Игровые технологии в дополнительном образовании детей

В статье обосновывается целесообразность использования игры как активного метода обучения в системе современного дополнительного образования детей, предоставляющей каждому обучающемуся 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 создаёт возможность детям осознать себя личностью, стимулирует самоутверждение, самореализацию.
Ключевые слова: дополнительное образование детей, технология обучения, игровые технологии, дидактическая игра, игровая ситуация, игра, личность, познавательная активность воспитанников. Современное российское образование должно участвовать в подготовке новой формации людей, которые органично вольются во всемирное сообщество, оказавшееся в самом сердце проблем, имеющих непосредственное отношение к развитию личности и общества. Поэтому одной из задач, доминирующей в создании более человечного и справедливого мира, является возможность дать проявить всем без исключения обучающимся свои таланты и творческий потенциал. Решение такой задачи сегодня лежит на плечах одного из основных социальных институтов, обеспечивающих развитие индивидуальных способностей у детей и воспитательный процесс, — учреждениях дополнительного образования детей (далее сокращенно ДОД). Главная отличительная черта учреждений ДОД состоит в том, что перед педагогами открыт большой выбор философии обучения и практических задач, а воспитанникам предоставляется выбор уровня сложности, вида деятельности и темпа освоения программы ДОД в определенной сфере. «Учреждения ДОД создают равные «стартовые» возможности каждому ребёнку, чутко реагируя на быстро меняющиеся потребности детей и их родителей, оказывают помощь и поддержку одаренным и талантливым обучающимся, поднимая их на качественно новый уровень индивидуального развития». Перед педагогами ДОД стоит важная задача — совершенствовать процесс обучения таким образом, чтобы на занятиях в объединении каждый обучающийся 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 занятиях, в большей мере способствуют такому развитию. Но не игра ради игры, где ребёнок пассивен,

где он является не субъектом игрового действия, а объектом развлечения, а игра ради ученья. Педагоги должны понимать, что в игре ребенок накапливает знания, развивает способности, формирует познавательные интересы. Вследствие этого сегодня как никогда актуальны игровые технологии в учебном процессе в учреждениях ДОД. Технология — это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, в искусстве («Толковый словарь русского языка»).

Технология обучения - это составная процессуальная часть дидактической системы (М. Чошанов).

Педагогическая технология - это содержательная техника реализации учебного процесса (В. П. Беспалько). «Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов 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» [7, с. 206–207]. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приёмов 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. Игра большей частью добровольна и желанна». Существуют десятки определений, отражающих сложность однозначного объяснения понятия «игра». Например:

1. Игра является видом человеческой деятельности, способной воссоздать другие виды человеческой деятельности.
2. Игра - форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.
3. Игра - это самостоятельная социальная структура, подразумевающая состязание между двумя или более противоборствующими сторонами, а также ограниченная процедурами и правилами с целью достижения победы одной из сторон.
4. Игра, как таковая, - это не игровое оборудование, а формально организованная система соперничества ее участников.

5. «С образовательной точки зрения — это способ группового диалогичного исследования возможной действительности в контексте личностных интересов. Возникновению игрового интереса, как отмечает Ю. В. Геронимус, способствую многие факторы. Приведём некоторые из них: «удовольствие от контактов с партнерами по игре», «удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока», «необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях», «если игра ролевая, то удовольствие от процесса перевоплощения в роль» и т. п. Игры отвечают важной биологической потребности организма в получении постоянной информации из внешней среды и компенсируют событийную (средовую монотонность повседневной жизни, изолированность от полноценной природной и социальной среды (по Д. Н. Кавтарадзе). Еще К. Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд детей для того, чтобы процесс познания был более продуктивным.
«Для дитяти игра — действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, что его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что понятнее; а понятнее она ему потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более как дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими созданиями».
В отечественной педагогике и психологии теорию игры разрабатывали Е. А. Аркин, П. П. Блонский, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, К. Д. Ушинский, Д. Б. Эльконин; проблему обучения детей с помощью игры исследовали Д. Н. Кавтарадзе, Л. Н. Матросова, П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров и др. По мнению педагогов и психологов, особая ценность игр для современного образования заключается «в новых логических конструкциях и их сочетаниях при исследовании мира возможностей, открытие и освоение которых приносит так много удовольствия и так важно для постижения вероятностных процессов в природе и обществе [5,с. 39]. Специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры называются

