

Применение игрового метода обучения на занятиях в объединении «Туризм и спортивное ориентирование»

**Краевой банк
эффективного
педагогического
опыта**

**Хабаровск
2016**

Печатается по решению
педагогического совета
КГБОУ ДОД ХКЦРТДиЮ
№ 1 от 25. 03.2016 г.

Иванова Л.А. Применение игрового метода обучения на занятиях в объединении «Туризм и спортивное ориентирование». Эффективный педагогический опыт / Опыт работы обобщила и описала И.А. Рябых. – Хабаровск: КГБОУ ДОД ХКЦРТДиЮ, 2016. – 24 с.

Компьютерная верстка: В.А. Тирская

СОДЕРЖАНИЕ

1. Аннотация к опыту	2
2. Противоречия, выявленные педагогом в процессе педагогической деятельности	6
3. Научно-методическое обоснование	7
4. Сущность педагогического опыта, его ведущая идея	9
5. Описание сущности педагогического опыта	9
6. Результативность	18
7. Библиографический список	24
8. Приложение (запись на диске)	24
9. Презентация опыта (запись на диске)	24

1. Аннотация к опыту

Автор опыта – Иванова Людмила Алексеевна

Город Хабаровск, Хабаровского края.

Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования детей «Хабаровский краевой центр развития творчества детей и юношества» (центр туризма, краеведения и спорта)

Занимаемая должность: педагог дополнительного образования.

Стаж педагогической работы: 22 года, квалификационная категория – высшая.

Опыт обобщила и описала: Рябых Ирина Анатольевна, методист центра туризма, краеведения и спорта

Тема педагогического опыта: «Применение игрового метода обучения на занятиях в объединении «Туризм и спортивное ориентирование».

Цель педагогического опыта: активизация познавательной, двигательной, творческой активности учащихся на занятиях через применение игровых форм обучения, создающих устойчивый интерес и повышающих эффективность занятий.

Проблемы, решаемые данным педагогическим опытом:

- недостаточная двигательная активность учащихся;
- сниженная мотивация учащихся к занятиям;
- недостаточность использования потенциала игрового метода обучения при подготовке юных туристов-ориентировщиков;
- слабо развитые навыки коммуникации, коллективного сотрудничества;
- формирование устойчивого детского коллектива;
- недостаточное внимание педагога к самореализации ребенка в игре и его успешной социализации.

Идея и закономерности, лежащие в основе опыта:

Ведущая педагогическая идея опыта – применение игрового метода обучения на занятиях туризмом и спортивным ориентированием повысит эффективность занятий и устойчивую мотивацию учащихся к учению.

Диапазон использования опыта:

В опыте представлены:

- система классификации дидактических игр, игровых упражнений, заданий, учитывающая специфику учебного материала, возрастные особенности и интересы учащихся;
- практический материал для работы по развитию памяти, внимания, мышления;

- методический материал для педагогов;
- памятки для учащихся.

Адресная направленность: педагогический опыт может быть использован педагогами дополнительного образования, работающими по данному направлению деятельности, учителями физической культуры общеобразовательных школ, тренерами в секционной работе с учащимися.

Преимущество этого опыта заключается в том, что педагогу удастся осуществить переход от информационной модели обучения к деятельностной и личностно-ориентированной модели обучения, где процесс обучения строится так, чтобы знания стали фундаментом практической деятельности, то есть стали действенными в практическом аспекте.

Практический материал представляет собой прямое руководство к эффективному использованию в работе педагога дополнительного образования по развитию познавательной, двигательной, творческой активности учащихся, созданию положительной мотивации на занятиях по туризму и спортивному ориентированию.

Эффективность опыта состоит в повышении качества подготовленности детей и уровня их развития, что позволит им более уверенно ориентироваться в простейших закономерностях окружающей их действительности и активнее использовать знания, практический опыт в повседневной жизни.

Опираясь на результаты диагностики, материалы литературных источников и собственный педагогический опыт, автор сделал предположение, что образовательный процесс подготовки учащихся будет более интересным и эффективным, если разработать систему дидактических игр, органично связанную с материалом образовательной программы, включающую этапы подготовки учащихся в годичном цикле: подготовительный этап, базовый этап и этап спортивного совершенствования.

Все это в совокупности позволит повысить качество обучения учащихся, уровень их тренированности и дальнейший рост спортивного мастерства, положительно отразится на их отношении к занятиям.

Постановка цели и выдвинутая гипотеза определили конкретные **задачи:**

1. Теоретически обосновать структуру и содержание игрового метода обучения.
2. Разработать систему дидактических игр, органично связанную с программным материалом авторской дополнительной общеразвивающей программы «Туризм и спортивное ориентирование».
3. Применить на практике систему дидактических игр и проверить ее эффективность.

Актуальность и перспективность опыта

При однообразных методах работы на занятиях дети быстро утомляются, их внимание становится неустойчивым, и учащиеся перестают воспринимать материал. Поэтому игра является одним из эффективных приемов обучения.

Применение игрового метода обучения позволяет:

- разнообразить занятия в таком сложном виде деятельности, как туризм и спортивное ориентирование;
- поддерживать интерес к изучению учебного материала;
- повысить познавательную, двигательную, творческую активность учащихся;
- развивать самостоятельность, инициативу, находчивость, изобретательность;
- активизировать мышление, внимание;
- развивать коммуникативную сферу;
- влиять на эмоциональную сферу ребенка, что важно для гармоничного развития личности.

