

Место и роль игровой технологии при организации и проведении занятия в системе дополнительного образования детей

Дополнительное образование является необходимым компонентом современного общего образования.

Одной из главных задач дополнительного образования является помощь школе и семье в осуществлении грамотного развития личности ребенка с учетом его интересов и способностей.

Помогает содержательно организовать свободное время, социализировать и адаптировать детей и подростков к жизненным обстоятельствам, вызвать живой, неподдельный интерес к новым знаниям.

В дополнительном образовании возможна реализация вариативных дифференцированных педагогических программ, что позволяет раскрыть как можно больше потребностей детей, а так же их родителей.

К наиболее значимым потребностям на сегодняшний день можно отнести:

1. **Познавательные**, обусловленные стремлением к приобретению новых знаний и расширению уже имеющихся, выхода за рамки школьной программы;
2. **Творческие**, обусловленные желанием родителей развить индивидуальные способности детей, так и стремление самих детей к самореализации в избранном виде деятельности;
3. **Коммуникативные**;
4. **Профориентационные**;
5. **Досуговые**. Потребность в содержательной организации свободного времени.

Перед педагогами дополнительного образования стоит важная задача - совершенствовать процесс обучения таким образом, чтобы на занятиях в студиях, кружках, секциях и лабораториях обучающиеся занимались увлеченно, активно, а главное с большим желанием. Самое важное - вызвать у детей интерес к занятию, пробудить мотив к любой творческой деятельности.

А что может быть более понятным и знакомым, как не ИГРА!

Дети любого возраста легко вовлекаются в игровую деятельность и при помощи игры легче усваивают изучаемый материал.

В системе дополнительного образования игровые технологии занимают особое место.

Игровая деятельность бесконечна и обладает большим педагогическим потенциалом.

Особенностью таких занятий заключается в практической подготовке обучающихся к жизнедеятельности в современных условиях, формировании

умения самостоятельно мыслить и принимать решения. Игровые технологии обладают большими воспитательными, обучающими и в некоторых случаях реабилитационными возможностями. Через них дети получают возможность более быстрого формирования круга общения на основе общих интересов, общих духовных ценностей. Формируют устойчивый интерес к освоению знаний в той или иной области изучаемого материала.

Как любое другое учебное занятие, педагогическая игра требует проектирования и подготовки. При разработке плана игрового занятия должны быть учтены и соблюдены основные принципы игротехнологии:

- состязательность, организация здоровой конкуренции;
- эмоциональная заряженность играющих и их физические нагрузки;
- демократизация образовательного процесса;
- умение моделировать;
- толерантность, свобода деятельности.

Ниже приведен пример использования игровой технологии на занятии по изобразительной деятельности в дополнительном образовании.

Цель: создать условия для организации деятельности обучающихся и через коммуникативное взаимодействие подвести к раскрытию понятия о жанре изобразительного искусства посредством игрового занятия.

Задачи:

1. Раскрыть практические знания и умения в художественно-эстетическом направлении.
2. Совершенствовать у участников навыки поиска нестандартного решения задач путем игры, творческого или игрового задания.
3. Развить навыки совместной работы участников в команде для достижения положительного результата.

Темой нашего сегодняшнего КВЕСТА станет СЛОВО, связанное с передачей зрительных образов в живописи.

При прохождении Квеста нужно будет отгадать это слово, которое подскажет тему предстоящих занятий по изобразительной деятельности.

Участники Квеста посетят **6 станций**, на которых будут конверты с загадками. При правильном ответе команды получают по букве, из которых в дальнейшем должно быть собрано слово.

Участники Квеста делятся на две команды.

Команды получают схемы маршрутов и отправляются по указанному пути.

Станция № 1

На этой станции участникам Квеста нужно отгадать кроссворд:

«Какие художественные материалы используют для рисования юные художники? И какие главные инструменты у живописцев?»

Кроссворд

КРАСКИ

ПАЛИТРА

ВОСК

ФЛОМАСТЕР

АКВАРЕЛЬ

ПАСТЕЛЬ

КАРАНДАШ

КИСТЬ

МЕЛКИ

За правильный ответ команда получает букву-ключ **«А»**.

Станция №2 МАСТЕРСКАЯ РЕСТАВРАТОРА.

Реставрируем картину: собираем картину из пазлов и дорисовываем недостающие детали. И даем название.

За правильный ответ команда получает букву **«Е»**

Станция №3 ВЕСЕЛЫЕ КРАСКИ .

Из предложенных красок нужно нарисовать **РАДУГУ**

За правильный ответ команда получает букву **«З»**

(участники Квеста используют на выбор: гуашь, акварель или мягкие материалы)

Станция №4 МАСТЕРСКАЯ ХУДОЖНИКА.

Из предложенных основных цветов красок + белый нужно получить:

-оранжевый;

-зеленый;

-фиолетовый;

-голубой.

За правильный ответ команда получает букву «Й»

(участники Квеста используют гуашь)

Станция №5 КАРТИНААЯ ГАЛЕРЕЯ.

Участники Квеста оказываются в картинной галерее. Но.....картинная галерея пуста.....все картины на реставрации и чтобы их вернуть, нужно отгадать шесть загадок.

- В темной избушке ткут холст старушки (пчелы в улье).
Картина «Пасека» И.Шишкин
- Не вода и не суша, на лодке не уплывешь и ногами не пройдешь (болото).
Картина «Болото. Полесье» И.Шишкин
- Тысяча братьев одним поясом подпоясаны (сноп).
Картина «Жатва» И.Шишкин
- Меня просят, меня ждут, покажусь – так прятаться начнут (дождь).
Картина «Дождь в дубовом лесу» И.Шишкин
- Два брата в воду глядятся, во век не сойдутся (берега реки).
Картина « Волга» И. Левитана

- Всякому мальчику – по чуланчику (перчатки).
Картина «Натюрморт с цилиндром» В. Грemitских

За правильный ответ команда получает букву «П»

Станция №6 Какая картина лишняя в картинной галерее.

Та из команд которая быстрее другой определит и обоснует, какая из картин в галерее лишняя, получит последнюю букву «Ж».

В конце КВЕСТА команды называют получившееся слово: **ПЕЙЗАЖ**

ПЕЙЗАЖ – жанр живописи, в котором на полотне изображены картины окружающего мира.

Кроссворд

Р _ _ _ _ _

_ _ **И** _ _ _ _

_ _ **С** _

_ _ **О** _ _ _ _ _

_ _ **В** _ _ _ _ _

_ _ **А** _ _ _ _ _

— — — **Н** — — —

— **И** — — —

— **Е** — — —

Современные игровые технологии рассчитаны не только на педагогическое сопровождение развития личности ребенка, но и на его самообразование, на максимальную самореализацию в мире знаний и обществе.