**Игровые технологии и их использование в воспитательной работе с детьми в условиях учреждений образования**

**Технология игровой деятельности**

Один из видов деятельности, с помощью которой в условно-воображаемой, образно-эмоциональной форме воспроизводится и усваивается реальная действительность.

В игре как особом исторически возникшем виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и отношений с миром, соблюдение которых обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной деятельности, интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности.

Двуплановость — характерная особенность игры. Играющий, с одной стороны, реально действует, решая конкретные, часто нестандартные задачи. С другой стороны, ряд моментов этой деятельности носит условный характер, позволяющий отвлечься от реальной ситуации с ее конкретными обстоятельствами. Двуплановость обусловливает развивающий эффект игры.

В играх принимают участие люди всех возрастов. У детей дошкольного возраста игра - ведущий тип деятельности. Для детей младшего школьного возраста игра — способ овладения учебными навыками. В подростковом и раннем юношеском возрасте игра - средство самопознания и самоопределения.

Игра способствует разностороннему развитию, обучению и воспитанию ребенка. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет и в жизни, когда вырастет. В игре проявляются и формируются интересы и склонности детей, развиваются чувства, фантазия, смекалка, трудолюбие, коллективизм и другие качества личности.

Взрослым игра помогает отдыхать, психологически и профессионально развиваться. В игре происходит формирование произвольного поведения человека, его социализация. Кроме того, игра помогает общению, сохранению душевного равновесия, доставляет людям радость, удовольствие от напряжения умственных, физических сил и достигаемых успехов.

**Функциональные возможности игры.**

В каждой игре есть такие элементы, как роль, сюжет и содержание.

Роль – единица игры и в то же время центральный момент, объединяющий все её аспекты, т.е. необходимые действия в определенных обстоятельствах. Исполнение роли предполагает знание участникам условий (правил и сюжета игры).

Сюжетные игры – это последовательность развития событий, действий и поступков играющих.

Содержание игры – изложение смысла того, что воспроизводится её участниками по условиям (сюжета игры).

**Типовая характеристика игр**

Все игры можно подразделить на две группы:

* организованные (под руководством педагога, воспитателя, родителей и т.д.)
* неорганизованные (стихийные игры на основе предшествующего опыта и своей фантазии).

Большая роль в игре отводится игрушкам. Игрушка — это предмет, специально созданный для игр. Игрушка не копия, а условный, художественный образ реального предмета, материальная основа игры.

**Педагогическое руководство игрой заключается в следующем:**

* подборе игр, исходя из их педагогической значимости, а также интересов и возможностей играющих;
* проектировании цели и хода развития игры;
* побуждении к участию в игре;
* обучении приемам игры в соответствии с опытом играющих;
* создании новых игровых ситуаций с целью развития игры;
* стимулировании активности играющих, включении в игру новых ролей;
* наблюдении за играющими, оценке их интересов, способностей и уровней развития;
* подведении итогов игры.

**Условия эффективности игры:**

* доступность игры. Нельзя включать в игру людей, если у них отсутствует минимум знаний и жизненного опыта для понимания возникающих в ходе игры проблем;
* добровольность включения в игру; распределение ролей с учетом желаний и индивидуальных особенностей личности;
* обеспечение свободного, творческого, демократического стиля общения проведения игры;
* поощрение игровой самостоятельности; постоянный контроль за нравственной атмосферой игры; создание в процессе игры нестандартных ситуаций; предоставление каждому участнику игры выбрать себя, проявить свои интересы и способности;
* глубокое знание руководителем игры сферы избранной для имитации; умение аргументировано строить доказательства, используя жизненные факты; стремление опосредованно руководить игрой, не применяя авторитарных приемов и разрушая игру неумелой корректировкой;
* соответствие содержания игры достижениям и требованиям научно-технического прогресса.

**Продуктивная (инновационная) игра** - совместная деятельность по созданию информационного продукта (по решению какой-либо практической проблемы), предполагающая обмен мнениями, в т. ч. и специально организованное их столкновение, демонстрацию промежуточных результатов. Специалисты при характеристике продуктивных игр наделяют их рядом черт:

* наличие сложной задачи, принципиально новой для участников игры;
* разделение участников на небольшие (8 — 12 человек) группы, которые поэтапно разрабатывают варианты решения поставленной задачи;
* прохождение каждой группой всех процедур (диагностика задачи, диагностика ситуации, диагностика и постановка проблем, определение целей, выработка решений, разработка проекта, разработка программы реализации) в ходе игры с обсуждением результатов работы группы на общей дискуссии после каждой процедуры;
* наличие в каждой группе консультанта, специальным образом организующего работу группы с использованием соответствующих логико-технических, социально-технических и психологических средств.