Актуальность представленных материалов определяется тем, что данный педагогический опыт:

- способствует решению образовательных задач, вытекающих из социального заказа детей и их родителей на получение дополнительных образовательных услуг;
- способствует развитию интересов личности каждого учащегося, выявлению творческого потенциала, способностей и наклонностей к данному виду деятельности с ориентацией на будущую профессию.

Перспективность педагогического опыта заключается в возможности творческого применения его в массовой практике. Данный опыт может послужить основой для дальнейшего поиска путей совершенствования занятий с применением игрового метода обучения.

Условия возникновения и становления опыта

Свою работу в должности педагога дополнительного образования Иванова Людмила Алексеевна начала с 1993 года. С начала педагогической деятельности педагог работает в помещении клуба «Авиатор», где руководит клубом спортивного туризма и ориентирования «Норд». Педагогом разработана и реализуется авторская дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Туризм и спортивное ориентирование», рассчитанная на учащихся 10–18 лет.

Образовательный процесс строится с учетом возрастных особенностей детей и подростков на принципах систематичности и последовательности, дифференцированного подхода. Игровой метод обучения как базовую образовательную технологию педагог применяет в своей деятельности с 2009 года.

На протяжении 6 лет педагог углубленно работает над проблемой компетентностно-ориентированного образования и использования игровых форм обучения детей по формированию познавательной, двигательной активности учащихся, улучшению физического развития и поддержания здоровья детей.

В своей педагогической деятельности педагог столкнулся с невысокой мотивацией детей к обучению, недостаточной двигательной активностью детей в процессе обучения, с проблемами в обеспечении психологического комфорта на занятиях. Для учащихся объединения «Туризм и спортивное ориентирование» было проведено тестирование по анкете «Определение уровня учебной мотивации учащихся в системе дополнительного образования». Данные тестирования показали: низкий уровень мотивации к занятиям – 2 чел. (20%), средний уровень – 5 чел (50%), хороший уровень – 2 чел. (20%), высокий уровень – 1 чел. (10%). Качественный показатель сформированности учебной мотивации составил 30%.

Возникли вопросы: как обеспечить высокую эмоциональность занятий, которая дала бы возможность учащимся проявить инициативу, самостоятельность, быстроту реакции, оперативное мышление, уверенность в себе? Как создать на занятиях атмосферу захватывающего действия, непринужденной игры, что послужило бы формированию у учащихся устойчивого интереса к занятиям? Учитывая потребности нынешнего времени, требующие от педагога знаний не только чему учить ребенка, но и как учить, чтобы обучение было развивающим, необходим постоянный поиск активных методов обучения и новых форм работы с детьми. Для того чтобы качественно подойти к разрешению данных вопросов, автором были изучены работы выдающихся педагогов: Л.С. Выготского, С.Л. Рубинштейна, Д.Б. Эльконина и др.

В связи с этим автора заинтересовала проблема применения игрового метода обучения при формировании и развитии познавательной, двигательной активности с целью изучения возможности актуального и эффективного использования системы специальных дидактических игр, направленных на повышение качества подготовки юных туристов-ориентировщиков.

Автором был переосмыслен программный материал, обновлено содержание практического материала, введены новые формы учебного занятия и воспитательной работы. А самое главное – содержание обучения наполнено интересным познавательным игровым материалом из различных областей знаний гуманитарной направленности с целью создания условий для развития у учащихся устойчивого интереса, привлечения их к занятиям, а соответственно, и повышения статуса дополнительного образования.

Новизна опыта

Новизна педагогического опыта заключается в:

- изменении подходов к организации учебно-воспитательного процесса: творческое взаимодействие педагога и учащихся, исходя из принципов сотрудничества и сотворчества с опорой на индивидуальные особенности учащихся;
- разработке системы дидактических игр на занятиях по туризму и спортивному ориентированию, позволяющей комплексно охватить все этапы подготовки юных туристов-ориентировщиков, максимально включить учащихся в активную творческую деятельность, активнее использовать знания, практический опыт в повседневной жизни.

2. Противоречия, выявленные педагогом в процессе педагогической деятельности

Сегодня сеть Интернет, современный книжный рынок переполнены популярной литературой по игровым технологиям, игровому методу обучения, что дает возможность потребителю ознакомиться с теоретическими аспектами этого метода, но не с практическим применением его на занятиях по туризму и спортивному ориентированию. В Интернете встречается упоминание по применению игрового метода обучения, но это лишь разработки отдельных занятий или тем. Система применения игрового метода обучения, дающая возможность педагогу комплексно применять его на занятиях по туризму и спортивному ориентированию, отсутствует.

Давно известно, что двигательная активность – залог здоровья. Малоподвижный образ жизни ведет к снижению работоспособности всего организма и особенно мозга: снижается внимание, ослабляется память, нарушается координация движений, увеличивается время мыслительных операций. Как тут не вспомнить высказывание Руссо: «Ходьба и движение способствуют игре мозга и работе мысли».

