Муниципальное образовательное учреждение

 дополнительного образования детей

«Сланцевский дом детского творчества»

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО И МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ЧЕРЕЗ ПРИМЕНЕНИЕ МНОГООБРАЗИЯ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ И ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

***(серия шаблонов для разработки познавательных игр)***

**Авторы:**

**Перфильева Светлана Владимировна, зав.отделом**

**Ясевич Ольга Витальевна, зам.директора по УВР**

**Рык Галина Леонидовна, педагог дополнительного образования**

Ленинградская область

г. Сланцы

Оглавление

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc402729758)

[КОНЦЕПЦИЯ ИННОВАЦИОННОГО ПРОДУКТА 4](#_Toc402729759)

[I. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ИННОВАЦИОННОГО ОПЫТА 7](#_Toc402729760)

[II. ПРЕДПОСЫЛКИ РАЗРАБОТКИ ИННОВАЦИОННОГО ПРОДУКТА 11](#_Toc402729762)

[III. СОДЕРЖАНИЕ ИННОВАЦИОННОГО ПРОДУКТА 12](#_Toc402729763)

[3.1. Серия шаблонов «Загадочные клеточки и сектора» 12](#_Toc402729764)

[3.2. Серия шаблонов «Визуальная отгадка» 18](#_Toc402729765)

[3.3. Шаблоны «Настольные игры» 22](#_Toc402729766)

[3.4. Шаблоны «Игры-путешествия» 26](#_Toc402729767)

[3.5. Серия шаблонов «Мозаика безопасности» 27](#_Toc402729768)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 29](#_Toc402729769)

[ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ 30](#_Toc402729770)

*«Великая цель образования –*

*это не знания, а действия»*

*(Г.Спенсер)*

# ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день четко определены современные требования к результатам обучения как в дошкольном, общем, так и в дополнительном образовании: они определяются не как система знаний, умений и навыков сама по себе, а набор заявленных государством ключевых компетенций в интеллектуальной, коммуникационной и прочих сферах, набор тех качеств, которые помогут стать каждому ребенку конкурентно-способными и максимально успешными, т.е. максимальная реализация возможностей и интересов ребенка.

Дополнительное образование в решение данной задачи играет очень важную роль, поскольку оно представляет собой особое образовательное пространство, обладающее привлекательными чертами:

* свобода выбора ребенком образовательной области;
* личностно-ориентированный подход к ребенку;
* создание условий для самореализации личности.

Максимально качественное освоение образовательной среды как источника развития, может быть реализовано только посредством деятельности ребенка, в основе которой лежит его собственная активность, в том числе познавательная. Именно активное познание окружающей действительности ребенком является одним из условий успешного формирования заявляемых компетенций. В связи с этим вопрос о выборе методов обучения, которые способствовали бы активному включению ребенка в образовательный процесс как субъектов обучения, в условиях детских объединений в учреждении дополнительного образования, так и в дошкольных образовательных учреждениях, общеобразовательных школах, остается актуальным. Особенно значимо данное направление деятельности для обучающихся старшего дошкольного и младшего школьного возраста (в условиях МОУ ДОД «Сланцевский ДДТ» - это посещение детских объединений различных направленностей), чей возрастной период **имеет важное значение для развития способностей и формирования личности.**

**Таким образом, качество работы по включению ребенка в активную познавательную деятельность в большинстве своем зависит от того, в полной ли мере педагог выделяет значимые возрастные характеристики обучающихся, как опирается на них для поддержания интереса к выбранному виду деятельности, сколько времени выделяет на прямое взаимодействие с детьми, какую помощь педагог получает в процессе подготовки к занятию, творческому мероприятию.**

# КОНЦЕПЦИЯ ИННОВАЦИОННОГО ПРОДУКТА

**Проблемный анализ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Сильные стороны** | **Слабые стороны** | **Компенсирующие действия** |
| Организация игровой деятельности на занятиях/мероприятияхОпытные специалисты.  | Недостаточная готовность педагогов к использованию многообразия игр в системе. Преобладание знаньевого подхода к обучению | Разработка методических рекомендаций |
| Организация быстрой обратной связи позволяющей выявить проблемы в усвоении материала | Несовершенство контрольно-диагностического процесса | Внесение корректировок в образовательную деятельность |
| Создание условий для самостоятельной игровой деятельности детейУвеличение набора дидактических материалов | Недостаточно высокий уровень материально-технического обеспечения.  | Создание самодельных игровых шаблонов.  |
| Высокая активность обучающихся | Недостаточная активность детей в подготовке игровых заданий | Индивидуальная работа с обучающимися, с родителями по оказанию содействия в разработке игр |
| Высокий уровень проведения занятий | Преобладание времени, затрачиваемого на подготовку, чем на прямое взаимодействие с обучающимися | Разработка готовых игровых шаблонов |

Каждый ребенок самобытен, а для педагогов, родителей, очень важно поддерживать ежедневный рост ребенка, создавая для этого все необходимые условия в стремлении к активной познавательной деятельности

***Актуальность.***

В современном быстроменяющемся мире востребована личность самостоятельная и инициатив­ная, ответственная и активная, высоконравственная и творчески относящаяся к своему делу, обществу, жизни, обладающая активными способами познавательной деятельности. Новые требования общества к уров­ню развития и образованности личности, новые условия жизни, безусловно, влияют на изменение содержания, средств. и методов педа­гогического деятельности. Поэтому в настоящее время актуальной является деятельность, направленная на создание условий для **активного** включения детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста в образовательную деятельность. Создание таких условий, несомненно, способствует не только формированию у детей компетенций, которые позволяют детям стать более успешными, но и приучает их приобретать «багаж» знаний и активно использовать его в своей жизнедеятельности.

***Участники.***

* Административные, педагогические работники МОУ ДОД «Сланцевский ДДТ»
* Обучающиеся от 5 до 11 лет включительно.
* Родители (законные представители) обучающихся.

***Миссия.***

Организация на занятии, творческом мероприятии такой образовательной среды, которая позволяет:

* обучающимся выступать в значимой для них деятельности в качестве активных субъектов;
* педагогам через использование готовых шаблонов экономично расходовать время на подготовку к образовательным мероприятиям.

***Цель.*** Разработка в помощь педагогам, для содействия обучающимся в формировании познавательного интереса к окружающей действительности комплекса универсальных игровых шаблонов как одного из способов применения игровой технологии в образовательной деятельности не эпизодически, а систематически и целенаправленно.

***Задачи.***

* + - 1. раскрыть характеристики познавательной активности детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста;
			2. проанализировать предпосылки для создания игровых шаблонов;
			3. обосновать выбор приемов и методов развития познавательной активности детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста;
			4. адаптировать упражнения (методические рекомендации, игры) обеспечивающие активизацию познавательной активности детей заявленной возрастной категории, к универсальному использованию в виде готовых шаблонов для применения в деятельности детских объединений разных направленностей;
			5. проанализировать варианты модификации разработанных шаблонов.

