

**Игра как средство достижения образовательной цели
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы технической направленности
«Начальное техническое моделирование “Фантазеры”»**

*Колесова Галина Васильевна,
Колесова Мария Олеговна,
методисты, педагоги дополнительного образования
МБУ ДО «ЦВО “Творчество”» г. о. Самара*

Модульная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Начальное техническое моделирование “Фантазеры”», реализуемая в структурном подразделении МБУ ДО «ЦВО “Творчество”» г. о. Самара «Технический отдел», направлена на популяризацию научно-технического творчества, мотивацию детей к интеллектуальному развитию, формированию у них конструкторского инженерного мышления. Все это способствует достижению национальных целей развития Российской Федерации на период до 2024 года, отображенных в Указе Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 года № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года».

Программа охватывает самые разнообразные формы и виды моделирования – от плоскостных аппликаций из геометрических фигур и движущихся плоских игрушек-дергунчиков до полуобъемных макетов из геометрических тел; от пластилинографии и сюжетных полуобъемных композиций из ткани, картона до объемных игрушек, макетов; от простого оригами до технического моделирования упрощенных и усложненных моделей техники.

Программа вводит учащихся в проектную деятельность, позволяет сформировать у них способности, направленные на их личностное, социальное, познавательное и коммуникативное развитие. Практические занятия проводятся с использованием различных наглядных средств обучения.

Программа предполагает использование конвергентного подхода, заключающегося в интеграции технических и гуманитарных знаний. Содержательная составляющая программы демонстрирует взаимопроникновение разных предметных областей (математика, черчение, физика, изобразительное искусство, литература, технология, дизайн).

Большое количество работ технического творчества выполняется детьми с использованием натуральных и природных материалов. Природные материалы обладают мощными стимулирующими и активизирующими свойствами. Сочетание разных стимулов (зрительных и тактильных ощущений), подкрепленное активным (вербальным или невербальным) взаимодействием с педагогом, активизирует познавательные психические процессы ребенка, регулирует его эмоционально-волевую сферу. Кроме того, тактильный контакт с природными материалами восстанавливает нарушенную связь городского ребенка с природой.

Игра – это ведущий вид деятельности младшего школьника. Поэтому основными формами и методами обучения по программе являются игровые, которые совсем не вытесняют традиционные, а рационально их дополняют, позволяя более эффективно достичь поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса по программе в целом.

Игровая деятельность, организованная педагогом в рамках занятия, заметно улучшает отношения между ее участниками, так как игровое взаимодействие предусматривает неформальное общение и позволяет раскрыть личностные качества, лучшие стороны характера; повышает самооценку участников игры, т. к. у них появляется возможность от слов перейти к делу, проверить свои способности.

С помощью игры хорошо снимается психологическое утомление; ее можно использовать для развития у ребят организаторских способностей, навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях. Также игра способствует созданию у учеников эмоцио-

нального настроения, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность.

В процессе игры устанавливается непринужденная обстановка, которую педагог использует в воспитательных целях, решая ту или иную педагогическую задачу.

Включаясь в игру, младшие школьники:

- выполняют различные социальные роли;
- выражают разные гражданские позиции;
- устанавливают коммуникативные связи,
- разрешают возникшие по ходу игры конфликтные ситуации.

Педагогами, разработавшими и реализующими программу, были выработаны определенные принципы проведения игрового занятия:

- игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий;
- при выборе правил игры учитываются особенности детей;
- игра не должна выпасть из общих целей занятия, а наоборот, содействовать их реализации;
- обязательное подведение итогов игровой деятельности.

В процессе обучения дети изготавливают объемные модели-макеты: «улица», «гараж», «водонапорная башня», «дом», «фургон мороженщика», «автофургон», «пароход» – для сюжетно-ролевых игр, в ходе которых берут на себя те или иные функции в специально создаваемых педагогам игровых условиях.

Новинкой для программ технической направленности является использование на занятиях игр на развитие логики, например логической аппликации: «Подумай и наклей», «Геометрические фигуры», «Цифровой кубик».

Педагогами разработаны игры, способствующие развитию технического конструкторского мышления: «Бюро находок», «Дом вверх дном», «Сделай сам», «Кручу, верчу, построить хочу», «Инженериум», «А ну-ка, построй-ка» (матрица).

Кроме того, ребята сами конструируют познавательные технические игры (лото, викторины, домино) «Что за инструмент?», «Из какого материала сделано?», «Инструменты-родственники», «Кто работает этими инструментами?», а затем играют в них в процессе коллективной деятельности.

Также в ходе игр обучающиеся не только знакомятся с профессиями, но и могут «примерить на себя» ту или иную: архитектора, повара, швеи, вязальщицы, конструктора, выполняя сначала коллективный творческий проект, а в дальнейшем – самостоятельный («Макет города», «Кондитерская», «Конструкторское бюро» и др.).

Игровая деятельность не только способствует успешному освоению программного материала, но и мотивирует детей к интеллектуальному развитию, личностному росту и самореализации через активное участие в социально значимых мероприятиях и конкурсах технического творчества различного уровня – от учрежденческого до всероссийского, в которых занимают призовые места.

Мировые технические достижения все чаще проникают в различные сферы деятельности человека. И, как следствие, вызывают неподдельный интерес у подрастающего поколения. Технические объекты осязаемо близко предстают перед ребенком повсюду в виде десятков окружающих его вещей и предметов: бытовых приборов и аппаратов, игрушек, транспортных и строительных машин, технических игр. Дети познают и принимают мир таким, каким его видят, пытаются его осмыслить, осознать, а потом и объяснить.

Занятия начальным техническим моделированием через создание многочисленных моделей средствами игровой деятельности развивают технические способности учащихся, формируют пытливость ума и способствуют формированию творческой личности. А это одна из важных задач современной педагогической практики.