**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ**

 **И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ**

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ**

**«ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА»**

**(ГБУ ДО КК «ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА»)**

**Методика проведения интерактивных творческих перемен**

**в дополнительном образовании**

Авторы-составители:

 Тарабрина Е.В., методист,

Ишуткина О.П., методист

**Краснодар – 2018**

Методические рекомендации по организации и проведению интерактивных творческих перемен предназначены для педагогов дополнительного образования, педагогов организаторов, учителей школ, классных руководителей.

*Дети охотно всегда чем-нибудь занимаются. Это весьма полезно, а потому не только не следует этому мешать, но нужно принимать меры к тому, чтобы всегда у них было что делать.*

 *Ян Амос Коменский*

**Основные термины, используемые в методических рекомендациях**

**ИГРА –** 1. Вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.

2. Игра не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во врéменную сферу деятельности.

3. Игра обособляется от «обыденной» жизни местом действия и продолжительностью. Она «разыгрывается» в определенных рамках пространства и времени. Ее течение и смысл заключены в ней самой.

**Игра с правилами** — групповая или парная игра, в которой действия участников и их взаимоотношения регламентированы правилами, обязательными для всех играющих.

Интерактивная перемена – специально организованное социальное взаимодействие, на основании которого у участников возникает некое «новое» знание, родившееся непосредственно в ходе этого процесса.

**Перемена** — это временной промежуток между учебными занятиями

В учреждениях дополнительного образования перемены между занятиями чаще всего проходят не организованно и не всегда безопасно. По статистике, несчастные случаи, происходящие с учащимися во время учебного процесса, являются причиной почти 15% всех детских травм. При этом до 80% учеников получают травмы на переменах, 70% травм происходят во время падений и бега. Не утешительны и результаты ежегодных медицинских осмотров. Из 36 учащихся здоровыми считаются 5 человек. Среди отклонений в здоровье есть задержки интеллектуального, моторного, речевого развития, невротические проявления, недостаточное физическое развитие. Необходимы дополнительные возможности восстановления физических функций и работоспособности. Такой возможностью считаем организованные перемены, во время которых дети не будут предоставлены сами себе. В Законе РФ от 29.12.2012 №273-ФЗ ст.51 "Об образовании" говорится, что образовательное учреждение несет в установленном законодательством РФ порядке ответственность за жизнь и здоровье обучающихся и воспитанников во время образовательного процесса.

Травмы у детей обусловлены:

• недисциплинированностью;

• неумением распознавать травмоопасную ситуацию;

 • необученностью необходимым навыкам поведения;

 • недооценкой степени опасности внезапно возникшей ситуации;
• физической слабостью;

• определенными особенностями развития.

Систематизируя все полученные данные, нами были разработаны интерактивные творческие перемены.

Перемены нами рассматриваются как совместные занятия с детьми, общение с ними

в более или менее свободной обстановке. Такое время провождение имеет существенное значение для развития и воспитания детей. Перемены важны и для самого педагога, так как помогают сблизиться с детьми, лучше их узнать и установить хорошие отношения, открывают неожиданные и привлекательные для учащихся стороны личности самого педагога, позволяют пережить счастливые минуты единения, совместных переживаний, человеческой близости, что делает педагога и воспитанников друзьями. Это дает педагогу ощущение необходимости его работы, ее социальной значимости, востребованности.

Педагогу важно знать, как организовать такую работу. В современной педагогической литературе достаточно разработок по проведению активных перемен, а методике проведения интерактивных творческих перемен внимания уделено недостаточно.

Так что же такое интерактивная творческая перемена?

Это относительно завершенная совместная деятельность детей в определенный фиксированный промежуток времени, организованная педагогом с целью разностороннего развития ученика, формирования у него интереса к учебному занятию.

Это релаксация и оздоровление.

Условия проведения:

* Участие в игре – добровольное, по желанию.
* Одновременное проведение нескольких игр дает детям возможность выбора.
* Правила должны допускать смену состава участников и быть предельно простыми.
* Сюжет – хорошо знакомый, интересный, отвечающий физической подготовке ребят.
* Игра обязана закончиться за 3 минуты до очередного занятия.
* Разрабатывая сценарий активной перемены, педагог должен дифференцированно подойти к мальчикам и девочкам, ученикам с разным темпераментом, физическими данными.

Роль интерактивных творческих перемен:

* Адаптация к коллективу.
* Развитие логики, гибкости ума, сообразительности, выдержки, умения ориентироваться и быстро принимать правильные решения.
* Физическая разрядка. Во время активных движений ускоряется циркуляция крови по всему организму. Это профилактика застойных явлений и различных патологий.
* Сменив деятельность, дети поднимают себе настроение. У них формируется положительное отношение к занятиям.
* Снижение зрительного напряжения.
* Переключение внимания, профилактика утомления.