дидактическими. Разработчики дидактических игр для детей делают акцент на том, что игры развивают сообразительность, логику, пространственное воображение, математические, конструкторские и прочие способности, столь необходимые для творчества. Поэтому некоторое изменение предметного содержания образования, использование передовых приемов организации образовательного процесса, в том числе игровых технологий, ориентированных на усвоение знаний в ходе учебного взаимодействия, несомненно, повышает положительную мотивацию учения у воспитанников учреждений ДОД. Вследствие этого перед педагогом системы ДОД стоит проблема разработки содержания игр и определения их места в системе других видов деятельности детей на занятиях, а также разработки методики проведения дидактических игр с учётом цели занятия и уровня подготовки обучающихся в учреждениях ДОД.

Выделим следующие виды дидактических игр:

- игры-упражнения, игры-путешествия, сюжетные (ролевые) игры, игры-соревнования, применяемые на занятиях в учреждениях ДОД

Одарённость - 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 ребёнок — это ребёнок, который выделяется яркими, очевидными, иногда выдающимися достижениями (или имеет внутренние предпосылки для таких достижений) в том или ином виде деятельности. Дополнительное образование предоставляет каждому ребёнку возможность свободного выбора образовательной области, профиля программ, времени их освоения, включения в разнообразные виды деятельности с учетом их индивидуальных склонностей. Дополнительное образование - процесс непрерывный. Он не имеет фиксированных сроков завершения и последовательно переходит из одной стадии в другую. Основными структурными подразделениями МАУ ДО «Центр дополнительного образования детей» являются отделы, которые функционируют на основе Положений о структурных подразделениях, и осуществляет работу по направлениям:

- художественно - эстетическое;
- естественно - научное;
- социально - педагогическое;
- физкультурно - спортивное;

Педагоги центра разрабатывают авторские образовательные программы, гибко сочетая традиции и новаторство, стремятся создать условия для развития познавательной и творческой активности детей. По их мнению, если ребенок полноценно живет, социально реализует себя, готовится к освоению профессии, то у него больше шансов достичь успехов в будущем.

Литература:

1. Геронимус, Ю. В. Игра, модель, экономика / Ю. В. Геронимус. — М.: Знание, 1989.
2. Данчук И. И. Актуальность современного дополнительного образования в развитии творчества детей / И. И. Данчук // Актуальные проблемы гуманитарных т естественных наук. — 2014. — № 01 (60). — Ч. II.
3. Ермолаева, М. Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие / М. Г. Ермолаева. — 2-е изд., доп. — СПб.: СПб АППО, 2005.
4. Ефимов, В.М.. Игровое имитационное моделирование расширенного воспроизводства / В. М. Ефимов, Г. Л. Пельман, В. А. Чахоян. — М.: Изд-во МГУ, 1982.
5. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра: введение в интерактивные методы обучения / Д. Н. Кавтарадзе. — 2-е изд. — М.: Просвещение, 2009.
6. Официальные документы в образовании. — 2002. № 4. — С. 3–31.
7. Кукушин В. С. Теория и методика обучения / В. С. Кукушин. — Ростов н/Д.: Феникс, 2005. 8.
8. Педагогический энциклопедический словарь / Гл. ред. Б. М. Бим-Бад; Редкол.: М. М. Безруких, В. А. Болотов, Л. С. Глебова и др. — М.: Большая Российская энциклопедия, 2003.
9. Ушинский, К. Д. Психологические и логические основы обучения / К. Д. Ушинский // Избр. пед. соч. В 2 т. — М., 1954. — Т.2.
10. Эведон Э. М. Игра, игры и технический прогресс / Э. М. Эведон // Импакт. — 1984. — № 2. — С. 19.
11. Avedon E. Sutton S. E. The Study of Games. New York John Wiley & Sons 1971.
12. http://www.ocdod-donobr.ru/.