**Игровые технологии в учебно- воспитательном процессе**

Игровая технология характеризуется тем, что средства, активизирующие деятельность учащихся, составляют главную её идею и основу эффективности результатов. По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. В любой игре заложены одновременно огромные воспитательные и образовательные возможности. Она развивает детскую наблюдательность и способность различать отдельные свойства предметов, выявлять их существенные признаки. Таким образом, игры оказывают большое влияние на умственное развитие детей, совершенствуя их мышление, внимание, творческие способности.

В каждом классе вместе обучаются способные, сильные ученики и слабые, а также дети с задержкой психического развития, поэтому, используя только традиционную организацию учебных занятий, нельзя добиться стопроцентной заинтересованности детей своим предметом, поддержать устойчивое желание каждого ученика заниматься физикой. Применение игровой технологии на уроках позволяет решить вышеперечисленные проблемы. Это не только возможность заинтересовать учащихся содержанием предмета, но и способствовать их социальной адаптации, освоению детьми новых социальных ролей. Я убедилась, что на таких уроках ученики работают более активно. Особенно радует, что те ученики, которые учатся неохотно, на таких уроках работают с большим увлечением. Если же урок построен в форме соревнования, то, естественно, у каждого учащегося возникает желание победить, а для этого они должны иметь хорошие знания . Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека. Игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество. Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях: - в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета; - как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии; - в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); - как технологии внеклассной работы. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Педагогические игры имеют следующую классификацию:

-по виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические;

- по характеру педагогического процесса: обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие; - познавательные, воспитательные, развивающие; - репродуктивные, продуктивные, творческие; - коммуникативные, диагностические, профориентационные

-по характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.;

- по игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и др. Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результаты игры. Игровой замысел заключается в названии игры. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить на уроке, и придаёт игре познавательный характер, предъявляет к её участникам определённые требования в отношении знаний. Правилами определяется порядок действий и поведение учащихся в процессе игр. Они разрабатываются с учётом цели урока и возможностей учащихся. Правилами создаются условия для формирования умений учащихся управлять своим поведением. Регламентированные правилами игры действия способствуют познавательной активности учащихся. Основой дидактической игры является инновационное содержание. Оно заключатся в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы. Оборудование игры включает в себя оборудование урока: наглядность, ТСО, дидактический раздаточный материал и др. Дидактическая игра имеет определённый результат, который выступает в форме решения поставленного задания и оценивания действий учащихся. Все структурные элементы дидактической игры взаимосвязаны и взаимообусловлены. Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при проверке результатов обучения, выработке навыков иумений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры. Характерной особенностью урока с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов урока. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения. Выделяют следующие виды дидактических игр: игры-упражнения (они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.); игры-путешествия ( способствуют осмыслению и закреплению учебного материала).

Урок – **деловая игра**. Деловые игры делятся на производственные, организационно- деятельностные, проблемные, учебные и комплексные. Отличие учебных деловых игр заключается в следующем:

- моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;

- поэтапное развитие игры, в результате чаще выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;

- наличие конфликтных ситуаций;

- обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;

- использование описания объекта игрового имитационного моделирования;

- контроль игрового времени;

- элементы состязательности;

- правила, системы оценок хода и результатов игры.

**Урок – ролевая игра**. В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов. Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы: имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия; ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации; условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.

Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции, уроки – суды и т.д. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, нарушать регламент и этику поведения..

В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку. Помимо всего вышеперечисленного игры на уроке можно применять с целью преодоления познавательного эгоцентризма и расширения познавательных и коммуникативных способностей учащихся. В этом случае игры должны быть групповыми.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдении следующих условий:

- соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

- доступность для учащихся данного возраста;

- умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

- ролевые игры на уроке;

- игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН);

- игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;

- использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

- различные виды внеклассной работы по физике (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели. Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций: правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки; игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.