

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА им. М.Х. МОКАЕВА»  
ЭЛЬБРУССКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА  
КАБАРДИНО-БАЛКАРСКОЙ РЕСПУБЛИКИ**

**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ПО ПРОГРАММЕ  
ДО «АЗБУКА ШИТЬЯ»**

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**Автор –  
составитель: Будаева Нуржан Альбертовна,  
педагог дополнительного образования  
высшей квалификационной категории**

**г. Тырныауз  
2023год**

## **Оборотная сторона титульного листа**

Будаева Н.А. ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА  
ЗАНЯТИЯХ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ:

методическая разработка / Н. А. Будаевой –Тырныауз: МБОУ «ЦРТД и  
Ю», 2023.

### **Аннотация**

Данная методическая рекомендация представляет собой обобщение опыта работы по применению и использованию игровых педагогических технологий в дополнительном образовании на примере реализации общеразвивающей образовательной программы детского объединения «Азбука шитья», художественной направленности. В этой рекомендации проанализированы наиболее эффективные идеи, методы и приемы игровых технологий, применяемые в современной педагогике, в системе дополнительного образования, способствующие решению образовательных и воспитательных задач в нетрадиционной (игровой) форме. Методическая рекомендация может быть полезна педагогам дополнительного образования, учителям технологии образовательных организаций.

## Содержание

Введение.....	3
Часть 1. Обзор психолого-педагогической литературы по проблеме использования игры в качестве метода обучения.....	5
Часть 2. Классификации, функции и виды игровых технологий .....	6
Часть 3. Организация занятий в творческом объединении с использованием игровых технологий.....	7
Часть 4. Роль и классификация игровых технологий в структуре дополнительного образования детей.....	8
Часть 5. Игровые технологии на примере занятия – «Закрепление раздела ДОП «Машиноведение»».....	11
Заключение.....	17
Список литературы.....	18

## Введение

Одним из факторов эффективности обучения является использование игровых технологий в дополнительном образовании. При модернизации образования учитывается развитие детей в процессе формирования у них интеллектуальных способностей, творческой деятельности и активности на занятиях. Это возникает посредством целенаправленных усилий педагога применяемых в рамках игровых технологий, в соответствии с образовательной ситуацией. Следует отметить, что игры помогают учащемуся проще познавать мир, усваивать новые знания, поэтому исключать их из процесса обучения не стоит. От преподавателя требуется не мало сил на правильное применение игр на занятиях, поскольку весь педагогический процесс должен быть продуман. Игра помогает ребенку лучше и интереснее познавать учебный материал, развивает память, мышление, сплачивает коллектив. Тем самым опора на игру – это верный путь к включению работы детей в учебный процесс.

**Актуальность** проблемы заключается в том, что дополнительное образование испытывает насущную потребность в расширении методического потенциала, и активного внедрения игровых технологий в образовательный процесс. К подобным активным формам обучения относятся игры.

**Целью** данной методической разработки является популяризация и использование игровых технологий в деятельности педагога дополнительного образования и содействие распространению педагогического опыта.

### **Задачи:**

- проанализировать психолого-педагогическую литературу по проблеме использования игры в качестве метода обучения;
- рассмотреть классификации, функции и виды игровых технологий;
- выявить организацию занятий в творческом объединении с использованием игровых технологий.

### **Практическая значимость.**

Данная методическая разработка может быть полезна педагогам любого образовательного учреждения для организации работы с детьми с использованием игровых технологий. Игровые технологии – одни из популярных педагогических технологий, применяемых в дополнительном образовании детей. Это технологии, в основу которых положена педагогическая игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта. Педагогическая игра, как основная единица этой технологии, одновременно может иметь свои педагогические цели и задачи, но в то же время предусматривает спонтанный выход играющих за поле заранее намеченных педагогических установок и дальнейшую игровую импровизацию обучающихся и педагога. Механизм усвоения предлагаемых установок связан с учетом различных ролевых позиций, заранее принимаемых условий.

## **Часть 1. Обзор психолого-педагогической литературы по проблеме использования игры в качестве метода обучения**

Впервые игра как метод обучения возникла еще с давних времен и имеет глубокие исторические корни.