**Методика проведения интерактивных творческих перемен:**

**Организационный этап**Разработка плана перемен

Создание банка игр, заданий разной степени сложности и возможности участия
Разработка Положения об интерактивной творческой перемене

 **Практический этап**
Организованный отдых на переменах

Рациональное использование свободного времени учащихся на переменах.

**Заключительный этап**

Рефлексия, отправка работ на конкурсы

**Результат:**

- дети отличаются организованностью, между ними меньше происходит конфликтных ситуаций;

- повышение интереса к учебному занятию;

- улучшается работоспособность на занятии;

- участие в переменах способствует личностному развитию как педагога, так и учащихся

**Цель:** сохранение и укрепление здоровья учащихся через организацию интерактивных творческих перемен

**Задачи:**

* научить детей организованно проводить свободное время;
* организовать сотрудничество педагогов и детей;

Современная педагогика богата целым арсеналом **интерактивных** подходов, среди которых можно выделить следующие:

1. Творческие задания;

2. Работа в малых группах;

3. Обучающие игры (ролевые игры, имитации, деловые игры);

4. Использование общественных ресурсов (приглашение специалиста, экскурсии);

5. Социальные проекты и другие внеаудиторные методы обучения (соревнования, интервью, фильмы, спектакли, выставки);

6. Изучение и закрепление нового материала (интерактивная лекция, работа с наглядными пособиями, видео- и аудиоматериалами, «обучающийся в роли преподавателя», «каждый учит каждого», мозаика (ажурная пила), использование вопросов, сократический диалог);

7. Тестирование;

8. Разминки;

9. Обратная связь;

10. Дистанционное обучение.

11. Обсуждение сложных и дискуссионных вопросов и проблем (займи позицию, шкала мнений, ПОПС-формула);

12. Разрешение проблем («дерево решений», «мозговой штурм», «анализ казусов», «лестницы и змейки»);

13. Тренинги.

**Для интерактивной творческой перемены необходимо вычленить самые простые и эффективные: творческие задания, работа в малых группах, игры, разминки, тренинги.**

**Творческие задания даются для переключения внимания, и как следствие дальнейшей его активизации на образовательный процесс.**

**Тренинг** Тренинг (от английского train - воспитывать, учить, приучать) – это процесс получения навыков и умений в какой-либо области посредством выполнения последовательных заданий, действий или игр, направленных на достижение наработки и развития требуемого навыка. Требования к проведению тренинга:

1. оптимальное количество участников тренинга 6-12 человек;

2. соответствующее по размерам количеству участников тренинга помещение, где посадочные места расположены по «тренинговому кругу», что способствует активному взаимодействию его участников;

3. обязательность ознакомления участников в начале любого занятия тренинга с целями и задачами данного занятия;

4. проведение на первом занятии тренинга упражнения «знакомство» и принятие «соглашения» - правил работы группы; создание дружелюбной доверительной атмосферы и ее поддержание в течение всего тренинга;

5. вовлечение всех участников в активную деятельность на протяжении всего тренинга;

6. уважение чувств и мнений каждого участника; поощрение участников тренинга;

7. подведение участников преподавателем к достижению поставленной перед ними цели занятия, не навязывая при этом своего мнения;

8. обеспечение преподавателем соблюдения временных рамок каждого этапа тренинга;

9. обеспечение эффективного сочетания теоретического материала и интерактивных упражнений;
10.обязательность подведения итогов тренинга по его окончании.

Тренинг может состоять из одной или нескольких перемен, иметь различную продолжительность – от 10 мин.до 1 часа в течение нескольких дней.

**Методика «Знакомство».**

**Цель тренинга:** дать учащимся недостающую информацию, сформировать навыки устойчивости к давлению сверстников, навыки безопасного поведения.

**Этапы проведения тренинга:
Введение**. Этот этап может быть проведен в любой удобной форме, однако он задает тон последующей работы. Поэтому на этом этапе важно создать демократическую, располагающую атмосферу. Хорошо, если педагог-тренер скажет о своих ожиданиях и о пожеланиях относительно предстоящей работы. «Ввести» участников в работу можно с помощью вступительного слова, мультимедийной презентации и т.п.

Знакомство представляет собой необходимую процедуру первого занятия любого тренинга. Знакомство позволяет активизировать группу, вовлечь ее участников в процесс обучения, развить навыки общения.

