**«Использование игровых технологий во внеурочной деятельности обучающихся»**

 **Цель работы:** показать значимость игры – как одной из активных форм в организации внеурочной деятельности в начальной школе.

**Задачи:**

- раскрыть роль игры в развитии личности младшего школьника;

- показать примерную программу проведения занятий внеурочной деятельности с применением игры.

 Чтобы реализовать конечную цель образования: подготовить человека к жизни, к его успешному участию в различных видах деятельности - мало дать систему знаний, умений и навыков по школьной программе, необходимо научить применять ее в реальной жизни.

Что такое детская игра, знает любой человек, потому что игра для ребенка – это один из самых естественных способов общения с миром. Посредством игры происходит развитие, познание этого самого мира. Педагоги и психологи давно уже отметили роль игры в становлении человека, развитии его способностей, в подготовке его к самостоятельной трудовой деятельности. А если игра еще и деловая, это всегда несет в себе большой обучающий потенциал!

Для воспитателя, организующего игру, есть цель - развитие детей, усвоение ими определенных знаний, формирование умений, выработка тех или иных качеств личности.

Особое место в организации внеурочной деятельности отводится использованию педагогических технологий.

 **Одной из таких технологий является деловая игра,** в которой моделируются предметный и социальный аспекты содержания деятельности, система отношений, характерных для данного вида практики.

 **Деловая игра -** совместная работа участников группы для выполнения определенной задачи с возможным разделением ролей.

В деловых играх моделируются жизненные ситуации: игра представляет участнику возможность побывать в роли экскурсовода, учителя, судьи, директора и т.п. Использование деловых игр значительно укрепляет связь (воспитанник-воспитатель), раскрывает творческий потенциал каждого обучаемого. Опыт проведения деловой игры показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу.

В деловой игре, на основе игрового замысла моделируется реальная обстановка, в которой выполняются конкретные действия, выбирается оптимальный вариант выполнения задания, имитируется его реализация в практической жизни.

Для школьников эта форма работы привлекательна тем, что в ней наиболее успешно могут осваиваться содержание новой деятельности, раскрывается эмоциональная опора личности, есть возможность для самовыражения, проявления самостоятельности и активности в среде сверстников.

Деловая игра позволяет достигать дидактические и воспитательные цели.

 **Актуальность деловой игры,** именно в том, что она позволяет ее участникам раскрыть себя.

***Педагогические цели деловой игры***

дидактические:
–  закрепление системы знаний в области конструирования деловой игры;
–  выработка системных умений по конструированию и методическому описанию игры;
–  обмен опытом создания деловой игры;
–  совершенствование навыков принятия коллективных решений;
–  развитие коммуникативных умений разного рода.
воспитательные:–  порождение творческого мышления;
–  выработка установки на практическое использование деловой игры:
–  воспитание индивидуального стиля поведения в процессе взаимодействия с людьми;
–  преодоление психологического барьера по отношению к формам и методам активного    обучения.

**Игровые цели деловой игры**

–  разработка вариантов проекта деловой игры;
–  демонстрация разработчикам приемов создания игрового контекста.

***Достоинства деловых игр***

 - мотивируют, стимулируют и активизируют познавательные процессы школьников - внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;

- задействуется “ближняя перспектива” в обучении;

- позволяют гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний, за счет чего учащиеся получают прочные, осознанные и прочувствованные знания;

- дают возможность экспериментировать с событием, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем;

- позволяют радикально сократить время накопления предметного и профессионального опыта;

- позволяют приобрести социальный опыт;

 - они позволяют увязывать обучение с условиями практической деятельности;

- повышают процесс формирования умений и навыков;

- помогают ясно и последовательно излагать свои мысли;

- предусматривают коллективную деятельность и активное участие всех без исключения.

***Классификация деловых игр***

На сегодняшний день в литературе существует большое разнообразие типологий и классификаций деловых игр. Приведем примеры некоторых из них.

Помимо указанной типологии, в основу которой положены критерии типа практики и целей, исследователи выделяют и такие критерии как: время проведения, результат, методология и т.п. Например, классификация деловых игр Л.В. Ежовой:

1. «По времени проведения:
– без ограничения времени;
– с ограничением времени;
– игры, проходящие в реальное время;
– игры, где время сжато.
2. По оценке деятельности:
– балльная или иная оценка деятельности игрока или команды;
– оценка того кто как работал, отсутствует.
3. По конечному результату:
– жесткие игры – заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют жесткие правила;
– свободные, открытые игры – заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры свои, участники работают над решением неструктурированной задачи.
4. По конечной цели:
– обучающие – направлены на появление новых знаний и закрепление навыков участников;
– констатирующие – конкурсы профессионально мастерства;
– поисковые – направлены на выявление проблем и поиск путей их решения
5. По методологии проведения:
– луночные игры – любая салонная игра (шахматы, «Озеро», «Монополия») –
– игра проходит на специально организованном поле, с жесткими правилами, результаты заносятся на бланки;
– ролевые игры – каждый участник имеет или определенное задание, или определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с заданием;
– групповые дискуссии – связаны с отработкой проведения совещаний или приобретением навыков групповой работы. Участники имеют индивидуальные задания, существуют правила ведения дискуссии;
– имитационные – имеют цель создать у участников представление, как следовало бы действовать в определенных условиях;
– организационно-деятельностные игры (Г.П. Щедровицкий) — не имеют жестких правил, у участников нет ролей, игры направлены на решение междисциплинарных проблем. Активизация работы участников происходит за счет жесткого давления на личность;
– инновационные игры (В.С. Дудченко) — формируют инновационное мышление участников, выдвигают инновационные идеи в традиционной системе действий, отрабатывают модели реальной, желаемой, идеальной ситуаций, включают тренинги по самоорганизации;
– ансамблевые игры (Ю.Д. Красовский) — формируют управленческое мышление у участников, направлены на решение конкретных проблем предприятия методом организации делового партнерского сотрудничества команд, состоящих из руководителей служб».

В целом весь процесс организации игр и их проведения можно разделить на 4 **основных этапа:**

**1.** Вводная теоретическая часть в форме лекции

**2.** Моделирование игры:

-определить тему и содержание

-сформулировать цель игры, ее задачи.

После этого начинается разработка материалов деловой игры или сценария.

Она включает разработку сценария с описанием конкретной педагогической ситуации, в которой участникам игры предстоит имитировать свою деятельность соответственно исполняемой роли. Разрабатываются общие правила игры, а также подробные инструкции для игроков и руководителя игры. Здесь же следует предусмотреть описание организации проведения занятий, составление заданий для участников игры, определение ожидаемых результатов.

**3**.Проведение игры в соответствии с разработанной моделью.

Время игры зависит от ее содержания и конкретных задач.

**4**.Подведение итогов игры, подробный анализ, оценка ее роли и значение.

Человек не хочет быть хуже других, он хочет, чтобы его заметили, услышали его точку зрения, оценили его позицию.

 Игра учит способности договариваться, учитывать интересы других, сдерживать свои эмоции, проявлять доброжелательное внимание к окружающим, уметь слушать, принимать чужую точку зрения.

**Например, деловая игра “Мы в зрительном зале”.** Ее задача – дать детям пример нравственно-эстетического поведения на общешкольном мероприятии. Мы составляем стулья, имитируя ряды кресел. Часть детей рассаживается, а нескольким ребятам нужно занять свое место (стулья помечены). Оставшиеся ученики – наблюдатели. Сначала дети высказывают свои предположения о поведении в зрительном зале, затем учащимся предлагается пройти к своему “креслу”. Наблюдатели и участники игры высказывают свои замечания – что было сделано хорошо, а что неправильно, какие почувствовали неудобства, какие слова должны прозвучать в тот или иной момент. Потом ребята возвращаются на исходные позиции, и игра проводится снова, с учетом сделанных замечаний. Затем учащиеся меняются ролями. Зная характеры своих учеников, необходимо корректировать условия игры, чтобы ребенок оказался в проблемной для него ситуации и мог заранее, в спокойной обстановке найти достойный выход из нее. Повторение игры закрепляет навык бесконфликтного поведения в зрительном зале.

 Так в игровой форме мы обсуждаем очень важные и серьезные вещи.

***Деловая игра «Добро и зло»***

**Цель:** показать, что в повседневной жизни очень нужна доброта и отзывчивость людей друг к другу. Разобрать диалоги по доброте и отзывчивости в школьной жизни.

**Разыгрывание диалогов по группам**

**Задание 1**

1-й ученик: Я забыл дома ручку. Дай мне, пожалуйста.

2-й ученик: У меня нет лишней ручки, я помочь тебе не могу.

3-й ученик: У меня есть лишняя ручка. Возьми, пожалуйста.

4-й ученик: Я не хочу давать ручку, носи свою.

Объясните, кто добрый, кто злой.

**Задание 2**

У мальчика сломался карандаш.

1-й ученик: Дайте кто-нибудь мне точилку, у меня сломался карандаш.

2-й ученик: На, возьми, пожалуйста, мою точилку.

3-й ученик: Я не хочу давать тебе точилку, не буду.

4-й ученик: Извини, я забыл свою точилку дома, я не могу тебе дать.

Объяснить, где доброта, отзывчивость, зло.

**Задание 3**

Один мальчик толкнул другого.

1-й ученик: Извини меня, пожалуйста, я нечаянно. Я бежал и не заметил тебя.

2-й ученик: Что ты меня толкаешь?

