**Игровые технологии**

***Цели, задачи и теоретико-методологические основы игровой технологии. Сущность игровой технологии, ее компоненты. Организация игровых технологий***

*Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.*

***В.А. Сухомлинский***

Как повысить эффективность урока? Какими способами вызвать интерес у детей? На помощь учителю приходит замечательное средство – игра.

**Сущность игровой технологии**

«Учебная (дидактическая) игра как технология обучения давно интересует ученых и практиков. Как педагогическая технология игра интересна тем, что создает эмоциональный подъем, а мотивы игровой деятельности ориентированы на процесс постижения смысла этой деятельности». [4]

В настоящее время в игровой технологии выделяются следующие компоненты:

• мотивационный;

• ориентационно-целевой;

• содержательно-операционный;

• ценностно-волевой;

• оценочный.

***Мотивационный компонент*** связан с отношением ученика к содержанию и процессу деятельности, включает его мотивы, интересы и потребности в игре. Мотивация, которая обеспечивает активность в игре и связь с другими видами деятельности, закладывается в процесс игры.

***Ориентационно-целевой компонент***связан с тем, что ученик воспринимает цели учебно-познавательной деятельности, нравственные установки, ценности, которые, став лично значимыми, становятся регуляторами игрового поведения учащихся.

***Содержательно-операционный компонент*** предполагает, что ученики владеют учебным материалом и способностью опираться на имеющиеся знания и способы деятельности.

При выполнении любого умственного действия человек опирается на определенную систему ориентиров (П.Я. Гальперин, Н.Ф. Талызина). Ориентировочная основа действий (ООД) может быть дана в виде алгоритма, эвристической схемы, которые, как показывает учительский опыт, легко усваиваются и используются в работе. Пример: в играх-путешествиях алгоритм действий для капитана, штурмана и др.

***Ценностно-волевой компонент*** обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает внимание, эмоциональные переживания.

***Оценочный компонент*** игры обеспечивает сопоставление результатов игровой деятельности с целью игры, а также самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности.

Все рассмотренные компоненты игры определяют технологическую структуру игры.

Выделенные компоненты игровой технологии включают ряд структурных элементов.

***Компоненты игровой технологии во взаимосвязи со структурными элементами игры***

|  |  |
| --- | --- |
| **Компонент игровой технологии** | **Структурные элементы игры** |
| Мотивационный | Установочный момент, игровая ситуация |
| Ориентационно-целевой | Задачи игры |
| Содержательно-операционный | Правила игры, игровое действие |
| Ценностно-волевой | Игровое состояние |
| Оценочный | Результат игры |

Обычно в простых играх (кроссворды, лото) все структурные элементы игры очень тесно связаны между собой, и их трудно отделить друг от друга.

Начало любой игры – это прежде всего эмоциональная **установка на игру,** на восприятие игровых задач, когда активизируется мыслительная деятельность и воображение ребенка. Установка на игру обычно создается в увлекательной форме, иногда с использованием слайдов, рисунков, кинофрагментов. Например: *«Давайте представим себе, что наша фольклорная экспедиция оказалась в Архангельской области…».*

Установочный элемент игры позволяет ввести ребят **в игровую ситуацию.** Нередко учителю стоит произнести *«Представьте, что…»,* как они начинают входить в игру. Игровая ситуация может разыгрываться в вымышленном пространстве (сказочный лес, незнакомый район города, акватория океана и т.д.), очерченном географической картой, историческим временем, поставленной проблемой. В игровой ситуации участвует определенное количество учеников (группа, класс), которые выполняют определенные действия.

Следующим структурным элементом игры являются **игровые задачи,** которые соединяются с **учебными задачами,** выступающими в замаскированном, неявном виде. Благодаря учебным задачам осуществляется непреднамеренное обучение школьников. Игровая задача заинтересовывает школьников *(Реши кроссворд, найди ошибку…),* но если игровой задачи нет, то игра превращается в обычное задание или упражнение.

Для соединения дидактических (учебных) и игровых задач необходимы правила игры. Они организуют поведение играющих, обеспечивают игрокам равные условия, выступают регулятором игрового действия.

Какие **игровые правила** следует выработать в процессе подготовки к игре? Во-первых, *правило действия в воображаемой ситуации:* ты – «филолог», ты – «учитель», ты – «поэт». **Правила игры** должны соответствовать «профессиональной деятельности» участника игры и быть направлены на выполнение действий в определенной последовательности. Действия «специалиста» должны усложняться по мере изучения тем и разделов курса русского языка.

