Игровая технология

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

Большинство игр отличают следующие черты: (С.А. Шмаков)

* свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие)
* творческий, в значительной мере импровизированный активный характер этой деятельности («поле творчества»)
* эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»)
* наличие прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

По мнению С.Л. Шмакова, как феномен педагогической культуры игра выполняет следующие функции:

* Функция социализации
* Функция межнациональной коммуникации
* Функция самореализации ребенка
* Коммуникативная функция
* Диагностическая функция игры
* Терапевтическая функция
* Функция коррекции
* Развлекательная функция

Педагогические игры

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ достаточно разнообразны по:

* Дидактическим целям
* Организационной структуре
* Возрастным возможностям их использования
* Специфике содержания

ПОПЫТКУ КЛАССИФИЦИРОВАТЬ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ИГРЫ В СООТВЕТСТВИИ С РАЗЛИЧНЫМИ ОСНОВАНИЯМИ ОСУЩЕСТВИЛ г. К. Клевко.

*По области деятельности:*

* физические
* интеллектуальные
* трудовые
* социальные
* психологические

*По характеру педагогического процесса:*

* обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие
* познавательные, воспитательные, развивающие
* репродуктивные, продуктивные, творческие
* коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические

*По игровой методике:*

* предметные
* сюжетные
* ролевые
* деловые
* имитационные
* драматизации

*По предметной области:*

* математические, химические, биологические, физические, экологические
* музыкальные, театральные, литературные
* трудовые, технические, производственные
* физкультурные, спортивные, военно-прикладные, туристические, народные
* общественные, управленческие, экономические, коммерческие

*По игровой среде:*

* без предметов
* с предметами
* настольные, комнатные, уличные, на местности
* компьютерные, телевизионные
* технические, со средствами передвижения

В современной школе **игровая деятельность** используется в следующих случаях:

* в качестве самодеятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета
* в качестве элементов (иногда весьма существенных) более обширной технологии
* в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля)
* в качестве технологий внеклассной работы (коллективные творческие дела)

***Технология развивающих игр Б.П. Никитина***

* игровые технологии в дошкольном и младшем возрасте
* игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте

**Игровые технологии в дошкольном и младшем возрасте**

Программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями. Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратиков из картона или пластика и др. предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр. Они напрямую связаны с интеллектом.

Задачи ребенку даются в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции, т.о. знакомят его с различными способами передачи информации. Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.те. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где все формируются только исполнительные черты в ребенке. Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа, а в виде рисунка, узора, сооружения из кубиков, деталей конструктора,т.е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и самому проверять точность выполненного задания.

Развивающие игры могут дать возможность для развития творческих способностей с самого раннего детства. Задания-ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей. Поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивается наиболее успешно. Развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию и , кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества.

**Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте**

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, появление стихийных групповых игр. Особенностями игры в старшем возрасте является нацеленность на самоутверждение в обществе, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

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.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр:

* имитационные игры (На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия. Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначение имитируемых процессов и объектов)
* операционные игры (Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующие реальные)
* исполнение ролей ( в играх отрабатывается тактика поведений, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица)
* деловой театр (Разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке)
* психодрама и социодрама (Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это также «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию, оценивать состояние другого человека)

Технология деловой игры

* Этап подготовки
* Этап проведения. Процесс игры.
* Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры

Этап подготовки  
разработка сценария

|  |  |
| --- | --- |
| **А) разработка игры:** | * **разработка сценария** * **план деловой игры** * **общее описание игры** * **содержание инструктажа** * **подготовка материального обеспечения** |
| Б) ввод в игру: | * постановка проблемы, целей * условия, инструктаж * регламент, правила * распределение ролей * формирование групп * консультации |

Этап проведения

|  |  |
| --- | --- |
| **Групповая работа над заданием** | * **работа с источниками** * **тренинг** * **мозговой штурм** * **работа с игротеником** |
| Межгрупповая дискуссия | * выступления групп * защита результатов * правила дискуссии * работа экспертов |

Этап анализа и обобщения

* вывод из игры
* анализ, рефлексия
* оценка и самооценка работы
* выводы и обобщения
* рекомендации