**Игровые технологии**

***Цели, задачи и теоретико-методологические основы игровой технологии. Сущность игровой технологии, ее компоненты. Организация игровых технологий***

*Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.*

***В.А. Сухомлинский***

Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес у детей? На помощь учителю приходит замечательное средство – игра.

**Сущность игровой технологии**

«Учебная (дидактическая) игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков. Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности».

В настоящее время в игровой технологии выделяются следующие компоненты:

• мотивационный;

• ориентационно-целевой;

• содержательно-операционный;

• ценностно-волевой;

• оценочный.

***Мотивационный компонент*** связан с отношением ученика к содержанию и процессу деятельности, включает его мотивы, интересы и потребности в игре. Мотивация, которая обеспечивает активность в игре и связь с другими видами деятельности, закладывается в процесс игры.

***Ориентационно-целевой компонент***связан с тем, что ученик воспринимает цели учебно-познавательной деятельности, нравственные установки, ценности, которые, став лично значимыми, становятся регуляторами игрового поведения учащихся.

***Содержательно-операционный компонент*** предполагает, что ученики владеют учебным материалом и способностью опираться на имеющиеся знания и способы деятельности.

При выполнении любого умственного действия человек опирается на определенную систему ориентиров (П.Я. Гальперин, Н.Ф. Талызина). Ориентировочная основа действий (ООД) может быть дана в виде алгоритма, эвристической схемы, которые, как показывает учительский опыт, легко усваиваются и используются в работе. Пример: в играх-путешествиях алгоритм действий для капитана, штурмана и др.

***Ценностно-волевой компонент*** обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает внимание, эмоциональные переживания.

***Оценочный компонент*** игры обеспечивает сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, а также самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности.

Все рассмотренные компоненты игры определяют технологическую структуру игры.

Выделенные компоненты игровой технологии включают ряд структурных элементов.

***Компоненты игровой технологииво взаимосвязи со структурными элементами игры***

|  |  |
| --- | --- |
| **Компонент игровой технологии** | **Структурные элементы игры** |
| Мотивационный | Установочный момент, игровая ситуация |
| Ориентационно-целевой | Задачи игры |
| Содержательно-операционный | Правила игры, игровое действие |
| Ценностно-волевой | Игровое состояние |
| Оценочный | Результат игры |

Обычно в простых играх (кроссворды, лото) все структурные элементы игры очень тесно связаны между собой, и их трудно отделить друг от друга.

Начало любой игры – это прежде всего эмоциональная **установка на игру,** на восприятие игровых задач, когда активизируется мыслительная деятельность и воображение ребенка. Установка на игру обычно создается в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов. Например: *«Давайте представим себе, что наша фольклорная экспедиция оказалась в Архангельской области…».*

Установочный элемент игры позволяет ввести ребят **в игровую ситуацию.** Нередко учителю стоит произнести *«Представьте, что…»,* как они начинают входить в игру. Игровая ситуация может разыгрываться в вымышленном пространстве (сказочный лес, незнакомый район города, акватория океана и т.д.), очерченном географической картой, историческим временем, поставленной проблемой. В игровой ситуации участвует определенное количество учеников (группа, класс), которые выполняют определенные действия.

Следующим структурным элементом игры являются **игровые задачи,** которые соединяются с**учебными задачами,** выступающими в замаскированном, неявном виде. Благодаря учебным задачам осуществляется непреднамеренное обучение школьников. Игровая задача заинтересовывает школьников *(Реши кроссворд, найди ошибку…),* но если игровой задачи нет, то игра превращается в обычное задание или упражнение.

Для соединения дидактических (учебных) и игровых задач необходимы правила игры. Они организуют поведение играющих, обеспечивают игрокам равные условия, выступают регулятором игрового действия.

Какие **игровые правила** следует выработать в процессе подготовки к игре? Во-первых, *правило действия в воображаемой ситуации:* ты – «филолог», ты – «учитель», ты – «поэт». **Правила игры** должны соответствовать «профессиональной деятельности» участника игры и быть направлены на выполнение действий в определенной последовательности. Действия «специалиста» должны усложняться по мере изучения тем и разделов курса русского языка.