«Знакомство» проводится даже в том случае, когда участники **знают друг друга.** Можно провести игры на знакомство: «Интервью», «Узнай меня», «Обмен визитками» и др. **Ожидания участников**. На этом этапе следует выяснить ожидания участников от тренинга с помощью вопросов, на которые они отвечают по очереди «по кругу». Например: «Что вы хотите получить/узнать?».

Можно заранее нарисовать на ватмане «дерево ожиданий». Попросить каждого учащегося написать, чего он ожидает от тренинга, на цветных клейких листочках (стикерах) и наклеить свой листок на «дерево ожиданий». А затем озвучить все эти ожидания. Еще один вариант, это, когда каждый участник выходит и записывает свое ожидание на флипчарте.

**Порядок проведения тренинга**. После того, как все участники расскажут (напишут) о своих ожиданиях, преподаватель-тренер обязательно сообщает им порядок проведения тренинга. Это делается независимо от того, какова продолжительность данного тренинга, сколько занятий он в себя включает. Следует обязательно выяснить, нет ли у участников вопросов. Принятие правил работы группы («соглашения») Пункты «соглашения» необходимо записать на листе бумаги или доске. После совместного обсуждения каждого пункта соглашение принимается большинством голосов и вывешивается на видном месте. Необходимо обратить внимание участников тренинга на то, что после голосования каждый из них несет ответственность за исполнение данного «соглашения».

**Пример «соглашения»**

Не опаздываем, стремимся узнать и запомнить больше, соблюдаем правило «поднятой руки»; высказываемся откровенно; говорим по одному; говорим по существу; слушаем друг друга; стремимся понять друг друга; щадим чувства других; соблюдаем конфиденциальность; соблюдаем временные границы; поощряем друг друга (словами, аплодисментами) и т.д.

**Оценка уровня информированности группы.** Одной из задач, стоящих перед преподавателем является оценка уровня информированности участников тренинга. Для этой цели используется опросник или анкета, содержащие вопросы по теме тренинга. Анкеты сохраняются до окончания всего тренинга, и затем уровень знаний учащихся оценивается еще раз. Сравнивая результаты, интересно будет узнать, что изменилось в знаниях и навыках участников. Кроме того, можно будет сделать оценку эффективности тренинга.

**Актуализация проблемы**. Для выработки мотивации к изменению поведения следует пробудить у участников интерес к обсуждаемой на тренинге проблемы, сделать эту проблему актуальной для каждого.

С этой целью можно провести ролевую игру.

**Подведение итогов** Итоги подводятся в конце тренинга. Как правило, эта процедура рассчитана на то, чтобы участники поделились своими впечатлениями, ощущениями, высказали свои пожелания. Подведение итогов можно проводить в виде заполнения «листов откровения», анкет.

Преподаватель может спросить участников тренинга, что нового они узнали, что было для них интересно, полезно, предложить вспомнить, какие упражнения они выполняли, таким образом, закрепляя пройденный материал.

Хорошо, если постоянно поощряются участники тренинга различными доступными способами: выражается устная или письменная благодарность, вручаются какие-то брошюры, буклеты, сувениры и т.п. Либо доверяют отличившимся наиболее ответственные задания, допускают к участию в конкурсах.

**Методика "Наборщик**".
Это тест-игра для развития и оценки нестандартного творческого мышления, смекалки, сообразительности школьника. Ребёнку дается слово, состоящее из определенного количества букв. Из этого слова составляются слова. На эту работу затрачивается 5 минут.
Слова должны быть нарицательными существительными в единственном числе, именительном падеже. Слово - околесица.
Признаки, по которым оцениваются работы детей: оригинальность слов, количество букв, скорость придумывания.
По каждому из названных признаков ребёнок может получить от 2 до 0 баллов в соответствии с критериями:
Оригинальность слов: 2- слова необычны, 1 - слова просты, 0 - бессмысленный набор слов (пример: колесо, колос; лес, лицо; околес, сиц).
Количество букв: 2 - наибольшее количество букв, названы все слова; 1 - использованы не все резервы; 0 - задание не выполнено. Скорость придумывания: 2 -2 минуты, 1-5 минут. 0 - более 5 минут. Соответственно, высокий уровень - 6 баллов, средний -5-4 балла, низкий - 3-1балл.