Игра – это метод социализации ребенка и с первых моментов своего возникновения выступает как первичная школа воспроизводства различных практических ситуаций с целью их постижения. Она помогает привитию необходимых человеческих черт характера, навыков, качеств, а также развитие необходимых способностей у ребёнка. Ещё в Древней Греции образование занимало особое место в обществе и было частью жизни каждого гражданина. Начиная со Спарты обучение было построено на принципе игры, соревнований, где юноши отчаянно состязались в танцах, пении или в публичных соревнованиях за звание первого. Могу сказать, что, переходя на современное развитие игровых технологий, особую роль сыграло продвижение игротехнического движения, которые в свою очередь послужили основой становления большой группы активных форм и методов обучения.

Многие педагоги и психологи рассматривали игру в качестве метода обучения. Большой вклад в ее развитие внесли выдающиеся личности как: П.П Блонский, Л.С. Выготский, С.Т. Шацкий, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев, они разработали большое разнообразие учебного материала с применением игр в учебно-образовательном процессе. Само понятие как «игровая технология» появилась на рубеже 1940 – 1950гг., что означает совокупность психолого - педагогических установок, определяющих формы, методы и приемы обучения. Известный педагог и основоположник научной педагогики в России К.Д. Ушинский писал: «Чем долее вы будете оберегать ребенка от серьёзных занятий, тем труднее для него потом переход к ним. Сделать серьезные занятия для ребенка занимательными – вот задача первоначального обучения». Из этих слов можно сказать, что игра помогает ребенку пройти период адаптации. Помогает снять ребенку напряжение и формирует устойчивый интерес к учению.

## **Часть 2. Классификации, функции и виды игровых технологий**

Ценность игры, как метода обучения заключается в психолого-педагогическом аспекте. При адекватном использовании игры педагогами, можно понять, что она способна стать хорошим инструментарием в педагогической практике. Если рассматривать игру с точки зрения жизни обучающегося, то она выполняет важнейшие функции, такие как:

1. Развлекательная – помогает созданию благоприятной обстановке в классе, превращает проведение скучного урока в увлекательные приключения в поисках знаний.

2. Обучающая – способствует развитию общих учебных навыков и умений, как восприятие, мышление, память, внимание и др.

3. Коммуникативная – устанавливает эмоциональный контакт между сверстниками, а также учителями, родителями и обществом в целом. Формирует навыки общения.

4. Релаксационная – помогает снять ребенку стресс или эмоциональное напряжение, возникшее в процессе долгого обучения.

5. Диагностическая – в процессе определенных игр, педагог может выявить, есть ли у ребенка отклонения от нормального поведения.

6. Межнациональной коммуникации – усвоение учащимися общих социокультурных ценностей.

7. Личностная – развитие ребенка и его личностного потенциала, а также помощь педагогу при выявлении лидеров, пассивных детей. На данный момент в современном мире идет развитие дополнительного образования, которые активизируют и интенсифицируют учебный процесс. Один из таких методов – это игровые технологии, которые используют вместо занятия или его части, например, делая занимательным начало или конец занятия, закрепление знаний или прохождение нового материала детьми.

### **Часть 3. Организация занятий в творческом объединении с использованием игровых технологий**

Одним из важнейших задач деятельности педагога на протяжении всех лет его работы с данным составом учащихся являются создание сплоченного коллектива в объединении, его развитие и совершенствование. Из всего многообразия задач, решаемых педагогом группы объединения, можно выбрать наиболее долговременные, являющиеся стержневым в деле организации и сплочения коллектива группы.

1. Во - первых, воспитание сознательной дисциплины и культуры поведения учащихся;

2. Во- вторых, организация творческой деятельности учащихся. Понятие коллектива А.С. Макаренко выделял следующие признаки и другие очень важные особенности коллективизма: сплоченность, взаимопонимание, защищенность. Формирование коллектива это, безусловно, педагогически управляемый процесс, эффективность которого во многом зависит от того, в какой мере исследованы закономерности его развития, насколько правильно педагог диагностирует ситуацию и выбирает наиболее эффективные формы и методы педагогического воздействия. Для каждого ребёнка важно находиться в коллективе, который будет благоприятно воздействовать на него, и развивать его, как личность. Но для этого необходимо учитывать особенности ребенка.

"Игра – эффективное средство формирования и сплочения коллектива"

Игра – самостоятельная форма деятельности людей, имитирующих те или иные практические ситуации, одно из средств активизации учебного процесса.

