**Варга Л.Н., педагог-организатор 1кв.категории с/п «Вдохновение»**

**Игровая деятельность педагога дополнительного образования.**

Что такое игра?Игра— деятельность ребенка в условных ситуациях, моделирующих реальные. В игре как особом исторически возникшем виде общественной практики, воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, овладение которыми обеспечивает приобщение к культуре, познание предметной и социальной действительности, интеллектуальное, профессиональное, эмоционально-волевое и нравственное становление и развитие личности. Таким образом, игра направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Игра– для детей это воссоздание какой-либо реальности с целью научиться действовать в ней (примером может послужить любая детская игра), на игре построено воспитание ребенка и познание им окружающего мира. Для взрослых игра – также погружение в вымышленную реальность, но с целью отдыха и удовольствия. Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игра занимает в жизни ребенка особое место. Игры используются на занятиях. В свободное время дети с упоением играют в придуманные ими игры. Самостоятельные формы игры имеют в педагогике самое важное значение для развития ребенка. В таких играх наиболее полно проявляется личность ребенка, поэтому игра является средством всестороннего развития (умственного, эстетического, нравственного, физического). Так, педагог должен знать игры, владеть методикой их проведения, уметь подбирать их в соответствии возраста детей, которые играют, для достижения педагогических целей. В теории игра рассматривается с различных позиций. С точки зрения философского подхода игра ребенка является главным способом освоения мира, который она пропускает сквозь призму своей субъективности. Человек играющий - это человек, создающий свой мир, а значит, человек творящий. С позиции психологии отмечается влияние игры на общее психическое развитие ребенка: на формирование его восприятия, памяти, воображения, мышления; на становление его произвольности. Социальный аспект проявляется в том, что игра - это форма усвоения общественного опыта, ее развитие происходит под влиянием окружающих детей взрослых.

К. Д. Ушинский определил игру как посильный для ребенка способ вхождения во всю сложность окружающего мира взрослых. В основе игровой деятельности лежат, следующие положения: игра призвана решать общевоспитательные задачи, первоочередной среди которых является развитие нравственных и общественных качеств; игра должна носить развивающий характер и проходить под пристальным вниманием педагога; особенность игры как формы жизни детей состоит в ее проникновении в различные виды деятельности (труд, учеба, быт).

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие **функции как:**

**- Развлекательную** (основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

**- Коммуникативную:** освоение 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.

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

• Свободная Развивающая Деятельность, Предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

• Творческая деятельность. В значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»); Р. Г.Хазанкина, К. В.Маховой и другие.

• Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

• Наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

Условно игры можно разделить на две основные группы: сюжетно-ролевые (творческие) игры и игры с правилами.

В **структуру** игры входят:

1) роли, взятые на себя играющими;

2) игровые действия как средство реализации этих ролей;

3) игровое употребление предметов - замещение реальных предметов игровыми, условными;

4) реальные отношения между играющими.

Единица игры и в то же время центральный момент, объединяющий все ее аспекты, - **роль**. **Сюжетом** игры предстает воспроизводимая в ней область действительности; **содержанием** игры выступает то, что воспроизводится детьми как главный момент деятельности и отношений между взрослыми в их трудовой и общественной жизни. В игре происходит формирование произвольного поведения ребенка, его социализация.

Характерная особенность игры – ее **двупланность**, присущая также драматическому искусству, элементы коего сохраняются в любой коллективной игре:

* играющий выполняет реальную деятельность, осуществление коттрой требует действий, связанных с решением вполне конкретных, часто нестандартных задач;
* ряд моментов этой деятельности носит условный характер, что позволяет отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью и многочисленными привходящими обстоятельствами. Двупланность обусловливает развивающий эффект игры.

**Классификация игр**

Существует множество классификаций игр по различным критериям и признакам. Строго говоря, единой классификации не существует: «своя» разработана в дошкольной педагогике, практической психологии, коучинге и т.д. Позже мы рассмотрим «свою» - ту, которую будем использовать в работе педагога дополнительного образования.

Базовая классификация игр отражается аббревиатурой АДИК. Игры подразделяются на: А— азартные, Д— дидактические, И— информационные, К— комбинаторные. Все существующие игры содержат, как правило, сочетание этих элементов классификации.

Игры весьма разнообразны по своему содержанию, степени самостоятельности детей, формам организации, игровому материалу.

Отличие между играми с правилами и творческими заключается в следующем: в творческой игре активность детей направлена на выполнение замысла, развитие сюжета. В играх с правилами главное — решение задачи, выполнение правил.

**Творческие игры**: cюжетно-ролевые, строительные и игры-драматизации.

*Сюжетно-ролевые игры*ориентируют детей в основных направлениях человеческой деятельности.

*Строительные игры*помогают ребёнку понять мир сооружений и механизмов. Любая строительная игра содержит интеллектуальную задачу "Как построить?", которую ребёнок решает с помощью различных материалов и действий.

В *играх-драматизациях*(театрализованных играх)дети выражают свои впечатления, переживания.

