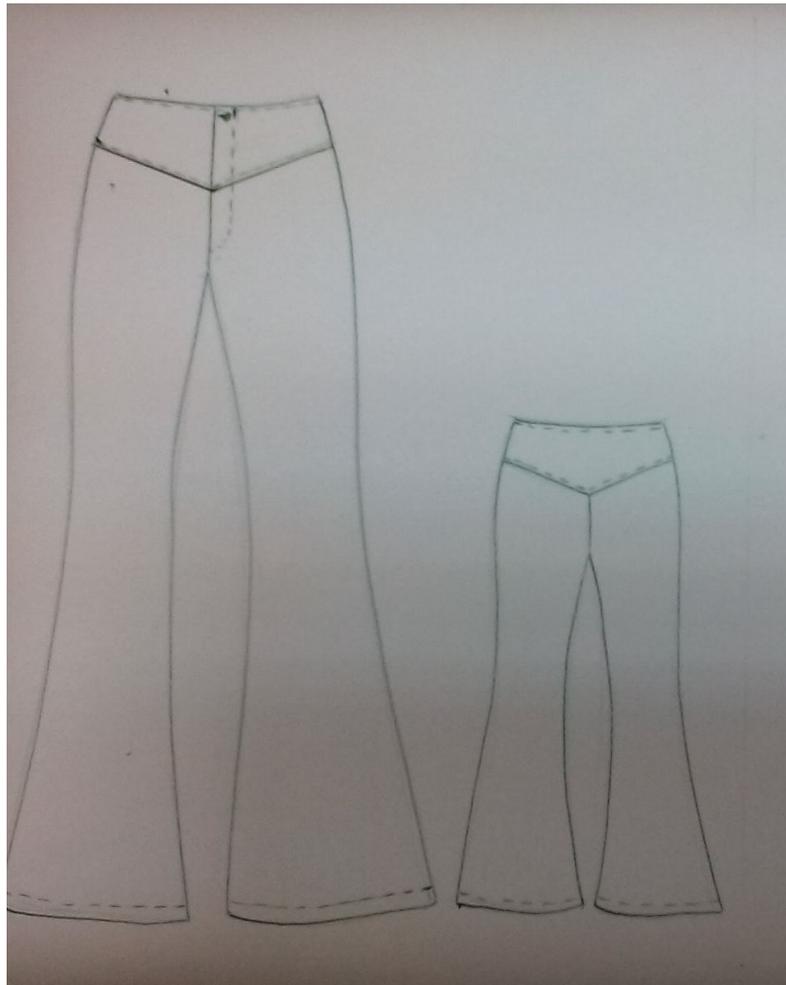
Уровень	Показатели
Оптимальный	<ul style="list-style-type: none">• Задание выполнили самостоятельно, уверены, что правильно.• Затруднений задание не вызвало. Справились легко.• Задание выполняли с интересом, удалось самостоятельно решить проблему.
Рациональный	<ul style="list-style-type: none">• Задание вызвало некоторые затруднения, с которыми справились с помощью консультанта• Несмотря на некоторые затруднения, довели дело до конца. С заданием справились.• С заданием справились, но не полностью уверены в правильности его выполнения
Допустимый	<ul style="list-style-type: none">• Не хватило знаний и опыта для выполнения задания полностью. Выполнили половину задания.• Задание вызвало затруднения. Справились только с помощью консультанта
Критический	<ul style="list-style-type: none">• С заданием не справились• Задание выполнял консультант





Приложение №5





Анализ раскладки (выбрать правильные варианты).

1. Почему ткань сложили "лицо с лицом"?
 - а) так удобнее;
 - б) чтобы не испортить меловыми линиями лицевую сторону ткани;
 - **в) линии и контрольные метки должны быть на изнаночной стороне, т.к. это облегчает пошив изделия.**
2. Почему ткань сложили кромка с кромкой по долеговой нити?
 - а) детали раскладывают вдоль ткани;
 - **б) есть детали со сгибом, а линия сгиба - по долеговой нити;**
 - в) ткань занимает меньше места.
3. Какие условные обозначения вы учитывали при раскладке?
 - **а) места сгиба;**
 - б) вытачки;
 - **в) направление долеговой нити.**
4. Как вы докажете, что на вашей раскладке детали лежат точно по долеговой нити?
 - **а) детали со сгибом расположены так, что место сгиба совмещено со сгибом ткани, а ткань сложена по долеговой нити;**
 - б) на деталях без сгиба направление долеговой определяем на глаз;
 - **в) измерить расстояние между стрелкой и кромкой ткани вверху детали и внизу; если оно одинаковое, то деталь лежит правильно.**
5. Какие еще требования соблюдали при выполнении раскладки?
 - **а) экономичность раскладки;**
 - **б) точное обведение деталей;**
 - **в) на ткани с направленным рисунком все детали в одном направлении;**
 - **г) места брака не должны попасть на детали.**
6. В каких случаях увеличивается расход ткани на изделие? Почему?
 - **а) если есть брак;**
 - б) если ткань тонкая;
 - **в) если ткань с направленным рисунком, ворсом или крупной клеткой.**

