**Тема опыта: «Развитие творческих способностей учащихся через игровую деятельность на основе учебного материала дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Семейный альбом»**

Автор опыта: Токарев Геннадий Николаевич, педагог дополнительного образования муниципального учреждения дополнительного образования

«Станция юных техников Белгородского района Белгородской области»

**1. Информация об опыте**

**1.1. Условия возникновения**

Главными условиями возникновения опыта являются: реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Семейный альбом» технической направленности в муниципальном учреждении дополнительного образования «Станция юных техников Белгородского района Белгородской области», использование форм и методов игровой деятельности на учебных занятиях и внеурочной деятельности. Программа реализуется в одноименном детском творческом объединении с учащимися младшего и среднего школьного возраста.

Программные материалы (материалы программы, дидактический, раздаточный, диагностический материалы) успешно прошли апробацию в МУ ДО СЮТ и школах Белгородского района. Программе присвоен статус «авторская».

Пример организации данного подхода - реализация программы, главным компонентом, которой является игра.

При первичном анализе творческих способностей, изъявивших желание обучаться по дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе «Семейный альбом» были выявлены следующие проблемы:

- мотивированность учащихся к выполнению творческих заданий, но отсутствие знаний, умений и навыков для их качественного и результативного выполнения.

Важным показателем формирования творческих способностей учащихся является результативное участие в творческих конкурсах различных уровней. Так как уровень выполнения творческих заданий, предусмотренныхдополнительнойобщеобразовательной (общеразвивающей) программой «Семейный альбом», не высок, то и результативность участия в творческих конкурсах различных уровней по состоянию на 1 сентября 2015-2016 учебного года была низкой.

*По состоянию на 1 сентября 2015-2016 учебного года*

|  |  |
| --- | --- |
| Количество учащихся | Победители и призеры конкурсов различных уровней |
| Районный уровень | Областной уровень | Всероссийский уровень |
| 15 | 1 | 0 | 1 |

Таким образом, была сформирована проблема, над которой предстояло начать работу: повышение творческого потенциала личности учащихся средствами дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Семейный альбом» технической направленности.

**1.2. Актуальность опыта**

Современный мир с его стремительно развивающимися технологиями, информационное пространство (Интернет, СМИ, телевидение, радио) пронизаны огромным количеством коммуникативных связей, среди которых игровая сфера прочно занимает одно из ведущих мест. На протяжении всей жизни человека игра является его неизменным и желанным спутником, помощником, способом времяпрепровождения, общения, развития духовных, творческих, интеллектуальных, физических способностей, инициативы, средством общения и даже способом обогащения.

Актуальность данного опыта заключается в активном творческом внедрении игровых технологий в образовательный процесс при реализации дополнительной авторской общеобразовательной общеразвивающей программы «Семейный альбом», что делает обучение фотоделу более доступным, разнообразным, интересным и творческим.

Центральной фигурой образовательного процессаявляется личность учащегося как активного субъекта учебной деятельности и взаимодействий с другими участниками учебного процесса, разностороннее, свободное и творческое развитие которых является одной из целей реализации программы. Именно в игре проявляются лучшие, лидерские и коллективные качества её участников, командный дух, умение преодолевать преграды, проблемы и находить решения в игровых ситуациях, что, в конечном счёте, направлено на реализацию поставленных обучающих и воспитательных задач.

Сфера дополнительного образования немыслима без применения на занятиях игровых технологий, вне зависимости от направленности творческого объединения. Игра всегда актуальна для детей, а потому использование игровых технологий педагогом актуально по определению.

**1.3. Ведущая педагогическая идея**

Ведущая педагогическая идея опыта заключается в активном творческом применении игровых технологий, содействующих более качественному освоению образовательной программы, развитию творческих способностей и формированию ключевых компетентностей учащихся в области фотодела. Коротко её можно выразить так: «Учись, играя – играй, учась».

**1.4. Длительность работы над опытом**

Формированию знаний, умений и навыков в области изучения фотодела с активным применением игровых технологийв образовательно – воспитательном процессе уделялось большое внимание в период работы над опытом, который составляет 3 года и охватывает период с 2015 года по 2018 год.