**Игры с правилами**: подвижные игры и дидактические игры.

*Подвижные игры*- правила в них сформулированы до начала игры. Дети учится удерживать цель деятельности, действовать по инструкции взрослого, контролировать своё поведение и действия.

В *дидактической игре*ребёнок не только получает новые знания, но также обобщает, закрепляет их.

**Требования к проведению игр:**

точность воспитательно-образовательной задачи

четкость объяснения правил и методики проведения игры

соответствие игры возрасту, уровню развития и интересам детей

соответствие игры общему направлению деятельности объединения и задачам конкретного занятия

эмоциональность и заинтересованность самого педагога в процессе игры

вариативность, повторяемость и сменность игрового репертуара

**Виды игр в дополнительном образовании**

Классификация игр, используемая нами в работе по организации воспитательной работы и детского досуга в системе дополнительного образования, связана с самой спецификой методики и технологии работы с обучающимися творческих объединений.

Мы будем рассматривать:

**Эмоционально-сенсорные игры.**

Это игры, основанные на развитии чувственной и эмоциональной сферы личности ребенка (попутно, разумеется, способные решать обучающие, задачи, задачи воспитания коммуникативных, волевых, креативных способностей и т.д.)

**Интеллектуальные игры.**

Они ориентированы на развитие нестандартного самостоятельного мышления, логики, интуиции, чувства юмора, интеллектуальной реакции.

**Креативные игры.**

Они способствуют развитию ассоциативного, нестандартного, конструктивно-моделирующего взгляда на мир, воображения и фантазии, стремления к творчеству в процессе жизнедеятельности.

**Подвижные игры.**

Эти игры носят полифункциональный характер, развивая чувство ритма, мысль, навыки общения, фантазию, волю, внимание, физические качества, координацию движений, выносливость, волю и т.д. Одна из важнейших их особенностей – вариативность и возможность усложнения.

**Ролевые игры.**

Сюжет игры строится на основе любимого всеми детьми литературного произведения, фильма и т.п. дети выбирают себе роли-«имена», проигрывают стиль поведения, конкретные действия героев игры (переписка, «ведение бортового журнала», ритуал приветствия и т.п.). В ходе  такой игры появляется много предметов-символов, а «список героев» может пополняться новыми, выдуманными самими детьми. Игра часто возникает «изнутри» коллектива. Роль педагога состоит в том, чтобы заметить общий интерес детей и использовать его в педагогических целях, самому подключившись к игре в качестве одного из участников (естественно, найдя себе адекватную роль). Сюжет (тема) игры - это, по Д. Б. Эльконину, та сфера действительности, которая отражается в игре. Содержание-это то, что конкретно отражается в игре.Замысел - план действий, задуманный играющими.

Роль - это образ существа (человека, животного) или предмета, который ребенок изображает в игре.

В сюжете отражаются события окружающей жизни, поэтому он зависит от социального опыта детей и степени понимания ими взаимоотношений людей. Сюжет определяет направленность игровых действий, разнообразие

Осуществляя замысел, ребенок действует по определенным правилам. Эти правила могут создаваться самими детьми, исходить из общего замысла игры или устанавливаться взрослыми. Правила регулируют игровое поведение участников, организуя их взаимоотношения в игре, координируют содержание игры.

**Дидактические игры.** Дидактические игры широко распространены в системе дошкольного воспитания; они известны как игры обучающего характера или игры с правилами, но обучающая задача в них не выступает прямо, а скрыта от играющих детей, для которых на первом плане оказывается игровая задача. Стремясь реализовать ее, они выполняют игровые действия, соблюдают правила игры. Дидактическая игра имеет определенную структуру и включает в себя обучающую и игровую задачи, игровое действие, игровые правила.

Игра организуется свободно, нерегламентированно. Никто не может обязать ребенка играть с 10 до II часов в настольные игры, а после II— в дочки-матери. Игру ребенка можно организовать, но он сам должен предложенное принять. Это не значит, что у ребенка не должно быть строгого режима дня. Сон, еда, прогулки, время игр и занятий должны быть строго определены. Но содержание игры, включенность в нее ребенка, прекращение игры трудно регламентировать. Ребенок сам переходит от одной игры к другой.

**Деловые и оранизационно-деятельностные игры.**

Деловые игры – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности , моделирование отношений, характерных для данного вида работы;

Организационно-деятельностные игры – «коллективная мыследеятельность», игра, способствующая формированию представления о способах и методах мышления, используемых людьми, выполняющими общую деятельность в повседневной жизни.

Творческая активность личности в таких играх обусловлена тем, что они позволяют почувствовать значимость своего «Я», происходит снятие напряженности, нерешительности и нарастание «мобилизующей напряженности» на основе усиления интереса к игровому процессу.

Основных правил в такой игре должно быть немного, они должны быть представлены вместе с задачами играющих групп в словесной или бланковой (графической) форме, сочетая реальный и игровой контекст. Играющие разделяются на несколько игровых групп, внутри каждой из которых также есть свои роли (сюжетные и психологические: инициаторы, лидеры, критики, счетоводы). В качестве примеров деловых игр можно привести такие как «Проект театра», «Филармония», «День самоуправления» и т.п.

