

Использование игровых технологий в работе социального педагога Князевой Ирины Сергеевны МКОУ «СОШ № 5 г. Алзамай»

Игровая технология реализуется в тренинговых и внеурочных занятиях через игру, оказывая коррекционное воздействие и выполняя диагностическую, коммуникативную, социальную и психотерапевтическую функцию. При применении игровой технологии учащиеся учатся общаться, моделируя ситуации из реальной жизни, которые учащиеся проигрывают и приобретают необходимые навыки. Так как характерная особенность игры ее двуплановость, играющий выполняет реальную деятельность, осуществление которой требует действий, связанных с решением конкретных, часто нестандартных задач. Поэтому двуплановость игры обуславливает её развивающий эффект.

В своей работе для сплочения коллектива я использую игры:

Название игры	Суть игры	Игра учит
«Ровный строй»	<i>Играющие:</i> все присутствующие. <i>Суть игры:</i> Игроки выстраиваются в шеренгу нога к ноге. Задача игроков состоит в том, чтобы пройти определённый участок игрового поля любым способом, но, не разъединив ноги. Как только кто-нибудь разъединяет ноги, вся шеренга начинает движение сначала.	выполнять задания коллективно, сплочённо, дружно и слаженно
«Картошка»	<i>Играющие:</i> все присутствующие. <i>Суть игры:</i> Выбирается один «фермер», а все остальные участники – «картофелины». Вся «картошка» собирается в кучу, крепко держась друг за друга. Задача «фермера» - «выкопать» (выдернуть) весь «урожай», а «картофелинам» нужно не отдавать собратьев в руки «фермера». Как только кого-нибудь из «картофелин» выдёргивают, он тоже становится «фермером» и помогает первому «фермеру». Игра заканчивается, как только «выкапывается» весь «урожай».	правилам взаимоотношений человека с коллективом, замечать эмоциональное состояние других людей и в соответствии с ним строить общение, контролировать свои эмоции, чувства и проступки.
«Змейка»	<i>Играющие:</i> все присутствующие. <i>Суть игры:</i> Играющие выстраиваются в колонну, каждый держится за пояс впереди стоящего. Последний человек в команде – «хвост», а первый – «голова». Задача «головой» – поймать «хвост», а «хвоста» – убежать от «головой». При этом «тело» не должно распадаться. Когда «голова» поймаёт	действовать единой командой, уметь прислушиваться к мнению других, уметь прийти на помощь в нужный момент

	«хвост», последний игрок становится «головой», а предпоследний становится «хвостом», либо выбирают новую «голову» и «хвост».	
--	--	--

Полученные результаты при использовании игровых технологий: повысился уровень познавательной мотивации, уровень сплочённости коллектива и формирование ответственности за результат коллективной деятельности; повысился уровень самооценки и снизился уровень тревожности у учащихся. Применение данной технологии позволило создать социально безопасную среду в образовательной организации.

Отзыв о системе работы социального педагога

Ирина Сергеевна в своей практике в работе социального педагога использует различные технологии сотрудничества с детьми и родителями. Социальная успешность участников образовательного процесса во многом зависит от взаимодействия, положительного настроя, интереса и доверия.

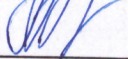
В это ей помогает игровые технологии. Несколько лет социальный педагог успешно осваивает новые игровые технологии в воспитании, для достижения поднятия мотивации, взаимоотношений в классе и родителей.

Для повышения мотивации в классе Ирина Сергеевна использует такие игры как: «Змейка», «Картошка» и «Ровный строй».

В системе ежегодно педагогом проводятся квест-игры в 7-8 классах по профилактике правонарушений, ЗОЖ, суицид и т.д.

На классных часах также используются игровые технологии с целью заинтересовать детей по определенной теме.

Февраль 2024г

Зам. Директора УВР _____  Тебенькова О.В.