В работе над опытом выделяются 3 этапа:

I этап- 2015-2016гг. Диагностирование, обнаружение противоречий, определение целей, постановка задач, изучение теоретических основ данного вопроса, работы педагогов – практиков по теме, выбор методов и средств их решения.

II этап – 2016– 2017 гг. Корректировка и отработка приёмов и методов достижения целей.

III этап – 2017-2018гг. Обобщение опыта, выявление результативности. Работа по данной проблеме продолжается и по настоящее время.

**1.5. Диапазон опыта**

Учебные занятия – носят в большинстве своем традиционный характер, изменения коснулись системы организации учебной деятельности, подхода к личности учащегося.

Внеурочные формы – это подготовка и проведение игровых программ по фотоискусству.

Диапазон опыта достаточно широк. Использование в основе организации деятельности приемов и методов игровой деятельностиприменимо как в учебной, так и во внеурочной деятельности.

Дидактический и раздаточный материал может использоваться педагогами других предметных областей и учителями, ведущими внеурочную деятельность в общеобразовательных школах.

Игровые формы проведения занятий, использование приёмов игры при изучении какого-либо материала, повторения, закрепления полученных знаний, заполнения физкульт-минуток на занятиях, организации интересного досуга учащихся всегда актуально, востребовано в образовательном процессе и несёт в себе как образовательные, так и воспитательные функции.

**1.6. Теоретическая база опыта**

Игра, как объект изучения, всегда привлекала к себе внимание ученых. Большой вклад в теорию игры внесли Е.А.Покровский, П.В.Иванова, В.Ф.Кудрявцева, В.Н.Харузина, А.Н.Соболева, О.И.Капица, Г.С.Виноградова. Все эти исследования относятся к ХIХ - первой трети ХХ вв., ценны, прежде всего, первозданностью своих материалов, извлеченных из самих глубин народной жизни, включали в себя описания только тех игр, которые попали в поле зрения наблюдателей.

В отечественной педагогике и психологии теорию игры разрабатывали Е. А. Аркин, П. П. Блонский, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, С. Л. Рубинштейн, К. Д. Ушинский, Д. Б. Эльконин; проблему обучения детей с помощью игры исследовали Д. Н. Кавтарадзе, Л. Н. Матросова, П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров и др.[1].

Через творчество и игрушки ребенок может успешно освоить многие элементы и виды человеческой деятельности. Ребенок, мало играющий, теряет в своем развитии, так как в игре «ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше своего обычного повседневного поведения; он в игре как бы на голову выше самого себя».

О творческом характере детской игры говорят многие деятели искусства. К.С.Станиславский советовал актерам учиться у детей, игру которых отличает «вера и правда». Известный кинорежиссер Г.Л.Рошаль писал: «Всякая детская игра - это всегда мир иллюзий. В этом мире иллюзий ребенок, однако, никогда не теряет своего реального “я”. Скача на лошади - стуле, ребенок не думает, что стул под ним - это действительно конь, или стол, на который он карабкается как на гору, - гора. В своей игре он похож на актера (недаром искусство актера называют игрой)… Итак, детская игра может быть названа игрой театральной, а иллюзия детской игры - театральной иллюзией».

«Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью»[1. стр.206-207].

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной и творческой деятельности. «В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна» [1].

Возникновению игрового интереса, как отмечает Ю. В. Геронимус [1], способствую многие факторы. Приведем некоторые из них: «удовольствие от контактов с партнерами по игре», «удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока», «необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях», «если игра ролевая, то удовольствие от процесса перевоплощения в роль» и т. п.

Еще К. Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд детей для того, чтобы процесс познания был более продуктивным. «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» [1].

Таким образом, учебная и творческая деятельность в образовательном процессе направлена на «приобщение школьников к социальным, культурным, историческим ценностям и традициям, развитие самостоятельности, творческих и умственных способностей, умение учиться» [2, с. 110]. Использование игр на учебных занятиях в системе дополнительногообразования помогает активизировать деятельность творческую учащихся, развивает познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому материалу, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, так как игра делает процесс обучения для них занимательным. Игровая ситуация создает возможность ребенку осознать себя личностью, стимулирует самоутверждение, самореализацию.