Технологическая последовательность сборки изделия

№	Этапы обработки жилета	Эскиз модели	Вариант последовательности
1	Обработка боковых швов		
2	Обработка плечевых швов		
3	Обработка вытачек полочки и спинки		
4	Обработка низа изделия		
5	Обработка среднего шва спинки		
6	Заготовка подборта и обтачек		
7	Обработка горловины спинки и края борта		
8	Обработка проймы		
9	Окончательная отделка, чистка изделия и ВТО		

Технологическая последовательность сборки изделия

№	Этапы обработки юбки	Эскиз модели	Вариант последовательности
1	Обработка боковых швов		
2	Обработка застежки - молнии		
3	Заготовка пояса		
4	Обработка низа изделия		
5	Обработка среднего шва задней половинки		
6	Обработка разрезов		
7	Обработка вытачек		
8	Обработка верха юбки поясом		
9	Окончательная отделка, чистка изделия и ВТО		

Организация игр на занятиях художественной направленности

Шигалева Анастасия Ивановна,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"
г. Набережные Челны

В формировании личности ребенка неоценимое значение имеют разнообразные виды художественно-творческой деятельности: рисование, лепка, вырезание из бумаги фигурок и наклеивание их, создание различных конструкций из природных материалов и т.д. Такие занятия дарят детям радость познания, творчества. Испытав это чувство однажды, дети будут стремиться в своих рисунках, аппликациях, поделках рассказать о том, что узнал, увидел, пережил.

Любая творческая деятельность ребенка должна носить эмоциональный, творческий характер. Педагог должен создавать для этого все условия: он, прежде всего, должен обеспечить эмоциональное, образное восприятие действительности, формировать эстетические чувства и представления, развивать образное мышление и воображение, учить детей способам создания изображений, средствам их выразительного исполнения.

Так как игра является неотъемлемой составляющей деятельности детей школьного возраста, использование игр на занятиях художественной направленности способствуют решению находить лучший способ осуществления задуманного, пользоваться своими знаниями, выражать их словом. Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях.

Игру можно использовать для обучения абсолютно всему, потому что игра имеет большое значение в воспитании, обучении и психологическом развитии детей дошкольного возраста.

В. А. Сухомлинский дал следующее определение игры: "Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире".

С одной стороны, игра - самостоятельная деятельность ребенка, с другой стороны, необходимо воздействие взрослых, что бы игра стала его первой "школой", средством воспитания и обучения. Сделать игру средством воспитания, значит повлиять на ее содержание, научить детей способам полноценного общения

Интересная игра повышает умственную активность ребенка, и он может решить более трудную задачу, чем на занятии. Но это не значит, что занятия должны проводиться только в форме игры. Игра - это только один из

методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими: наблюдениями, беседами, чтением и другими.

Играя, дети учатся применять свои знания и умения на практике, пользоваться ими в разных условиях. Игра - это самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни.

Так же игра занимает большое место в системе физического, нравственного, трудового и эстетического воспитания. Ребенку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности.

Нередко игра служит поводом для сообщения новых знаний, для расширения кругозора. С развитием интереса к труду взрослых, к общественной жизни, к героическим подвигам людей у детей появляются первые мечты о будущей профессии, стремлении подражать любимым героям. Все это делает игру важным средством создания направленности ребенка, который начинает складываться еще в дошкольном детстве.

В игровой деятельности происходит существенная перестройка поведения ребенка - оно становится произвольным. Под произвольным поведением необходимо понимать поведение, осуществляющееся в соответствии с образом и контролируемое путем сопоставления с этим образом как этапом. Игра представляет собой первую доступную для школьника форму деятельности, которая предполагает сознательное воспитание и усовершенствование новых действий. Игра имеет значение и для формирования дружного детского коллектива, и для формирования самостоятельности, и для формирования положительного отношения к труду и еще для многого другого. Все эти воспитательные эффекты опираются как на свою основу, на то влияние, которое игра оказывает на психическое развитие ребенка, на становление его личности.

Можно выделить шесть известных организационных форм игровой деятельности: индивидуальную, одиночную, парную, групповую, коллективную, массовую форму игры.

Игры четкой классификации и группировки по видам пока не имеют. Их различают по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли воспитателя. Но эти игры имеют четкую структуру:

дидактическая задача, игровая задача - цель игры для детей, правила игры, игровые действия, результат.

В качестве специфических игровых моментов выступают направленность на удовлетворение интересов ребенка, ярко выраженный самостоятельный характер, самоорганизация, творческое начало, удовлетворение и радость, получаемые в процессе и в результате игры, ее обращенность в будущее.