***Принципы.***

1. Принцип диалогичности (его еще можно назвать принципом демократичности, педагогикой сотрудничества): педагог – это советчик, равноправный участник процесса.
2. Принцип системности обеспечивает применение игровой технологии не эпизодически, а в системе.
3. Принцип оперативности: система применения шаблонов является гибкой, легко контролируемой, экономичной с точки зрения затраты материальных средств . Позволяет учитывать направленность деятельности, особенности конкретной учебной группы, содержание занятия/мероприятия.
4. Принцип деятельного подхода означает набор различных видов деятельности: познавательной, трудовой, художественной, спортивно – оздоровительной, ценностно – ориентировочной и свободного общения через взаимодействие педагога и ребенка.
5. Принцип информационной насыщенности предполагает пополнение их знаний и практических навыков детей за счет богатства исторических, культурных и этических сведений (история возникновения той или иной игры, особенности народных игр, поведение во время проведения мероприятий, подготовка мероприятий и пр.).
6. Принцип массовости – вовлечение в познавательно - игровую деятельность максимального количества обучающихся. Этот принцип позволяет всем детям поверить в свои силы, не дает никому оставаться в стороне, т.к. он открывает широкое поле деятельности, для проявления способностей.
7. Принцип эмоциональности основан на сущности игровой деятельности, которая вносит разнообразие в монотонную повседневность с ее «жесткой детерминацией образа жизни». Применение данного принципа помогает ребенку ощутить другое эмоциональное состояние и освобождает от повседневных условностей.

***Ценности.***

1. Уникальность личности, жизни и здоровья ребенка и каждого человека.
2. Права ребенка, которые признаются за всеми детьми без всяких исключений и различия или дискриминации по признаку расы, цвета кожи, пола, языка, религии, политических или иных убеждений, национального или социального происхождения, имущественного положения, рождения или иного обстоятельства, касающегося самого ребенка или его семьи. Права на имя и гражданство, на здоровый рост и развитие, на любовь, понимание и помощь, на защиту от жестокости, эксплуатации, небрежного отношения, другие права и свободы, предусмотренные Законодательством Российской Федерации.
3. Благополучие ребёнка:

- физическое - поддержание физического здоровья, удовлетворение двигательной активности, рациональное распределение физических нагрузок, отсутствие травматизма;

- социальное - комфортность среды жизнедеятельности и общения, социальный статус в коллективе, самореализация и удовлетворение своего интереса в группе;

- морально – нравственное - приобретение ценностных ориентиров;

- интеллектуальное - реализация интеллектуального потенциала, расширение кругозора, приобретение новых компетенций, универсальных учебных действий, знаний, умений, навыков;

- психоэмоциональное - благоприятный эмоциональный фон окружения, хорошее самочувствие, настроение.

1. Культура как совокупность достигнутых в процессе освоения мира материальных и духовных ценностей, как фактор творческого жизнеустроения, социального развития.
2. **ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ ИННОВАЦИОННОГО ОПЫТА**

Познавательная активность определяется как «личностное образование, деятельное состояние, которое выражает интеллектуально-эмоциональный отклик ребенка на процесс познания: стремление к получению знаний, умственное напряжение, проявление усилий, связанных с волевым воздействием в процессе получения знаний, готовность и желание ребенка к процессу обучения, выполнение индивидуальных и общих заданий, интерес к деятельности взрослых и других детей» [Морозова И.С.; 13] и «имеет специфический предмет и результат: ее предметом является информация, заключенная в предмете, на который направлено внимание ребенка, а ее результатом — отражение свойств предмета, их образ...» [М.И. Лисина; 11]. Данное личностное образования формируется постепенно, равномерно, в соответствии с логикой познания предметов окружающего мира и логикой самоопределения ребенка в окружающей среде. Важнейшей задачей является определение путей, дидактических условий, педагогической системы стимулирования познавательной активности ребенка старшего дошкольного и младшего школьного возраста [Литвиненко; 12], которая повысит желание ребенка заниматься учебной деятельностью, найдет эмоциональный отклик, сформирует определенный уровень необходимых компетенций и создаст основу для дальнейшего роста самостоятельности в познании.

В трудах крупнейших отечественных психологов обосновывается важность именно дошкольного детства, а также младшего школьного возраста как сензитивного периода в формировании познавательной и творческой активности личности (Л.И. Божович, Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, В.С. Мухина, М.И. Лисина, Д.Б. Годовикова и др.), развивается идея о самоценности детства как важнейшего самостоятельного периода в развитии ребенка, о деятельностной основе развития способностей и возможностей ребенка (Л.А. Венгер, A.B. Запорожец, Д.Б. Эльконин и др.) [Литвиненко; 12]. В связи с этим, очевидна необходимость развития познавательной активности детей с учетом возрастных особенностей обучающихся.

Как известно, для детей дошкольного и младшего школьного возраста характерна природная любознательность, открытость, восприимчивость и потребность в познании нового, которое усваивается достаточно легко и быстро, особенно, если организовывать образовательный процесс с учетом глобально действую­щей игровой мотивации. Именно игра как значимый вид деятельности детей указанных возрастных диапазонов позволяет стимулировать формирование и проявление познавательного интереса, который, как подчеркивается в ряде исследований, тесно связана с познавательной активностью и выступает сложным и значимым для личности образованием, является мощным побудителем ее активности. Соответственно, именно включение игры в образовательный процесс может помочь естественно и эффективно организовать работу по формированию познавательной активности ребенка и строить процесс обучения, максимально приближая к есте­ственному процессу познания окружающего мира, делая практически весь учебный материал ценным для ребенка. Иначе говоря, использование значимой для ребенка игровой деятельности в образовательном процессе позволяет обучающимся стать его активными участниками, превращает их из объектов, которым преподносят готовые знания, в активных субъектов, которые осваивают дополнительные общеобразовательных общеразвивающие программы при помощи педагога через активную познавательную деятельность. Образовательный процесс перестает быть чем-то навязанным извне, он становится органичной частью обучения ребенка [ЭК «АМО», 9].

В процессе учебной деятельности игра приобретает форму учебной игры, ограничивается тематическими рамками, коммуникативной и профессиональной задачей: игра объединяет играющих для совместного группового сотрудничества, речевого и предметного взаимодействия, направленного на решение учебной задачи. Игра в данном контексте рассматривается как главный обучающий фактор, как условие (предмет) протекания познавательной деятельности. Деятельность детей, их взаимодействие с педагогом и сверстниками, а также правила (функциональные обязанности), составляют не что иное, как важный компонент структуры игровой познавательной деятельности, ее метод [Артемьева, 8].

Когда педагог в образовательный процесс по реализации дополнительной общеобразовательной программы включает познавательно-развивающие игры, предоставляет ребенку возможность проверить и развить свои способности, включить его в соревнование с другими людьми, это означает, что он способствует их утверждению, формирует/развивает/закрепляет настойчивость, стремление к успеху и другие полезные качества (в т.ч. мотивационные), которые детям могут понадобиться как в учебе в школе, так и в их будущей взрослой жизни:

* проявлять в конкретных ситуациях доброжелательность, доверие, внимательность, помощь;
* соблюдать с правилами поведения;
* воспринимать устную речь;
* выражать положительное отношение к познавательно-игровому процессу познания;
* оценивать результаты деятельности;
* применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии), доверие к партнеру по команд;
* удерживать цель деятельности до получения ее результата;
* планировать решение игровой задачи;
* оценивать весомость приводимых доказательств и рассуждений;
* анализировать эмоциональные состояния, полученные от успешной (неуспешной) деятельности;
* оценивать результаты деятельности (чужой, своей);
* анализировать собственную работу;
* воспроизводить по памяти информацию, необходимую для решения познавательно-игровой задачи;
* выделять общее и частное (существенное и несущественное), целое и часть, общее и различное в изучаемых объектах;
* классифицировать объекты (объединять в группы по существенному признаку);
* приводить примеры в качестве доказательства выдвигаемых положений;
* устанавливать причинно-следственные связи и зависимости между объектами;
* высказывать предположения;
* выбирать решение из нескольких предложенных, кратко обосновывать выбор;
* выявлять известное и неизвестное;
* планирование сотрудничества со всеми участниками игры;
* управление поведением партнера — контроль, коррекция, оценка его действий;
* умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли;
* воспринимать задание с учетом поставленной задачи, находить в вопросах информацию, необходимую для ее решения;
* характеризовать качества, признаки объекта, относящие его к определенному классу (виду);
* характеризовать существенный признак разбиения объектов на группы (классификации); приводить доказательства истинности проведенной классификации.