Наряду с *правилами действия в воображаемой ситуации* необходимо разработать *правила межличностных отношений.* Без введения этих правил игра будет неуправляемой, а учебные цели не удастся реализовать. Правила взаимоотношений играющих друг с другом выполняют воспитательную роль, направляют игру по заданному руслу. Примеры правил: *закончил свою работу – помоги товарищу; будь доброжелательным; внимательно выслушивай мнение товарища* и т.д. В играх-состязаниях для регулирования поведения часто вводятся штрафные очки.

Игровые правила реализуются в **игровых действиях.** Психологи выделяют внешние действия*(слушать, чертить схему, решать задачу)* и умственные *(сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать).* Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра. Но, если не сформированы определенные умения, лучше не проводить игру.

Игровые действия должны быть мотивированы, должны постепенно усложняться и соответствовать числу учащихся.

Во время игры у ребенка возникает определенное **игровое состояние** – важный элемент игры. Игровое состояние, включающее наличие переживания, активизацию воображения участников, эмоциональное отношение к действительности, поддерживается проблемностью ситуации, элементами соревновательности и занимательности, используемыми аксессуарами, присутствием юмора и элементов дискуссии, свободной творческой атмосферой, ситуацией выбора.

Обязательным структурным элементом игры является ее **результат.** Результат может быть наглядным *(выиграл, отгадал, выполнил);* менее заметным *(получил удовольствие, заинтересовался вопросом)* и отсроченным *(создал свой вариант игры спустя какое-то время).*

Различают результат для учителя *(игра продемонстрировала умения, уровень усвоения знаний и норм поведения)* и результат для учеников *(игра пробудила интерес к проблеме, принесла моральное удовлетворение).*

Важна коллективная оценка игры, которая стимулирует учащихся. При этом можно вносить коррективы в игру, отметить положительные моменты, подчеркнуть успехи слабых учеников, закончить игру на эмоциональном подъеме.

Характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами. Ученики 5–7-х классов увлекаются играми, в которых нужно раскрыть тайну или сделать открытие, поэтому в игровые ситуации следует закладывать элементы романтики, совместного поиска, совместной творческой работы.

Ребята подросткового возраста стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются словарными играми, состязаниями. Для них организуются игры, сюжеты которых взяты из исторических и приключенческих книг. Особый интерес в этом возрасте вызывают компьютерные игры.

Для старшеклассников характерна ориентация на свою будущую роль в обществе. Их интересуют социальные явления. В этом возрасте развивается личностная рефлексия. Для учеников 10–11-х классов характерны потребность в диалоге, поиск решения проблемы не только с целью найти истину, но и самоутвердиться.

Старшеклассников привлекают и разнообразные словесные игры: кроссворды, сканворды, шарады, развивающие память, логическое мышление *(Найди ошибку в тексте, реши задачу),* а также игры-состязания (Клуб знатоков, КВН), ролевые игры, требующие активной речевой деятельности (пресс-конференция, презентация, брифинг), их также привлекают роли, имеющие высокий общественный статус (министр, дипломат, академик). Особенностью игровой технологии для старшеклассников является ориентация на групповой характер игр, а также вовлечение в игру посторонних лиц в качестве зрителей, слушателей, экспертов.

Об этих возрастных особенностях учитель помнит при организации игр.

Значение игровой технологии состоит в том, что она создает особый тип взаимоотношений между учителем и учеником – партнерские.

**Разновидности игр. Основные цели и задачи игр на уроках**

Среди многообразия игр, которые используются в работе с детьми в школе, различают: **учебно-ролевые (сюжетно-ролевые) и дидактические игры.**

Отличительной особенностью ролевых игр является то, что ученики вместе с учителем становятся исполнителями определенных ролей. Ролевые игры развивают фантазию, воображение и речь, имеют большое значение в нравственном воспитании.

Дидактические игры специально создаются педагогами в учебно-воспитательных целях, являются познавательными и развивающими. В школьной практике широко используются словесные игры, уроки-путешествия, КВН, уроки-викторины и т.д.

Во время игры решаются определенные задачи:

1) победить в конкурсе, осуществить поиск, выступить в какой-либо роли. Перед учениками не ставится прямая цель – овладеть определенными знаниями, умениями;

2) добровольный характер игры диктует добровольное подчинение всех участников игровым правилам;

3) игра должна заинтриговать (удивить, поразить воображение и, может быть, поставить в тупик). Поэтому в ней должны участвовать все («слабым» ученикам надо дать возможность поверить в себя);

4) игра должна обеспечивать более высокую, по сравнению с обычными формами урока, обучающую, развивающую и воспитательную результативность.