Перед педагогом дополнительного образования ставится задача найти гуманистические методы воздействия на личность ребенка. Именно игра занимает центральное место в его жизни, где он чувствует себя в безопасности, комфортно, ощущает психологический простор и свободу. Важна роль педагога, который организует игровое пространство, игровую ситуацию. Умение пригласить в игру столько участников, сколько необходимо, объяснить сам процесс игры - все это требует от педагога высокого профессионализма. Технология проведения игр заключается в том, чтобы ребенок мог само выразиться, самоутвердиться, познать себя и других, чтобы детям в игре было легко и уютно.

## **Часть 4. Роль и классификация игровых технологий в структуре дополнительного образования детей**

Педагогическая игра отличается от любой другой игры тем, что 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.

В игровой форме обучающиеся легко воспроизводят в своей памяти изученный ранее материал и используют его в учебных и практических целях. Можно на каждом занятии оставлять несколько минут для какой-нибудь викторины, конкурса или игры. Но не стоит забывать, что занимательность не главное на занятии, она – одно из средств решения учебно-воспитательных задач.

На занятиях можно использовать: стихи, сказки, кроссворды, «работы над ошибками», викторины, загадки, дидактические игры на закрепление знаний, умений и навыков.

### **ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ**

Специально создаваемые или приспособленные для целей обучения игры.

Дидактические игры развивают сообразительность, логику, пространственное воображение, математические, конструкторские и прочие способности, столь необходимые для творчества.

**1. Игры-упражнения.** Они способствуют познавательным способностям воспитанников, закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины, сканворды, брейкворды. Такие игры помогают детям закрепить изученный учебный материал, а педагогу выявить уровень остаточных знаний детей по определенной теме программы.

**2. Игры-путешествия.** Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Заочная экскурсия. (Квест, игра по станциям. Пр. – Путешествие в мир сказок и т.д.)

**3. Сюжетные (ролевые) игры.** Действия инсценируется в задуманных условиях, обучающиеся играют определенные роли. Такие игры носят и профориентационный характер. Ролевые, имитационные игры называются активными методами обучения потому, что позволяют «погрузить обучающихся в активное контролируемое общение, где они проявляют свою сущность и могут взаимодействовать с другими людьми» (Например. – Магазин игрушек – Покупатель и продавец)

**4. Игры-соревнования.** Такие игры включают все виды дидактических игр. Дети соревнуется, разделившись на команды. В ходе таких игр проявляются знания, умения и навыки.

Разрабатывая игры, необходимо постараться привлечь обучающихся в процесс подготовительной игры, это их вдохновляет, способствуют проявлению новых выдумок детей.

Использование игровой технологии на учебных занятиях в системе дополнительного образования помогает активизировать деятельность обучающихся, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому материалу, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения для них занимательным. Игровая ситуация создает возможность ребенку осознать себя личностью, стимулирует самоутверждение, самореализацию.

### **НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ**

Настольные игры предназначены как для одного-двух игроков, так и для небольших групп. Это различные головоломки, лото, игры с фишками, карточками и т.д. Большим подспорьем могут служить картинки, рисунки, иллюстрации. Они обогащают детей новыми знаниями, развивают зрительную память, внимание, творчество.

Вот несколько вариантов, как играть с иллюстрациями и картинками.

**«Собери мозаику».** Ведущий предлагает участникам собрать из различных частей целую картинку.

**«Угадай картинку по фрагменту».** Рассмотрев несколько картинок, отгадать ее название по одному фрагменту.

### **ТРЕНИНГОВЫЕ ИГРЫ**

Тренинговые игры направлены на решение нескольких задач:

1. способствуют знакомству и сплочению детей в коллективе;
2. создают адекватный эмоциональный фон общения, доверительность и доброжелательность в отношениях;
3. развивает важные качества личности детей – умение понять состояние другого, самому выразить ту или иную эмоцию, наблюдательность, внимание, воображение, интуицию.

Использование таких игр занимает немного времени, минимум подготовки, причем они могут проводиться не в специально отведенное время, а когда удобно и целесообразно с точки зрения педагога.

### **ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ**

Интеллектуально-познавательные игры могут быть посвящены любой теме. Проведение таких игр требует тщательной подготовки и выполнения некоторых требований:

1. При выборе темы и разработке интеллектуально-познавательной игры необходимо учитывать объем фактических знаний участников, возрастные особенности, кругозор и уровень интеллектуального развития.

2. Начиная игру, нужно постараться сконцентрировать внимание собравшихся с помощью интересных приемов: представление гостей, церемониал знакомства, общая песня, ритуал флага и т.д.

3. Ребята должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила и операции. Нарушение правил или их невыполнение учитываются системой штрафных баллов.