Кроме того, включение обучающихся в игровую деятельность с использованием данного познавательно-развивающих игр позволяет актуализировать и прочно закрепить информацию по заданной тематике.

Игровая познавательная деятельность не может протекать на пустом месте. Чтобы она проходила эффективно, необходимы средства оборудования игрового поля: кодограммы, схемы, рисунки, карты, слайды, компьютер, другой реквизит. Практика подтверждает, что чем мощнее и выразительнее эти средства, тем больший заряд активности они несут в себе, так как они усиливают рефлексию и мыследеятельность обучающихся [Артемьева, 8]. В процессе организации игровой деятельности на игровом поле между учителем и обучающимися происходит взаимодействие при условии соблюдения правил и выполнения определенных функций: педагог определяет содержание, организует, контролирует (частично); обучающие – принимают и выполняют роли, соблюдают правила, частично - контролируют; совместно – ставят задачи, анализируют.

 Успешность применения игровых технологий в процессе формирования познавательной активности будет гарантирована при соблюдении некоторых законов и принципов [Артемьева, 8]:

* законы: единства цели, свободной коммуникации, закон постоянного действия (движения), закон цикличности, закон ограниченной свободы действий;
* принципы: открытость и доступность игры, динамичность, занимательность и эмоциональность.

Итак, игры в связи с возрастными особенностями детей дошкольного и младшего школьного возраста занимают важное место в процессе формирования у них познавательной активности, расширяют границы личностно-ориентированного общения и способствуют повышению мотивации детей к дальнейшим занятиям в детских объединениях. Подчиняясь своим законам и принципам, игры различные по содержанию и форме проведения выполняют множество функции для обучения и развития ребенка.

1. **ПРЕДПОСЫЛКИ РАЗРАБОТКИ ИННОВАЦИОННОГО ПРОДУКТА**

В настоящее время существует множество источников (литературных и электронных), предлагающих различные игры, пособия с развивающими заданиями для детей. Нашей творческой группой были тщательно проанализированы игры, предлагаемые О.С Газманом, оригиналы и аналоги которых предлагаются в игровых сборниках авторами-составителями Беляковым Е.А. [2], Беннетами [5], Ткаченко Т.А. [3] и другими со следующих позиций:

* факт применения оригиналов и модификаций игр в образовательном процессе в детских объединениях нашего учреждения;
* преобладание игр какой либо группы (социально-психологических, подвижных, интеллектуальных, с применением ИКТ) в процессе реализации дополнительных общеобразовательных программ и планов воспитательной работы;
* уровень трудоемкости подготовки разных игр для применения при работе с обучающимися;
* пожелания педагогов по оказанию помощи в разработке игровых сценариев.

*Были получены следующие результаты:*

* Применение игровых технологий на занятиях – традиция.
* Преимущественно используются игры социально-психологические (на начальном этапе занятий), подвижные - для проведения динамических пауз, направленные на развитие специальных качеств (зрительной памяти, слуха, способностей к импровизации и других) на основном этапе занятий или в процессе проработки материала, игры на основе ИКТ используются редко. Наиболее активно применяются интеллектуальные игры, но, в основном, в виде викторин в устной форме для контроля усвоения изученного материала или при подготовке к усвоению нового материала как способ создания проблемной ситуации.
* С точки зрения педагогов учреждения наиболее трудоемкими в подготовке оказались игры на основе применения ИКТ и интеллектуальные игры. Педагоги, принявшие участие в опросе, высказали пожелание о получении помощи в расширении спектра возможных форм проведения подобных игр.

На основании полученных результатов очевидной стала необходимость разработки неких шаблонов для составления познавательных игр, в т.ч. с применением ИКТ, с условием, что разработанные шаблоны могли бы быть модифицированы в зависимости от содержания, могли бы быть актуальны при организации образовательной деятельности в детских объединениях всех направленностей деятельности (художественной, социально-педагогической, естественнонаучной, физкультурно-спортивной, туристско-краеведческой, технической), могли бы использоваться как самостоятельное мероприятие или как часть занятия/мероприятия. Шаблоны были условно разделены на несколько групп – с применение ИКТ, построенные по принципу настольных игр, шаблоны на основе визулизации отгадок, шаблоны-путешествия. Кроме того, нами были разработаны шаблоны по закреплению знаний в области безопасности жизнедеятельности, поскольку в каждом детском объединении педагоги обязаны проводить инструктажи по противопожарной безопасности, дорожной безопасности, антитеррору. Творческий подход к организации работы детских объединений уже в начале учебного года нацеливает обучающихся на активную познавательную деятельность.

Как неоднократно отмечал Сухомлинский: «Проблема времени - это бич педагогического труда. От наличия свободного времени зависит успех или неуспех профессиональной деятельности педагога». Разработка подобных шаблонов была нацелена на повышение качества образовательного процесса в доме детского творчества за счет организации экономии времени педагогов. То есть нашей дополнительной целью стало стремление максимально облегчить предварительную работу, освободив время для непосредственного взаимодействия с обучающимися.

1. **СОДЕРЖАНИЕ ИННОВАЦИОННОГО ПРОДУКТА**
	1. **Серия шаблонов «Загадочные клеточки и сектора»**

В серию игр «Загадочные клетки и сектора» входят шаблоны, подготовленные с использованием компьютерного оборудования. Данный вид игровых шаблонов повышает качество занятия, мероприятия благодаря их специфическим особенностям: комплексность, универсальность, интерактивность. Для данного вида игровых шаблонов характерно следующее:

1. наличие компьютерного оборудования: ноутбука или компьютера, мультимедийного проектора и экрана;
2. игра выполнена в формате Power Point (презентация) с использованием разнообразных функций настройки анимации, что не требует знаний программирования, не требует скачивания программ для составления тестов, дает простор для применения различных способов оформления;
3. каждая из игр предполагает наличие игрового поля в виде клеточек, секторов, которые необходимо открывать или заполнять;
4. вопросы и(или) задания могут быть отнесены как к одной из тем, так и включать вопросы разных областей жизни.

В рамках серии «Загадочные клеточки и сектора» предлагаются следующие шаблоны (*Приложение 1.1 демонстрация разработанных шаблонов на конкретных при мерах*):

1. *Шаблон 1КС «Лестница успеха»* реализуется следующим образом: каждая команда стремится добраться до самой верхней ступеньки лестницы, последовательно выполняя предлагаемые задания (для каждой команды – свои). Если команда после обдумывания вопроса в течение заданного времени не отвечает на тот или иной вопрос, то в следующий ход она возвращается к тому же слайду и пытается дать правильный ответ самостоятельно или при помощи наводящих вопросов ведущего. Для реализации ситуации успеха предлагается в итоге каждой команде вручить диплом с наименованием номинации, соответствующей ступеньке на которой она остановились.
* 1 ступенька – «Бойцы невидимого фронта»
* 2 ступенька – «Лучшие исполнители вторых ролей»
* 3 ступенька – «Самые осторожные»
* 4 ступенька – «Прячущие свои таланты»
* 5 ступенька – «Вездесущие знатоки»
* 6 ступенька – «Заслуженные знатоки»
* 7 ступенька – «Лучшие ЗУН» (знающие, умеющие, настойчивые)

Описание анимационного компонента:

* по ступенькам будет двигаться девочка (для одной команды) и мальчик (для другой команды);
* водящий кликает мышкой на ступеньке № 1, происходит переход по гиперссылке на слайд с вопросами для данной ступеньки;
* на сладе расположены два знака вопроса разного цвета в соответствии с цветом лестниц команд;
* водящий кликает мышкой на знак вопроса для первой команды, появляется свиток с заданием. Если команда дает правильный ответ, водящий кликает мышкой на этот свиток, появляется другой свиток с подтверждением правильности ответа. Если команда отвечает неправильно, то кликать на свиток с вопросом не следует;
* если свитки с ответами или вопросами предполагают наличие графических элементов, то они появляются одновременно со свитками (они не сгруппированы, чтобы затрачивать меньше времени при использовании данного шаблона для наполнения другим содержанием);
* по той же схеме происходит работа с заданием для другой команды;
* для перехода на главную страницу – кликнуть по управляющей кнопке в нижнем левом углу слайда;
* если команда дала правильный ответ, на главной странице кликнуть на фигурку, соответствующей команды, происходит передвижение фигурки на ступеньку выше;
* для следующего этапа – кликать мышкой на ступеньку, следующую за той, где расположена фигурка команды.
1. *Шаблон 2КС «Дифференцированная сложность»* включает в себя игровое поле, содержащее по 10 клеточек зеленого, голубого и желтого цвета, за которыми «прячутся» вопросы трех уровней сложности – пониженного (зеленый цвет), среднего (голубой цвет) и высокого (желтый цвет). Разный уровень вопросов позволяет реализовать следующие способы проведения игры:
* разновозрастные команды (в т.ч. с привлечением обучающихся среднего школьного возраста), которые могут выбрать вопрос любой уровень сложности (по 1, 2, 3 балла соответственно);
* три команды или индивидуальных участника разного возраста, которые отвечают на вопросы в соответствии со своей возрастной группой (9-11 лет – зеленые, 11-13- голубые, 13-14 – желтые, количество баллов для всех цветом одинаков);
* команды или индивидуальные участники (одного возраста), отвечающие на вопросы сначала первого уровня, затем второго и в итоге третьего уровня сложности; стоимость баллов дифференцируется).

Выбрав вопрос, команды заслушивают его и обсуждают в течение определенного времени, дают ответ, сверяются с ответом, высвечиваемом на экране. Команды должны стремиться набрать наибольшее количество баллов.

Описание анимационного компонента:

* в зависимости от выбранного вопроса, ведущий кликает соответствующую клетку и переходит по гиперссылке на слайд с вопросом для данной клетки;
* чтобы увидеть правильный ответ, необходимо нажать кнопку Enter (в этом случае вопрос и сопутствующий графический элемент пропадают);
* для перехода на главную страницу – кликнуть цифру, обозначающую номер вопроса соответствующего цвета, в нижнем правом углу слайда;
* после выбора клетки с вопросом и клика на нее, клетка «уходит»;
* далее – по той же схеме;
* для перехода на «поздравительный слайд» на главной странице кликнуть изображение кубка в левом нижнем углу слайда.
1. *Шаблон 3КС «Клетчатое поле»* также предполагает набор максимального числа баллов и ориентирован на соблюдение следующих примерных правил:
* на главной странице располагается игровое поле («карта сокровищ»), где обозначены разные условные препятствия и бонусы (как на игровых полях для настольных игр): например, «Х» - переход хода, «х2» - вопрос оценивается 4 балла, «О» - не получают баллов, но задание выполнить обязаны, «доп.» - игрок имеет право сделать еще один ход после ответа. Кроме того, участники команды договариваются, какую клетку не будут открывать вообще – значит, они там «зарывают» клад. Когда команда соперников открывает эту клеточку, она в любом случае (даже при неправильном ответе) получает дополнительно 5 баллов и баллы, которые присуждаются за правильный ответ.
* игровое поле закрывает 20 клеток (желательно разного цвета для яркости), ориентиры для «адресов» клеточек (четыре буквы по вертикали и пять цифр по горизонтали);
* игроки выбирают клеточку, называя ее адрес: букву и цифру, например, А4;
* необходимо заслушать вопрос, обдумать его в течение определенного времени и дать ответ (вопросы и впоследствии ответы высвечиваются на экране).

Описание анимационного компонента:

* в зависимости от выбранного вопроса (названного «адреса»), ведущий кликает соответствующую клетку, переходя по гиперссылке на слайд с вопросом для данной клетки;
* если за клеткой находится условный значок «Х», «х2», «О», «доп.», то переход происходит не сразу: необходимо озвучить назначение открывшегося значка, кликнуть его и в этом случае произойдет переход по гиперссылке
* чтобы увидеть правильный ответ, необходимо нажать кнопку Enter (в этом случае вопрос закрывается правильным ответом);
* для перехода на главную страницу – кликнуть управляющую кнопку;
* после выбора клетки с вопросом и клика на нее, клетка «уходит»;
* далее – по той же схеме;
* для перехода на «поздравительный слайд» на главной странице кликнуть изображение кубка в левом нижнем углу слайда.
1. *Шаблон 4КС «Крестики-нолики»* является модификацией одноименной детской игры и также включает игровое поле 9\*9 квадратов, в углу которых располагаются изображения геометрических фигур. Команда, , которая при жеребьевке получила знак «Х», выбирает фигуру в клеточке для перехода на слайд с заданием. Водящий озвучивает задание и предлагает командам торговаться – определить, сколько фактов (от 1 до 7) им достаточно прослушать, чтобы дать ответ. Команда, выбравшая наименьшее количество фактов, получает право заслушать факты-подсказки, обсудить их его в течение определенного времени и дать верный ответ. Команда, давшая правильный ответ, в нужной клеточке ставит свой значок – «Х» или «О», взяв его с левой стороны слайда около фигуры, которая соответствовала вопросу. Побеждает команда, которая заполнит первой своими значками подряд три клетки, или получившая наибольшее количество баллов.

Описание анимационного компонента:

* ведущий кликает выбранную геометрическую фигуру, чтобы перейти по гиперссылке на слайд с вопросом для данной клетки;
* на странице с вопросом при помощи щелчка левой кнопкой мышки или кнопки Enter последовательно открывается то количество фактов, которое для подсказки выбрала команда (от 1 до 7);
* правильный ответ появляется при щелчке на задании (даже, если не были открыты все факты-подсказки);
* для перехода на главную страницу – кликнуть управляющую кнопку в верхнем левом углу;
* для заполнения игрового поля кликнуть по знаку «Х» или «О», который расположен с левой стороны около геометрической фигуры, идентичной выбранному вопросу; как вариант – можно использовать указатель «маркер» или «ручка» (в этом случае при выходе из режима показа презентации не сохранять изменения);
* далее – по той же схеме.
1. *Шаблон 5КС «Цветной сегментный круг»* - это еще один шаблон с разноцветными секторами, но которые являются частями четырехсекторного круга. Каждый из секторов содержит объединяет вопросы одной тематики, но разной стоимости (от 1 до 4 баллов). После выбора темы и стоимости вопроса игроки получают задание для выполнения за определенный промежуток времени. Победитель – набравшие самое большое число баллов.

Описание анимационного компонента:

1. ведущий кликает выбранную часть сектора, чтобы перейти по гиперссылке на слайд с вопросом;
2. при проверке ответов при нажатии на неверный ответ слова перекрашиваются в красный цвет, а если кликнуть на правильную версию – вариант ответа выделяется курсивом и подчеркиванием;
3. для перехода на главную страницу – кликнуть управляющую кнопку;
4. «использованные» части сектора высветляются.
5. далее – по той же схеме.

