**Игровые технологии**

*Человеческая культура возникла и развертывается в игре, как игра.* Й.Хейзинга

*Игровая деятельность*

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

**По определению, игра - *это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.***

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

1. - ***развлекательную*** (это основная функция игры - развлечь, доставить довольствие, воодушевить, пробудить интерес);
2. - ***коммуникативную:*** освоение диалектики общения;
3. - ***самореализации*** в игре как полигоне человеческой практики;
4. - ***игротерапевтическую:*** преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
5. - ***диагностическую:*** выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
6. - функцию ***коррекции:*** внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
7. - ***межнациональной коммуникации:***усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
8. - ***социализации:*** включение в систему общественных отношений, усвоениенорм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):

1. • ***свободная*** развивающая ***деятельность,*** предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
2. • ***творческий,*** в значительной мере импровизационный, очень активный ***характер*** этой деятельности («поле творчества»);
3. • ***эмоциональная приподнятость*** деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоцио­нальное напряжение»);
4. • ***наличие*** прямых или косвенных ***правил,*** отражающих содержание игры,  
   логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как ***деятельности*** органично входит целеполагание, пла­нирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспе­чивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревнова­тельности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как ***процесса*** входят: а) роли, взятые на себя играющими; б) игровые действия как средство реализации этих ролей; в) игровое употребле­ние предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными; г) реаль­ные отношения между играющими; д) сюжет (содержание) — область действи­тельности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекателъно-рекреактивными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как ***метод обучения,*** передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

1. - в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
2. - как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
3. - в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепле­ния, упражнения, контроля);
4. - как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обшир­ную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных ***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.***

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования уча­щихся к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов 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 ее средства, в учебную деятель­ность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игро­вым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классифика­ции педагогических игр (рис. 4).

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физичес­кие (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Ука­жем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделя­ются игры по всем школьным дисциплинам.

И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определя­ет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различны­ми средствами передвижения.

Различают несколько видов педагогических игр, каждая игра решает свои задачи.

• **Дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность; при­менение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных уме­ний и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучеб­ных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

• **Воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли; формирование опре­деленных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, комму­никативности.

• **Развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений срав­нивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; раз­витие мотивации учебной деятельности.

• **Социализирующие**: приобщение к нормам и ценностям общества; адапта­ция к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

***Игровые технологии в младшем школьном возрасте***

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются неимитационные игры.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происхо­дит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участ­никами в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моде­лирование, часть деятельности учащихся происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по ***игровым правилам*** (так, в случае ролевых игр - по логике разыгрываемой роли, в имитационно - моделирующих играх наряду с ро­левой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обста­новка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в ***двойном плане*** *-* как игровой и как учебно-позна­вательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсужде­ние игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирую­щей, ее соотношения с реальностью. ***Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а так­же ход учебно-игрового взаимодействия.*** В арсенале педагогики началь­ной школы содержатся игры, способствующие обогащению и закреплению у де­тей бытового словаря, связной речи; игры, направленные на развитие числовых представлений, обучение счету, и игры, развивающие память, внимание, наблю­дательность, укрепляющие волю.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочета­нии с обычными дидактическими упражнениями.

***Игровая технология*** строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определен­ным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников разви­вается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспиты­вающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов. ***Составление игровых технологий*** из отдельных игр и элементов - забота каждого учителя начальной школы.

В отечественной педагогике имеется ряд таких игровых технологий («Сам Самыч» В.В.Репкина, «Мумми-тролли» томских авторов, персонажи «Волшеб­ника Изумрудного города», «Приключений Буратино*»* и т.д.), встроенных в основное содержание обучения.