**Методика «Составь рассказ о несуществующем животном».**Цель: создать условия для развития творческих способностей.

Ход работы: ребенку дается лист бумаги и предлагается придумать рассказ о необычном фантастическом животном, то есть о таком, которого никогда и нигде ранее не существовало и не существует (нельзя использовать героев сказок и мультфильмов). На выполнение задания отводится 10 минут. Качество рассказа оценивается по критериям и делается вывод об общем уровне развития творческих способностей.
**8-10 баллов** – ребенок за отведенное время придумал и написал нечто оригинальное и необычное, эмоциональное и красочное.
**5-7 баллов** - ребенок придумал нечто новое, что в целом оно не является новым и несет в себе явные элементы творческой фантазии и оказывает на слушателя определенное эмоциональное впечатление, детали прописаны средне.
**0-4 балла** – ребенок написал что-то простое, неоригинальное, слабо проработаны детали.

**Методика «Нарисуй не существующее животное».**Ребенку дается лист бумаги и предлагается нарисовать о необычное фантастическое животное, то есть такое, которого никогда и нигде ранее не существовало и не существует (нельзя использовать героев сказок и мультфильмов). На выполнение задания отводится 10 минут. Рисунок оценивается по критериям приведенным ниже, но делается вывод о **эмоциональном состоянии учащегося (для преподавателя: педагог просматривает цветовую гамму рисунка, определяя эмоциональный фон, и строит свою дальнейшую работу с учетом психологического состояния учащихся).
8-10 баллов** – ребенок за отведенное время придумал и нарисовал нечто оригинальное и необычное, эмоциональное и красочное.
**5-7 баллов** - ребенок придумал нечто новое, что в целом оно не является новым и несет в себе явные элементы творческой фантазии и оказывает на учащихся определенное эмоциональное впечатление, детали прописаны средне.
**0-4 балла** – ребенок нарисовал что-то простое, неоригинальное, слабо проработаны детали.

**Методика «Три слова»** Это тест-игра для развития творческого воображения, логического мышления, словарного запаса. Учащимся предлагали три слова и просили их как можно скорей написать наибольшее число осмысленных фраз, так, чтобы в них входили все три слова, а вместе они составляли бы осмысленный рассказ.
Слова для работы: памятник, экскурсант, экскурсовод**.**

Оценка результатов:

5 баллов - остроумная, оригинальная фраза (пример: экскурсовод наблюдал за экскурсантами из-за огромного бронзового памятника Ек II.);

4 балла - правильное логическое сочетание слов, но в каждой фразе используются все три слова (экскурсовод провел экскурсантов через площадь, к памятнику Екатерине II.);

3 балла - банальная фраза (экскурсант задал вопрос экскурсоводу про памятник);

2 балла - логическую связь имеют только два слова (экскурсовод вел беседу, экскурсант осмотрел памятник);

1 балл - бессмысленное сочетание слов (бронзовый памятник, веселый экскурсант, интересный экскурсовод).

Вывод об уровне развития: 5-4 балла - высокий; 3 - средний; 2-1 - низкий

**Методика «Экскурсовод».**

Цель: создать условия для развития творческого воображения.

Материал. Отдельные слова: памятник природы, шляпа, экскурсовод, дерево, травы, дорога, дождь.

Ход исследования. Испытуемые записывают слова, затем составляют логически связный рассказ, используя данные слова.

Критерии оценки результатов: законченность рассказа, яркость и оригинальность образов, необычность поворота сюжета, неожиданность концовки, логичность изложения.

**Методика «Незаконченный рисунок» (адаптированный тест Поля Торренса).**

Цель: исследование уровня развития оригинальности учащихся.

Материал: листы с незаконченными рисунками.

Ход исследования: получая листы с незаконченными рисунками, испытуемые добавляют к рисункам дополнительные линии, чтобы получились интересные предметы или сюжетные картинки.

Критерии оценки результатов: оригинальность рисунка и названия, сюжетность.

При обработке результатов выявляют степень оригинальности, необычности изображения. Каждый рисунок следует отнести к одной из категорий ответов и определить баллы за его оригинальность. Если оригинальность не присутствует, то ответ оценивается 0 или 1 баллом для каждой фигуры в отдельности. Остальные ответы оцениваются 2 баллами.

Премиальные баллы за оригинальность ответа: за объединение двух рисунков-2 балла,

за объединение трех-пяти рисунков-5 баллов, за объединение шести-десяти рисунков-10 баллов. Эти премиальные баллы добавляются к общей сумме баллов за оригинальность по всему заданию.

**Методика «Составь рисунок из геометрических фигур».**

**Цель:** создать условия для развития проектного мышления.

**Материал:** листы бумаги, цветные карандаши.

**Ход работы:** попросить учащихся составить изображение нескольких видов рыбок из геометрических фигур (например: треугольник).

**Критерии оценки результатов:** оригинальность, сложность исполнения, к примеру треугольниками можно изобразить чешуйки осетра или другой рыбы, проявить объем.