Игры, подготовленные на основании шаблонов из серии «Загадочные клеточки и сектора», имеют огромное преимущество перед многими другими видами игр: кроме того, что использование игрового поля подобного типа всегда вызывает стойкий интерес со стороны участников и использовать которые можно при работе с детьми разного возраста, имеется широкий спектр возможностей для модификации предлагаемых шаблонов:

1. Изменение по содержанию:
* изменение тематики;
* внесение корректировок в текстовое содержание по предлагаемой теме;
1. Изменения по проведению:
* шаблоны из предлагаемой серии могут стать основой как для самостоятельной игры, так и как один из компонентов другой игры и(или) занятия;
* можно добавить героя – «профессора» (в т.ч. виртуального), который после правильных ответов будет давать дополнительную информацию или комментарии по используемым вопросам и ответам;
* шаблоны можно использовать как для групповой или индивидуальной работы.
1. Изменение по оформлению:
* увеличение/уменьшение количество клеточек/секторов (с внесением корректировок в анимационный компонент и действия);
* визуальный и сопутствующие компоненты (игровое поле, вопросы, ответы, демонстрационный материал) может быть выполнен и на бумаге, если нет возможности применения компьютерной техники;
* за клеточками можно «прятать» как тематическую картинку, так и игровое поле, которое будет содержать определенные игровые условия (переход хода, бонусы, штрафы и пр.).
1. Дополнения к правилам:
* наличие бонусов (например, 3 штуки) для использования в случае затруднений при ответе на вопросы, чтобы не возвращаться снова к одному и тому же слайду;
* заработок бонусов командой, которая оказывает помощь соперникам;
* определение первоначальной стоимости вопросов, а также количества баллов, которые может заработать команда, дающая ответ не на «свой» вопрос;
* определение ценности вопросов в виде баллов, которые можно набирать при правильных ответах или терять при получении подсказок.
	1. **Серия шаблонов «Визуальная отгадка»**

Эффективность воздействия познавательного материала на ребенка во многом зависит от степени и уровня его иллюстративности. Учитывая возрастные особенности детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста и особенности развития современных детей в целом, данный аспект деятельности приобретает особую значимость: для детей данного возрастного диапазона большую роль играют зрительные ощущения и восприятия, имеют значение внешне привлекательные предметы, кроме того, среди детей значительно постоянно растет количество так называемых «визуалов», не только дети, но и многие взрослые люди плохо воспринимают информацию на слух, часть ее не распознается и теряется, часть воспринимается неверно. Визуализация [ЭК АМО; 9] каждого этапа образовательного процесса позволяет материализовать ход обучения, дает возможность «потрогать» результаты и достижения обучающихся. Кроме того, включение визуализации в образовательный процесс позволяет активно задействовать зрительный канал получения информации.

Основная характерная черта для данной группы игровых шаблонов является обеспечение визуализации выполнения заданий обучающимися – отгадывания загадок, выстраивания логических цепочек и применение ассоциативных связей, соотнесение части и целого. Кроме того, по нашему замыслу результат визуализации отгадок представляет собой либо целостную картинку, либо логически выстроенную схему, либо целостный объект для дальнейшего применения в работе (для описания, углубленного изучения, рассматривания логических связей).

Шаблоны «Визуальная отгадка» представляют собой модификацию классических игровых приемов работы с детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста (*Приложение 1.2 – демонстрация разработанных шаблонов на конкретных примерах*):

1. *Шаблон 1ВО «Фланелеграфу новую жизнь»*

Материалы: фланелеграф (может быть, изготовленный в уменьшенном формате при использовании подручных материалов, например, из хозяйственных салфеток), наборы тематических картинок (наиболее удобно для экономии времени использовать наборы «клипарт» или «скрап-наборы для фотошопа») с оборотной стороны которых прикреплены при помощи двухстороннего скотча или клея кусочки липучек.

Особенность – постоянное пополнение коллекции тематических картинок.

Правила применения: по ходу выполнения заданий отгадки крепятся на фланелеграф. Предполагается дальнейшее применение для работы над получившейся картинкой.

Варианты применения:

* в игре-викторине, в т.ч. при использовании загадок, для крепления ответов-картинок с последующей работой над сюжетной картинкой (например, используя приемы развития зрительной памяти «Что убрали», «Перечисли, что здесь находится», по развитию речи через описание, развитие воображения через приемы «Как ты думаешь, о чем этот герой думает», «Придумай сказку» и другие);
* визуализация читаемых произведений с последующим использованием для пересказа;
* использование в самостоятельной деятельности детей (в детском саду, в группе продленного дня) также для отгадывания, для разгадки и составления ребусов, для решения анаграмм. В этом случае можно изготовить несколько малоформатных фланелеграфов.

1. *Шаблон 2ВО «Бег ассоциаций»* - модификация методического приема по развитию критического мышления у детей «Кластер» и может использоваться как систематизация имеющихся знаний, как модель, показывающая пробелы, как форма закрепления материала. Игра, организованная на применении данного шаблона, способствует кроме того, логического мышления.

Материалы: базовая модель в виде солнца, изготовленная из фетра или другого похожего материала, наборы тематических картинок (см. шаблон 1ВО «Фланелеграфу новую жизнь»).

Правила применения: в центре солнца крепится изображение объекта (или слово), о котором будет идти речь (например, медведь). Далее на каждый из лучей крепятся изображения, которые относятся к данному предмету (например, медведь спит, ест, в реке и пр.) – это первый ассоциативный круг, содержание которого дальше конкретизируется следующими изображениями (медведь спит – берлога, медведь ест –малина, медведь в реке – рыба и пр.). Дальше работа идет по замыслу педагога – строятся утверждения, отрицания и пр.

Варианты применения:

* Располагать на лучах противоположные по значению пары.
* Размещать картинки, которые соответствуют заданным условиям (например, 1-й круг – разместить только маленькие круги, 2-й круг – около не синих кругов разместить большие квадраты, а около оставшихся – большие треугольники), далее – работа по усмотрению педагога;
* Выстраивание цепочек последовательных действий по каждой из сюжетных линий произведения: например, «Мешок яблок» Сутеева – линия «заяц-яблоня- волк-другие животные», «заяц-крот-яблоки-зайчиха-овощи» и т.д. В этом случае шаблон может стать визуальной подсказкой при пересказе текста.
* Обратная игра – по заданным картинкам угадать основной объект (прием направленной ассоциации)
1. *Шаблон 3ВО «Яркая рефлексия» -* условно отнесен к шаблонам серии «Визуальная отгадка», хотя нацелен на визуализацию уровня самоконтроля, осмысленности знаний, умений, качеств и ценностей, критического анализа информации, оценки себя и т.д. на завершающем этапе занятий.

Материалы*.* Средства ИКТ не только обеспечивают яркость оформления, но также экономят время и материальные средства на подготовку атрибутов для реализации данного метода, позволяют в игровой форме расставить положительные акценты, а выявленные проблемы преподнести не как критику, а как направление для дальнейшей работы. В случае использования ИКТ необходиммультимедийный проектор, экран, ноутбук (или компьютер), подготовленная презентация или предложенный шаблон.

Общие правила:

* обучающимся предлагается базовое изображение, которое символизирует степень участия ребенка в уроке, уровень усвоенных знаний;
* на экране также располагаются вспомогательные объекты, которые необходимо расположить в определенном месте (по инструкции) в зависимости от степени участия в уроке, от уровня усвоения полученные знаний;
* дети по очереди подходят к ноутбуку и при помощи мышки перетаскивают вспомогательные объекты (они анимированы) на базовое изображение;
* процесс перемещения вспомогательных объектов сопровождается следующими фразами: «Теперь я знаю…», «Самым интересным/трудным/легким было..», «Теперь я могу…», «Больше всего мне понравилось…» и пр.