– Подумаешь, ещё дам.

3-й ученик: Ой, подумаешь, недотрога.

4-й ученик: Так тебе и надо.

Объяснить, где доброта, отзывчивость, зло.

***Деловая игра «Отзывчивость и доброта»***

**Цель:** показать, что сказка учит детей быть добрыми и отзывчивыми.

Работа по группам с использованием материалов сказок.

*1-я группа*

Доказать, что люди и звери были добрыми и отзывчивыми в сказке «Петушок и бобовое зёрнышко»

*2-я группа*

Показать доброту, отзывчивость и зло в сказке «Волк и журавль»

*3-я группа*

Доказать, что люди и звери были добрыми и отзывчивыми в сказке «Серая шейка»

*4-я группа*

Показать, где проявляли доброту, отзывчивость люди в сказке «Снегурочка»

*Работа в группах*

Каждая группа высказывает свои мнения о сказке и проигрывает ситуации, делая выводы.

*Учитель оценивает ответы ребят и задаёт один вопрос:*

– Если мы в классе будем относиться друг к другу грубо, недобро, не будем проявлять отзывчивость, захочется ли нам приходить в школу учиться? (Нет, надо быть добрыми и отзывчивыми)

***Деловая игра «Формы моральной оценки»***

**Цель:** дать понятие моральной оценки поступков человека.

**Задание 1 группе**

Пословица «Моя хата с краю, ничего не знаю».

Что она означает?

Проанализировать поведение ребят в классе.

В классе затеяли двое мальчишек на перемене драку. Все стояли и смотрели.

Дайте оценку поведения дерущихся и тех, кто стоял и смотрел.

**Задание 2 группе**

«Волк и Белка». Белка прыгала с ветки на ветку и упала прямо на сонного волка. Волк вскочил и хотел её съесть. Белка стала просить:

– Отпусти меня.

Волк сказал:

– Хорошо, я отпущу тебя, только скажи мне, отчего вы, белки, так веселы. Мне всегда скучно, а на вас смотришь, вы там в вверху всё играете и прыгаете.

Белка сказала:

– Отпусти меня прежде на дерево, а оттуда тебе скажу, а то я боюсь тебя.

Волк отпустил белку, она залезла на дерево и сказала:

– Тебе оттого скучно, что ты зол. Тебе злость сердце жжёт. А мы веселы оттого, что мы добры и никому зла не делаем.

1. Почему волк так поступил?

2. Вы согласны с тем, что сказала белка?

**Задание 3 группе**

Ребята старшеклассники курили за школой. Мимо пробегал второклассник Саша. Старшеклассники заставили его покурить. После чего этот мальчик стал курить. Ребята из его класса узнали и сказали его маме и учителю. Саша обиделся и стал всем грубить.

Кто из них прав?

Правильно ли вёл себя Саша?

Правильно ли вели себя ребята старшеклассники, ребята из Сашиного класса?

Как поступить в этой ситуации?

**Выводы:**

 Деловые игры - основаны на проигрывании профессиональных ролей; моделируются условия профессиональной деятельности

Важнейшим элементом этих занятий является подготовка учащихся данной категории к жизни в современном обществе. Необходимо развивать у молодых людей интерес к тем жизненным ситуациям, с которыми им предстоит столкнуться и которые им придется решать, а это невозможно без оснащения их определенным багажом знаний и умений, необходимых для первоначальной успешной интеграции в социум.

**Таким образом,** можно сделать вывод, что использование во внеурочной деятельности деловой игры дает умение учащимся ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно и как бы понарошку в своем вымышленном мире. Дает психологическую устойчивость. Снимает уровень тревожности, который так высок сейчас. Вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремленности в выполнении поставленной цели.

***Литература***

1. Айламазьян А.М.  Актуальные методы воспитания и обучения: деловая игра [Текст]: учеб, пособие/ А.М. Айламазьян.–   МГУ– 2009.
2. Вербитский А.А.  Методологические рекомендации по проведению деловых игр [Текст]: учеб, пособие/ А.А.Вербитский, Н.В. Борисова. –  М.:Просвещение, 2009.
3. Гинзбург Я.С.  Социально-психологическое сопровождение деловых игр [Текст]/ Я.С.Гинзбург, Н.М. Коряк  Игровое моделирование: Методология и практика.— Новосибирск: Наука, 2007. — С. 61-77.
4. Жук А.И.  Деятельностный подход в повышении квалификации: активные методы обучения [Текст]: учеб, пособие/  А.И.Жук, Н.Н. Кашель. –  Мн.: Институт повышения квалификации и переподготовки руководящих работников и специалистов образования, 2004.— 96 с.
5. Смолкин А.М.  Методы активного обучения [Текст]: науч.-метод. пособие/ А.М. Смолкин. –  М.: Высш. шк., 2001.—176 с.