**1.7. Новизна опыта**

Новизна опыта заключается в активном использовании игровых технологий, направленных на развитие творческих способностей у учащихся при реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей «Семейный альбом». Многие игры – авторские.

**1.8. Характеристика условий**

Опыт формировался в условиях сотрудничества системы дополнительного образования и общеобразовательных учреждений.

К. Д. Ушинский писал: «Главная задача педагога – не просто излагать материал, а пробудить способности детей, привлечь их активное внимание».

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы  «Семейный альбом» является примером активного использования в образовательном процессе игровых образовательных технологий.

Принципы данного подхода будут полезны при проведении учебных занятий, во внеурочной работе, в организации конкурсно-игровых программ в учреждениях образования. Для успешного применения опыта необходимо:

1. Социально-психологическая компетенция, связанная с готовностью к решению профессиональных задач.
2. Социальная активность и креативность, готовность к проведению экскурсий, фотосессий, выставок, встреч с интересными людьми.
3. Чувство профессионального долга и личная ответственность.
4. Занятия по самообразованию и самовоспитанию.
5. Наличие учебно-методической базы (методической и справочной литературы, дидактического, раздаточного материала).
6. Предметная компетенция в работе с различными видами цифровой фототехники и мультимедийного оборудования, предусмотренными программой.
7. Профессиональная самореализация.
8. Работа с родителями.
9. Сотрудничество с учреждениями культуры, библиотеками, педагогами, образовательными учреждениями.
10. Наличие фото, аудио и видеоматериалов, необходимых для проведения занятий по определённым темам.

**2. Технология опыта**

**2.1. Цель**

*Цель опыта*: развитие творческих способностей и ключевых компетенций посредствомактивногоприменения игровых технологий при реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Семейный альбом».

**2.2.Задачи**

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

* обновление, совершенствование программно-методического содержания обучения, его форм, методов, технологий;
* пополнение фонда игротеки, адаптация игр к образовательной программе;
* совершенствование условий для учебно-познавательной деятельности, направленной на максимальное развитие творческих способностей учащихся;
* обеспечение развития творческих способностей каждого учащегося до возможного максимума посредством использования игровых технологий;
* обеспечение условий для личностного творческого и эстетического развития, профессионального самоопределения, формирования общей культуры;
* выявление и поддержка особенных детей;
* расширение зоны сотрудничества в области обучения и творческого развития личности учащегося;
* совершенствование системы мониторинга образовательных достижений, позволяющие оценить роль применения игровых технологий в развитии творческих способностей иформировании ключевых компетенций учащихся.

**2.3. Изменения, внесенные в образовательный процесс**

Развитие творческих способностей, формированиеключевых компетенций в области фотодела учащегося зависит от способов организации учебного процесса, познавательной, творческой и коммуникативной деятельности. Активное использование игровых технологий на занятиях объединения «Семейный альбом» несёт в себе все перечисленные функции. В зависимости от подбора определённых игр и игровых ситуаций, учащиеся познают новое в области фотодела, смежных видах искусства, технике и окружающем мире. Большая часть игровых моментов носит творческий характер, где нужно проявить воображение, фантазию, нестандартно, творчески подойти к решению той или иной игровой (образовательной) задачи. В процессе игр учащиеся раскрепощаются, учатся развивать лидерские и командные качества, приобретают коммуникативные навыки. Игровые технологии вносят в образовательный процесс элемент соревновательности и формируют ситуацию успеха. Победа в игре практически всегда равна качественному освоению или закреплению изучаемой темы. Образовательный процесс построен таким образом, что проблема мотивации учебной деятельности решается путем реализации модели **«учиться играючи – играть, учась»**. Если ребёнку предложить позаниматься или поиграть, то он выберет «поиграть». Отталкиваясь от этого естественного желания детей, данный педагогический опыт имеет свою актуальность, новизну, но он требует особой организации системы занятий. Каждое занятие нужно тщательно продумывать и не следовать ошибочному принципу «игра ради игры». Иными словами, игры должны быть учебными, развивающими, воспитывающими и помогающими решать конкретные учебные задачи. Опыт показывает, что отход от общепринятых норм проведения учебных занятий в сторону активного применения игровых технологий только обогащает учебный процесс и делает его более интересным, разнообразным и результативным.

