**Игровые технологии как одна из эффективных форм работы с детьми подросткового возраста.**

**Игра** — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности. (Сухомлинский В. А.)

Игра – это специфический язык самовыражения. Психоаналитики утверждают, что ребенок, который проиграл про себя страшную, неприятную ситуацию, который выместил через игру свои негативные эмоции, как бы самоочищается. Часто детям трудно рассказать, что они чувствуют или как на них повлияло то, что они пережили, но они могут выразить все это посредством игры, чем помогут взрослому приблизиться к своим мыслям и тем самым позволить помочь себе. Игрушки для детей – это слова, а игра – это речь.

Игра - это способ ребенка справиться со своими страхами. Например, девочка, которая боится темноты, может подолгу успокаивать свою куклу, уверяя, что ничего страшного нет.

Ребенок как бы берет ситуацию под свой контроль. Чрезвычайно важным аспектом игры является развитие когнитивной сферы дошкольника.

Именно игра дает возможность без лишней нагрузки преподать ребенку множество уроков. В процессе игры ребенок запоминает невероятно много и с большим удовольствием. Развиваются буквально все познавательные сферы ребенка – воображение (в первую очередь), мышление, память, представление и т. д. О детях, которые не могут разносторонне рассказать в первом классе о птичке, дереве, которые не достаточно наблюдательны, говорят, что они «не доиграли», рано стали взрослыми.

Игра – это важное звено в общении между детьми. Взрослые могут формировать коллектив дошкольников, предлагая играть всем вместе и разрешая конфликты между ребятами.

Главная функция игры состоит в том, чтобы превращать нечто, невообразимое в реальной жизни, в поддающиеся контролю ситуации. Это делается через символическую репрезентацию, которая дает детям возможность научиться справляться с трудностями, погружаясь в самоисследование.

В школьном возрасте значение воображения и фантазии уже далеко не такое, как в дошкольном. Следовательно, раньше времени научив ребенка правильным, с нашей точки зрения, действиям, мы навсегда лишаем его возможности максимально использовать другие свои резервы. В насыщенной, интересной игре, наполненной фантазиями и воображением, ребенок растет, развивается, а в простом повторении заученных фраз? Скорее деградирует.  
Анализ литературы свидетельствует об отсутствии четкого определения игры как научного **феномена**. Игра как многомерное и сложное явление рассматривается в исследованиях психологов, педагогов, биологов, этнографов, антропологов и даже экономистов. В ходе анализа многочисленных исследований нетрудно выявить определенное противоречие, которое обусловлено самой природой феномена игры.   
С одной стороны, само слово игра столь общепризнанно, что употребление его, будь то в обыденной речи, в литературных произведениях или научных трудах - не сопровождается дефиницией. Понятие об игре вообще, выражается в полифонии народных представлений о шутке, смехе, радости, веселье, детских забавах.   
 С другой стороны - игра человека многолика и многозначна. Ее история - история превращения пустяка, забавы в инструментарий, прежде всего культуры и, далее, в философскую категорию высокой степени абстракции онтологического и гносеологического значения, подобную таким категориям как истина, красота, добро, в категорию мировоззрения и мироощущения, в универсум культуры.  
Таким образом, природа игры сакральна и скрывает в себе истоки не только детских, спортивных, коммерческих игр, но и такие сферы интуитивно-художественной деятельности, как живопись, музыку, литературу, кино и театр, и даже более того политике и войне. Действительно человеческую игру нельзя понять при помощи простых схем, кратких формул, и ясных выражений.