Наряду с *правилами действия в воображаемой ситуации* необходимо разработать *правила межличностных отношений.* Без введения этих правил игра будет неуправляемой, а учебные цели не удастся реализовать. Правила взаимоотношений играющих друг с другом выполняют воспитательную роль, направляют игру по заданному руслу. Примеры правил: *закончил свою работу – помоги товарищу; будь доброжелательным; внимательно выслушивай мнение товарища* и т.д. В играх-состязаниях для регулирования поведения часто вводятся штрафные очки.

Игровые правила реализуются в **игровых действиях.** Психологи выделяют внешние действия*(слушать, чертить схему, решать задачу)* и умственные *(сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать).* Чем разнообразнее действия, тем интереснее игра. Но, если не сформированы определенные умения, лучше не проводить игру.

Игровые действия должны быть мотивированы, должны постепенно усложняться и соответствовать числу учащихся.

Во время игры у ребенка возникает определенное **игровое состояние** – важный элемент игры. Игровое состояние, включающее наличие переживания, активизацию воображения участников, эмоциональное отношение к действительности, поддерживается проблемностью ситуации, элементами соревновательности и занимательности, используемыми аксессуарами, присутствием юмора и элементов дискуссии, свободной творческой атмосферой, ситуацией выбора.

Обязательным структурным элементом игры является ее **результат.** Результат может быть наглядным *(выиграл, отгадал, выполнил);* менее заметным *(получил удовольствие, заинтересовался вопросом)* и отсроченным *(создал свой вариант игры спустя какое-то время).*

Различают результат для учителя *(игра продемонстрировала умения, уровень усвоения знаний и норм поведения)* и результат для учеников *(игра пробудила интерес к проблеме, принесла моральное удовлетворение).*

Важна коллективная оценка игры, которая стимулирует учащихся. При этом можно вносить коррективы в игру, отметить положительные моменты, подчеркнуть успехи слабых учеников, закончить игру на эмоциональном подъеме.

Характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами. Ученики начальных классов увлекаются играми, в которых нужно раскрыть тайну или сделать открытие, поэтому в игровые ситуации следует закладывать элементы романтики, совместного поиска, совместной творческой работы.

Ребята в 3 - 4 классах стремятся к групповому сотрудничеству, увлекаются словарными играми, состязаниями. Для них организуются игры, сюжеты которых взяты из исторических и приключенческих книг. Особый интерес в этом возрасте вызывают компьютерные игры.

Многих детей привлекают и разнообразные словесные игры: кроссворды, сканворды, шарады, развивающие память, логическое мышление *(Найди ошибку в тексте, реши задачу),* а также игры-состязания (Клуб знатоков, КВН), ролевые игры, требующие активной речевой деятельности (пресс-конференция, презентация, брифинг), их также привлекают роли, имеющие высокий общественный статус (министр, дипломат, академик). Особенностью игровой технологии для учеников начальных классов является ориентация на групповой характер игр. Об этих возрастных особенностях учитель помнит при организации игр.

Значение игровой технологии состоит в том, что она создает особый тип взаимоотношений между учителем и учеником – партнерские.

**Разновидности игр. Основные цели и задачи игр на уроках**

Среди многообразия игр, которые используются в работе с детьми в школе, различают: **учебно-ролевые (сюжетно-ролевые) и дидактические игры.**

Отличительной особенностью ролевых игр является то, что ученики вместе с учителем становятся исполнителями определенных ролей. Ролевые игры развивают фантазию, воображение и речь, имеют большое значение в нравственном воспитании.

Дидактические игры специально создаются педагогами в учебно-воспитательных целях, являются познавательными и развивающими. В школьной практике широко используются словесные игры, уроки-путешествия, КВН, уроки-викторины и т.д.

Во время игры решаются определенные задачи:

1) победить в конкурсе, осуществить поиск, выступить в какой-либо роли. Перед учениками не ставится прямая цель – овладеть определенными знаниями, умениями;

2) добровольный характер игры диктует добровольное подчинение всех участников игровым правилам;

3) игра должна заинтриговать (удивить, поразить воображение и, может быть, поставить в тупик). Поэтому в ней должны участвовать все («слабым» ученикам надо дать возможность поверить в себя);

4) игра должна обеспечивать более высокую, по сравнению с обычными формами урока, обучающую, развивающую и воспитательную результативность.