**2.4. Содержание обучения**

При реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Семейный альбом» через активное использование в обучении игровых технологий необходимо ознакомиться с рядом понятий, принципов, приёмов, форм и методов игры как таковой, иметь представление об истории возникновения игры и научиться владеть искусством её проведения. Творческий педагог должен также уметь составить, организовать и провести игровую программу, которую можно сделать тематической и посвятить какой-то одной теме, одному событию, явлению и т.д. Немаловажным фактором удачной игровой программы должно стать использование принципов театрализации.

Издревле **игра** являлась неотъемлемой частью человеческого досуга. Игры возникли в первобытно-общинном строе для воспитания детей и юношества, а так же других членов общества, как тренировка для трудовой деятельности (метание копья, стрельба из лука, выслеживание дичи).В процессе исторического и культурного развития игра приобрела различные формы. В педагогической, клубной работе игра заняла одно из главенствующих мест, особенно с развитием радио, телевидения, СМИ, новых информационных технологий, коммуникационных возможностей Интернета.

В игре всегда ставится цель, для достижения которой надо преодолеть некие преграды. Естественно, что преграды в игре не должны быть непреодолимыми, иначе она уже не будет игрой, а приблизится к реальности. В игре условия и правила едины для всех участников игры, они задаются изначально и с ними изначально соглашаются все. Если нарушение правил в жизни (например, нарушение закона) может остаться незамеченным, то в игре недопустимо нарушение правил.

Игры бывают: подвижные, малоподвижные, литературные, игры-аттракционы, настенные игры-плакаты, игры с эстрады, головоломки, музыкальные, настольные, компьютерные (виртуальные).

В любой игре обязательно присутствуют *ведущий, судья, участник.* Иногда в одном человеке сочетаются ведущий и судья, либо ведущий и участник. Нельзя объединять в одном человеке участника и судью, чтобы соблюсти чистоту игры. На занятиях объединения «Семейный альбом» педагог, как правило, объединяет в себе роли ведущего и судьи, хотя судейство порой доверяется учащимся.

Комплекс игр либо игровая программа по определённой теме на занятиях более востребована. С помощью одной игры практически невозможно отработать, закрепить, отследить результат освоения какой-либо компетенции или творческой способности.Это возможно только в процессе регулярного, комплексного, системного использования игровых технологий. При этом важно уметь правильно подбирать игры, чередовать их, корректировать по мере необходимости, а также анализировать их результаты.

При выборе игр на занятиях объединения «Семейный альбом» учитывается: изучаемая тема образовательной программы, возраст учащихся, количество игроков, место проведения, размеры площадки, своевременность, актуальность, использование местного материала, технические и иные возможности, а также желание учащихся.

Игра или игровая программа будет более интересна, если она театрализована. ***Театрализация*** – это метод организация материала по законам драматургии, по законам театра. Этот метод изменяет природу формы, создаёт форму нового качества. Но это не просто внесение в игру или мероприятие элементов художественности – кинофрагментов, песен, сцен из спектаклей, танцев и не только художественная обработка жизненного материала, но и особая организация действий людей. Художественная организация в отрыве от организации деятельности людей – это простое иллюстрирование.

*Принципы театрализации:*

1. Принцип соответствия выразительных средств идейному содержанию. Именно тема и идея являются главным критерием выбора выразительных средств, определяющих характер театрализованного действия, его тон и атмосферу. Средства эмоционального воздействия призваны художественно акцентировать его идею.
2. Принцип сочетания информационно-логической и эмоционально-образной линии в организации театрализованного действия. Трудно представить какую-либо форму массовой работы, не несущую человеку новой информации или построенную без учёта его стремления переключиться, отдохнуть, получить эмоциональный заряд.
3. Принцип максимального расширения комплекса художественных средств театрализации. Театрализованные формы – это синтез документального и художественного материала.

