***Игровые технологии***

**Классификационные параметры игровых технологий**

***Уровень и характер применения:*** все уровни.

***Философская основа:*** приспосабливающаяся.

***Методологический подход:*** индивидуальный, групповой, личностно ориентированный.

***Ведущие факторы развития:*** психогенные.

***Научная концепция освоения опыта:*** ассоциативно-рефлекторная + гештальт + суггестия.

***Ориентация на личностные сферы и структуры:*** ЗУН + СУД + СУМ + СЭН + СДП.

***Характер содержания:*** все виды + проникающий.

***Вид социально-педагогической деятельности:*** обучающая, воспитательная, развивающая.

***Тип управления учебно-воспитательным процессом:*** все виды – от системы консульта-

ций до программного.

***Преобладающие методы:*** развивающие, поисковые, творческие.

***Организационные формы:*** все формы.

***Преобладающие средства:*** практические + наглядные + программированные.

***Подход к ребенку и характер воспитательных взаимодействий:*** свободное воспитание.

***Направление модернизации:*** активизация.

***Категория объектов:*** массовая, все категории.

**Игровая деятельность.** Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Человеку присуща потребность в игре, которая особенно сильно проявляется в детском возрасте.

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:

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

– ***коммуникативную***: освоение диалектики общения;

– ***самореализации*** в игре как полигоне человеческой практики;

– ***игротерапевтическую***: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

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

– функцию ***коррекции***: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

– ***межнациональной коммуникации***: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

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

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

– ***свободная*** развивающая ***деятельность***, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;

– ***творческий***, в значительной мере импровизационный, очень активный ***характер*** этой деятельности;

– ***эмоциональная приподнятость*** деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

– ***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 развлекательно-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, в воспитании. Игра – это жизненная лаборатория ребенка, ядро «разумной школы» детства.

Игру как ***метод обучения и воспитания***, 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:

– в качестве ***самостоятельных технологий*** для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

– как ***элементы*** (иногда весьма существенные) более обширной технологии;

– в качестве технологии урока (занятия) или его ***фрагмента*** (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 различных ***педагогических игр***.

В отличие от игр вообще ***педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной обучающей целью и соответствующими ей педагогическими результатами, 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

**Виды педагогических игр**

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, социализирующие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

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

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики.

Три большие группы составляют: игры с готовыми «жесткими» правилами; игры «вольные», правила которых устанавливаются по ходу игровых действий; игры, в которых наличествует и свободная игровая стихия, и правила, принятые в качестве условия игры и возникающие по ее ходу.

Важнейшие из других методических типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

***По содержанию*** игры с готовыми правилами различают:

все предметные (математические, химические и т.д.),

спортивные, подвижные, интеллектуальные (дидактические),

строительные и технические,

музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные),

лечебные, коррекционные (психологические игры-упражнения),

шуточные (забавы, развлечения),

ритуально-обрядовые и т.п.

По содержанию «***вольные»*** (свободные) игры различают по той сфере жизни, которые они отражают: военные, свадебные, театральные, художественные, бытовые игры в профессию, этнографические игры и т.п.

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. И, наконец, ***по форме***: форма есть способ существования и выражения содержания. Можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие игры: игры-празднества, игровые праздники; игровой фольклор; театральные игровые действия; игровые тренинги и упражнения; игровые анкеты, вопросники, тесты; эстрадные игровые импровизации; соревнования, состязания, противоборства, соперничества; конкурсы, эстафеты, старты; свадебные обряды, игровые обычаи; мистификации, розыгрыши, сюрпризы; карнавалы, маскарады; игровые аукционы и т.д.

**Спектр целевых ориентаций**

 **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.

**Концептуальные основы игровых технологий**

 Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

 Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н. Узнадзе).

 Игра - пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский).

 Игра - свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев).

 Игра - школа жизни и практика развития детей (С.Л. Рубинштейн).

 Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

 Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

 В возрастной периодизации детей (Д.Б. Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

**Особенности игровых технологий**

Все следующие за дошкольным возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний - общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс развития ребенка.

Оптимальное сочетание игры с другими формами учебно-воспитательного процесса - одно из самых сложных действий педагогов. Развивающий потенциал игры заложен в самой ее 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, личная заинтересованность и коллективная ответственность. Педагогическая ценность игры заключается в том, что она является сильнейшим мотивационным фактором, ребенок руководствуется личностными установками и мотивами.

Игра представляет проигрывание отношений, существующих в человеческой жизни. Именно игровая ситуация с ее двуплановым поведением, с возможностью условного вхождения в роли, недоступные для человека в реальной действительности, позволяет ему быть на голову выше своего обычного поведения, дает возможность говорить с собой на разных языках, по-разному интерпретируя свое собственное «я».