5 баллов - выполнено сложное, объемное изображение, 4 балла – изображение сложное, но расположено в одной плоскости, 3-2 балла – использовано небольшое количество фигур.

**Методика «Волшебные мелки».**

**Цель:** способствовать здоровьесбережению. **Материал:** бумага, восковые мелки, акварель, кисть.
**Ход работы:** ознакомить учащихся с быстрой смешанной техникой рисования (восковые мелки + акварель) и продемонстрировать эффект, который дает эта техника, дать им попробовать самостоятельно поработать в этой технике и создать простой и быстрый рисунок. Рисунки получаются яркими, жизнерадостными, необычно оригинальными, улучшают психологическое состояние учащихся, выполняющих работу.

**Критерии оценки результатов:** работы не оцениваются, возможно участие их в конкурсах для поднятия самооценки личности.

**Методика «Мозговой штурм»**.

Цель: помочь детям «расковать» сознание и подсознание, стимулировать воображение, чтобы получить наибольшее количество необычных, оригинальных идей.

Материалы: собрать информацию по теме обсуждения; − разработать цепочку вопросов к детям; − подобрать картинки; − продумать варианты организации продуктивной деятельности; − иметь набор оригинальных решений обсуждаемой проблемы; − быть готовым к появлению непредвиденных педагогических ситуаций и уметь их решать.

Ход работы: «Мозговой штурм». Технология решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при которой детям предлагают высказывать, возможно, большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастических. Затем, из общего числа высказанных идей отобрать наиболее удачные в соответствии с заданными критериями, которые могут быть использованы на практике.

Для проведения «Мозгового штурма» должна предшествовать предварительная работа. Детей следует познакомить с правилами и ходом игры. Для лучшего усвоения и наглядности, целесообразно введение символического обозначения. Символы можно придумать вместе с детьми. Для наиболее полного усвоения и соблюдения правил мозгового штурма, а также хода деятельностного этапа составить с детьми алгоритм технологии.
Проблемная ситуация и цель должны быть чётко сформулированы. Важно показать, что у одной и той же проблемы есть много разных решений и каждое правильно, но только для своих конкретных условий.

Рассмотрим этапы технологии:
1. Учащимся на мотивационном этапе ставится проблема или задается ситуация для решения.
2. Далее дети, в ходе организационного этапа разделившись на подгруппы, повторив правила, приступают к деятельности в малых группах: «Создатели идей» и «Эксперты».
3. Во время деятельностного этапа «Создатели идей» высказывают возможные решения проблемы, в том числе и фантастические. Педагог фиксирует их. После чего заслушиваются все идеи, а затем по одной. «Эксперты» и «Создатели» обсуждают идею. «Эксперты» высказывают, подходит данная идея или нет. «Создатели» выражают своё мнение, если не согласны аргументируют.

Примерные вопросы к детям при обсуждении: Какая идея наиболее подходит? Подходит ли эта идея? Почему? Давайте подумаем вместе? А как сделать, чтобы? Как вы думаете, если…? Какие условия отбора?

4. В ходе рефлексии на заключительном этапе педагог даёт общую оценку деятельности учащихся. Учащиеся проводят самоанализ своей деятельности.

На этапе создания идей в адрес авторов, следует ввести полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой. Работающие дети в интерактивных группах должны быть свободны от опасений, что их будут оценивать по предлагаемым ими идеям. Можно смеяться, высказывая сумасшедшую идею, но нельзя смеяться над ней.

**Методика «Сюжетные (ролевые) игры».**

**Цель:** создать условия для формирования профессиональных компетенций в условиях имитации реальных условий, различных ситуаций, людей и их взаимодействие в этих ситуациях.

**Материалы:** заранее разработанный сценарий, подручные средства.

**Ход работы:** Действия инсценируются в задуманных условиях, учащиеся играют определенные роли. Такие игры носят и профориентационный характер. Так, на занятиях по английскому языку, при изучении темы «Разговор в магазине» дети могут перевоплощаться в продавца и покупателя, темы «Поездка в транспорте» — в кондуктора и пассажира, темы «В больнице» — доктора и пациента, темы «В музее» — экскурсовода и посетителя, в «Театре» — актера и зрителя, билетера и зрителя и т.п.

**Подготовительный этап.** Разрабатывается «сценарий», в котором определяются цели, содержательная сторона, роли участников, организация проведения (если нужно, то готовится реквизит и пр.). Важным является момент распределения ролей, поскольку эффективность использования метода во многом определяется актерскими способностями участников, их умением перевоплощаться, совместимостью.

