

Здравствуйте, мы представляем конструктор воспитательных игр-наполков «Игромастер» как инструмент для решения таких приоритетных задач развития дополнительного образования как:

- Обновление содержания, технологий и форматов дополнительного образования
- Укрепление потенциала дополнительного образования в решении задач воспитания и взросления

Наполка - это настольная игра, действие которой перенесено на пол, а содержание определяется педагогической задачей.

Наполки, сохраняя правила и узнаваемый алгоритм настольных игр, позволяют укрупнить игру, сделать ее более зрелищной (благодаря дополнительному реквизиту), а самих участников более активными игроками, делая их не просто членами, но героями игры, поскольку игроки сами могут выполнять роль фигур или фишек.

В течение двух лет команда Дворца «На Ленской» придумывала, организовывала и проводила воспитательные игры-наполки по различной тематике. В результате этой деятельности был создан конструктор воспитательных игр-наполков, который содержит:

- Сборник сценариев воспитательных игр-наполков
- Комплект карточек с игровыми заданиями
- Реквизит для проведения игр

В сборнике сценариев приведен алгоритм работы с конструктором. Предложены 12 сценариев игр-наполков по одному игровому полю. Представлены примеры других вариантов игровых полей и сценариев к ним. Даны методические рекомендации по проведению игр.

Сценарии составлены по четырем тематическим блокам:

- Язык и культура речи
- Патриотизм
- Культура поведения
- Экология

Каждый блок поднимает определенную проблему и актуализирует пути ее решения. При этом содержание игровых заданий и игровая легенда, конечно, различаются для детей разных возрастов. Мы выделили *начальную, среднюю и старшую школы*.

Игры-наполки востребованы не только педагогами ДДЮТ «На Ленской», но и других учреждений дополнительного образования, общеобразовательных школ, используются в программах работы детских оздоровительных лагерей.

Нам кажется, что инновационный характер нашей практики заключается в:

- Яркой, эмоционально привлекательной форме игры
- Наличии воспитательного потенциала
- Возможности для педагога собрать «свою» игру
- Широком спектре игровых решений
- Универсальности: единый механизм игр для разных возрастов участников

В нашу команду входят:

1. Методист и руководитель, обеспечивая грамотное оформление и продвижение продукта
2. Руководитель инновационной деятельности, предлагая свежие идеи для организации игр
3. Педагог-практик, учет потребностей педагогов и детей