**Определение понятия «игровые технологии».**  
Понятие игры как процесса, деятельности или технологии весьма условно и вызвано необходимостью научного уточнениях параметров рассматриваемого явления. В рамках, указанных подходов, **игра**, наряду с трудом и обучением, понимается как вид развивающей деятельности в ситуациях условного воссоздания и усвоения общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением человека.   
Под **«игровыми технологиями»** в педагогике понимается достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще**«педагогическая игра**» обладает существенным признаком - четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или косвенном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью (Г.К.Селевко).   
Любая технология обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность человека. Использование игры как **средства** обучения и воспитания известно с древности. Широкое применение находит игра в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. Для характеристики игры как развивающей педагогической технологии необходимо установить основные отличительные признаки игры как метода и приема в педагогическом процессе. В современной школе **игровой метод** используется в следующих случаях:  
в качестве самостоятельной технологии для освоения понятий, темы и даже раздела учебного предмета;  
 - как элемента более обширной технологии,  
 - как технологии внеклассной работы.  
Реализация **игровых приемов** происходит по таким направлениям:  
педагогическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;  
 - в качестве мотивации вводится элемент соревнования, который переводит педагогическую задачу в игровую;  
 - учебно-воспитательная деятельность школьников подчиняется правилам игры;  
 - учебный материал используется в качестве средства игры;  
 - успешное достижение педагогич. цели связывается с игровым результатом.  
Однако говоря об игре в учебной деятельности мл.школьников и подростков мы должны учитывать ее косвенное влияние на развитие психики (т.е. уже не ВТД) и предполагать область оптимального функционирования игры как дидактического средства. Оптимальность использования игры м.б. определена следующими условиям, если: происходит включение познавательной активности, ситуация успеха в учебной игре является предпосылкой познавательной активности.  
**Дидактические свойства**игры**:**  
1. Двойственность – сочетание условности и реальности в игровой ситуации (подключается воображение, творческое сознание);  
2. Неопределенность исхода – возможность для игрока влиять на ситуацию, т.е. актуализируются возможности игрока – переходит из потенциального состояния в актуальное;  
3. Добровольность – способствует росту внутренней организованности;  
4. Полифункциональность – воспроизведение особенностей различных видов деятельности и как следствие расширение возможностей варьирования условий развития личности.  
**Принципы конструирования** учебных игр:  
 - Определение педагогических целей использования игры;  
соотнесение игровых целей ученика и педагогических целей учителя;  
определение необходимости применения в данном конкретном случае именно игры, а не другого педагогического средства;  
 - выбор учебных задач, достижение которых целесообразно организовать в игровой форме;  
 - планирование организационной структуры игры;  
 - выбор и последующая адаптация к имеющимся конкретным условиям правил учебной игры;  
 - создание игры на основе той или иной игровой схемы, формулировка условий игры.

**Классификация игровых технологий в педагогике.**  
Игры ребенка, на каждом возрастном этапе, отличаются своеобразием.

Использование игровых технологий в педагогическом процессе можно условно разделить на несколько этапов, связанных с возрастными периодами обучения и воспитания ребенка:  
 - игровые технологии в дошкольном возрасте;  
 - игровые технологии в младшем школьном возрасте;  
 - игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте.  
**Классификация** игр в учебном процессе:  
 - по структуре: игры-упражнения, игры-состязания (конкурсы), ролевые игры.  
 - по характеру познавательной деятельности: игры-восприятия, -репродуктивные, -осмысление, -поисковые, -закрепления, -контрольные.  
 - по степени самостоятельности: различные типы дидактических игр.

**Ролевые игры подростков.** В подростковом периоде у ребенка происходит демонстративное отмежевание от детства, постоянное и активное самоутверждение на позиции «я – взрослый». Причем подросток стремится представлять себя не вообще взрослым, а взрослым-победителем. Поэтому именно в энергичной самостоятельной деятельности подростки видят средство приближения к идеалу взрослости.  
«В каждом нормальном подростке заключен огромный, поистине неисчерпаемый заряд энергии. Эта энергия, если не направить ее умело в нужную сторону, может найти самый неожиданный выход. Слава богу, если она исчерпывает себя в сравнительно безобидной игре», - пишет Б.Сарнов.   
Это время бурного роста и одновременно обостренного внимания к внешности – своей и сверстников; время высокой энергичности и быстрой утомляемости; внешней бравады и глубокой ранимости, повышенной тревожности. Подростки осознают  социальные ожидания взрослых, но не могут им следовать вследствие повышенной ориентации на сверстников. Но в то же время им важно, чтобы «взрослыми» их признавали не только сверстники, но, прежде всего сами взрослые. В это время появляется потребность в информации о своей личности, о своем положении среди сверстников, острая тяга к групповому общению. Но в суждениях подростков преобладает прямолинейность, «черно-белая» логика, «метания» из одной крайности в другую.   
Все это приводит к обостренной потребности в создании своего собственного мира. Хотя бы в воображении. Тем более, что подростковый период характеризуется взлетом фантазии.