**Проигрывание ролей**. Осуществляется собственно проигрывание ролей. Описание ситуации при таком методе проведения занятий включает информацию для всей группы и информацию для каждого из участников инсценировки. Учащимся обычно дается общая информация, после чего распределяются роли между участниками инсценировки, выдается информация, в которой ситуация излагается с точки зрения тех лиц, чьи роли им предстоит исполнить. Эта информация является в известной мере и инструкцией для исполнителей. Необходимо дать им время для ее уяснения, «вживания» в роли. При необходимости учащиеся могут обратиться за пояснениями к педагогу, но в целом основная линия поведения каждого участника должна быть ясна ему из выданной информации. С основным содержанием ситуации, как и с информацией, выданной исполнителям, знакомят и всю остальную группу, естественно, при отсутствии непосредственных участников. К началу инсценировки учащиеся, выступающие в роли зрителей — арбитров, наблюдателей (а это большая часть группы), оказываются наиболее информированными людьми: они знают и общую информацию, и ту, что выдана каждому из участников; им остается оценить, как последние поведут себя во время разыгрывания ролей, как используют выданную информацию, какие примут решения. При этом группе может быть разъяснено, на что нужно обратить внимание, что следует оценивать (например, содержание беседы между участниками, использование ими аргументов и контраргументов, манеру держаться, тон разговора и т. д.). Инсценировка может быть проведена с разными составами исполнителей, но при одних и тех же зрителях. Ребята могут сравнить, кто «сыграл» лучше, какие недостатки оказались общими. Во время инсценировки зрители не должны мешать исполнителям советами, выражением одобрения или неодобрения. Чтобы инсценировка шла в соответствии с замыслом, необходимо хорошо продумать всю информацию, выдаваемую участникам, проверить подготовку каждого из них.

**Заключительный этап**. По окончании инсценировки проводится ее обсуждение. Начинать его целесообразно с вопросов к исполнителям: как они сами оценивают исполнение ролей? Стали бы они действовать подобным же образом в реальной практике или нет? Исполнители тем самым получают возможность критически оценить свои действия. После этого «зрители-наблюдатели» высказывают свои замечания и оценки увиденного и услышанного. Мнения исполнителей и наблюдателей систематизируются преподавателем. Затем проблема обсуждается по существу, итоги дискуссии подводит педагог.

**Методика «Игры-путешествия».**

**Цель:** создать условия для развития мировоззрения, познавательных интересов и потребностей, ценностных ориентаций, эмоциональной сферы учащихся, способствовать систематизации знаний, коммуникации детей и педагогов.
**Материалы:** карточки заданий, маршруты по соответствующей тематике.
**Ход работы:**
**В основе технологии игры-путешествия лежит технология коллективной творческой деятельности по И.П. Иванову.**

**Общая характеристика игры-путешествия.** Игра-путешествие – это занимательный познавательный турнир-викторина, состоящий из ряда этапов - 5 станций), по которым путешествуют участники игры в определенной последовательности. На каждом этапе (объекте) судья-инструктор предлагает участникам игры комплекс вопросов, заданий в соответствии с темой игры и оценивает их выполнение.
Чаще всего игры-путешествия являются тематическими, т.е. содержание заданий, вопросов всех этапов (объектов) определяется единой темой-проблемой (например, охрана окружающей среды, культура поведения, театр, сказки и т.д.).

**Участники игры-путешествия.** В игре участвуют команды (экипажи) численностью 4-5 человек, которые создаются на базе одной группы (отряда загородного оздоровительного лагеря). Игра-путешествие может быть проведена как в отдельной группе (отряде), так и в группе (параллели или между параллелями) групп (отрядов).

**Порядок реализации технологии игры-путешествия.**Реализация технологии включает следующие этапы.
**Первый этап.** Подготовка игры:
- проложить маршрут игры-путешествия (если игра проводится в помещении, то маршрут прокладывается по рекреациям и аудиториям здания; если игра проводится на природе, то протяженность маршрута составляет 1,5 – 2 км; желательно, чтобы маршрут был кольцевым);
- разделить маршрут на ряд (5-7) этапов (объектов);
- составить содержание (комплекс вопросов, творческих заданий) каждого этапа игры;
- определить судей-инструкторов для каждого этапа игры;
- разработать критерии оценки выполнения учащимися заданий;
- подготовить для каждой команды (экипажа) участников игры маршрутные листы, в которых указываются названия этапов (объектов) и порядок их прохождения, судьи-инструкторы на этапах и оценки;
- закодировать в виде рисунков оценки, которые будут выставлять судьи-инструкторы в маршрутный лист, например: «отлично» - радуга, «хорошо» - цветок, «удовлетворительно» - тучка;
- оформить транспаранты (карточки), плакаты с названиями этапов (объектов) игры-путешествия (они должны быть крупными, яркими, броскими, легко читаемыми) и стрелки, указывающие направление маршрута;
- подготовить награды и призы для победителей игры.