Предлагаемые подвиды:

* «Дерево» – на «голое» дерево прикрепляются листочки зеленые, желтые или коричневые в зависимости от усвоенных знаний, возникших в процессе работы трудностей и эмоционального настроя.
* «Положительный и негативный сундучок» - в положительную шкатулку «складываются» все полученные знания для дальнейшего использования, в негативную – все, что было трудно или не усвоилось.
* «Солнышки» - по принципу коробок, но к солнышку с улыбкой и к солнышку с грустным выражением лица прикрепляются лучики.
* «Яблоня» - вариант рефлексии «Дерево», но вместо листьев на дереве вырастают яблоки.
* «Светофор» - обучающиеся находят карточки со своим именем и прикрепляют на цветные круги светофора, оценив приобретенные знания и качества.
* «Солнце и луна» - все, что усвоилось, отправляется на солнышко, но кое-какая информация остается в тени луны («знания спят»).

Другие варианты применения:

* На этапе формирования ожиданий (что знаем/не знаем) с последующим использованием на этапе рефлексии.
* Как самостоятельная игра – выполнять задания водящего, например: «с левой стороны дерева расположи только коричневые листья, а с правой – не зеленые и не коричневые).
* Как отдельное задание в рамках игрового мероприятия.
* В плане оформления: шаблон может быть выполнен из бумаги или другого материала.
1. *Шаблон 4НИ «Пазлы или игра наоборот»*

Материалы: сделанная из бумаги (формат А4 или А3) фигура (зависит от темы – например, если фольклорный компонент – это может быть матрешка, русский терем и пр.), которая разрезана на 6-8 секторов, лист с контуром этой же фигуры. Карточки с вопросами, которые относятся к изображению пазла.

Особенность – здесь отгадка уже известна, но вопросы задаются. Данный шаблон может быть отнесен как к данной серии, так и к серии настольных игр.

Основные правила: участники игры видят объект (отгадку), вокруг которого будут построены все вопросы (этот аспект часто служит катализатором извлечения из памяти имеющейся информации или включения ассоциативных связей, позволяющих дать правильный ответ). Они заслушивают вопрос или получают задание, которое должны выполнить. Первый ответивший правильно получает кусок рисунка и укладывает его на лист с контурным рисунком фигуры и записывает на свой счет заработанные баллы. Игра идет до тех пор, пока фигура не будет собрана.

Варианты применения:

* подбор заданий разной тематики с подготовкой разных изображений;
* индивидуальная или командная игра;
* построение игры в несколько этапов, когда надо собрать последовательно несколько изображений (в этом случае целесообразно, если они будут объединены одной сюжетной линией – например, снеговик, елка, дед мороз и т.д.);
* кроссворды с заданным главным словом или со словом, которое необходимо составить;
* для включения в разные этапы занятия, особенно во время интерактивной лекции или в этап проверки усвоения материала;
* возможность для самостоятельного составления вопросов с самостоятельным выбором объекта для пазла;
* применение с использованием ИКТ (в этом случае после правильного ответа кликать на одну из частей пазла, которая переместится на контурное изображение)
	1. **Шаблоны «Настольные игры»**

Несмотря на высокий уровень компьютеризации современного мира и, как следствие, появление обширных возможностей для разнопланового досуга, классические настольные игры продолжают сохранять востребованность, в т.ч. в связи с тем, что они не требуют активного перемещения и сложного технического инвентаря.

 Даже если игра не несет очевидной весомой смысловой и логической нагрузки, ее потенциал все равно сохраняется на высоком уровне: ребенок без напряжения в игровой форме усваивает новую и актуализирует имеющуюся информацию об окружающем мире, развивает свою зрительную память, сообразительность, внимание, а также учится мыслить отвлеченно. Немаловажным выступает аспект межличностной коммуникации у детей, поскольку большинство игр данной категории предполагают участие двух и более человек. Освоив игровую этику, сопереживание проигравшим соперникам и научившись с достоинством принимать собственное поражение, ребенок сформирует прочный фундамент для взращивания достойных личностных качеств.

Нашей творческой группой были разработаны три универсальных шаблона для настольных игр на основании классических форм – игры с игровыми полями, поле для кроссвордов, наборы для ребусов. Шаблоны разработанных настольных игр педагоги начали активно применять как посредством включения в занятия, так и предлагая обучающимся к самостоятельному использованию в режиме свободного времени (*Приложение 1.3– демонстрация разработанных шаблонов на конкретных примерах*):

1. *Шаблон 1НИ «Игра в кармане»* -

Материалы: Игровое поле в форме круга, расчерченное на 8 секторов: 4 сектора с набором букв в каждом, с ценой от 0 до 3 баллов; 4 бонусных сектора для ведущего с ценой 5 баллов. Карточки с вопросами. Листы и карандаши/ручки для фиксации результатов.

Основные правила. В игре на основании предложенного шаблона могут приниматься участие разное количество человек. Каждый из игроков по очереди становится водящим. Шаблон реализуется при использовании игрового поля, на котором водящий раскручивает волчок. Волчок указывает на сектор с цифрой и на букву в рамках этого сектора (ответ должен начинаться на эту букву, размер стоимости которой равняется указанной цифре). Водящий берет верхнюю карточку и зачитывает задание: например «*Назовите* …далее читает то, что написано в карточке, например, *животное на букву ц* (на эту букву указала стрелка волчка), *цена ответа* 3 балла (цена буквы в секторе) + 1 балл (цена вопроса на карточке), *итого 4 балла*». Отвечает игрок, который первым поднял руку, в свой актив он записывает выигранное количество баллов на свой листок. После того, как даны ответы на вопрос, следующий по часовой стрелке игрок становится водящим, и игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карточки с вопросами. По окончании игры все игроки подсчитывают свои баллы. Выигрывает тот, кто набрал большее количество баллов. Ответы могут давать все желающие игроки.

Другие варианты применения:

* по содержанию вопросов;
* можно сделать шаблон с применением ИКТ;
* внести изменения в правила: например, если в группе есть обучающиеся, которые отличаются медлительностью, рекомендуется ввести правило очередности ответов.
1. *Шаблон 2НИ «Кроссворд»*.

Материалы: Игровое поле, изготовленное из любого прочного материала (например, мягкого полимерного материала, ДВП и пр.), на нем расчерчена таблица примерно 15\*15 ячеек, если поле изготовлено из мягкого материала, то на вертикальных сторонах ячеек сделаны прорези. Подготовлены кармашки из прозрачного пластика (для мягкого поля используются кармашки с «ушками» по бокам). Липкая лента. Задания. Набор карточек с буквами (необходимо предусмотреть, чтобы часто повторяющиеся буквы были представлены в нескольких экземплярах).

Основные правила. Построен по принципу обычного кроссворда, но шаблон рассчитан на многократное применение как в рамках индивидуальных, так и командных вариантов игр. Участники отгадывают по заданиям слова, вставляя буквы в кармашки.

Варианты применения:

* подбор заданий разной тематики;
* индивидуальная или командная игра;
* игра на нескольких полях одновременно (если изготовить), решая на время один и тот же или разные кроссворды;
* кроссворды с заданным главным словом или со словом, которое необходимо составить;
* для включения в разные этапы занятия (для определения темы – отгадать главное слово, а слова-отгадки служат для погружения в тему и актуализации знаний, которые пригодятся для изучения новой; для проработки нового материала; для проверки усвоения материала)
* для самостоятельного составления кроссвордов;
* дополнительные условия (штраф получает команда, не ответившая полностью на вопросы кроссворда и не уложившаяся во время).
1. *Шаблон 3НИ «Ребусы»*

Материалы: фланелеграф (может быть, изготовленный в уменьшенном формате при использовании подручных материалов, например, из хозяйственных салфеток), наборы набор букв алфавита, вспомогательных знаков «запятые, равно, перевернутые запятые, горизонтальная линия», тематических картинок (наиболее удобно для экономии времени использовать наборы «клипарт» или «скрап-наборы для фотошопа») с оборотной стороны которых прикреплены при помощи двухстороннего скотча или клея кусочки липучек. Листы бумаги, ручки.

