**Игровые технологии**

Развивающий потенциал игры заложен в самой её природе. В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, мистика и реальность, обособленность от обыденного и постоянная связь с ним, эмоциональность и рациональность, личностная заинтересованность и коллективная ответственность. Педагогическая ценность игры заключается в том, что она становится сильнейшим мотивационным фактором, студент руководствуется личностными установками и мотивами.

**Педагогические игры** - достаточно большая группа игровых методов и приемов, используемых в организации педагогического процесса. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - наличием четко поставленной цели обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть выделены и обоснованы.

В отличие от игровой деятельности целенаправленная игра содержит помимо цели момент состязательности. Устоявшееся в мировой педагогике понимание игры охватывает любое соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыша, победы, приза).

К интеллектуальным дидактическим играм относятся тематические викторины,  кроссворды, ребусы, лото, игры-аукционы, чайнворды.

Можно посмотреть игру-лото, используемую на занятиях по культуре речи при изучении темы «Синонимы».

Методика игровой технологии – деловая игра

* "деловой  театр" (обучающийся должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного  лица, понять  его действия, оценить  обстановку и найти правильную  линию поведения);

С использованием этой методики ежегодно проводится занятие при изучении романа Ф.М.Достоевского «Преступление и наказание» (инсценировка сцен), а также проведены библиотечные занятия к юбилею А.П.Чехова, М.Горького.

* психодрама и социодрама (это "театр", но уже социально - психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт).

С использованием этой методики игровой технологии проведено библиотечное занятие к юбилейной дате Н.А.Некрасова.