**Второй этап.** Проведение игры.Начинается игра-путешествие с общего «сбора-линейки», на котором:

- участникам игры напоминают ее условия;
- знакомят с порядком проведения игры;
- называют этапы (объекты) игры;
- представляют судей-инструкторов (сразу же после представления они отправляются на свои места стоянок на маршруте игры);
- вручают маршрутные листы (закодированные в рисунках оценки не разглашают, сохраняя в тайне);
- сообщают о вручении победителям игры призов.

Общий сбор украсят, сделают более привлекательным для детей элементы театрализации. Например, при проведении игры-путешествия «По тропе Берендея» ее участников может приветствовать царь Берендей – владыка леса со своей свитой.
На маршрут игры команды (экипажи) выходят с временным промежутком в 5 минут (удлинять промежуток не стоит, иначе игра затягивается, теряется динамизм).
На каждом этапе (объекты) команда находится не более 5 минут, 2-3 минуты затрачивается на переход с этапа на этап. За соблюдением временных рамок игры строго следят судьи-инструкторы.
На каждом этапе судьи-инструкторы предлагают всем командам систему вопросов, творческих заданий, оценивают их выполнение в соответствии с принятыми критериями и выставляют закодированный балл в маршрутный лист.
На последнем этапе судья-инструктор оставляет маршрутные листы у себя (это необходимо для своевременного, оперативного подведения итогов игры-путешествия).

**Третий этап.** Подведение итогов.
Судьи-инструкторы по каждому маршрутному листу подсчитывают сумму баллов, набранную командой. Определяются победители игры-путешествия – команды, занявшие 1, 2, 3-е места.
На итоговом общем сборе объявляются окончательные результаты игры, называются победители, вручаются призы.
Можно подготовить фотовитрину по итогам игры, рассказывающую о ее проведении, победителях.
Среди критериев выполнения участниками игры предлагаемых судьями-инструкторами заданий могут быть следующие:

1. полнота и глубина знаний
2. эрудиция;
3. сообразительность, смекалка;
4. системность знаний;
5. умение использовать знания на практике;
6. адекватность сознания и поведения;
7. развитость воображения, наблюдательности;
8. творчество в деятельности;
9. умение организовать коммуникацию между членами команды (экипажа);
10. взаимодействие всех членов команды (экипажа);
11. активность всех членов команды;
12. мотивация участия в игре, выполнения заданий членами команды;
13. проявление эмоций, чувств;
14. стремление к анализу, обобщению и другим мыслительным операциям;
15. самооценка своей деятельности.

Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала по «Экскурсоведению», истории, краеведению, культурологи и других. Например, заочное путешествие в Лондон, заочная экскурсия по достопримечательным местам английского королевства, заочное путешествие в Античную Грецию с целью знакомства с ее архитектурой и скульптурой, заочное путешествие по залам Русского музея, заочное путешествие в центры народных промыслов России и т. п.
Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое—через загадочное, трудное — через преодолимое, необходимое — через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его. Цель игры-путешествия — усилить впечатление, придать познавательному содержанию чуть-чуть сказочную необычность, обратить внимание учащихся на то, что находится рядом, но не замечается ими. Игры-путешествия обостряют внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха. Игры-путешествия всегда несколько романтичны. Именно это 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. Роль педагога в игре сложна, требует знаний, готовности ответить на вопросы детей, играя с ними, вести процесс обучения незаметно.
Игра-путешествие — игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании. В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть "зовущие слова", вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность. В игре-путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтапное решение задач, радость от ее решения, содержательный отдых. В состав игры-путешествия иногда входит песня, загадки, подарки и многое другое. Игры-путешествия иногда неправильно отождествляются с экскурсиями. Существенное различие их заключается в том, что экскурсия — форма прямого обучения и разновидность занятий. Целью экскурсии чаще всего является ознакомление с чем-то, требующим непосредственного наблюдения, сравнения с уже известным.

**Примерные этапы (объекты), определяющие содержание игр-путешествий**

**Игра-путешествие «По тропе Берендея»**

1. «Викторина деда-природоведа» (народные приметы природных явлений, фенологические наблюдения).
2. «С природой на Вы» (о правилах поведения на природе).
3. «Природа задает загадки» или «Поляна чудес» (природные явления, закономерности).
4. «На лесной опушке» (песни о природе и ее охране).
5. «Что растет в лесу?» (видовые названия растений).
6. «Красная книга – крик природы о помощи» (информация о международной и национальной Красной книге).
7. «Лужайка-поиграйка» (подвижные игры с экологическим содержанием).

