**Игровые технологии в начальной школе**

*Деревнина И. В.*

В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных учебных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям. Иными словами, школа чрезвычайно заинтересована в знании об особенностях психического развития каждого конкретного ребенка. И не случайно все в большей степени возрастает роль практических знаний в профессиональной подготовке педагогических кадров.

Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. Особенно важно это в младших классах школы, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, в лоне которой формируются психические свойства и качества ребенка, прежде всего познавательные процессы и отношение к себе как субъекту познания (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству и пр.).

В связи с этим возникает актуальность в разработках игровых технологий для современной школы. В последнее время опубликовано несколько пособий по игровым технологиям.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Педагогические технологии по преобладающему методу различаются на:

1. Игровые.

2. Догматические, репродуктивные.

3. Объяснительно-иллюстративные.

4. Развивающие.

5. Проблемные, поисковые.

6. Программированные.

7. Диалогические.

8. Творческие

9. Саморазвивающие.

10. Информационные (компьютерные).

В жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

- развлекательную (основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

- коммуникативную: освоение диалектики общения;

- по самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;

- терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

- коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;

- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

*Значение игры в обучении.*

Игра учит. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития. 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 более обширной технологии;

- в качестве урока (занятия) и его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- как технология внеклассной работы.

Понятие *«игровые педагогические технологии»* включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются вообще от игр тем, что они обладают поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Особенность игры педагогической в том, что ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре в так называемом, «чистом виде», учитель должен организовать и координировать игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит 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 вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых;

- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

*Механизмы, обуславливающие привлекательность игры.*

К.Д. Ушинский писал: «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребенка именно 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 реющий человек, пробует свои силы и еще войти по сложности её явлений и интересов. В действительной жизни дитя не более чем дитя, существо, не имеющее еще никакой самостоятельности, слепо и беззаботно увлекаемое течением жизни, в игре же ребенок, уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями. Можно выделить следующие факторы, делающие игру для ребенка не просто привлекательной, но и незаменимой, единственной сферой реализации потребностей:

- Самостоятельность. Игра – единственная сфера жизни, в которой ребенок сам определяет цели и средства.

- Возможность творчества вне игры доступна лишь небольшому количеству школьников. Игра же представляет собой возможность «безнаказанно» творить в очень многих областях жизни. В области межличностных отношений (классические игры типа «дочки-матери»), в управлении (игры в «города», которые дети населяют вымышленными персонажами), собственно в исполнительном творчестве – вылепить из пластилина, нарисовать, сшить костюм...

Ю.В.Геронимус выделил следующие факторы, способствующие возникновению игрового интереса:

- удовольствие от контактов с партнерами по игре;

- удовольствие от демонстрации партнерам своих возможностей как игрока;

- азарт, от ожидания непредвиденных игровых ситуаций и последовательных их разрешений в ходе игры;

- необходимость принимать решения в сложных и часто неопределенных условиях;

- удовлетворение от успеха – промежуточного и окончательного;

- если игра ролевая, то удовольствие от процесса – перевоплощение в роль.

Привлекательность игры заключается в возникновении новых возможностей. Это зависит от типа игры. Очевидно, наиболее привлекательны возможности, соответствующие актуальным потребностям возраста и личности. Проблема игровой мотивации очень важна.

В играх могут быть реализованы следующие потребности:

- наличие собственной деятельности;

- творчество;

- общение;

- власть;

- потребность в ином;

- самоопределение через ролевое экспериментирование;

- самоопределение через пробы деятельностей.

Требования к играм в образовании, обеспечивающие привлекательность игр:

1. Игровая оболочка должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.

2. Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.

3. Возможность действия для каждого ученика.

4. Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи.

5. Игровые задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).

6. Вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.

7. Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

*Ограничения и недостатки использования игр в образовании.*

Из перечисленных требований к игре, очевидно, что игра – очень время – и трудоемкая форма. Подготовка игры требует обыкновенно на порядок большего количества времени, нежели её проведение.

Игра не является педагогической панацеей. Зачастую педагоги называют игрой все то, что не имеет стандартной формы «фронтальный опрос – новый материал - закрепление – домашнее задание».

*Проблема и пути её решения в следующем:*

- увлечение самого педагога игровыми формами;

- запрет на «обязательность» внедрения игр;

- проработка требований к игре (наличие легенды, мотивов, структуры отношений и т.д.

Игра – живое явление, более широкое, чем вкладываемое в неё дидактическое наполнение. Поэтому дети могут легло перейти «от цели к мотиву», то есть увлечься игровой оболочкой и потерять образовательное содержание.

Существует также опасность возникновения зависимости от игры. Игра настолько привлекательна для школьников, что зачастую даже могут отказывать себе в таких потребностях, как еда, питье и т.п.

*Теория и классификация игр.*

Наряду с трудом и учением игра – один из основных видов деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В структуру игры как деятельности личности входят этапы:

- целеполагания;

- планирования;

- реализации цели;

- анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

В структуру игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;

- игровые действия как средства реализации этих ролей;

- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

- реальные отношения между играющими;

- сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Большинство игр отличает следующие черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Педагогические игры - достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса. Основное отличие педагогической игры от игры вообще состоит в том, что она обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

**1.** Педагогические игры достаточно разнообразны по:

- дидактическим целям;

- организационной структуре;

- возрастным возможностям их использования;

- специфике содержания.

**2.** По характеру педагогического процесса бывают:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;

- репродуктивные, продуктивные, творческие;

- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие.

**3.** По характеру игровой методики делятся на:

- предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры – драматизации.

**4.** По предметной области выделяют игры по всем школьным циклам.

**5.** По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии:

- различают игры с предметами и без них;

- настольные;

- комнатные;

- уличные;

- на местности;

- компьютерные и с ТСО;

- с различными средствами передвижения.

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность*,* благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению учебных предметов. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действа активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Игра способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Игры активизируют познавательную деятельность на всех стадиях изучения нового материала, используя возможности методических приемов.