Таким образом, в процессе педагогической деятельности педагог решает следующие **противоречия**:

- между распространенным малоподвижным образом жизни учащихся и возросшими требованиями к укреплению и сохранению их здоровья;
- между потенциальными возможностями игрового метода обучения в развитии познавательного, творческого интереса учащихся и бессистемно складывающейся практикой его применения;
- между желанием ребенка достигнуть избранной цели и не всегда имеющейся возможностью его реализации, так как недостаточно сформированы физические навыки;
- между сниженным интересом к занятиям со стороны учащихся и образовательным процессом, организованным со стороны педагога.

Выявленные противоречия определяют актуальность опыта.

В связи с вышеуказанным можно констатировать наличие **проблем**:

- недостаточная двигательная активность учащихся;
- сниженная мотивация учащихся к занятиям;
- слабо развитые навыки коммуникации, коллективного сотрудничества;
- отсутствие устойчивого детского коллектива;
- недостаточное внимание педагога к самореализации ребенка в игре и его успешной социализации.

Проблемы определили тему педагогического опыта: «Применение игрового метода обучения на занятиях в объединении «Туризм и спортивное ориентирование».

3. Научно-методическое обоснование

Методологическую основу и теоретическую базу опыта составляют содержательные идеи русских педагогов-исследователей в области развития познавательных интересов у учащихся:

1. Личностно-ориентированное образование (работы Ю.К. Бабанского, В.В. Давыдова, Д.Б. Эльконина).
2. Идеи народной педагогики в связи с повышением познавательной активности у школьников (педагогическое наследие Л.Н. Толстого, К.Д. Ушинского).
3. Нравственно-дидактические новации В.А. Сухомлинского.

Автор убежден, что приемы развития познавательной активности лежат в основе игры.

Вопросы детской игры издавна интересуют многих ученых: педагогов, психологов, социологов, философов. Каждый исследователь имеет свой подход к игре.

В основу создания опыта легли идеи отечественных и зарубежных педагогов, психологов, философов, разрабатывающих теорию игры и имеющих свой подход к игре:

1. Игра как важный фактор формирования мировоззрения человека.

Ф. Шиллер, американский философ-прагматик, психолог и педагог, считал, что человек в игре и посредством игры творит себя и мир, в котором живет, что человеком можно стать, только играя.

2. Процесс познания будет более продуктивным, если в учебный труд включены игровые моменты. (К.Д. Ушинский).

«Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, что его окружает. Интереснее она для ребенка именно потому, что понятнее; а понятнее она ему потому, что отчасти есть его собственное создание. В игре дитя живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более как дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни; в игре же дитя, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими созданиями».

3. Детская игра имеет неповторимую специфику.

«Игра является и методом, и формой обучения, и средством всестороннего развития личности ребенка» (Л.С.Выготский).

4. Опора на игровую деятельность, игровые формы и приемы – это важный и наиболее адекватный путь включения детей в учебную работу.

«В школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношение к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и труде» (Л.С. Выготский).

5. Концептуальную основу игрового метода обучения составляет психологический механизм игровой деятельности, опирающийся на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

«Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок» (Л.С. Выготский).

6. Большое значение игре в жизни ребенка придавал А.С. Макаренко:

« У ребенка есть страсть к игре, и надо ее удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь – это игра».

7. Игра имеет большое значение для успешного физического воспитания детей.

В своих трудах известный врач и педагог Е.А. Аркин говорил о том, что не может быть здорового развития у ребенка без деятельной, интересной жизни.

4. Сущность педагогического опыта, его ведущая идея

Ведущая педагогическая идея опыта – применение игрового метода обучения на занятиях туризмом и спортивным ориентированием повысит эффективность занятий и устойчивую мотивацию учащихся к учению.

Этой идеей обусловлено:

- раскрытие потенциальных возможностей каждого учащегося;
- активизация познавательной, двигательной, творческой активности учащихся;
- совершенствование физических и волевых качеств учащихся, укрепление здоровья;
- эффективное усвоение содержания обучения;
- развитие сознательной мотивации к учению;
- создание устойчивого интереса к занятиям.

5. Описание сущности педагогического опыта

Вопросы формирования творческой, всесторонне развитой личности приобретают особую активность в связи с необходимостью воспитания человека деятельного, готового к переменам.

Важнейшей задачей, определяющей особую значимость физического воспитания как основы всестороннего развития, является формирование здорового, крепкого, закаленного, жизнерадостного, отзывчивого, инициативного ребенка, хорошо владеющего своими достижениями, любящего спорт и физические упражнения, способного к обучению и к последующей активной деятельности.

Увеличение темпа современной жизни ставит перед педагогом задачу использования активных форм для обучения и воспитания подрастающего поколения.

Методы обучения зачастую направлены на количество усваиваемого материала, а отнюдь не на его качество. Такой подход, естественно, не способствует успешному освоению программного материала и повышению уровня знаний. Материал, плохо усвоенный учащимися, не может являться надежной опорой для усвоения новых знаний.

Очень важно, отмечает педагог, выстроить педагогический процесс так, чтобы была затронута эмоциональная сфера личности ребенка. Психологами доказано, что знания, усвоенные без интереса, не окрашенные собственным положительным отношением, эмоциями, не становятся полезными. Пассивное восприятие и усвоение не могут быть опорой для прочных знаний.