*Театрализация игры:*

Образное решение

Целенаправленность действий

Проведение по законам драматургии (наличие темы, идеи, конфликта, композиции)

Оформление игры (костюмы, реквизит, музыка, свет, текст и пр.)

Какие же методические наставления для проведения игры можно дать?

* + 1. Обязательное определение цели игры.
		2. Соответствие игры силам и способностям участников.
		3. Обеспечение позитивного эмоционального влияния.
		4. Систематичность и последовательность проведения игры.
		5. Провоцирование участников к проявлению активности, самостоятельности, заинтересованности.

Методика проведения игры:

* + - 1. Приветствие.
			2. Набор участников (викторина, конкурс, отбор по признакам и т.п.)
			3. Объяснение местонахождения участников.
			4. Объяснение правил игры.
			5. Проведение игры.
			6. Подведение итогов игры, сюрприз или призирование.

Важнейшее место в проведении игры занимает импровизация. Но импровизация должна быть хорошо продумана и подготовлена. Должны быть учтены все обстоятельства, непредвиденные моменты в игре, заготовлены шутки, поговорки. Ведущий должен чутко реагировать на всё происходящее, держать бразды правления игрой в своих руках. Он должен держать темпо-ритм игры, поддерживать её атмосферу. При всей импровизации проведения игры, она должна быть тщательно продумана, спланирована, определена во времени, адаптирована для её участников и изучаемой темы образовательной программы. Ведущий игры должен знать и уметь сам делать всё, что он предлагает делать участникам игры.

Функции игры: воспитательная, познавательная, физиологическая.

## Способы проведения игры:

1. Один на один.
2. Один или несколько играют, остальные – зрители.
3. Играют две команды, остальные учащиеся – болельщики.
4. Болельщики делятся на несколько играющих команд.
5. Один – против всех, все – против одного.

С самых ранних лет ребёнок сталкивается с игрой. Любой педагог тоже не обходит игру в своей педагогической практике. Всем понятно, что доносить теоретический материал в игровой форме гораздо выгоднее во всех отношениях. Материал, полученный ребёнком в процессе игры, запоминается лучше, а связанные с игрой эмоции только усиливают эффект запоминаемости. Следует понять, что нет такого упражнения, которое нельзя бы было представить игрой или включить в него хотя бы игровые элементы. Всё зависит от фантазии и желания педагога. Использование игры в процессе обучения – это тот весёлый, интересный, волнующий «золотой ключик», с помощью которого открываются детские сердца.

***Конкурсно-игровая программа* –** это театрализованное представление, основой которого являются игры, конкурсы, забавы, розыгрыши. Сценарий конкурсно-игровой программы включает в себя описание игр и конкурсов и правил их проведения в изложении ведущего (педагога) и несёт не только развлекательную, но главным образом, образовательную функцию.

Существует два закона проведения игр, которые нельзя нарушать.

*Первый:*игра перестанет быть игрой, если не соблюдать её условия. Выполнять условия каждой конкретной игры нужно обязательно, иначе игра разрушится, умрёт.

*Второй:*игра перестанет быть игрой, если не будет доставлять удовольствие, если она принесёт боль, разочарование, негативные переживания.

Работа над конкурсно-игровой программой делится на две части:

- придумывание различных конкурсов и заданий командам или игрокам;

- написание текста всей программы.

Первая часть требует от организаторов мобилизации всей своей фантазии, остроумия и творческого подхода к проблеме придумывания заданий. Конкурсы должны быть продуманы во всех подробностях и деталях, с учётом всех возможных факторов и обстоятельств.

Для детской аудитории конкурсы должны быть соответствующими возрасту детей, несложными, доступными для понимания и выполнения. Текст пояснения должен быть чётким, простым и ясным. Условия заданий конкурсов лучше «разжевать», объяснить простыми словами. Вопросы не должны быть слишком сложными, но и не слишком простыми – и в том, и в другом случае игра перестанет быть интересной и для участников, и для зрителей. Организаторы на предварительном этапе должны сами попробовать выполнить придуманные ими задания. Задания должны быть образными, требующими нестандартных решений.

Возможны два вида сценариев таких программ.