Существенное значение игры в воспитании художественно-творческой активности на занятиях художественной направленности обусловлено тем, что она всегда связана с переживанием ребенком положительного эмоционального состояния; введение игровых ситуаций увлекает ребенка, создает благоприятный эмоциональный тонус, стимулирует проявление творческих способностей. Игровые моменты на занятиях усиливают внимание детей к поставленной задаче, стимулируют мышление, воображение, фантазию. Художественно-дидактические игры влияют на развитие у детей мышления и образных представлений, ибо в них требуется выполнить логические операции анализа, синтеза, сравнения, абстрагирования, обобщения и т.п. В игровой деятельности интенсивно развиваются наблюдательность, зрительная память, глазомер, воображение; в художественно-дидактических играх дети также знакомятся с основами симметрии, конструкции, пропорциями, цветом и формой предметов, их пространственным расположением; эти игры, активизируя эмоциональную сферу детей, способствуют их общему развитию через развитие детского изобразительного творчества.

Использование моментов игры на занятиях художественной направленности относится к наглядно-действенным приемам обучения. Чем меньше ребенок, тем большее место в его воспитании и обучении должна занимать игра. Игровые приемы обучения будут способствовать привлечению внимания детей к поставленной задаче, облегчать работу мышления и воображения.

Используя в работе художественно-творческие игры, следует учитывать, что в них обязательно должны присутствовать два начала: учебно-познавательное и игровое, занимательное.

Педагогу всегда важно помнить, что активное развитие ребенка происходит тогда, когда ему интересно, именно введение игровых моментов на занятиях художественной направленности позволяет педагогу добиться весомых результатов.

Мастер-класс

"Применение игровой технологии при занятиях боевыми искусствами на примере "Туйшоу ушу-детское сумо" в группах начальной подготовки 1-2 года обучения в рамках контекста требований ФГОС"

Харитонов Владимир Константинович,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"
г. Набережные Челны

Дата и место проведения мастер-класса: 10.12.2018 спортзал №131-ГДТДиМ№1

Целевая аудитория: педагоги дополнительного образования отдела "ОЛИМПИЕЦ".

Продолжительность мастер-класса: 20 минут

Структура (содержание)мастер-класса.

1. Цель проведения мастер-класса:

Формирование интереса к спортивным единоборствам и инициативы учащихся на занятиях с помощью упражнений, направленных на развитие боевого духа и координации.

2. Задачи мастер – класса:

1. Формировать двигательные умения и навыки выполнения упражнений на примере игрового боя на развитие координации ,смекалки и баланса, обогащать свой двигательный опыт.

2. Обучать детей на примере боевой подвижной игры умению реагировать на действия соперников, оперативно принимать решения в единоборствах.

3. Воспитывать культуру эмоционального поведения в спортивно-игровой деятельности, воспитание волевых качеств, стремления к самосовершенствованию.

Оборудование: татами - площадка 2х2м

3. Состав спортивной группы: 4-6 чел. **Возраст -7-9лет**

4. Предполагаемый результат:

Сформировать интерес к единоборству ушу, каратэ и развитие оперативного мышления с помощью заданий тактико - технического задания.

5. Ход мастер – класса: (организационный этап, основная часть, заключительная часть)

Приветствие:

Доброе утро, коллеги! Я, педагог дополнительного образования высшей категории - Харитонов Владимир Константинович. Веду группы спортивного единоборства : объединения "УШУ", "Рукопашный бой" и "Кэмпо" отдела "Олимпиец". На своих занятиях я использую игровые, инновационные и здоровьесберегающие технологии. Я их использую для того, чтобы достичь желаемый результат. Сегодня я продемонстрирую вместе со своими воспитанниками один из блоков игровой технологии: боевая игра на развитие координации , силовых качеств, развития боевого духа и оперативного мышления - детское сумо или туйшоу по китайски и тэгуми- по японски.

6. План-конспект мастер-класса.

Часть урока	Содержание	Дозировка	ОМУ (организационно – методические указания)
I.	Подготовительная часть	10 мин	ЧСС 90-110 уд/мин, фронтальный способ организации участников. В одну шеренгу. Обратить внимание на внешний вид занимающихся, дисциплину строя. В колонне по одному, дистанция 1 м. Бежать в медленном темпе, дыхание равномерное. Без остановок, с заданием Совершать активные движения стопой. Туловище держать вертикально, бедро вперёд не выносить. Туловище держать вертикально. Темп постепенно увеличивать. Темп постепенно увеличивать. Темп постепенно увеличивать.
	1. Построение группы, приветствие, сообщение целей и задач мастер-класса.	2 мин	
	2. Беговые упражнения	3.00	
	1. Бег с захлестыванием голени.	2*30 м	
	2. Бег с высоким подниманием бедра.	2*30 м	
	3. Передвижение приставными шагами, левым и правым боком.	2*30 м 2*30 м	
	4. Прыжки с ноги на ногу.	3*30 м	
	5. Передвижение "косичкой", левым и правым боком.	30 сек	
	6. Ускорения.	5.00	
	3. Ходьба с замедлением и восстановлением дыхания	4 раза 4 раза	
4.ОРУ на месте, в кругу			