4. Конец игры должен быть результативным – победа, поражение, ничья. Он должен быть ярким, эмоциональным, содержать анализ.

К таким играм можно отнести: «Поле Чудес», «Пятеро против всех», «Кто хочет стать миллионером» - Такие игры занимают полностью занятие.

### **ИГРЫ СО СЛОВАМИ**

Наша речь состоит из множества слов, и с каждым из них можно поиграть. Разновидностей игр со словами очень много: это и всем известные «Города», и «Первая-последняя буква», различные кроссворды, ребусы. Хороший потенциал для игр со словами заложен в устном народном творчестве: можно придумать множество вариантов использования пословиц, поговорок, загадок, скороговорок.

Например – «Сочини пословицу», «Узнай пословицу по рисунку», «Отгадай загадку – нарисуй отгадку», «Говоруша».

В заключение хотелось бы сказать, что игр огромное множество видов. И как вы поняли игры можно проводить в любой части занятия (подготовительной, основной и заключительной) и так же можно провести целое занятие в игровой форме.

## **Часть5. Занятие – игра: «Закрепление раздела «Машиноведение»**

**Цель:** закрепление знаний и умений, полученных на занятиях детского объединения «Азбука шитья» при изучении бытовых швейных машин.

### **Задачи**

- Обобщить и систематизировать знания и умения учащихся, полученные на занятиях по разделу «Машиноведение»;
- Способствовать коррекции памяти, внимания, мышления и речи;
- Воспитывать усидчивость, аккуратность, терпение.

**Оборудование:** швейные машины, машинные иглы, карточки, стенды по технике безопасности.

### **1. Организационный момент:**

- подготовка к уроку
- посадка за рабочие места.

### **2. Основная часть**

Сегодня у нас необычный урок. Здесь мы закрепим знания и умения, полученные на занятиях шитья, при изучении бытовой швейной машины, при помощи которой мы шьём наши изделия. Начнём мы с вами наш урок со сказки.

## **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

### **1. Сценарий сказки «Корпусок»**

### **2. Историческая справка**

#### ***Презентация - История создания швейной машины:***

Вопросы для закрепления исторической справки.

1. Кто первый предложил проект швейной машины? (в 1496 г Леонардо да Винчи)
2. Кто первый изобрёл иглу с ушком и челночное устройство? (Уолтер Хант в 1834 г)
3. Как звали американца который усовершенствовал швейную машину Ханта (Элиас Хоу)
4. А кто усовершенствовал машину Хоу, и довёл её практически до современного вида? (Американский изобретатель и предприниматель Исаак Зингер)

## **Основные рабочие органы швейной машины:**

*Демонстрация учителем устройства швейной машины;*

- 1 – платформа.
- 2 – стойка рукава.
- 3 – рукав.
- 4 – челночный механизм.
- 5 – зубчатая рейка (для продвижения ткани).
- 6 – выключатель.
- 7 – рычаг обратного хода (для закрепки).
- 8 – селектор шва (виды фигурных строчек и длины стежка прямой строчки).
- 9 – маховое колесо.
- 10 – устройство моталки (намотка нитки на шпульку).
- 11 – шток (для катушки ниток).
- 12 – регулятор ширины фигурных стежков.
- 13 – регулятор положения игловодителя.
- 14 – нитенаправитель.
- 15 – регулятор натяжения верхней нити.
- 16 – рычаг нитепритягивателя.
- 17 – игловодитель.
- 18 – нитенаправитель на игловодителе.
- 19 – игла.
- 20 – лапка.

## **Техника безопасности**

*Обучающимся объясняются правила организации и техники безопасности работы за швейной машиной,*

1. Проверь отсутствие в ткани игл и булавок.
2. Сесть за швейную машину ровно, пододвинув педаль.
3. Ничего лишнего на столе не должно быть.

4. Проверь регуляторы шва.
5. Проверь работу швейной машины на холостом ходу (покрути маховое колесо рукой).
6. Проверь качество строчки (подними лапку, подложи сложенный вдвое лоскут ткани, опусти иглу, лапку, сделай первые два стежка, покручивая маховое колесо рукой на себя; далее нажимай на педаль).
7. Если строчка не качественная, проверь заправку нитей или отрегулируй их натяжение.

### **Игровая часть занятия**

Учащиеся должныделиться на 2 команды, придумать название команды, выбрать капитана.