Первый вид – это когда конкурсы не связаны общим ходом, общим сюжетом. Такая программа превращается в цепь конкурсов, не зависящих друг от друга. Такой вид сценариев напоминает «мозаику».

Другой вид сценариев предполагает любую единую форму, объединяющую конкурсные задания и их выполнение в одну линию, одну логику. Такой вид сценария имеет либо сквозной сюжет, либо единый драматургический ход как сквозной приём, которому подчиняется всё в программе. Здесь уместны и декорации, и театрализация, и костюмы, и особый реквизит, и иные доступные выразительные средства.

Конкурсные задания могут быть индивидуальные, парные, групповые. Формы выполнения конкурсных заданий: словесный ответ, творческое
выступление команд или их представителей, воспроизведение каких-либо бытовых или производственных процессов и т.п.

Виды заданий:

1. Задания, требующие тех или иных знаний;
2. Задания, требующие находчивости, фантазии, юмора, воображения, импровизационных качеств;
3. Задания, требующие каких-либо компетенций, навыков, или имитации таковых.

Особенно важно закладывать в сценарий приёмы активизации аудитории: конкурсы болельщиков, задания для зрителей, ведь зритель тоже хочет поучаствовать в игре, на время стать игроком своей команды, или выиграть приз, или просто выплеснуть свою энергию, быть замеченным.

Любой сценарий подчинён законам композиции. Её законы распространяются практически на все виды искусства и её жанры.

Композиция – это последовательность и соразмерность частей произведения, объединённых в единое эстетическое целое.

В театре композиция – это логика доказательств, заложенной в представлении идеи. О композиции много говорил Аристотель. Он требовал, чтобы в драме были начало, середина и конец. Сегодня же композиционное построение спектакля или представления включает в себя следующие элементы: пролог, экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, спад действия, развязка, финал, эпилог.

*Пролог –*  предисловие к изображаемому событию, экспозиция идеи. Что было до этого.

*Экспозиция –* это ввод в действие, показ и характеристика действующих лиц и самого действия, показ места действия, времени действия. Ввод в жанр, в его атмосферу.

*Завязка –* здесь происходит нарушение действия, оно начинает наполняться конфликтами, борьбой, нарастают эмоции, определяется конкретный предмет борьбы.

*Развитие действия –* длительная часть; борьба идёт полным ходом. Подробно излагается материал сюжета, темы; определены положительные и отрицательные силы, близится разрешение их борьбы.

*Кульминация –* это наивысшая точка в развитии действия, знаменующая коренной перелом в ходе действия в пользу одной из противоборствующих сторон. Как правило, здесь происходит главное событие, но не всегда. Аристотель говорил: «После кульминации действие идёт от несчастья к счастью или наоборот». В кульминации концентрируется идея, здесь она наиболее «обнажена».

*Развязка –* это эмоционально-смысловой итог представления. Развязка подчёркивает истинную ценность идей, заложенных в сценарии. Это осмысление происшедшей борьбы, взгляд на эту борьбу со стороны, оценка борьбы.

*Финал –* углубляет, усиливает, уточняет впечатление, вынесенное из развязки. Финал бывает действенный и бездейственный. Действенный – продолжает развязку и показывает дальнейшее действие. Бездейственный – это апофеоз, обрядовое действие (например, свадебное торжество или общая финальная песня).

*Эпилог –* это последствия к событиям, если это кого-то интересует. Это последняя капля эмоций, взгляд в будущее, за черту сценария. Иногда, это где-то даже пожелания автора героям или показ их дальнейшей судьбы.

Без композиции действие приобрело бы хаотичный, бессмысленный характер, лишённое целесообразности и логики, а конфликт бы не нашёл своего разрешения. Эмоциональная, чувственная сторона представления без композиции потеряла бы всякую ценность как художественную, так и эстетическую. Это было бы уже не искусство.

Как становится понятно из вышесказанного, композиция спектакля имеет отличия от композиции конкурсно-игровой программы. Но эти отличия не так уж существенны. Давайте вложим в композиционные составные несколько другую трактовку.