	<ul style="list-style-type: none"> • Наклоны и повороты головы • Круговые движения в плечевом суставе вперед, назад. • Поочередные наклоны туловища к правой и левой ноге. • Поочередные повороты туловища вправо и влево, руки перед грудью. • Махи ногами в стиле ушу • Выпады вперед • Выпады в сторону • Падения на спину, кувирки 	<p>6 раз</p> <p>6 раз</p> <p>4 раза</p> <p>4 раза</p> <p>4 раза</p> <p>2мин</p>	<p>Выполнение упражнений на восстановление дыхания.</p> <p>Перестроение в круг.</p> <p>Темп медленный, спина прямая</p> <p>Руки прямые</p> <p>Касаться носков.</p> <p>Спину держать прямо, руки прямые.</p> <p>Ноги прямые</p> <p>Спина прямая</p> <p>Выпад выполнять как можно глубже</p> <p>Амплитуда максимальная</p>
<p>II.</p>	<p>Основная часть</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Проведение боя "детское сумо" на выталкивание партнера 2. Приемы сбивания и выведения из равновесия в парах 3. Проведение поединка по правилам туйшоу. <p>Игра "Отнять накладку". Правила игры: игрок отбрасывает у партнера накладку или пояс. Игра развивает координацию, быстроту и смекалку.</p>	<p>6мин.</p> <p>1 мин.</p> <p>1мин</p> <p>2мин</p> <p>2 мин.</p>	<p>Пояснение правил туйшоу и дет сумо</p> <p>Обращать внимание на позицию ног и захваты поединок проводится до 2х или 3х баллов</p> <p>Нельзя касаться руками или коленями пола, это приводит к потере балла</p>

III.	Заключительная часть 1. Упражнения на растяжку. 2. Построение. Подведение итогов. Домашнее задание	2 мин.	Подвожу итоги и указываю на ошибки Даю дом задание
-------------	--	--------	---

Выводы:

Данная технология подвижной игры обладает актуальностью и практической значимостью в проведении занятий по физическому воспитанию в группах дошкольного и младшего школьного возраста 1-2го года обучения.

Как показали педагогические наблюдения на протяжении последних 10 лет учащиеся, практикующие ушу – туйшоу и тэгуми (дет сумо), успешно выступают на соревнованиях любых единоборств (борьба, каратэ, ушу-санышоу и т.п.). По детскому сумо и туйшоу регулярно проводятся детские соревнования различного уровня.

Список литературы:

1. Грачев, О.К. Физическая культура: учеб. пособие / О.К. Грачев, Е.В. Харламова.-М.: ИКЦ "Март", 2012.-464.
2. Малькова, У.Ю. Развитие координационных способностей средствами лыжной подготовки школьников 10-11 лет / У.Ю. Малькова, Т.А.Фёдорова. // сборник материалов молодых ученых и студентов всероссийской научно-практической конференции с международным участием "Физическая культура, спорт, туризм: научно-методическое сопровождение". 2016. с. 28-31.
3. Столяров, В.И. Теория и методология современного физического воспитания: учебник / В.И. Столяров.-М.: Олимпийская литература,2015.-704.
4. Щанкин, А.А. Двигательная активность и здоровье человека: учеб. пособие / А.А. Щанкин, В.С. Николаев.-М.: Директ-Медиа,2015.-80.
5. Федеральный стандарт спортивной подготовки по виду спорта УШУ: -М.: Советский спорт,2014.-26.

**План-конспект занятия группы "Вольная борьба"
Тема: "Игра - регби на коленях".**

Камардин Александр Валерьевич,
заведующий отделом,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"
г. Набережные Челны

Цель: совершенствование технических действий в игре - регби на коленях

Задачи:

1. Продолжить совершенствование техники прохода в ноги в стойке.
2. Формировать скорость реакции, правильность действий в стойке.
3. Развивать координацию движений.
4. Способствовать воспитанию чувства товарищества в игре - регби на коленях.

Инвентарь для проведения: маты, мяч, шведская стенка.

Место проведения: спортивный зал

Время проведения:

Дата проведения:

Продолжительность: 90 мин

№ п/п	Содержание	Продолжительность	Методические указания
I.	Подготовительная часть	10 мин	
1.	Построение, сообщение задач.	2 мин	Следить за порядком (организационные моменты)
2.	Ходьба: а) на носках б) на пятках в) на внутренней стороне стопы г) на внешней стороне стопы	1 мин 15 сек 15 сек 15 сек 15 сек	Уделить внимание осанке
3.	Бег: а) обычный б) спиной вперед в) захлестыванием голени г) с высоким подниманием бедра д) приостановка шагом е) с ускорениями	2 мин	Выполнение по команде, следить за дистанцией