Увеличение умственной, физической нагрузки на занятиях туризмом и спортивным ориентированием заставляет автора задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего занятия.

Решение этих задач – создание совокупности социально-педагогических условий, обеспечивающих целостный учебно-воспитательный процесс гармоничного физического и личностного развития ребенка. Наиболее ценным в этом процессе является игровой метод обучения – современный и признанный метод обучения и воспитания, обладающий образовательными, развивающими, воспитательными функциями, которые действуют в органическом единстве. Игровой метод обучения – не самоцель на занятиях, а средство обучения и воспитания. На игровой метод обучения нужно смотреть как на вид преобразующей творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной работы.

Основу игрового метода обучения составляет игра. Игра созвучна природе ребенка. Автор отмечает, что игра для ребенка – не просто интересное времяпрепровождение, но и способ моделирования внешнего, взрослого мира, взаимоотношений со сверстниками.

Игру как развивающую педагогическую технологию в педагогическом процессе педагог применяет и как педагогический метод, и как игровой прием. Игра как педагогический метод способствует стимулированию активности детей в различных видах деятельности и предполагает постановку цели, связанную с достижениями результатов. На своих занятиях педагог использует **игровой метод** в следующих случаях:

- в качестве самостоятельной технологии для освоения понятий, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более обширной технологии;
- как технологию воспитательного мероприятия.

Реализация **игровых приемов** происходит по следующим направлениям:

- педагогическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебно-воспитательная деятельность учащихся подчиняется правилам игры;

- учебный материал используется в качестве средства игры;
- в качестве мотивации вводится элемент соревнования, который переводит педагогическую задачу в игровую;
- успешное достижение педагогической цели связывается с игровым результатом.

Автор указывает на высокий эффект игрового метода при усвоении материала, поскольку достигается существенное приближение учебного материала к конкретной практической или профессиональной деятельности, значительно усиливаются мотивация и активность обучения.

Порождаемые игрой положительные эмоции позволяют ее участникам подвергнуть проверке в условиях максимального напряжения свои физические и психические возможности, и при этом учащиеся не чувствуют усталости даже при значительно повышенных объемах работы.

Автор отмечает, что игровые занятия способствуют постепенному переносу интереса и увлеченности с игровой на учебную деятельность. Важность таких занятий для развития личности ребенка в том, что они побуждают ребенка применить имеющиеся у него знания в практической деятельности, использовать известные ему способы и изобретать новые для решения нестандартных заданий, рассматривать заданные условия с нескольких точек зрения, выдвигать разные пути их решения, рассуждать теоретически и действовать практически.

Игровая мотивировка, считает автор, помогает поддерживать интерес учащихся на протяжении всего занятия, создает положительный эмоциональный настрой. В ходе этих занятий у учащихся возникает чувство удовлетворения и от совместной деятельности, и от правильного решения игровой ситуации.

Исходя из сказанного, педагог делает вывод, что проведение занятий в игровой форме, с использованием дидактических игр и занятий-развлечений помогает учащимся легче усваивать материал, закреплять полученные ранее знания и умения. Значение этих занятий состоит в том, что они выполняют различные функции: выявление, закрепление знаний и умений, способов действий.

Автор считает, что воспитательное влияние дидактической игры на занятиях значительно возрастает, если педагог отчетливо представляет себе ее цель, методические задачи и перед каждой игрой обязательно объясняет их своим учащимся.

Включение автором в занятия дидактических игр и игровых моментов позволяет сделать обучение интересным и занимательным, создает у учащихся рабочее настроение, способствует преодолению трудностей в усвоении и закреплении материала.

Автор утверждает, что дидактическая игра отличается от обыкновенной тем, что имеет цель и конечный результат, обязательна для всех учащихся. Ее правила, содержание, методика проведения разработаны так, что для некоторых учащихся, не испытывающих интерес к занятиям, дидактические игры могут послужить отправной точкой в возникновении этого интереса.

Игровой метод обучения связан с формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенной игры, игровой ситуации, в которой образовательные задачи включаются в ее содержание.

Игровой метод обучения имеет огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирование субъектной позиции ребенка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

По мнению автора, игры, игровые ситуации, игровые моменты активизируют деятельность учащихся, делают восприятие более активным, эмоциональным, творческим. Игровой метод обучения дает наибольший положительный эффект, особенно для учащихся с пониженным вниманием, слабой памятью, пониженным интересом к занятиям.

Какое же место должна занимать игра на занятиях? Важно одно: игра должна помогать достичь цели. Количество игр на занятиях должно быть разумным. Игры должны быть подобраны таким образом, чтобы была возможность регулировать параметры нагрузки по интенсивности и сложности. Это позволит предусмотреть появление усталости учащихся и не терять контроль дисциплины на занятии.

Разрабатывая содержание игровых занятий и применяя их в своей работе, автор не случайно использует дидактические игры, игровые ситуации в обучающем процессе. Каждое использование дидактической игры и игровой ситуации имеет свое место и время: определенный период изучения тех или иных тем, когда дети уже приобрели необходимые знания и овладели нужными способами деятельности и могут перенести их в нестандартные ситуации, использовать при решении свой практический опыт, знания, умения.