Стихийные групповые игры подростков.

Общее количество игр в подростковом возрасте необычайно велико. В одном исследовании выявлено, что у одного подростка в течение года может быть от 372 до 818 различных игр и забав. В результате наблюдений более, чем за сотней подростков у них было зафиксировано более 1400 игр в течение года, из которых 120 были сюжетно-ролевыми. Так что существующее среди некоторых педагогов мнение о резком сокращении ролевых игр среди подростков не подтверждается.

В ролевых играх подростки стремятся к групповому сотрудничеству. Подростки способны в групповой игре не только продумать весь ее ход, но и без помощи взрослых (а иногда и в тайне от них) организовать достаточно сложную совместную деятельность.  
Мальчики более чем девочки, стремятся держать свои игры в тайне от взрослых. Но могут и пользоваться ими как средством самоутверждения перед взрослыми. В этом так же проявляется противоречие возраста.

Среди спонтанных игр школьников хочется выделить игры: фантазирования, наедине с товарищами или в одиночестве, которые занимают особое место в жизни ребенка.   
В реальных играх роли распределяют лидеры. Большинство играющих вынуждены удовлетвориться той ролью, которая достанется. В играх-фантазированиях автор игры не только обеспечивает себе желаемую роль, но здесь идет отождествление со всеми ролями.

Проанализировав такие игры можно выделить наиболее характерные их черты:

Увлечение такими играми охватывает период от 8 до 15 лет. «Пиковый» возраст, когда один и тот же сюжет разыгрывается ежедневно, приходится на 11 – 13 лет.

Игры в подавляющем большинстве проходят наедине, очень редко вдвоем.

Игра может продолжаться от нескольких месяцев до нескольких лет.

Играющие в большинстве своем играют втайне не только от взрослых, но и от сверстников, так как боятся, что сверстники подумают: «Вот дети, еще играют…».

Игры обязательно обставляются предметным оформлением разного типа сложности. С возрастом подготовительный период игры (заготовка атрибутов и аксессуаров) увеличивается по сравнению с периодом самой игры.

Игра – норма для ребенка. Вернее, нормальная форма усвоения социальных взаимоотношений и ролей, независимо от того, перерабатываются они в процессе сложнейшей фантазии или проигрывании более конкретных сюжетов.

Если бы все взрослые мудро относились к играм-фантазированиям подростков, это уменьшило бы число внутренних и внешних конфликтов школьников. Игры-фантазирования – это часть сокровенного мира подростков, для них невыносима даже мысль о возможной иронии к этому миру со стороны взрослых и сверстников.

Игры-драматизации.

Сущность их заключается в том, что действующие лица знают основной сюжетный стержень игры, характер своей роли. Сама же игра развертывается в виде импровизации.  
Игра должна отвечать следующим требованиям:

* игра должна содействовать сплочению коллектива;
* иметь познавательное значение;
* обеспечивать мыслительную активность участников игры;
* создавать условия для детского творчества;
* соответствовать принципу: «Как можно меньше зрителей, как можно больше действующих лиц».

В этих играх, хотя они и занимают ограниченное время, очень велика роль взрослого. Очень важно вовремя повернуть сюжет, если игра затормозилась», и в то же время не подавлять учащихся своей инициативой.  
Если желающих играть много, педагогу следует или ввести очередность «играющих» и «зрителей», или ввести «роли» декораций: кто изображает лес, кто горы, кто ворота и т.д.

Игровой тренинг.

Игровым тренингом условно называют систему игровых упражнений по обучению общению. Цель его – психотерапевтическая. Эти игры проводятся по особой методике. Главное здесь в том, какую установку в каждом игровом упражнении даст руководитель.  
Ввиду того, что старшие подростки весьма заинтересованы в информации о своей личности, для них можно организовать «психологические игры». Цель тренинга следует сформулировать школьникам непосредственно: например, научиться понимать других людей, оценивать, понимать, преодолевать и раскрывать самого себя.   
Цикл может охватывать 8-15 игровых занятий. Эти игры не стоит проводить более 30-40 минут. Число участников может быть 7-20 человек.