4.	ОРУ на месте: а) сгибание и разгибание пальцев рук	5 мин 20 сек	Руки вытянуть вперед
	б) вращение рук в плечевых суставах	4 раз	Вперед-назад
	в) вращение в кистевых суставах	4 раз	Вперед-назад
	г) вращение головой влево вправо	8 раз	Резко не делать, темп средний
	д) наклон головы влево–вправо, вперед-назад	4 раз	Руки на пояс, спина прямая
	е) вращение головой влево вправо	8 раз	Резко не делать, темп средний
	ж) наклоны туловища вперед	8 раз	Прямое калено, руками касаемся ковра
	з) наклоны туловища влево-вправо	8 раз	Руки поочередно касаются разноименных пяток
	и) круговые движения коленей влево - вправо	8-10 раз	Руки на коленях
II.	Специальные упражнения	15 мин	
1.	а) кувырки вперед, назад	5 мин	Подбородок прижат к груди, спина круглая
	б) подъем разгибом с головы и рук, полу сальто с места и с разбега.	5 мин	Спина прогнута.
	в) колесо	10 раз	Носочки оттянуты, колени не сгибать, выполнять упражнение правым и левым боком
	г) приседания с выпрыгиваниями	10 раз	Ноги полностью отрывать от земли высоко.
	д) выпады	10 раз	Выпады влево, вправо, вперед, назад
III.	Основная часть	50 мин	
1.	Продолжить обучение приема в партере - переворот в партере за две руки сбоку:	20 мин	Не забывать ставить ногу в упор
	а) отработка приема в высоком партере без сопротивления	5 мин	Не забывать ставить ногу в упор
	б) отработка приема в	5 мин	Не забывать ставить

	низком партере без сопротивления		ногу в упор
	в) отработка приема в высоком партере с полным сопротивлением	5 мин	При защите выставить прямую ногу в сторону проведения приема
	г) отработка приема в низком партере с полным сопротивлением	5 мин	При защите выставить прямую ногу в сторону проведения приема
2	Продолжить обучение технике защиты в стойке:	30 мин	Отбрасывание ног
	Работа в парах:	10 мин	Работа со сменами 2x5
	а) отбрасывание ног	5 мин	Атакующий приходит не сильно в ноги, второй при этом уклоняется влево или вправо и отбрасывает ноги.
	б) отработка нырков	5 мин	Атакующий пытается бросить соперника подворотом, атакуемый применяет защиту - нырок под руку.
3	Игра - регби.	20 мин	Игра проходит в два тайма по 10 минут. Играющие делятся на две команды по 7-8 человек в каждой. Задача команд - забить гол команде соперников. в игре можно применять силовые приемы, перевороты в партере и т.д. Игра проходит на коленях. Нельзя толкать соперника в спину, кусать, делать болевые и удушающие приемы.
IV.	Заключительная часть	5 мин	
1	Построение. Подведение итогов занятия		Указать на недостатки, найти пути решения, отметить лучших.

2	Домашнее задание		Отжимание 30 раз Подтягивание 10 раз
---	------------------	--	---

План - конспект открытого учебного занятия по вольной борьбе

Тема: "Изучение и совершенствование базовой техники: перемещение в стойке в вольной борьбе".

Егоров Олег Егорович,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"
г. Набережные Челны

Возраст занимающихся: 7-8 лет, группа начальной подготовки, 1 год обучения

Занятие № _____

Место проведения: спортзал

Дата проведения:

Материальное и техническое обеспечения: спортивный инвентарь (лапы, мешки), учебные плакаты, в/техника, учебные в/фильмы по тематике.

Педагог: педагог дополнительного образования – Егоров Олег Егорович

Цели:

- ознакомить занимающихся с основными видами сойки в вольной борьбе.
- дать основные понятия и термины.

Задачи:

- обучающие: способствовать их познавательной деятельности в вольной борьбе.
- воспитательные: создать условия для воспитания интеллектуальных и анемических качеств.
- развивающие: способствовать развитию специальных качеств ума эвристического характера, оперативного мышления.

По типу урок является комбинированным.

Методы с использованием комплексной дидактической технологии: наглядный, демонстрационный, частично-поисковый.

Краткое содержание учебного занятия	Средства и методы	Время
1. Принимаю рапорт о наличии присутствующих и готовности группы к		1

<p>занятию. Разъясняю цели и задачи</p>		2
<p>2. Подготовительная часть Замеряю пульс перед разминкой.</p> <p>Провожу разминку с игровой направленностью с уклоном на развитие координации, ловкости, гибкости, внимания и плавно перехожу к основной части занятия. Слежу за плотностью урока. Отмечаю активных участников игры.</p> <p>Замеряю пульс</p> <p>Даю основные понятия и термины:</p> <ul style="list-style-type: none"> - группировка, само страховка при падении и кувырке, - позиция правосторонней, левосторонней и фронтальной стойки - перемещение углом, поворот на 180гр. <p>Отмечаю лучших при выполнении обще развивающих упражнений.</p> <p>3. Основная часть.</p> <p>Провожу перестроение группы в шахматном порядке - "каре".</p> <p>Разъясняю и показываю способы перемещений при выполнении проходов в ноги:</p> <ul style="list-style-type: none"> - правосторонняя стойка, - левосторонняя стойка, - фронтальная стойка. <p>Группа повторяет сначала на месте а затем поочередно линейно вперед и назад и в смешанном варианте и в парах.</p>	<p>Обще развивающие упражнения: бег на носках, пятках, прыжки, махи, хождение гусиным шагом</p> <p>Игровой метод в форме эстафеты</p> <p>Применяю повторный метод выполнения, дифференцирую исполнение занимающихся</p> <p>под метроном или под</p>	<p>5</p> <p>10</p> <p>5</p> <p>15</p>

<p>Замеряю пульс в конце основной части</p> <p>Игра - "Захват флага"</p>	<p>счет</p>	
<p>3. Заключительная часть</p> <p>Провожу закрепление изученной техники.</p> <p>Даю задание на растягивающие упражнения сидя в парах, на мышцы брюшного отдела, подтягивание на низкой перекладине, отжимание с упора лежа. Замеряю пульс.</p> <p>В конце упражнений даю упражнения на релаксацию.</p> <p>Замеряю пульс.</p>	<p>Слежу за правильностью выполнения упражнений..</p>	<p>8</p>
<p>4. Домашнее задание: повторить упражнения в домашних условиях на растягивание .</p>		<p>2</p>

Итого по времени: 45мин.