В случае использования шаблона «Фланелеграфу новую жизнь» комплект просто добавляется вспомогательными знаками и буквами алфавита,.

Основные правила: построен по принципу обычных ребусов, но предполагает самостоятельную поисковую и творческую деятельность: обучающиеся самостоятельно находят в источниках информации (книги, журналы, электронные ресурсы) ребусы по заданной тематике или составляют свои. При проведении игры при помощи картинок, букв и вспомогательных знаков на фланелеграфе каждая команда для

Варианты применения:

* подбор заданий разной тематики;
* индивидуальная или командная игра;
* игра на нескольких полях одновременно (если изготовить), решая на время один и тот же или разные кроссворды;
* кроссворды с заданным главным словом или со словом, которое необходимо составить;
* для включения в разные этапы занятия (для определения темы – отгадать главное слово, а слова-отгадки служат для погружения в тему и актуализации знаний, которые пригодятся для изучения новой; для проработки нового материала; для проверки усвоения материала)
* для самостоятельного составления кроссвордов;

дополнительные условия (штраф получает команда, не ответившая полностью на вопросы кроссворда и не уложившаяся во время).

1. *Шаблон 4НИ «Ходилка»*

Материалы: игровое поле, сделанное на листе ватмана по принципу обычной настольной игры-«ходилки», но где около точек пути с изображениями цифр проделан дырочки, куда вставляются шнурки. Шнурки соединяют разные точки пути – цветные требуют движения назад, белые-перемещения вперед. Особенность – можно менять точки, которые соединяют шнурки по усмотрению участников игры (до начала действия). Точки пути раскрашены два-пять цветов, которые обозначают разные темы (например, желтые – надо выполнить задания на внимание, синие – на развитие памяти, красные – на логику, зеленые- требуют задействовать тактильность). Кубик с точками от 1 до 6, фишки или фигурки из киндер-сюрпризов, карточки с заданиями. Листы и ручки для фиксации результатов.

Основные правила: игроки по очереди кидают кубик и передвигаются на количество клеток, равное количеству точек на грани кубика. Водящий смотрит, в точке какого цвета остановилась фигурка, в соответствии с ним дает задание. Правильное выполнение приносит игроку баллы.

Варианты применения:

* Подготовка заданий по разным темам.
* Игроки могут самостоятельно задавать друг другу вопросы и задания (оговаривается заранее)
* Вариант изготовления игры из мягкого полимерного материала, где точки пути могут вытаскиваться и заменяться на цветные (например, поле может стать двухцветным или пятицветным).
	1. **Шаблоны «Игры-путешествия»**

Игры-путешествияимеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами, когда обычное раскрывается через необычное, простое--через загадочное, трудное -- через преодолимое, необходимое -- через интересное. Цель игры-путешествия--усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха.

Романтичность подобных игр вызывает интерес и активное участие в развитии сюжета игры, обогащение игровых действий, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться.

Разработка подобных игр наиболее трудоемка, в связи с чем на данный момент наша творческая группа разработаны два шаблона:

1. *Шаблон 1 ИП «Виртуальное путешествие»,* который можно применять для знакомства обучающихся с деятельностью детского объединения или учреждения в целом.

Материалы – компьютерное и мультимедийное оборудование (ноутбук, экран, проектор), презентация, медальки.

Основное содержание – участников сопровождает герой «клубочек», которые ведет их, «открывая» двери. За «дверьми» скрыта «Поляна игр» (предполагает массовую игру на месте на внимание), «Музыкальный водопад» (угадать мелодию), «Танцевальный остров» (танец сидя), «Море таланта» (пальчиковая гимнастика для «золотых ручек»), «Праздничная гора» (новогодняя игра).

Описание анимационного компонента:

* Анимация элементов запускается, преимущественно кнопкой Enter;
* Музыкальное сопровождение – кликнуть на спецзнак на слайдах.
Варианты применения:
* В том числе для знакомства с детским объединением – необходимо поменять названия пунктов прибытия и подобрать соответствующие задания.
* На занятии при постройке похожего сюжета.
1. *Шаблон 2 ИП «Русский дом»*.

Материалы – макет русской избы со двором. Разноцветные фишки («умы») – разных цветов для выполнения заданий «на дорожке», «на дворе», «на ступеньках, «на крыльце», «в сенях», «на кухне», «в горнице», «погребке». Конверты с заданиями. Колокольчики. Канцтовары. Музыкальное оборудование. Фонограммы русских народных песен.

Особенности – был выбран шаблон именно русского дома, поскольку многие детские объединения включают в содержание дополнительных общеобразовательных программ фольклорный компонент, что и позволяет данному шаблону быть универсальным.

Основное содержание – команды-участники должны дойти до светлой горницы и стать там желанными гостями, но на пути они выполняют разные задания, в основе которых лежит народное творчество (преимущественно). Право ответа у той команды, которая первой позвонила в колокольчик. За правильные ответы участники получают «умы» разных цветов в зависимости от того, где они их заработали. Данный прием может создать дополнительную ситуацию успеха, если какая-то команда лидером не стала, но получила больше всего «умов» на каком-то этапе.

Варианты применения:

* Изменение содержания и правил
* Возможность применения ИКТ.

**3.5. Серия шаблонов «Мозаика безопасности»**

 Формирование основ безопасности жизнедеятельности детей является одним из важных направлений не только в семье, но и в образовательных учреждениях всех типов и видов. Использование игры как значимой для дошкольника и ребенка младшего школьника значимой деятельности способствует формированию положительной мотивации к освоению основ безопасности жизнедеятельности. Кроме того,
именно игра позволяет сложный материал преподнести в доступной форме. Поскольку в нашем учреждении проведение инструктажей по безопасности является обязательным требованием, необходимость разработки шаблонов по данной единой теме стала очевидной. В связи с чем наша творческая группа разработала следующие шаблоны на основе представленных ранее (*Приложение 1.5*):

1. Противопожарная безопасность на основе шаблона «Кроссворд» из серии «Настольные игры»: расположить карманы на игровом поле для кроссвордов, подготовить картинки и буквы, предложить разгадать кроссворд в картинках по данной тематике или классический кроссворд с заданиями-загадками. Рекомендуется решение кроссворда сопровождать беседой.
2. Антитеррористическая защищенность как виртуальная игра-путешествие с включением шаблона из серии «Загадочные клеточки и сектора» (шаблон «Клетчатое поле»): необходимо «провести» мультипликационного героя кота Гарфилда через лабиринт (анимированный компонент – передвижение щелчком мышки), где необходимо преодолеть появляющиеся препятствия. Первое препятствие - незнакомый предмет. Закончить предложения о действиях в этой ситуации. Второе препятствие – стрельба на улице. Задание – открывая квадраты (анимационный компонент – кликать на квадратах, они пропадают с экрана), назвать, что рекомендуется делать в этом случае, опираясь на картинки-подсказки. Третье препятствие – захват заложников. Задание – выбрать правильный ответ (анимированный компонент – при выборе неверного ответа текст при щелчке мышкой на нем перекрашивается в красный цвет, если ответ выбран верный и по нему кликнуть – появляется восклицательный знак)
3. Правила дорожного движения на основе шаблона «Сегменты» (прототип шаблона «Цветной сегментный круг») из серии «Загадочные клеточки и сектора» включает в себя несколько направлений: вопросы красного сектора – «Пешеходы», задания желтого сектора – вопросы «Транспорт», задания зеленого сектора - на разрешение предложенных ситуаций, задания синего сектора - дорисовать дорожные знаки.