Педагог широко использует игровой метод обучения на разных этапах в структуре занятия (*Приложение 3*). Так, при объяснении нового материала, применяются дидактические игры с запрограммированными практическими действиями. На занятиях закрепления изученного материала используются игры на воспроизведение технико-тактических приемов, действий, вычислительных приемов. В дидактической игре педагог продумывает не только характер деятельности учащихся, но и организационную

структуру, характер управления игрой. В большинство игр автор вносит элементы соревнования, что также повышает активность учащихся в процессе обучения.

Но на любом этапе, считает автор, игра должна быть интересной, доступной, включающей разные виды деятельности учащихся.

Каждый игровой прием, применяемый педагогом на занятии, находится в тесной связи с наглядными пособиями, с темой занятия, с его задачами, а не носит исключительно развлекательный характер. Наглядность – это образное решение и оформление игры. Она помогает педагогу объяснить новый материал, закрепить его, создать на занятии определенное эмоциональное настроение.

Многие игры, игровые задания автор строит на материале различной трудности, что дает возможность осуществить индивидуальный и дифференцированный подход, обеспечивая участие в одной игре учащихся с разным уровнем знаний, умений и физической подготовки.

В конце каждого занятия вместе с учащимися автор подводит итоги, обращает внимание на дружную работу учащихся, что способствует формированию чувства коллективизма. Следовательно, включение в учебный процесс дидактических игр, ситуаций приводит к тому, что учащиеся, увлеченные игрой, незаметно для себя приобретают знания, умения и навыки по туризму и ориентированию.

Автор считает, что определение места дидактической игры в структуре занятия и сочетание элементов игры и учения во многом зависят от правильного понимания педагогом функций дидактической игры и их классификации. Так, автор коллективные игры разделяет по дидактическим задачам: игры обучающие, контролирующие, обобщающие.

В обучающей игре учащиеся приобретают знания, умения, навыки или вынуждены приобрести их в процессе подготовки к игре. В контролирующей игре дидактическая цель состоит в повторении, закреплении, проверке ранее полученных знаний. Для участия в ней каждому учащемуся нужна определенная тактика и техническая подготовка. Обобщающие игры требуют интеграции знаний. Они направлены на приобретение умений действовать в различных учебных ситуациях.

Педагог считает, что дидактические игры становятся эффективным средством активизации учебной деятельности учащихся при их систематическом использовании, этим обусловлена необходимость их накопления и создание системы классификации учебных игр, органично связанной с тематическими разделами дополнительной общеразвивающей программы.

Автором разработана система дидактических игр в учебном процессе подготовки учащихся в годичном цикле в рамках образовательной программы:

- на *подготовительном этапе* (1 год обучения) используются спортивные, подвижные игры и игровые упражнения на общефизическую подготовку, игры на спортивное ориентирование, туризм, краеведение для учащихся 4–5 классов;

- на *базовом этапе* (2, 3, 4 годы обучения) используются специальные игровые упражнения, направленные на повышение специальной физической подготовленности, совершенствование тактико-технических действий;

- на *этапе спортивного совершенствования* (5, 6 годы обучения) используются игры, направленные на совершенствование тактико-технических действий, совершенствование спортивного мастерства (*Приложения 1, 2*).

Сущность данной системы заключается в том, что на каждом занятии используются игры и игровые задания различной направленности. Подбор игр осуществлялся в зависимости от изучаемого раздела учебной программы, а также от конкретно поставленных задач перед учащимися на том или ином занятии.

Данная система позволяет поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего занятия (*Приложение 1, 2*).

Педагог широко использует на занятиях игры-соревнования. Существенной особенностью игры-соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают ведущее место в основных игровых действиях, а сотрудничество определяется конкретными обстоятельствами и задачами. Игра-соревнование позволяет педагогу в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы. В этом ее основная педагогическая ценность и преимущество перед другими видами дидактических игр.

При организации и проведении игр, игровых заданий, игр-соревнований педагог руководствуется следующими принципами:

- соответствие применяемых игровых форм и средств психофизическим особенностям учащихся;

- всеобщая доступность, в том числе и для детей, еще не приобщившихся к регулярным занятиям туризмом и спортивным ориентированием;

- зрелищность, эмоциональность игр и заданий;

- целостность и логическая последовательность игровых средств;
- комплексное воздействие на двигательную сферу и интеллект участников игр;
- ступенчатость и периодичность использования игр и игровых заданий;
- гласность, сравнимость результатов, определенность цели и задач, единство требований;
- высокая культура организации и проведения игр и заданий;
- взаимное уважение, доброжелательность учащихся, оздоровительная направленность.

Автором разработана и применяется технологическая схема игровой деятельности на занятиях, включающая в себя следующие этапы: этап подготовки, этап проведения, этап анализа и коррекции (*Приложение 4*)

Дидактические игры, предложенные автором:

- расширяют кругозор, познавательную, творческую активность учащихся;
- формируют у учащихся определенные умения и навыки, необходимые в практической деятельности;
- способствуют применению знаний, умений, навыков в практической деятельности;
- способствуют отличной технико-тактической подготовке, специальной физической, моральной и волевой подготовке учащихся;
- развивают внимание, память, мышление, умение сравнивать, сопоставлять;
- воспитывают самостоятельность, волю, коллективизм.