Игры могут быть такими:

1. «Интервью».

У каждого человека по очереди берут интервью. Задают вопросы такого характера: твой любимый цвет? Любишь ли ты видеть сны? Есть ли у тебя хобби? Чего ты больше всего боишься? И т.д.  
Каждому следует задавать не более 5-7 вопросов. В одно занятие можно интервьюировать по 3-4 человека. В первые занятия следует дать участникам такую установку – отвечать в любой степени откровенности. Можно с полной откровенностью, можно с частичной, а можно вообще «в маске» - отвечать, «будто не про себя, а про другого». Это обязательное условие, которое поможет снять психологический барьер у ряда подростков. Если в процессе игровых занятий установится доверительная атмосфера, то стремление «маскироваться» отпадет само собой.

2. «Мнения».

В первые дни занятий для установления доброжелательной атмосферы можно проводить такое упражнение. У каждого человека все по очереди называют одно, лучшее качество. В сумме получается привлекательная характеристика.   
В дальнейшем можно использовать другой вариант данной игры – «Метафоры». О каждом из участников мнение оформляют метафорично: «колючий ежик», «вечный двигатель» и т.д.

3. «Мимика и жесты».

Эти игры необходимы для развития внеязыковых средств общения, а также для выработки свободного общения.  
Варианты: каждый при помощи рук показывает два противоположных состояния, например, гнев и спокойствие, печаль и радость и т.д.

* то же самое при помощи мимики (без жестов);
* то же самое при помощи мимики и жестов;
* все разбиваются на пары.

Каждый из пары получает записку с простым заданием. Эти задания получивший записку должен передать напарнику жестом и мимикой. Второй должен выполнить понятое перед всеми. Сравнивают написанное в задании с выполнением.

4. «Видение других»

Игры на внимательность друг к другу:

* один садится спиной к аудитории. Он должен подробно описать внешний вид кого-либо из присутствующих – детали костюма, прическу, обувь и т.д.
* называется один из участников. Все вместе должны восстановить его поведение, настроение, высказывания с самого начала занятий до данного момента (например, за последние полчаса).

5. «Стратегия в диалоге».

Эти игровые упражнения направлены на тренировку вербального общения – умения говорить и слушать другого. Например: двое вызываются ведущим. Каждый из них получает втайне от аудитории и друг от друга задание. У первого это – поддерживать диалог в своей привычной манере. У второго – во что бы то ни стало удерживать «лидерство» в процессе диалога. Тема задается ведущим, предлагается аудиторией, выбирается самими действующими лицами (например, обсуждение нового фильма или телепередачи).

**Вывод:** Игровые технологии выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет ученику быть лично причастным к функционированию изучаемого явления, дает возможность прожить некоторое время в «реальных» жизненных условиях.

***Литература***

1. *Азаров Ю.П.*Искусство воспитывать. -М., 1979.
2. *Аникеева Н.П.*Воспитание игрой. - М., 1987.
3. *Берн Э.*Игры, в которые играют люди. - М., 1988.
4. *Газман О.С. и др.*В школу - с игрой. - М., 1991.
5. *Добринская Е.И., Соколов Э.В.*Свободное время и развитие личности. - Л., 1983.
6. *Занъко С.Ф. и др.*Игра и ученье. - М., 1992.
7. Игры - обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В.Петрусинского. - М., 1994.
8. *Кэрролл Л.*Логическая игра. - М., 1991.
9. *Макаренко А.С.*Некоторые выводы из педагогического опыта. Соч. т.У. - М., 1958.
10. *Минкин Е.М.*От игры к знаниям. - М., 1983.
11. *Никитин Б.П.*Ступеньки творчества, или развивающие игры. - М., 1990.
12. *Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С.*Технология игры в обучении и развитии. - М.: РПА, 1996.
13. *Самоукина Н.В.*Организационно-обучаюшие игры в образовании. - М.: Народное образование, 1996.
14. *Спивакоаский А.С.*Игра - это серьезно. - М., 1981.