

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом творчества «Измайловский» Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

**Использование игровых технологий
при проведении учебных занятий
по дополнительной общеобразовательной
программы «Школа блогеров»**

(методические рекомендации)

Разработчик:
Кучальская Марина Александровна,
педагог дополнительного образования

Использование игровых технологий при проведении учебных занятий по дополнительной общеобразовательной программы «Школа блогеров»

Игровые технологии обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта. Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Используемые на занятиях по дополнительной общеобразовательной программе «Школа блогеров» педагогические игры можно классифицировать:

- по видам деятельности (интеллектуальные, социальные);
- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренировочные, познавательные, развивающие, репродуктивные, творческие, коммуникативные);
- по игровой методике (сюжетные, ролевые, имитационные);
- по игровой среде (с предметом и без, комнатные).

Игровые технологии, используемые на занятиях по дополнительной общеобразовательной программе «Школа блогеров», ориентированы на развитие социальных, коммуникативных, мыслительных, художественных, организаторских умений и навыков подростков. Применяемые игровые упражнения ориентированы на развитие интеллектуальных, мыслительных, организаторских умений и навыков, тренировку таких качеств, как собранность, внимательность, способность к саморегуляции. В игре ребенок невольно проявляет свои черты характера, способности, социальные предпочтения.

Игра служит диагностическим средством, позволяет лучше узнать учащихся. Игровые упражнения на знакомство способствуют формированию компетенций, необходимых начинающему блогеру: коммуникативных навыков, умения взаимодействия и сотрудничества с другими людьми, гуманного поведения.

При включении игрового компонента в учебное занятие педагогу необходимо соблюдать некоторые условия игры как воспитательного средства. Прежде всего, он сам должен уметь играть, быть готовым к экспромту, быть естественным и непосредственным в проявлении эмоций: рассмеяться, поддержать общий азарт или проникновенную искренность, доверительность. Педагог не должен бояться выглядеть смешным, неуклюжим. Когда ребята видят, что и у старшего товарища что-то может не получаться, они открываются для нового опыта, учатся принимать себя такими, какие они есть.

При использовании некоторых игровых технологий надо быть готовым к шуму, смеху, передвижениям. Педагог, как организатор игры, соблюдает сам правила и требует этого от всех участников, тем самым создавая условия для развития у детей привычки к самоконтролю, дисциплине, организованности, культуре общения, самообладанию.

Описание обучающих игр, используемых при проведении учебных занятий

<i>Раздел учебного плана</i>	<i>Название игры</i>	<i>Описание игры</i>
<i>1 год обучения</i>		
Вводное занятие	Давайте познакомимся	Сидящим по кругу ребятам выдается мячик. Первый игрок должен бросить его любому игроку и назвать начальный слог своего имени. Игрок, которому бросили мячик, пытается угадать второй слог имени. В случае верного ответа игрок, бросивший мячик, называет свое имя, в случае неверного – отвечает «Нет» и ожидает, пока кто-

<i>Раздел учебного плана</i>	<i>Название игры</i>	<i>Описание игры</i>
		либо из остальных участников отгадает его имя. Игра заканчивается, когда имена всех ребят названы.
Блоггерство, как вид деятельности и профессия	Журналист	На время игры все участники становятся "журналистами". Получив бумагу и ручку, по сигналу игроки должны узнавать имена, фамилии, хобби, будущую профессию и т.д. своих «коллег». Ответы «журналисты» записывают. Побеждают "журналисты", собравшие больше информации.
Медиацентр	Любознательный мяч	Ребятам выдается мячик. Первый игрок должен бросить его любому игроку и задать вопрос на любую тему. Игрок, которому бросили мячик, должен ответить подробно. В случае правильного ответа бросить мяч дальше и задать свой вопрос. Побеждает тот, кто смог задать большее количество вопросов.
	Вредный собеседник	Игроки делятся по парам, в парах распределяют роли: один - журналист, второй – гость. Журналист задает гостю вопросы, гость не хочет на них отвечать. Задача журналиста любыми путями разговорить гостя.
	Кто я?	Каждому игроку выдается карточка с персонажем. Он в нее не смотрит, ставит перед собой, чтобы видели остальные игроки. Игрок начинает задавать остальным вопросы, чтобы отгадать, какой персонаж изображен на карточке. Кто быстрее угадывает своего персонажа, тот и выигрывает. Таймер одного раунда 10 минут.
Имидж в блогосфере	Нарисуй и расскажи	Каждому игроку выдается бумага и ручка. Ребята должны нарисовать персонажа, придумать ему имя и историю жизни, рассказать о нем. Каждый рассказ оценивают зрители. Побеждает тот, кто набирает больше всего очков.
Интернет, как информационный ресурс Безопасность в сети Интернет	Рассказ на букву...	Игроки должны написать рассказ, все слова в котором начинаются с указанной буквы.
Безопасность в сети Интернет	Да или нет	Один игрок загадывает – другие отгадывают. Загадать можно любой предмет, явление, ситуацию и т. д. Отгадку надо найти при помощи вопросов, ответами на которые могут быть слова «да» и «нет».
Интернет, как информационный ресурс	Данетка	Игрокам выдается карточки с картинкой, где зашифрованы истории. Нужно отгадать историю, задавая вопросы. Любой вопрос — минус одно очко. Вопросы, которые дают очки, приведены на карточке. Выигрывает тот игрок, который сможет раньше всех дать полную версию истории.
	Мы - редакция	Игроки делятся на две команды (редакции). За определенный промежуток времени, редакция должна придумать тему выпуска, найти героя, составить план сюжета и план съемок.