При подборе игр и их проведении автор учитывает соответствие игр:

- цели и задачам занятия;
- содержанию темы занятия;
- учебным возможностям учащихся: возрастным (физическим, психическим); уровню подготовленности (образованности, воспитанности, развития); особенностям коллектива учащихся;
- имеющимся условиям и отведенному времени для обучения;
- эмоциональному воздействию на учащихся;
- педагогической направленности игры (как средство начального обучения, совершенствования техник, физических качеств, развлечений и отдыха после монотонной работы и др.).

В соответствии с программой, игровая форма занятий создается автором при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Реализацию игровых приемов и ситуаций автор проводит по следующим основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средств;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактической задачи связано с игровым результатом.

Игровой метод в силу всех присущих ему особенностей используется автором в процессе спортивной тренировки не столько для начального обучения движениям или избирательного воздействия на отдельные способности, сколько для комплексного совершенствования двигательной деятельности в усложненных условиях.

Особое внимание автор уделяет подвижным играм в среднем звене, так как в этом возрасте закладываются основы игровой деятельности, направленные на совершенствование игровых умений и технико-тактических взаимодействий, необходимых при дальнейшем изучении и овладении спортивных игр. И, конечно, подвижные игры – это прекрасная база для развития двигательных способностей и умений.

Предложенная авторская система позволяет педагогу создать устойчивый интерес у учащихся к занятиям, добиться более высоких показателей в физическом развитии и подготовке учащихся, разнообразить занятия и сделать их более интересными, помогает оживить занятия, повысить уровень их тренированности, способствует дальнейшему росту спортивного мастерства, а самое главное, позволяет решить проблему двигательной активности учащихся.

Использование автором игрового метода обучения способствует использованию различных способов мотивации:

- *мотивы обучения* (учащиеся, совместно решая задачи, участвуют в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей);
- *моральные мотивы* (каждый может проявить себя, свои знания и умения, характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям);
- *познавательные мотив* (игра стимулирует учащихся к достижению цели, к победе и осознанию пути достижения цели).

Автором разработаны методические рекомендации для педагогов по применению игрового метода обучения на занятиях (*Приложение 5*).

Временные рамки работы над опытом

Опыт формировался в течение шести учебных лет (2009–2015 гг.) с момента проведения диагностики и получения результатов.

1. Подготовительный этап (2009–2010 гг.):

- анализ методической, психолого-педагогической литературы;
- подбор и содержание диагностического материала;
- разработка памяток, алгоритмов-заданий для учащихся;
- подбор и систематизация дидактических игр по разделам программы.

- проведение диагностики учащихся на определение уровня учебной мотивации, степени удовлетворенности учащихся в объединении;
- анализ проведенной диагностики учащихся.

2. Основной этап (2011–2013 гг.):

- составление перспективного плана-работы по использованию дидактических игр в учебно-воспитательном процессе;
- организация и проведение непосредственно образовательной деятельности в течение учебного года;
- организация индивидуальной работы в течение года;
- переосмысление программного материала;
- обновление содержания теоретического материала.

3. Заключительный этап (2014–2015 гг.):

- проведение итоговой диагностики по результатам внедрения эффективного педагогического опыта;
- подведение итогов и результатов работы;
- обобщение эффективного педагогического опыта по теме и анализ.

Эффективный педагогический опыт по теме «Применение игрового метода обучения на занятиях в объединении «Туризм и спортивное ориентирование» был представлен на:

- совместном заседании методических объединений педагогов по туризму и ориентированию Центра (2013 г.);
- краевом семинаре организаторов туристско-краеведческой деятельности (2013 г.);
- 12-ом Всероссийском конкурсе учебных и методических материалов в помощь организаторам туристско-краеведческой и экскурсионной работы с обучающимися в номинации «Методическое пособие» (2014 г.).

6. Результативность

Опыт использования игрового метода обучения в деятельности детского объединения «Туризм и спортивное ориентирование» на протяжении многих лет дает устойчивый положительный результат в обучении, развитии и воспитании детей, способствует формированию коммуникативных, социальных компетенций у учащихся.

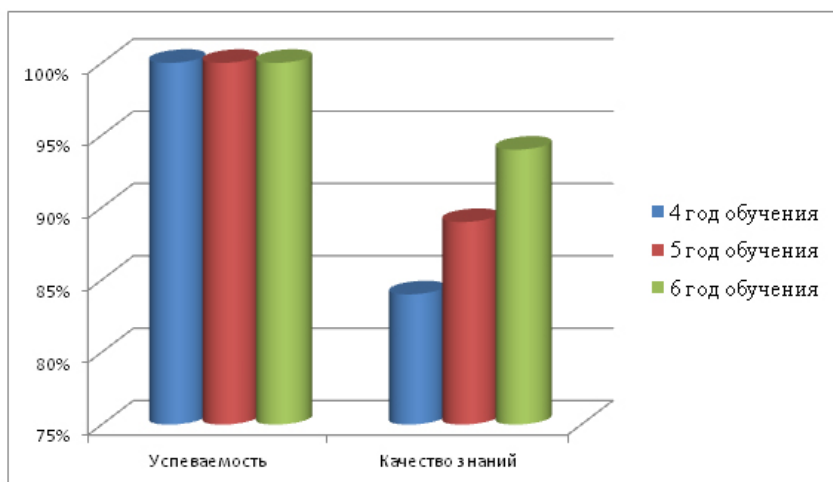
Таблица 1

Сводная таблица динамики результатов обучения и развития

№	Показатели	Год обучения		
		2012–2013 г. 4 год	2013–2014 г. 5 год	2014–2015 г. 6 год
11	Успеваемость	100%	100%	100%
22	Качество знаний	84%	89%	94%
33	Уровень развития	88%	94%	98%

