**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**« САНАТОРНАЯ ШКОЛА – ИНТЕРНАТ ИМЕНИ ГЕНЕРАЛ – МАЙ**ОРА

МИХАИЛА САНДРОВИЧА БАРОЕВА»

**ДОКЛАД ВОСПИТАТЕЛЯ**

**Самаевой Ажелы Шамиловны**

 **Использование игровых технологий в воспитательном процессе**

**Основной целью использования игровых технологий в моей работе является**

раскрытие личностных способностей детей через актуализацию познавательного опыта в процессе игровой деятельности.

Труд воспитателя в интернате – это бесконечный поиск, это бесконечный шелест книжных страниц и поиск интересной информации в интернете и т.д. Для меня - воспитателя средней группы интерната актуальными остаются вопросы: что нужно сделать, чтобы воспитанники как можно больше знали и полюбили изучаемые предметы в школе-интернате? - Как правильно активизировать познавательную деятельность воспитанников при проведении самоподготовки, мероприятий? - Как помочь воспитаннику учиться с интересом? Проявление интереса к участию проводимым мероприятиям, КВД, КТД можно добиться путём применения новых, современных, или как их сейчас называют, инновационных технологий в воспитании детей в группах школы-интерната. На своих мероприятиях, КТД(коллективно творческие дела), КВД я успешно применяю игру (игровую технологию). Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы воспитания ; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достигать поставленной цели и задачи конкретного занятия,

**(**повышает интерес воспитанников к проводимым мероприятиям, стимулирует рост познавательной активности, что позволяет им получать и усваивать большее количество информации, способствует приобретению навыков принятия естественных решений в разнообразных ситуациях, формирует опыт нравственного выбора. Игра улучшает отношения между её участниками и воспитателями, так как игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяют раскрыть и тем и другим свои личностные качества; лучшие стороны своего характера; она повышает самооценку участников игры, так как у них появляется возможность от слов перейти к конкретному делу и проверить свои способности. Игра изменяет отношение её участников к окружающей действительности, снимает страх перед неизвестностью.

Игра представляет собой «цепочку» проблемных ситуаций познавательного, практического характера. Коммуникативного характера, она является психологическим эквивалентом творческой деятельности, а, следовательно, формирует индивидуальный опыт такой деятельности. Существенно также и то, что **(6слайд)**игра является средством развития умений и навыков коллективной мыслительной деятельности (умений продуктивно сотрудничать, аргументировать и отстаивать свою точку зрения и опровергать другие и т. д.). Одновременно с этим она способствует развитию функций самоорганизации и самоуправления снимает напряжённость, позволяет проверить себя в различных ситуациях.

**Ролевые игры**

Структура ролевой игры только намечается и остаётся открытой до завершения работы. Участники принимают на себя определённые роли, обусловленные характером и описанием проекта. Это могут быть литературные персонажи или выдуманные герои. Игроки могут достаточно свободно импровизировать в рамках правил и выбранных персонажей, определяя направление и исход игры. По сути, сам процесс игры представляет собой моделирование группой обучающихся той или иной ситуации, реальной или вымышленной, имеющей место в историческом прошлом, настоящем или будущем. Для организации и проведения ролевых игр различных видов могут быть привлечены родители, представители различных профессий, социальных групп, общественных организаций и другие значимые взрослые.

**Организационно – деятельностные игры**.

Комплекс организационно-деятельностных игр обеспечивает последовательность переходов от стандартной ситуации к нестандартной, постепенное изменение личностной позиции. Его реализация создаёт предметную основу для овладения целостной деятельностью в условиях проектирования среды. Таким образом, организационно - деятельностные игры могут выступать интегрирующим звеном процесса воспитания и социализации, помогающим воспитанникам практически использовать знания и умения из различных дисциплин на основе их личностного самоопределения. При организации и проведении организационно - деятельностных игр предполагает соблюдение следующих **основных требований**.

1. **Целенаправленности:** организационно - деятельностные игры являются средством воспитания и социализации и поэтому должны служить чётко принятой цели.

2. **Деятельности:** любое действие, процесс и результат в игре подвергаются осмыслению с точки зрения ценности деятельности, что позволяет моделировать её и вырабатывать личностную концепцию развития на перспективу.

3. **Целостности:** организационно-педагогические игры проектируются как целостная система педагогической деятельности и позволяют интегрировать в единое целое различные компоненты профессиональной подготовки, теоретическое и практическое обучение, психолого-педагогическую и специальную подготовку.

4. **Самодеятельности, самоорганизации и саморазвития:** действия в организационно – деятельностных играх должно быть произведено участниками, прежде всего по отношению к самому себе – это пересмотр своей личной позиции, отказ от стереотипов, постановка целей, определение способов и средств деятельности, достижение результатов и рефлексия.

5. **Персонализации:** игра закрепляет за каждым участником личную ответственность и авторство в любом высказывании, выступлении, действии.

Организационно – деятельностные игры предполагают **решения следующих задач**:

1. Формирование направленности личности и формирование компетенции.

2. Формирование стратегических умений (способности ориентироваться в системе деятельности, определять место и цели собственной деятельности в целом и её основных этапов в соответствии с общими целями обучения и воспитания).

3. Развитие способностей к самоопределению и рефлексии.

4. Интеграция имеющихся разносторонних знаний участников и обучение способам их применения в практической деятельности.

**(9слайд)**

**Личностно - ориентированная коллективная творческая деятельность.**

КВД выполняют две основные задачи: развивают отношения в коллективе, создают условия для развития каждого. По видам деятельности КВД классифицируется как общественно-политические, трудовые, познавательные, художественные, спортивные и др.

Этапы КВД:

1. Предварительная работа воспитателей – определение воспитательных задач, наметка исходных направляющих действий, стартовая беседа с детьми.

2. Коллективное планирование – главная роль принадлежит воспитанникам.

3. Проведение КВД – участие воспитанников в мероприятии

4. Подведение итогов –обсуждение, анализ, «плюсы» и «минусы».

5. Стадия ближайшего последствия КВД – практическое использование накопленного опыта в дальнейшей работе.

КВД предполагает: постановка при общении с детьми целей деятельности; поручения группового и индивидуального характера; акцент на добровольность участия мероприятии; сочетание групповых и индивидуальных конкурсов; анализ КВД.

Потребность в игре занимает значительное место и желание играть у воспитанников необходимо использовать и направлять в целях решения определенных образовательных задач. Игра будет являться средством воспитания, если она будет включаться в целостный педагогический процесс. Вначале воспитанников интересует только сама форма игры, а затем уже и тот материал, без которого нельзя участвовать в игре. Руководя игрой, организуя жизнь детей в игре, воспитатель воздействует на все стороны развития личности ребенка: на чувства, на сознание, на волю и на поведение в целом.

В конце своего выступления хочу добавить.

Применение игровых технологий позволяет вовлекать в работу всех детей. Даже слабые, стеснительные, неразговорчивые раскрывают свои способности, становятся раскрепощенными, открытыми и доверчивыми. Ребенок учится высказывать, оспаривать свое мнение, сотрудничать, анализировать свою деятельность и своих товарищей. Таким образом, игровые технологии позволяют преподать материал в доступной, интересной, яркой и образной форме, способствуют лучшему усвоению знаний, вызывают интерес к познанию, формируют познавательные компетенции воспитанников. Игра позволяет сделать мероприятие интересным, качественным, реализует интеллектуальный и творческий потенциал воспитанника.

Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего в игре.