Основные удары в настольном теннисе

Потапенко Олег Владимирович,
педагог дополнительного образования
МАУДО "ГДТДиМ №1"

Ведущей идеей занятия является поэтапное обучение, воспитание, развитие детей.

Цель занятия: Дать краткое представление об основных ударах в игре в настольный теннис.

Задачи занятия:

- обучение правилам игры;
- укрепление здоровья школьников посредством развития физических качеств и повышения функциональных возможностей жизнеобеспечивающих систем организма;
- развитие координационных способностей таких как (равновесие, ритм, быстрота и точность реагирования на сигналы, а также согласование движений, ориентирование в пространстве) и кондиционных (скоростных, скоростно-силовых, выносливости и гибкости) способностей;
- соблюдение правил техники безопасности во время занятий;
- воспитание дисциплинированности, доброжелательного отношения к товарищам, честности, отзывчивости, смелости во время проведения тренировочных занятий и игры в настольный теннис.

Ожидаемый результат:

Обучающиеся должны знать:

1. Применение полученных знаний на практике.
2. Знать и соблюдать технику безопасности во время занятий.

Оборудование: столы для настольного тенниса, ракетки для настольного тенниса, шарики, сетка.

Средства ТСО: компьютер, проектор, экран.

Тип занятия: комбинированное занятие.

Методы обучения:

Наглядные: при помощи мультимедийного устройства демонстрация иллюстраций, схем, фильмов.

Словесные: рассказ, беседа.

Практические: закрепление теоретических знаний. Показ ударов. Закрепление полученных знаний при помощи игры в настольный теннис.

Аналитические: анализ игры, самоанализ.

Мотивация:

1. Ориентированная диагностика уровня освоения знаний, умений, навыков обучающихся;
2. Готовность обучающихся восприятию новых знаний;
3. Дальнейшее прослеживание эффективности обучения обучающихся

Структура занятия.

Тренировочное занятие состоит из 4 частей:

1. Подготовительная часть.
2. Теоретическая часть

3. Практическая часть

4. Заключительная часть

Ход занятия:

Подготовительная часть: продолжительность 15 мин

1. Организационный момент состоит из построения, объяснения целей и задач (2 мин).

2. Повторение техника безопасности занятия (3 мин).

3. Актуализация знаний. Подготовка к освоению нового материала, разминка, которая состоит: из общеразвивающих упражнений (5 мин.) и специальных упражнений (5 мин). Цель разминки: подготовка сердечно-сосудистой системы и костно-мышечного аппарата к выполнению тренировочных занятий.

Перед тем как приступить к разминке, давайте повторим правила техники безопасности:

Какие требования безопасности перед началом занятий? (отвечают обучающиеся):

1. Надеть спортивную форму и обувь с нескользкой подошвой.

2. Тщательно проверить отсутствие посторонних предметов вблизи стола.

3. Провести физическую разминку.

4. Внимательно прослушать инструктаж по ТБ при игре в настольный теннис.

Какие требования безопасности во время занятий? (отвечают обучающиеся):

1. Во время занятий вблизи игровых столов не должно быть посторонних лиц.

2. При выполнении прыжков, столкновениях и падениях игрок должен уметь применять приёмы само страховки.

3. Соблюдать игровую дисциплину.

4. Не вести игру влажными руками

Какие требования безопасности в аварийных ситуациях? (отвечают обучающиеся):

1. При плохом самочувствии прекратить занятия и сообщить об этом педагогу.

2. При получении травмы немедленно сообщить о случившемся педагогу.

3. Все занимающиеся должны знать о профилактике спортивных травм и уметь оказывать первую доврачебную помощь.

Какие требования безопасности по окончании занятий? (отвечают обучающийся):

1. Убрать спортивный инвентарь в места для его хранения.

2. Снять спортивную форму и спортивную обувь.

3 Тщательно вымыть лицо и руки с мылом.

4. Обо всех недостатках, отмеченных во время занятия-игры, сообщить педагогу.

Молодцы. Приступаем к разминке.

1. Общеразвивающие упражнения: начинаем разминку с ходьбы на месте.

а) Ходьба на месте: начали, на счет раз, два, три, четыре дети выполняют упражнения. Закончили. Следующее упражнение разминка плечевого пояса.