Диаграмма 1

Успеваемость и качество знаний 1 группа (9–11 классы)



Данные диаграммы успеваемости и качества знаний учащихся по годам обучения показывают стойкую положительную динамику роста качества знаний в пределах группы по годам обучения и стабильную высокую успеваемость, что говорит о высокой мотивации и устойчивой заинтересованности у учащихся к занятиям.

Определение уровня личностного развития ребенка в процессе усвоения им дополнительной общеразвивающей программы отслеживался при помощи методики Н.В. Кленовой, Л.Н. Буйловой.

Высокий уровень – 90–100%

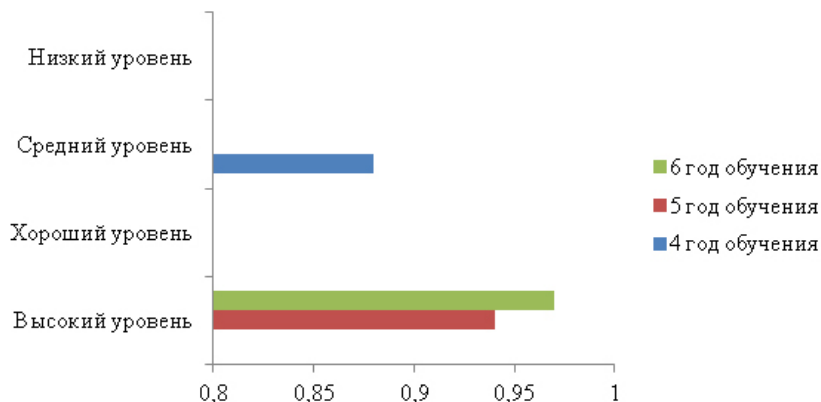
Хороший уровень – 78–89%

Средний уровень – 58–77%

Низкий уровень – менее 58%

Диаграмма 2

Уровень развития 1 группа (9–11 классы)



Анализ диаграммы показывает, что в группе видна положительная динамика роста уровня развития.

Для определения **сформированности уровня мотивации** к занятиям был проведен мониторинг по годам обучения. Учащимся была предложена анкета «Определение уровня учебной мотивации учащихся в системе дополнительного образования». Данная анкета ориентирована на

выявление потребности детей в дополнительных образовательных услугах, степени удовлетворенности обучением в объединении, уровня мотивации учащихся. В анкетировании принимали участие 10 человек. Результаты начальной диагностики: низкий уровень мотивации к занятиям – 2 чел (20%), средний уровень – 5 чел (50%), хороший уровень – 2 чел (20%), высокий уровень – 1 чел (10%). Качественный показатель сформированности учебной мотивации составил 30%. Итоговая диагностика завершающего года освоения курса дополнительной общеразвивающей программы показала следующие результаты: отсутствие низкого и среднего уровней мотивации, хороший уровень мотивации составил 20%, значительно вырос высокий уровень мотивации и составил 80%. Качественный показатель составил 100%.

Диаграмма 3



Данные показатели позволяют сделать следующий вывод: использование игрового метода обучения на занятиях делает их интересными, более продуктивными. Следовательно, повысить мотивацию учащихся к занятиям, высокую степень удовлетворенности в объединении, а соответственно, устойчивый интерес и потребность детей в дополнительных образовательных услугах.

Таблица 2

Спортивные достижения учащихся по годам обучения

Учебный год	I разряд	II разряд	III разряд	КМС
2012–2013 уч.г.	4	2	15	-
2013–2014 уч.г.	2	7	6	4
2014–2015 уч.г.	15	6	7	4

Посещая занятия объединения «Туризм и спортивное ориентирование» и получая определенный багаж знаний, умений, навыков, учащиеся становятся социально активными, что выражается в приобретении коммуникативности, участии учащихся в различных мероприятиях всероссийского, краевого, городского и районного уровней. Учащиеся объединения ежегодно показывают высокие результаты.