**Как правило, алгоритм продуктивной игры** предполагает следующие процедуры: общий сбор-старт (постановка проблемы, объяснение правил), работа по группам, общий сбор-финиш (подведение итогов). Поэтому продуктивная игра может считаться достаточно сложной формой, так как она включает в себя в качестве промежуточной или итоговой процедуры такую форму как «Защита проектов».

Объединяет все формы статично-динамичного типа то, что они разворачиваются на одной площадке без зрителей, процедуры (способы) движения могут быть жестко или не жестко заданы.

**Формы воспитательной работы типа «путешествие»**

Третьим выступает такая разновидность, как «путешествие», или, в нашей интерпретации, динамико-статичный тип форм воспитательной работы. К этому типу мы относим такие известные формы, как игра-путешествие, экскурсия, поход, парад (карнавальное шествие). Следует отметить, что имитация путешествия давно и прочно вошла в народную культуру. Многие деревенские праздники, сопровождались шествиями. Это «колядки», хороводное передвижение на Троицын день, хождение из дома в дом перед Рождеством и другими праздниками. Вообще, ритуальное шествие является одной из древнейших форм отправления религиозных культов.

Остановимся более подробно на формах воспитательной работы рожденных из путешествия и его имитации.

**Игра-путешествие имеет и другие названия «маршрутная игра»,** «игра на преодоление этапов», «игра по станциям», «игра-эстафета». Мы прибегли к определению С.П. Афанасьева, так как он кажется наиболее удачным. Назначение игры-путешествия вариативно: эта форма может использоваться:

* для информирования воспитанников;
* служить средством отработки каких-либо умений (организаторских, коммуникативных, решать изобретательские задачи и др.);
* предназначаться для контроля соответствующих знаний, умений и навыков, в этом случае она может проводиться с использованием соревнования между командами участницами;
* способствовать осознанию взглядов, отношений или ценностей через «проживание» воспитывающих ситуаций,

организации коллективного планирования деятельности коллектива.

**Игра-путешествие**, применяемая как форма организации соревнования, поможет педагогу сделать шаг на пути сплочения коллектива. Вообще игра-путешествие одна из самых богатых по потенциалу форм.

Рассмотрим набор актов, ситуаций и процедур взаимодействия, характеризующих игру-путешествие. Главное, что отличает игру-путешествие, является процедура целенаправленного движения групп участников по определенной схеме, обозначенной в маршрутном листе. Исходя из вариантов организационного воплощения данной процедуры, существует несколько модификаций игры- эстафеты. Первая модификация — маршрутный лист четко обозначает порядок движения команды и расположение площадок. Вторая — в маршрутном листе площадки только названы, а порядок их прохождения и местоположение не определены. В этом случае места действия разбросаны по определенной территории и задача команды состоит в том, чтобы за ограниченное время найти и пройти как можно больше площадок. Третья модификация — порядок движения известен только проводнику. Возможны модификации игры-путешествия по количеству участников в командах. Игра-путешествие может предполагать участие команды, состоящей из одного-двух человек, а может — и до восьмидесяти. Особая процедура — это передвижение команд. Участники могут передвигаться перебежками, особенно если в качестве критерия выдвинута быстрота прохождения маршрута. Команды могут двигаться медленно и осторожно (с закрытыми глазами, взявшись за руки или в сумерках на свет фонарика).

Третья процедура — это общий сбор участников игры-путешествия, который проводится дважды. Мы условно назвали процедуру первого сбора — «сбор-старт», а последнего — «сбор-финиш». На сборе-старте участники получают необходимую информацию, включающую в себя легендарное обоснование деятельности и правила игры (в т.ч. способ оценки результатов деятельности команды на площадке). На сборе-финише подводятся итоги, награждаются (если необходимо) победители.

Реализация игрой-эстафетой педагогической цели зависит и от того, как участники будут подготовлены к восприятию предстоящей деятельности, а также от того, как будет проведено последействие. Подготовка к восприятию игры-путешествия включает в себя эмоциональный настрой и постановку понятных для детей задач. Последействие должно создать условия для выхода эмоций (как положительных, так и отрицательных), и, кроме того, содержать подведение итогов для каждого участника игры-путешествия.

**Таким образом, алгоритм проведения игры-путешествия включает в себя:**

1. Подготовку участников к восприятию игры-путешествия.

2. Сбор - старт.

3. Движение команд по маршруту.

4. Участие команд в организуемой на площадках деятельности

5. Сбор-финиш.

6. Организация последействия.

**Литература**

1.Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Книга для учителя. - М.: Просвещение, 1987. - С.34.

2.Ролевое движение в России - истинные правила игры// Игромания.- 2000.- № 4 (апрель 2000 г.)- текст из Интернета.

3.Кожаринов М., Тишин С. История молодежного движения в России и динамика его развития - текст из Интернета.