б) Разминка плечевого пояса с поворотами туловища, исходное положение: ноги на ширине плеч, руки согнуты в локтях на уровне груди делаем вдох на счет раз, два разводим руки в стороны, затем поворот туловища влево, выдох и развод рук в стороны на счет три, четыре. Занимаем исходное положение, затем повторяем то же самое с поворотом туловища в правую сторону. Закончили. Приступим к следующему упражнению.

в) Исходное положение: ноги на ширине плеч, подняли левую руку вверх, правую опустили в низ; делаем вдох на счет раз, два – выполняем рывки руками, выдох; меняем положение рук вдох на счет 3- 4 выполняем рывки руками вернуться в исходное положение, выдох (повторяем четыре раза). Закончили. Приступим к следующему упражнению.

г) Исходное положение: ноги на ширине плеч, руки опущены, выполняем круговые движения руками, делаем вдох на счет 1-4 выполняем круговые вращения вперед, выдох, то же самое назад (повторяем четыре раза). Закончили.

е) Упражнение для развития мышц ног, спины. Исходное положение ноги на ширине плеч, руки на поясе: выпады правой ногой вперед, в колене нога согнута руки на колени, на счет раз, два левое колено касается пола. Исходное положение. То же самое упражнение выполняем левой ногой (4 раза). Закончили. Следующее

ж) Исходное положение: ноги вместе, руки врозь на счет раз, руки вперед, на счет два сели, три встали, четыре в исходное положение повторяем в течении минуты. Закончили.

Упражнения с ракеткой, раздать теннисные ракетки и мячи по 6 штук (различают ладонную и тыльную стороны у ракетки, а также горизонтальную и вертикальную, (пером), хватки. Размер ракетки 16/28, длина ракетки до 30см. Вес ракетки до 200г.

1. Дети выполняют вращательные движения кистью вместе с ракеткой, рисование кругов и восьмерок.

2. Подбивание мяча различными сторонами ракетки на месте и тоже - самое во время ходьбы.

2. Теоретическая часть: продолжительность 25 мин.

Обучающиеся рассаживаются. И так как я уже сказала в начале тема занятия "Основные удары в настольном теннисе".

При помощи мультимедийного устройства обучающимся показывается презентация на тему "Основные удары в настольном теннисе".

Удар — основное действие при игре в настольный теннис. При выполнении ударов спортсменами высокого класса начальная линейная скорость мяча достигает 200 км в час, угловая — свыше 150 оборотов в секунду. Темп обмена ударами в партии может быть свыше 120 ударов в минуту. Выполнение ударов и ответные действия на таких скоростях требуют высокой физической и технической подготовленности спортсменов и реакции. Также достижение результатов было бы невозможно без инвентаря (основание ракетки, накладка, клей), выполненного из современных, в том числе композиционных, материалов.

Типы ударов:

Удары могут наноситься справа или слева. Могут производиться "со стола" (то есть точка соприкосновения мяча и ракетки находится над проекцией стола), со средней и дальней дистанции. Все перечисленные удары могут наноситься спортсменами пользующимися как европейским, так и азиатским ("перьевым") хватом ракетки

Защитные удары

Подставка

Иногда также называют блок "Плоский" (то есть без придания или со слабым вращением) удар, при котором используется энергия прилетающего мяча для возврата на половину противника. При сильном ударе противника энергию вращения и скорости приходится гасить. Часто подставка делается с полулета, то есть момент соприкосновения мяча и ракетки происходит очень близко к месту отскока от стола. Обычно, подставка используется против топ-спина, с целью погасить вращение мяча.

Подрезка

Защитный удар, при котором мячу придается нижнее вращение, что затрудняет последующие атакующие действия противника. Правильная подрезка наносится длинным провожающим мяч ударом, чтобы сообщить мячу насколько возможно сильное нижнее вращение и пологую, параллельную столу траекторию. Подрезка - основной удар в арсенале спортсменов-защитников. Встречается жаргонное название подрезки - "запил".

Свеча

Защитный удар обычно с верхним вращением и средней линейной скоростью, при котором мяч высоко отскакивает на половине противника. Хорошая свеча должна опускаться как можно ближе к кромке половины стола противника, что затрудняет атакующий возврат мяча. Некоторые специалисты различают так называемый баллон — пассивный отброс мяча с

зависающим высоким отскоком, как правило заканчивающийся смешем противника.

Атакующие удары

Накат

Атакующий удар, при котором акцент делается на линейную скорость мяча. При классическом исполнении наката рекомендуется наносить удар в высшей точке траектории мяча при отскоке. При накате большое значение имеет основание ракетки. Чтобы накатить, нужно во время контакта с мячом вести ракетку снизу вверх. После наката мяч имеет эффект погружения вниз, поэтому накатывать можно с любой силой, поскольку вращение заставит мяч опуститься и попасть на стол.

Накат открытой ракеткой (справа)

Накат справа — это один из основных атакующих ударов. Ракетка при этом движется вверх и вперед и наносит удар по верхней боковой половине мяча.