Анимационный компонент – выбирать щелчком один из вопросов любого цветного сектора, выполнять задание, проверять правильный ответ (появляется после щелчка), вернуться на страницу, кликнув номер вопроса на слайде (в правом нижнем углу).

1. Электробезопасность на основании шаблона «Пазл или обратная игра» из серии «Визуальная отгадка»: собрать картинку-плакат «Подружись с электричеством» делая предположения по предлагаемым картинкам, о каких опасностях они предупреждают. Проверяют, открывая закрытую листком надпись на картинке.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Применение на занятиях, творческих мероприятиях игровых, значимых, для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста технологий стимулирует их на активное включение в качестве субъектов в образовательную деятельность, активизирует процесс познания, способствует формированию компетенций, необходимых обучающимся для достижения личных успехов. Использование педагогом с этой целью в своей работе готовых шаблонов позволяет экономично затрачивать время на подготовку к образовательным мероприятиям, тем самым увеличивая количество времени на непосредственное взаимодействие с обучающимися.

Внедрение описываемого ИОП позволило достичь следующих результатов (*Приложение 2*):

* удовлетворенность педагогов оказанной помощью;
* увеличение количества применяемых педагогами в образовательном процессе игровых методов и приемов;
* рост активности обучающихся;
* улучшение уровня овладения учебного материала обучающимися;
* повышение уровня владения умственными операциями;
* успешное применение учебно-организационных качеств;
* проявление волевых и ориентационных качеств личности;
* самостоятельность творческой инициативы со стороны обучающихся.

 Основываясь на изучении теоретических основ и результатов применения ИОП на практике, можно определить ряд рекомендаций для педагогов:

1. при подготовке к занятиям предусмотреть возможность творческой модификации различных игровых приемов и готовых шаблонов для экономии времени в пользу улучшения качества взаимодействия с обучающими;
2. признание равноправной роли обучающихся в образовательном процессе;
3. организация эффективного сотрудничества обучающихся в игровой деятельности;
4. организация качественного коммуникативного пространства на занятии;
5. использование различных способов визуализации для обеспечения четкого восприятия и понимания обучающимися нового материала;
6. обеспечение осмысления и критического анализа поступающей информации посредством рефлексии.

На основании вышесказанного можно сделать вывод о повышение мотивированности детей к учебной деятельности, росту их познавательной активности и творческого процесса, положительной динамике развития способностей обучающихся, что содействует их качественному обучению. Творческий характер обучения, увлеченность, позитивный настрой обучающихся, возможность экономить время без снижения качества подготовки к занятиям оказывает мотивирующее действие на педагога, позволяя долго сохранять работоспособность и хорошее настроение.

#

# ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ

**Нормативные документы**

1. Государственные образовательные стандарты

**Учебники, книги**

1. 365 развивающих игр/Сост. Беляков Е.А.-М: Рольф, Айрис-пресс, 1999
2. Готовимся к школе с осени до лета. /Ткаченко Т.А. М.: Росмэн, 2008. - 264 с.

### Петровский А.В., Ярошевский М.Г.. Основы теоретической психологии. - М.: ИНФРА-М, 1998

1. Стив и Рут Беннет. 365 игр для детей и взрослых. – М.: «Мир книги», 2006. – 480 с.

## Шамова Т.И. Активизация учения школьников. - М.: Знание, 1979. — 96 с. (Педагогика и психология)

1. Шаповалов И.В. Возрастная психология (Психология развития и возрастная психология). – М.: Гардарики, 2005.

**Монографии, авторефераты, статьи**

1. Артемьева О.А. Система учебно-ролевых игр профессиональной направленности: монография. – Тамбов: изд-во Тамбовского государственного университета, 2007. – 208 с.

**Электронные ресурсы: справочные издания**

1. Бесплатный электронный курс «Активные методы обучения» <http://www.edu-reforma.ru/> - дата обращения 06.05.2013 г.

**Электронные ресурсы**

1. Картинки. - images.yandex.ru/ - дата обращения постоянно
2. Лисина М.И.. Общение, личность и психика ребенка..." [Сайт «Московский городской психолого-педагогический университет: эл.библиотека].- <http://psychlib.ru/mgppu/lol-1997/lol-383.html>] – Дата обращения 03.02.2014 г.
3. ЛитвиненкоС.В.Развитие познавательной активности детей предшкольного возраста <http://do.gendocs.ru/docs/index-240413.html>
4. Морозова И.С. Познавательная активность младших дошкольников. [Сайт журнала «Теория и практика общественного развития] - [teoria-practica.ru](http://www.teoria-practica.ru/)›-12-2012/psychology/morozova – дата обращения 01.02.2014
5. Электронный учебник по педагогике. - Кабардино-Балкарский государственный университет им. Х.М. Бербекова - <http://kpip.kbsu.ru/pd/index.html#op_7> – дата обращения 20.12.2011 г.
6. Клипарт. [Сайт «Челябинский дошкольный портал»] - <http://forchel.ru/demo_mater-> дата обращения апрель, 2014
7. Загадки. [Сайт «Ну, мама!»]. -<http://www.numama.ru/> - дата обращения декабрь, 2013.
8. Русский медвежонок .- [Сайт «Наши деточки»]. - <http://nashi-detochki.ru/konkursyrazn.php?id=58-> дата обращения - октябрь, 2013
9. Материалы с сайта «Детям о музыке». - [http://www.muz-urok.ru](http://www.muz-urok.ru/) - дата обращения октябрь, 2013
10. Загадки [Сайт «Дети онлайн»] – <http://deti-online.com/zagadki/zagadki-pro-cifry/> - дата обращения янв., 2014
11. Картинки.– <http://yandex.ru/images/>
12. Тарасова Н.С. Занимательная математика для первоклассников. [Сайт «Алые паруса» для одаренных детей] – <http://nsportal.ru/ap/library/drugoe/2011/08/24/zanimatelnaya-matematika-dlya-pervoklassnikov> - дата обращения янв., 2014
13. Викторина «Знатоки дорожного движения» - [Сайт «Учебно-методический кабинет»] - <http://ped-kopilka.ru/vneklasnaja-rabota/pravila-bezopasnogo-povedenija-na-doroge/viktoriny-dlja-shkolnikov-po-pravilam-dorozhnogo-dvizhenija-pd.html> **-** дата обращения, сентябрь 2013
14. Викторина по ПДД «Светофор» для 1 - 5 классов – [Сайт «Продленка»] - <http://www.prodlenka.org/vneklassnaia-rabota-publikatcii/viktorina-po-pdd-svetofor-dlia-1-5-klassov.html>. - дата обращения, сентябрь, 2013
15. Викторина для начальной школы «Что? Где? Когда?» - [Сайт «Жизнь современной женщины»] - <http://www.alegri.ru/deti/vs-dlja-devochek-i-malchikov/razvlechenija-dlja-shkolnikov/viktorina-dlja-nachalnoi-shkoly-chto-gde-kogda.html> - дата обращения июнь 2013
16. Интеллектуальная викторина для школьников младшего и среднего школьного возраста [–](http://ped-kopilka.ru/vneklasnaja-rabota/viktoriny/viktorina-dlja-nachalnoi-shkoly-s-otvetami.html-%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B0) [Сайт «Педагогическая копилка»] - [http://ped-kopilka.ru/vneklasnaja-rabota/viktoriny/viktorina-dlja-nachalnoi-shkoly-s-otvetami.html-дата](http://ped-kopilka.ru/vneklasnaja-rabota/viktoriny/viktorina-dlja-nachalnoi-shkoly-s-otvetami.html-%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B0) обращения июнь, 2013