Материал подготовил:

педагог-организатор Рулева Е.А.

**Игра. Игровые педагогические технологии**

Игра – одно из древних занятий людей. С появлением человека на земле у него появилась потребность играть. Люди всегда играют с удовольствием вне зависимости от возраста. В игре происходит освоение новых социальных ролей, самореализация, приобретение нового социального опыта. Игра включает человека в новые для него отношения. Она наряду с ученьем и трудом – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игра в жизни человека является особым видом деятельности. Во-первых, потому, что играть приятно, легко, весело. У людей предрасположенность и потребность в игре; генетическая программа обеспечивает нашу обязательную игровую деятельность, в ходе которой организм развивается, упражняясь. Ни один вид деятельности не обладает такой прочной органической базой, как игра – деятельность, предписанная самой природой развития человека.

Во-вторых, целевое содержание, расположенное в самой игре, придает весомость каждому моменту игры. Играют, чтобы играть. Получают удовольствие от процесса игры, а достижение цели лишь венчает получаемое удовольствие. Данная особенность игры обеспечивает ощущение легкости. И, хотя все знают, что игра часто требует высочайшего напряжения сил, тем не менее говорят, что «играть», в отличии от «работать», вовсе не трудно. Зная это, человек вступает в игру открыто, без опасений и боязни, потому что принимает расхожее отношение к игре как к делу несерьезному – такому, что не может поколебать его авторитет и подорвать репутацию. Увлеченный ходом игры, он забывает о своем авторитете, перестает заботиться о своем реноме, его вовсе не заботит внешнее впечатление от производимых действий.

В-третьих, любая игра содержит в себе элементы других видов деятельности, а значит, обладает возможностью приобщать человека к какому-то виду деятельности, еще не освоенному человеком. Вот почему игра, по определению С.А. Шмакова «дело серьезное». Через игру ребенок вступает в мир человеческой деятельности уже в некоторой степени оснащенным, подготовленным. В игре заложена возможность незаметно овладевать некоторыми умениями, необходимыми для познавательной, трудовой, художественной, спортивной деятельности, для общения.

В-четвертых, в игре минимальное количество правил, соблюдать их не трудно, а все остальное – поле для свободного проявления индивидуального «Я». В игре каждое «Я» обретает адекватную форму. Поэтому игра по природе своей диагностична.

В-пятых, игра – самый демократичный вид деятельности: здесь нет начальников и подчиненных, равенство гарантируется ролевым распределением и диктатом фабулы. В игре все равны и все испытывают счастье от равенства, которого так не достает в социальном мире. Ребенок в игре оказывается в демократическом окружении: никто не помнит о его учебных неудачах, плохом поведении либо блестящих отметках. Игра – общение равных.

Отмеченные особенности придают игре особое педагогическое значение, наделяя ее ролью чрезвычайной:

• игра – фактор развития ребенка;

• игра – способ приобщения ребенка к миру культуры;

• игра – щадящая форма обучения ребенка жизненно важным умениям;

• игра – ознакомление ребенка с широким спектром видов человеческой деятельности;

• игра – мягкое корректирование воспитанности ребенка, незаметное вовлечение его в ценностную палитру новых для него отношений;

• игра – деликатное диагностирование социального развития ребенка;

• игра – профессионально-изящная форма социально-психологического тренинга;

• игра – способ педагогической помощи ребенку в разрешении проблем жизни, ставших перед ним в реальной повседневности;

• игра – один из простых способов подарить ребенку счастливые моменты проживания радости жизни;

• игра – простой и легкий способ формирования товарищества и дружбы между детьми, один из способов формирования гуманистической атмосферы в группе.

Ппедагогическая игра отличается от любой другой игры тем, что обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. На основе педагогической игры разработаны педагогические технологии игры. Они так и называются – игровые технологии. Технология это совокупность производственных методов и процессов в определенной отрасли производства, а также научное описание способов производства. Игровые технологии обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся, эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов.

Причиной изобретения игровых педагогических технологий являются главные черты, присущие большинству игр, такие как:

• 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 или временную последовательность ее развития.

В педагогической 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.

В структуру игры как деятельности органично входит:

• целеполагание,

• планирование,

• реализация цели,

• анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

В структуру игры как процесса входят:

• роли, взятые на себя играющими;

• игровые действия как средство реализации этих ролей;

• игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

• реальные отношения между играющими;

• сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными 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.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к познавательной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций на занятии 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.

**Спектр целевых ориентаций**

Дидактические:

* расширение кругозора, познавательная деятельность;
* формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности;
* развитие общеучебных умений и навыков, развитие трудовых навыков.

Воспитывающие:

* воспитание самостоятельности, силы 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 аналоги, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения;
* развитие мотивации к учебной деятельности.

Социализирующие:

* приобщение к нормам и ценностям общества;
* адаптация к условиям среды;
* стрессовый контроль, саморегуляция;
* обучение общению;
* психотерапия.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и обучения во многом зависит от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр.

**Классификация педагогических игр**

По области деятельности:

* физические (двигательные),
* интеллектуальные (умственные),
* трудовые,
* социальные,
* психологические.

**По характеру педагогического процесса:**

* обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
* познавательные, воспитательные, развивающие;
* репродуктивные, продуктивные, творческие;
* коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

**По предметной области.**

* математические, химические, биологические, физические, экологические;
* музыкальные, театральные, литературные;
* трудовые, технические, производственные;
* физкультурные, спортивные, туристические, народные;
* обществоведческие, управленческие, экономические, коммерческие.

**По игровой среде:**

* без предметов, с предметами;
* настольные, в помещении, на свежем воздухе, на игровых площадках;
* компьютерные, телевизионные, с применением ТСО;
* технические, со средствами передвижения.

**По характеру игровой методики:**

* предметные;
* сюжетные;
* ролевые;
* деловые;
* имитационные;
* игры-драматизации.

Предметные – это игры с применением предметов (мяч, скакалка).

Сюжетные – это игры когда есть оговоренный сюжет и учащиеся должны вести себя соответственно данному сюжету.

Ролевые игры. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием», т.е. это игры, где игроки играют какую-либо роль, разыгрывают определенный сюжет, как бы перевоплощаясь в образ.

Деловые игры используются для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

Имитационные игры. Имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения и т.п. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, проведение беседы и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Игры-драматизации весьма близки к ролевым играм. Это тоже 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.

Технология деловой игры состоит из следующих этапов:

Этап подготовки. Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц.

Далее идет ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости учащиеся обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

Этап проведения – процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик. Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор. Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, консерватор. Методологические позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист. Социально-психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, не принимаемый, отвергаемый.

Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение педагог констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального лица, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

Источники информации:

<https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/266219-igrovye-tehnologii-v-uchrezhdenijah-dopolnite>

<https://infourok.ru/ispolzovanie-igrovih-tehnologiy-vo-vneklassnoy-rabote-789664.html>

<https://moluch.ru/archive/64/10338/>