Вот последовательность выполнения удара. Ноги на ширине плеч, немного согнуты в коленях. Левая нога чуть выдвинута вперед. Вес тела равномерно распределен на обе ноги. Туловище слегка наклонено влево к столу, рука с ракеткой отведена назад вправо для замаха. Она начинает движение, когда ноги, ракетка и приближающийся мяч образуют как бы равносторонний треугольник. Удар наносится в высшей точке отскока мяча, после чего руку отводят влево-вверх. В момент контакта ракетки с мячом предплечье как бы обгоняет мяч. Ракетка движется по дуге, постепенно меняя угол наклона, в результате получается как бы обкатывание мяча сверху. Кисть при накате резким движением придает мячу вращение. При ударе тяжесть тела перемещается на левую ногу. После выполнения наката следует немедленно занять исходное положение.

Накат закрытой ракеткой (слева)

Движение мяча в основном такое же, как при накате справа. Необходимое вращение придается мячу при движении вверх-вперед. Вот последовательность выполнения удара. Ноги на ширине плеч, чуть согнуты, правая чуть выдвинута вперед, центр тяжести равномерно распределен на обе ноги. Рука на уровне пояса согнута в локте и отведена влево-назад, предплечье параллельно поверхности стола. При ударе предплечье резко идет вперед, ракетка как бы обкатывает мяч сверху, после чего рука свободно уходит вправо-вверх. Центр тяжести смещается на правую ногу, рука возвращается в исходное положение.

Топ-спин

От англ. topspin — "верхнее вращение". Атакующий и, реже, защитный удар, с акцентом на вращение мяча (в отличие от наката). При топ-спине

наиболее важна накладка ракетки, так как вращение придается за счет её свойств трения и сцепления с мячом. Наносится хлётким ударом, при котором игрок старается встретить мяч с наивысшей касательной скоростью ракетки и, как можно дольше удерживая их соприкосновение, придать большую скорость вращения. С этой целью при выполнении топ-спина на средней и дальней дистанции игроку приходится производить удар с большой амплитудой, начиная движение ракетки почти от пола.

Топ-спин может быть с чисто верхним, а также боковым и смешанным верхне-боковым вращением, что ещё более затрудняет противнику предсказание траектории полета мяча. Топ-спин, особенно слева (для правши), технически один из самых сложных, но и самый эффективный удар в настольном теннисе. При "перьевом" хвате ракетки с накладкой на одной стороне топ-спин слева сложен для исполнения, так как требует ненормального выворачивания кисти и предплечья спортсмена. Жаргонное название "топс".

Скидка

Короткий атакующий удар со стола. Выполняется энергичным, почти только кистевым движением из-под сетки. Часто выполняется как немедленный ответ на короткую подачу с недостаточно сильным вращением.

Смеш

От англ. smash - "удар". Мощный атакующий удар по свече сверху вниз. Грамотно выполненный смеш наносится косым по отношению к противнику уходящим ударом, так что мяч невозможно достать. Жаргонное название "лопата".

Комбинированные удары

На практике чаще встречаются комбинированные, в том числе обманные, удары, к которым можно отнести, например, удары, используемые для подачи (ввода мяча в игру).

Подача выполняется со всеми возможными вращениями и скоростями, доступными спортсмену. Для современного настольного тенниса характерна подача с нижним или нижне-боковым вращением, не уходящая после отскока за стол, что затрудняет немедленное начало атаки противника.

Хорошая подача должна держать противника в напряжении за счет того, что подающий должен максимально затруднить прием сильным вращением, а также до последнего момента соприкосновения мяча и ракетки не дать противнику шанса предсказать, какое вращение и направление удара будет использовано.

Также можно отметить следующие комбинированные удары:

- **полусвеча** - комбинация топ-спина и свечи;
- **подрезка-блок**;

- **комбинация наката и топ-спина** — имитируется накат, например, вправо, но в последний момент придается боковое вращение, за счет которого мяч уходит влево.

Для закрепления материала (при помощи мультимедийного устройства) давайте посмотрим небольшой фильм "Основные удары в настольном теннисе".

3. **Практическая часть.** Продолжительность 30 мин. Упражнения БКМ.

Перед тем как мы начнем игру с освоением теоретической части давайте повторим правила игры в настольный теннис.

И так, встреча проводится из трех, пяти и семи партий. Партия играется до 11 очков, а в случае равенства очков, партия играется до тех пор, пока разница очков не достигнет двух. Начало партии разыгрывается жребием. Поддача выполняется подбросом шарика на высоту не менее 16см. При подаче шарик обязательно должен удариться о стол подающего игрока. Свободной рукой игроку нельзя касаться теннисного стола.

Сегодня мы будем отрабатывать защитные удары. Далее обучающиеся делятся на пары. И играют партию. Педагог называет удар, обучающие в игре должны его продемонстрировать.

Индивидуальная работа с обучающимися.

4. **Заключительная часть:** продолжительность 10 мин.

1. Проводится анализ практической части.
2. Проводится самоанализ усвоенного материала.
3. Проводится анализ допущенных ошибок обучающимися.

Сборник составлен на основе материалов участников городского семинара-практикума "Применение игровых технологий на занятиях в организациях дополнительного образования". Составители не несут ответственности за содержание представленных материалов.