<i>Раздел учебного плана</i>	<i>Название игры</i>	<i>Описание игры</i>
Интернет, как информационный ресурс	Тоилито	Один из игроков тянет любую карточку с ситуацией и предложенными вариантами решения проблемы. Остальные участники игры по очереди объявляют, что бы они выбрали из двух предложенных вариантов и аргументируют, почему. Все участники стараются убедить первого игрока в правильности их выбора. Ведущий игрок должен сделать свой выбор и сказать, кто из участников повлиял на его решение в большей степени. Этот участник становится победителем.
	В гостях у блогера	Один игрок получает роль блогера. Другие – роли гостей. Гости приходят к блогеру и начинают задавать ему вопросы. Блогер должен суметь ответить на все вопросы гостей. В конце игры выбирается самый интересный вопрос, который становится победителем.
<i>2 год обучения</i>		
Блогерство, как вид деятельности и профессия	Расскажи о герое	Игроки не глядя выбирают карточку. На которой изображен персонаж. Нужно придумать историю его жизни, со множеством деталей, и записать свой рассказ на камеру.
	Блогер-шоу	Игроки делятся на роли: блогер, гость и эксперт. За определенное время, они должны придумать и записать выпуск для блога. Зрители оценивают шоу, выставляя оценки. Побеждает то шоу, которое набирает больше очков.
Безопасность в сети Интернет	За стеклом	Загадывается слово или словосочетание. Ведущий должен показать загаданное без подсказок и предметов, используя только своё остроумие и смекалку. Можно пользоваться только мимикой, позами, жестами. Тот, кто отгадает задуманную фразу, становится ведущим.
	Я знаю больше	Игроки делятся на две команды. На игровом столе лежат конверты с вопросами. Игроки вскрывают конверт с вопросом. Вопрос обсуждается игроками определенное время. За каждый правильный ответ команде дается 1 очко. Выигрывает та команда, которая набрала большее количество очков.
Интернет, как информационный ресурс	Детективные истории	Игрок выбирает карту и читает историю на лицевой стороне и говорит: "Скажите, почему?". Решение написано на обороте карточки. Остальные участники могут задавать вопросы игроку, но только такие, на которые можно ответить либо "Да", либо "Нет". Используя логику, участники последовательно выйдут к решению загадки. Побеждает тот, кто первым расскажет все обстоятельства происшествия.
	Воображариум	Цель игры - используя воображение, придумать ассоциации к иллюстрациям. Каждый игрок выбирает карту и придумывает любую связанную с ней ассоциацию. Остальные игроки выбирают схожие (по их мнению) с ассоциацией игрока карты, и все вместе выкладывают их

<i>Раздел учебного плана</i>	<i>Название игры</i>	<i>Описание игры</i>
		на стол. Когда картинки карт открываются, игроки голосуют за ту, которая им кажется наиболее подходящей.
Интернет- журналистика	Привет!	Все разбиваются на пары. Каждой паре предлагается придумать различные формы, способы рукопожатий и приветствий. На это игрокам предоставляется определенное время (7—10 минут). Затем каждая пара по очереди демонстрирует придуманное приветствие. Из всех способов нужно будет на некоторое время выбрать одну модель, которая признается самой лучшей. Она может быть использована при встрече членов этой компании в любом месте и при любой ситуации.
	Книголюбы	Выбирается ведущий. Он обращается к кому-то из игроков и называет персонажа. Игрок, к которому обратился ведущий, должен быстро вспомнить какую-либо книгу, где главным действующим лицом является этот персонаж. Если игрок не смог быстро назвать книгу, он выходит из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется последний игрок – самый находчивый. Он и будет победителем.