#### **1. Конкурс – «Верите ли вы, что...»**

1. Первые швейные машины по форме напоминали пистолет?(да)
2. Существуют ли швейные машины с ручным тормозом?(нет)
3. Верите ли вы, что существовала деревянная швейная машина?(да, её сконструировал французский изобретатель Тимонье в конце 18 века)
4. Верите ли вы что в первых швейных машинах использовали иглы кактуса которые привозили из Африки(нет, иглы всегда были металлические)
5. Верите ли вы что деталь машины называется так же, как деталь одежды?(да это рукав)
6. Верите ли вы, что существуют говорящие швейные машины? (да, сделано в Японии).

#### **2. Конкурс – «Загадки»**

На уроках выполняя практическую работу мы пользуемся инструментами и приспособлениями. Сейчас вы назовете эти инструменты отгадав загадки.

-Шила – вышивала –

Нисколько не устала.

Ещё бы пошить –

Да кончилась нить.

(игла)

-Ловко ими в мастерской

Так и щёлкает портной.

Лучше их ему никто

Не поможет сшить пальто.

(ножницы)

-То назад, то вперед

Ходит, бродит пароход

Остановишь – горе,

Продырявит море. (Утюг)

-Инструмент бывалый,

Не большой, не малый.

У него полно забот:

Он и режет и стрижет(ножницы)

-На пальце одном

Ведерко вверх дном(наперсток)

-Тонконогая нюнила,

Всех одела-нарядила.

На самой бедняжке,

Даже нет рубашки. (игла)

Молодцы, с загадками вы справились, а теперь более сложное задание.

### **3. Конкурс – «Найди слово»**

Сейчас я раздам каждой команде карточки с заданиями, где они должны составить правильно перепутанные слова.

**ЛИОГЪИНАЦ** (игольница)

**ТЁРОСКАНП** (напёрсток)

**ЖИЦНЫОН** (ножницы)

**АГЛИ** (игла)

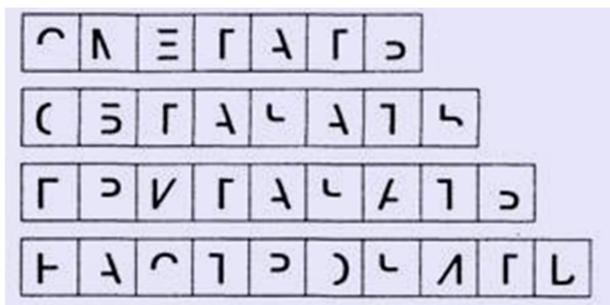
**ТИКНИ** (нити)

**ТГЮУ** (утюг)

Молодцы, все инструменты и приспособления вы знаете хорошо.

#### 4. Конкурс - «Полбуквы»

Допишите буквы, и вы сможете прочитать термины, применяемые при выполнении машинных работ.



#### 5. Конкурс – «Практическая работа (капитаны команд)»

1. Вставить иглу
2. Заправить нити швейной машины
3. Выполнить прямую и зигзагообразную строчку по заданному рисунку

Жюри – подведение итогов игры – конкурса.

#### Подведение итогов занятия

Вот и подошло к концу наше занятие по волшебной стране Машиноведение.

Вам понравилось?

Вы показали хорошие знания по машиноведению, справились с практической работой. Теперь вы поняли, как много нового узнали на предыдущих уроках.

Ваши знания и умения помогут вам в дальнейшем обучении при ознакомлении с более сложным оборудованием и при выполнении практических работ.

Спасибо за активную работу, до свидания.

## **Заключение**

Привлечение детей в детские объединения художественной направленности, это приобщение обучающихся к социальным, культурным, историческим ценностям и традициям, развитие самостоятельности, творческих и интеллектуальных способностей. Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу обучающихся на творческо-поисковом уровне, но и разнообразить традиционное занятие. Обучение через игру дает возможность ребенку осознать себя личностью, стимулирует процесс его самоутверждения, самореализации, а обучение становится занимательным и интересным делом.

## Литература

1. Саватеева, С.Г. Станция «Луговая» «Центр дополнительного образования детей им. В.Волошиной», г.Кемерово Дополнительное образование и воспитание. – 2010.
2. Кряжева, Н. Радуюсь вместе. Развитие эмоционального мира детей. Изд-во У-Фактория, 2006.
3. Фопель, К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения., переводчик Д.Дмитриев, О. Ковалевская, Е. Пятяева. - М.: Изд-во Генезис, 2010.