**САНКТ – ПЕТЕРБУРГСКОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ СТАЦИОНАРНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СОЦИАЛЬНОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ «ПСИХОНЕВРОЛОГИЧЕСКИЙ ИНТЕРНАТ № 10»**

**имени В.Г. Горденчука**

**Сообщение с элементами мастер-класса**

**«Игры – тренинги на занятиях педагогов дополнительного образования»**

**Автор – составитель: Тувыкина М.С.**

**педагог - организатор**

**Санкт – Петербург**

**2018**

**Цель:** познакомить педагогов с играми – тренингами для дальнейшего использования их в образовательной деятельности.

**Задачи:**

- дать понятия «игра» и «тренинг»;

- раскрыть возможность использования на занятиях игры – тренинга.

**Ход мастер – класса:**

**1.Вводная часть.**

Игра заполняет огромный отрезок жизненного пути человека – от его младенческих лет до глубокой старости.

Можно ли считать, что игра – это только забава? Это один из тех сложнейших педагогических вопросов, от правильного решения которого зависит очень многое в процессе образования и воспитания.

Игра – понятие очень широкое. И в зависимости от того, какое ему придают значение, какие именно игры имеют в виду, определяется и должное отношение к игре.

Слово «игра» не является научным понятием в строгом смысле этого слова. Может быть именно потому, что целый ряд исследователей пытались найти нечто общее между самыми разнообразными и разнокачественными действиями, обозначенными словом «игра».

Вот несколько понятий, что такое игра.

Игра – свободная деятельность, которая осознается как не «взаправду» и вне повседневной жизни выполняемые задания, может целиком овладеть играющими, не преследует материального интереса, не ищет пользы и совершается внутри намеренно ограниченного пространства и времени упорядоченно по определенным правилам.

Игра — форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.

В игру не входят: работа (это всерьез, а игра понарошку), несвобода, беспорядок, обязательно, скучно.

Игра практически с древних времён выступает как форма [обучения](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5), как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. Исторически одной из целей игры являлась выработка необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей.

Одна и та же игра может выступать в нескольких функциях:

- обучающая функция – развитие общеучебных умений и навыков. Таких как память, внимание, развитие навыков владения родным языком;

- развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях;

- коммуникативная функция – объединение учащихся в коллектив и установление эмоциональных контактов;

- релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения;

- психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности;

- развивающая функция – гармоничное развитие личностных качеств;

- воспитательная функция – психотренинг и психокоррекция проявления личности в игровых моделях жизненных ситуаций.

Тренинг ([англ.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) *training* от *train* — *обучать, воспитывать*) — форма [активного обучения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5), направленная на развитие знаний, [умений](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5) и [навыков](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D0%B2%D1%8B%D0%BA) и социальных установок. Тренинг достаточно часто используется, если желаемый результат — это не только получение новой информации, но и применение полученных знаний на практике.

Надеюсь, что предложенные сегодня игры – тренинги помогут вам разнообразить и сделать более интересным процесс обучения и воспитания.

**2.Основная часть.**

«Снежный ком». (проигрываем на примере «Кулинарии»)

Ведущий называет общую тему и называет первое слово по заданной теме. Второй игрок называет слово ведущего и свое слово. Третий игрок называет слово ведущего, слово второго игрока и свое слово. И т.д. последний игрок должен назвать все сказанные слова и свое слово.

«Опорные сигналы». (рассказываю)

Приготовим бумагу и карандаш. Перед нами текст. Прочитаем его, стараясь как можно лучше понять. Теперь законспектируем текст: к конспектах не должно быть слов, только схематические рисунки.

«Мяч со словами». (проигрываем на примере «Швейной мастерской»)

Ведущий бросает мяч любому игроку и называет существительное. Игрок, поймавший мяч называет к существительному прилагательное, затем называет свое существительное и бросает следующему игроку. И т.д.

«Хор». (проигрываем)

Выбираем водящего и проводим его из комнаты. Теперь вспомним одну строчку из известного стихотворения. Каждому игроку даем слово. Можно приглашать ведущего. Игроки одновременно произносят каждый свое слово из стихотворения. Надо отгадать стихотворение.

«Перемены в кругу». (проигрываем)

Выбирают водящего, который выходит из комнаты. Ведущий делает у сидящих неподвижно перемены: большую – меняет кого-то местами, среднюю – кто-то снимает что-то из гардероба, мелкую – кто-то снимает что-то небольшое, например, кольцо. Водящий входит в комнату и должен найти все перемены.

«Просьба». (рассказываю)

Как много зависит от того, как попросить человека о каком-то одолжении, каким тоном, с каким настроением. Каждый по очереди выбирает партнера и просит у него что-то, необходимое для себя.

**3.Заключительная часть.**

Надеюсь, что игра – тренинг станет вашим помощником в образовательном процессе.