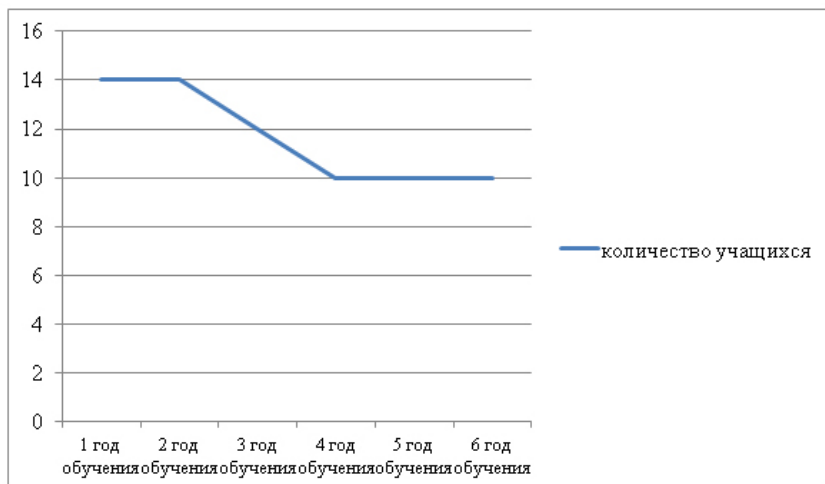
Таблица 3

Участие учащихся в спортивных мероприятиях

Года	Количество мероприятий	Количество участвующих	I разряд	II разряд	III разряд
2012–2013 уч.г.	13	58	20	8	13
2013–2014 уч.г.	18	63	23	16	8
2014–2015 уч.г.	23	77	33	24	14

Года	Всероссийский уровень			Краевой уровень			Городской уровень		
Разряды	I	II	III	I	II	III	I	II	III
2012–2013 уч.г.	2	1	1	7	6	10	11	1	2
2013–2014 уч.г.	3	1	1	8	10	5	12	15	2
2014–2015 уч.г.	5	2	2	13	15	10	15	7	2

**Сохранность контингента учащихся
в течение 6-ти лет обучения по ДООП**



Сохранность контингента отслеживалась в течение срока реализации программы. Полученная диаграмма показывает сохранность контингента, возрастающий интерес к занятиям как следствие успешной реализации программы и применения игрового метода обучения на занятиях.

Доступность опыта

Эффективный педагогический опыт доступен для рассмотрения и внедрения в практику работы педагогов дополнительного образования, учителей общеобразовательных школ.

Игровая деятельность интересна и учащимся на начальной, средней, старшей ступенях обучения, так как предложенный материал содержит занимательность, делает процесс познания доступным и увлекательным.

Вывод:

1. Широкое внедрение игрового метода обучения в учебный процесс позволяет объединить в единое целое обучение, развитие и воспитание учащихся.

2. В представлении опыта обосновывается целесообразность использования игрового метода обучения как активного метода обучения, предоставляющего каждому учащемуся возможность включения в разнообразные виды деятельности с учетом их индивидуальных склонностей и способностей.

3. Созданная авторская система применения игрового метода обучения на занятиях спортивным туризмом и ориентированием учитывает образовательные, развивающие, воспитательные возможности дидактических игр, их продуктивность, что создает устойчивый интерес и потребность учащихся в занятиях.

4. Организация различных игр по туризму и ориентированию способствует превращению учебной работы по обучению учащихся в интересное и разнообразное занятие.

5. Игровой метод обучения помогает закрепить и углубить изученный материал на занятиях, контролировать полученные знания, умения и навыки, развить физические качества у учащихся.

6. Игровой метод обучения, предложенный автором, обеспечивает высокую эмоциональность занятий, дает возможность учащимся проявить инициативу, самостоятельность, ловкость, уверенность в себе, что важно для развития личности.

7. Материал, предложенный в опыте, содержит занимательность, делает процесс познания доступным и увлекательным для учащихся, усвоение знаний становится качественным и прочным.

8. Реализация данного опыта позволяет не только удовлетворить сформированную потребность детей в движении, но и создать условия для мотивации, развития личности ребенка, обеспечить его эмоциональное благополучие, создать условия для самореализации, самоутверждения, что несомненно важно для развития личности.

Используя данный опыт, можно добиться следующих результатов:

- способствовать развитию творческого потенциала, мыслительной и познавательной активности учащихся;
- сформировать положительное отношение, устойчивый интерес и потребность учащихся в занятиях;
- способствовать формированию у учащихся коммуникативных, социальных компетенций, желания активного участия в спортивных мероприятиях всероссийского, краевого, городского, районного уровней.

Библиографический список

1. Активные формы обучения. С-Пб.: Изд-во РГПУ им. А Герцена 1991.
2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой М.: Просвещение, 1987.
3. Эндель ИЗОП Игровой метод при обучении ориентированию на местности. Учебное пособие. Таллин, 1975.
4. Водолажский Г.Г., Державец М.А. Игровые и соревновательные приемы проведения общеразвивающих упражнений Ставрополь, 1968.
5. Бриль М.С. В процессе проведения подвижных игр. Физкультура в школе, 1991.
6. Геллер Е.М. Игра и ее роль в физическом совершенствовании человека Мтинск, 1990.
7. Ляпина Г.А. Игра как средство активизации учебно-воспитательного процесса Алма-Ата.: Мектеп, 1978.

**Применение игрового метода обучения
на занятиях в объединении
«Туризм и спортивное ориентирование»
Краевой банк эффективного педагогического опыта**

Краевое государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования детей
«Хабаровский краевой центр развития творчества детей и юношества»

680000, г. Хабаровск, ул. Комсомольская, 87
тел. / факс: (4212) 30-57-13
e-mail: yung_khb@mail.ru
<http://www.kcdod.khb.ru>

Подписано в печать: 29.03.2016
Тираж: 10 экз.

Материалы сборника размещены на сайте КГБОУ ДОД ХКЦРТДиЮ