С. Фурмина считает, что театрализованные игры - это игры-представления, в которых в лицах с помощью таких выразительных средств, как интонация, мимика, жест, поза и походка, разыгрывается литературное произведение, то есть воссоздаются конкретные образы. Важным моментом, определяющим творческое художественно-эстетическое развитие детей, является личностно-ориентированный подход в обучении и воспитании. Это означает, что педагог и ребенок являются партнерами в условиях их сотрудничества.

Для успешного овладения способами творческих действий в **театрализованной игре** необходимо предоставлять детям возможность самовыражаться в своем творчестве (в сочинении, разыгрывании и оформлении своих и авторских сюжетов). Учиться творчеству можно только при поддержке окружающих взрослых, поэтому важным моментом является систематическая работа с родителями.

Педагог должен сознательно выбирать художественные произведения для работы. Критериями отбора являются художественная ценность произведения, педагогическая целесообразность его использования, соответствие жизненному и художественно-творческому опыту ребенка, яркая образность и выразительность интонаций (музыкальных, словесных, изобразительных).

**Спортивная игра**– это индивидуальная или командная двигательная (или иная форма активности) деятельность, направленная на овладение и действия с общим для всех участников предметом игры. Спортивные игры, виды игровых состязаний, основой которых являются различные технические и тактические приёмы поражения в процессе противоборства определённой цели спортивным снарядом (обычно им является мяч спортивный, целью — ворота, площадка и т. п. соперников); содержание и организация С. и. регламентируются официальными правилами. Большинство С. и. представляет собой комплексы естественных движений, физических упражнений (бег, прыжки, метания, удары и т.п.), выполняемые игроком или взаимодействующими партнёрами в борьбе с соперником и направленные на создание игровых ситуаций, которые в итоге обеспечивают победу. Во многих С. и. спортсмены вступают в непосредственную, контактную борьбу. Широкое распространение С. и. обусловлено их доступностью, относительной простотой содержания и организации, силой эмоционального воздействия на участников и зрителей.

Детям очень нравятся **игры – забавы, аттракционы.**. Их можно использовать в праздниках, развлечениям, а можно и просто поиграть в течении дня .

Цель этих игр - создание веселого, радостного настроения. Не будучи особенно важными для физического развития, они, однако, часто проводятся на вечерах досуга, на физкультурных праздниках. Двигательные задания в этих играх выполняются в необычных условиях и часто включают элемент соревнования (пробежать, держа в руке ложку с положенным в нее шариком, и ничего не уронить; бежать в мешке; выполнить движение с завязанными глазами: ударить по мячу ногой, "напоить лошадку" и т. п.). Такие задания выполняют двое-трое ребят или взрослые (родители), основная масса детей является зрителями. Игры-забавы на вечерах досуга и праздниках - веселое зрелище, развлечение для детей, доставляющее им радость, но в то же время требуют от участников двигательных умений, ловкости, сноровки. Понятно, что игра может использоваться как на занятиях, так и на переменах, в досуговой деятельности. Весьма удачный прием – придумывание игр совместно с детьми (и как средство развития их творческого потенциала, и как средство диагностики и закрепления образовательного материала.

**Коллективые дела** - Понятие «Коллективное Творческое Дело» было введено в обиход Игорем Петровичем Ивановым, как социальная деятельность детской группы, направленная на создание нового продукта (творческого продукта). При этом не важно, если этот или похожий продукт уже был когда-либо создан, главное, чтобы детская группа, создавала его впервые.

Существует три основных типа КТД:

* Представление.
* Малое творческое дело (МТД).
* Большое творческое дело (БТД).

Представление вообще не подразумевает выдачи участникам заданий. Участников представления правильнее называть зрителями.

БТД требует предварительной подготовки как от организаторов данного дела, так и от его участников. Как правило организаторы дают задание участникам.

МТД не требует предварительной подготовки от участников - все задания, которые дают им организаторы должны быть выполнимы непосредственно при проведении дела.

**Насто́льная игра́** — игра, основанная на манипуляции относительно небольшим набором предметов, которые могут целиком разместиться на столе или в руках играющих. В число настольных игр входят игры со специальным полем, карточные игры, кости, солдатики и другие. Игры данной категории, в отличие от спортивных и видеоигр, не требуют активного перемещения игроков, наличия дополнительного технически сложного инвентаря или специальных сооружений, игровых площадок, полей

По области использования:

* Для досуга, развлечения
* Для общения, коммуникации
* Азартные, соревновательные
* Головоломки, для разминки мозгов
* Обучающие, тренинговые, образовательные.

 Для ребенка игра — средство самореализации и самовыражения. Она позволяет ему выйти за пределы ограниченного мира «детской» и построить свой собственный мир. Благодаря играм ребенок учится доверять самому себе и другим людям, распознавать, что принимать, а что опровергать в окружающем мире. По мнению Д.Б.Эльконина, психолого-педагогический смысл игры в развитии личности заключается в «открытии ребенком нового мира, мира взрослых с их деятельностью, функциями и отношениями».Игра имеет значение не только для умственного развития ребенка, но и для развития его личности в целом. И наша задача помочь ему в этом.