**Игра-путешествие «в мир театра»**

1. «Театр уж полон, ложи блещут…» (о правилах этикета в театре).
2. «Знаменитые театры мира» (информация о ведущих театрах мира).
3. «Балет» (знания о балетах, их авторах, содержании, исполнителях).
4. «Оперетта» (знания о репертуаре театра оперетты, авторах оперетт, содержании, исполнителях).
5. «Драма» (знания о драматических театрах, их репертуаре, содержании пьес, исполнителях).
6. «Опера» (знания о репертуаре оперных театров, композиторах, содержании, исполнителях, истории создания опер).
7. «Театральный Краснодар» (история городских театров, их репертуар, исполнители).

**Игра-путешествие «в Страну этикета»**

1. «Здравствуйте» (о культуре приветствия).
2. «Приятного аппетита» (этикет за столом).
3. «У всех на виду» (этикет в общественных местах).
4. «Разрешите пригласить» (этикет на вечере, дискотеке).
5. «Давайте говорить друг другу комплименты» (культура общения, составление «словарика приятных слов»).
6. «Я к Вам пишу» (этикет письма).
7. «Алло? Алло?» (этикет разговора по телефону).
8. «Дарю тебе» (этикет выбора и преподнесения подарка).
9. «Гости в доме» (этикет приема гостей).

**Методика «Игры-соревнования».**

Цель: погрузить обучающихся в активное контролируемое общение, где они проявляют свою сущность и могут взаимодействовать с другими людьми.
Материалы: карточки различных видов дидактических игр или объектов показа (по краеведческой или другой тематике).

Ход работы: Учащиеся соревнуется, разделившись на команды.

Например, можно организовать игру «Олимпийские игры». Она очень интересная, веселая, познавательная, состоящая из различных игровых ситуаций. При этом сразу в ходе игры проявляются знания детей английского языка по спортивной тематике, по видам спорта, по наименованиям спортивного инвентаря и оборудования, терминам, применяемым в спорте. Так же можно провести игру-соревнование, разделившись на несколько групп, на знание основ художественной культуры России: «Синие цветы Гжели», «Золотая Хохлома», «Многообразие русской глиняной игрушки», «Знаменитые картины Третьяковки», «Серебряный век России в стихах», «Мусоргский и Чайковский в наших сердцах» и т. п.

**Методика «Игры-упражнения».**

Цель: создать условия для закрепления учебного материала.

Материалы: заранее составленные несложные кроссворды, ребусы, сканворды, викторины, которые можно охватить за 10-15 минут.

Ход работы: Предлагаем учащимся немного отдохнуть и поиграть в любую из этих игр. Подводим итоги, определяем победителя.

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

**Использованная литература:**

1. Альтшуллер Г.С. Найти идею. Введение в теорию решения изобретательских задач. Изд. 3-е, дополненное. — Петрозаводск: Скандинавия, 2003. — 240 с.
2. Безруких М.М., Сонькин В.А. Организация и оценка здоровьесберегающей деятельности образовательных учреждений. М., 2004
3. Бескоровайная Л.С. и др. Настольная книга учителя начальных классов. Ростов-на-Дону “Феникс”, 2002
4. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии в начальной школе. М. “Веко”, 2004
5. Анцибор М. М. Активные формы и методы обучения. Тула 2002. httl: // /…metod\_mozgovogo\_shturma.
6. Тамберг Ю. Г. Тренинг мозгового штурма. httl: // /brainstorming.html. Метод мозгового штурма
7. Павлова М. И. Игровые технологии в дополнительном образовании детей // Молодой ученый. — 2014. — №5. — С. 543-546. — URL https://moluch.ru/archive/64/10338/ (дата обращения: 15.11.2018).
8. Шевырёва М. И. Интерактивная технология «Мозговой штурм» в работе с детьми старшего дошкольного возраста // Вопросы дошкольной педагогики. — 2015. — №3. — С. 103-106.
9. [https://www.filialpskovgu.ru/attachments/article/55/MU\_Metodi\_interaktivnogo\_obucheniya.pdf Великие Луки 2015](https://www.filialpskovgu.ru/attachments/article/55/MU_Metodi_interaktivnogo_obucheniya.pdf%20%D0%92%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B8%D0%B5%20%D0%9B%D1%83%D0%BA%D0%B8%202015)
10. https://studfiles.net/preview/3217955/page:17/