Итак, *пролог.* Что будем считать предисловием к мероприятию? Очень просто: до мероприятия мы готовим команды, объясняем им правила игры; выпускаем красочное объявление о предстоящей программе; делаем анонс мероприятия, его рекламу на школьном радио, в школьной газете; педагоги доносят учащимся идею мероприятия, его важность и необходимость; готовим пригласительные билеты для гостей и т.д.

*Экспозиция –* это в конкурсно-игровой программе представление участников, команд, ведущих; знакомство с правилами, условиями игры; знакомство с членами жюри; распределение участников по игровым местам; объявление названий команд, их капитанов и т.п.

*Завязку и развитие действия –* объединяем. Именно в этой части композиции происходит собственно борьба, проводятся конкурсы, игры, жюри подводит предварительные результаты конкурсов, зритель «болеет», со зрителями проводятся игры, между блоками программы выступают артисты, приглашённые гости и т.п. Это самая основная и длительная часть мероприятия.

*Кульминация* в нашем случае – это финальный конкурс, когда решается исход всей игры. Во многих случаях, это эстафета, в которой участвуют все члены команд, а за победу в ней присуждается больше очков, чем за победу в других конкурсах.

*Развязка –* это подведение окончательных итогов игры, определение победителей и проигравших. Здесь может выступить председатель жюри.

*Финал* в нашем случае – это награждение победителей. Здесь может быть общая песня, финальный массовый концертный номер. Могут быть использованы средства украшения: воздушные шары, мыльные пузыри, серпантин и т.п. Здесь происходит как бы единение всех участников, команд и зрителей.

*Эпилогом* может служить обсуждение мероприятия в группах, в классах. Это может быть выпуск газеты или плаката по итогам игры. Общее чаепитие – это тоже хороший эпилог к прошедшему мероприятию.

Как мы видим, поменялись некоторые аспекты, трактовки композиции, но суть осталась прежней.

**3. Результативность опыта.**

**3.1. Диагностические данные**

Методы и приемы контроля применяются различные это и тесты, анкеты, участие в творческих конкурсах, реализация проектов и т.д. При этом, проводится диагностика в начале учебного года, которая является отправной точкой для оценивания начального уровня творческих способностей, умений и навыков[3].

С целью проверки усвоения терминов, понятий и в качестве психологической разгрузки проводятся игры, предлагаются специально составленные кроссворды, используются словесные игры и малые жанры устного народного творчества. В конце каждого занятия фиксируется внимание детей на достигнутом результате. Уровень приобретенных знаний, умений и навыков учащихся выявляется путем анализа и самоанализа работ на выставках, открытых занятиях, массовых праздничных мероприятиях, творческих конкурсах различного уровня[3].

Критериями успешности является результативность участия в массовых мероприятиях.

Уровень сформированности творческих способностей.

*По состоянию на 30 мая 2018 г.*

|  |  |
| --- | --- |
| Всего учащихся | Победители и призеры конкурсов различных уровней |
| Районный уровень | Областной уровень | Всероссийский уровень |
| 15 | 2 | 3 | 5 |

**3.2. Результативность**

Одним из показателей успешности данного опыта является результативность участия учащихся творческого объединения «Семейный альбом» в конкурсах различных уровней.

*Результаты участия (кол-во призовых мест)*

 *в конкурсах различных уровней за три года*

Таким образом, активное применение игровых технологий в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Семейный альбом» способствует у учащихся развитию творческих способностей.

**Литература**

1. Павлова М. И. Игровые технологии в дополнительном образовании детей // Молодой ученый. — 2014. — №5. — С. 543-546.

2. Данчук И. И. Актуальность современного дополнительного образования в развитии творчества детей / И. И. Данчук // Актуальные проблемы гуманитарных т естественных наук. — 2014. — № 01 (60). — Ч. II.

3. Выгодский Л.С. Психология развития личности.: Изд-во Смысл; Изд-во Эксмо, 2005.

4. Ветлугина Н.А. Художественное творчество и ребенок. Монография. — М.: Педагогика, 1972.

5. Выгодский Л.С. Психология развития личности.: Изд-во Смысл; Изд-во Эксмо, 2005.