**«Игровые методы обучения: примеры из практики»**

Человек от рождения талантлив, и задача педагога состоит в том, чтобы не загубить этот талант и привести ученика в мир творчества, снабдив его определенными знаниями. Среди множества путей воспитания интереса к обучению одним из наиболее эффективных является организация игровой деятельности. Игра, учение, труд являются основными видами деятельности человека.

Известный французский ученый Луи де Бройль утверждал, что все игры (даже самые простые) имеют много общих элементов с работой ученого.

В игре сначала привлекают поставленная задача и трудность, которую можно преодолеть, а затем радость открытия и ощущение преодоления препятствия. Именно поэтому у всех людей независимо от возраста игра вызывает интерес.

Любая игра должна способствовать решению основной учебной задачи урока – закреплению знаний, лучшему усвоению определенных навыков работы и т.д. Только в таком случае игра называется обучающим элементом урока. Сначала внимание учащегося на уроке, как правило, направлено на игровое действие, а затем в процессе игры незаметно для себя он включается в процесс изучения какого-либо материала, интерес к игре постепенно переключается на учебное занятие.

Но необходимо учитывать, что дидактические игры хороши в системе с другими формами обучения, использование которых должно в конечном итоге преследовать следующие цели: учитель должен обеспечить учащихся знаниями, соответствующими современному уровню развития науки, он должен научить их приобретать знания самостоятельно.

Игровые методы активизируют учебный процесс, так как опираются на природные потребности учащихся.

Педагогическая наука предъявляет к организации игр в процессе обучения определенные требования:

1. Игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельности обучающихся. Опыт показывает, что занимающиеся часто относятся к обязанностям более ответственно, чем к учебной или трудовой деятельности.

2. В игре обязательно должен присутствовать элемент соревнования между командами или отдельными обучающимися. Это значительно повышает самоконтроль занимающихся, приучает к четкому соблюдению установленных правил, активизирует деятельность. А завоевание победы или какой-либо выигрыш побуждает к дальнейшим действиям. Притом не всегда в конкурсах побеждают успевающие, с высоким уровнем развития. Зачастую много терпения, сноровки, настойчивости проявляют в игре те, у кого этих качеств не хватает для систематической учебной деятельности.

3. Игра должна учитывать возрастные особенности обучающихся. Она должна вызывать положительные эмоции, т.е. хорошее настроение, удовлетворение от удачного ответа, и поэтому цель должна быть достижимой, а сама игра – доступной и привлекательной.

 «Самостоятельные мысли вытекают из самостоятельно приобретенных знаний», - говорил К. Д. Ушинский. В наше время, как никогда нужны инициативные, решительные, творчески работающие личности. Именно эти качества помогают развивать дидактические игры.

Результативность игровых технологий зависит от систематичности их применения и целенаправленности игровой программы, ее сочетания с обычными дидактическими упражнениями. Нами наиболее часто используются интеллектуальные, ролевые и деловые обучающие игры, поэтому остановимся более подробно на возможностях и методике проведения именно этих видов обучающих игр.

Положительную роль в обучении занимающихся с недостаточным уровнем сформированности общих учебных умений и навыков, и низким уровнем мотивации способны сыграть дидактические интеллектуальные игры. К ним большинство исследователей (К. Гроос, М. Лазарус, В. П. Шашина и др.) относят кроссворды, ребусы, лото, игры – аукционы, чайнворды. К таким играм также относятся соревнования «Кто быстрее», КВН, турниры знатоков (конкурсы эрудитов), тематические викторины.

Интеллектуальные игры являются действенным инструментом усвоения теоретических знаний, научных понятий, терминов; кроме того, они способствуют формированию у учащихся навыков сотрудничества, ведения социального диалога. При соответствующей их организации они могут быть средством развития творческих данных учащихся.

Включение в учебный процесс интеллектуальных игр позволяет удовлетворять познавательные, коммуникативные, эстетические и творческие потребности обучающихся, сделать сам процесс обучения радостным, эмоционально наполненным. Состязательность, смена видов занятий в форме игрового действия оживляет восприятие, способствует более прочному запоминанию учебного материала, помогает учителю, чередовать напряженную работу с непринужденными игровыми паузами, менять темп деятельности, предупреждать переутомление занимающихся.

Интеллектуальные игры могут найти применение на разных этапах учебного занятия: на этапе проверки усвоения учебного материала, на этапе изучения новой темы, на этапе повторения и обобщения, закрепления полученных знаний, умений и навыков.

Интеллектуальная игра по форме организации может быть индивидуальной, микрогрупповой, коллективной. Интеллектуальные игры могут найти свое применение на учебных занятиях самых разных дисциплин.

Рассмотрим некоторые из них:

*Кроссворды*

Используя кроссворды в учебных целях, полезно представить учащимся небольшую по объему познавательную информацию следующего содержания: слово «кроссворд» произошло от английских слов «кросс» – пересечение и «ворд» – слово.

Кроссворды, как дидактическая интеллектуальная игра хороши тем, что развивают умственные способности, концентрацию внимания, активизируют память, способствую самообразованию.

Самостоятельное составление кроссвордов формирует у учащихся способность выделять в изучаемом явлении главные, существенные признаки, формулировать грамотно вопросы по изучаемому учебному материалу.

В учебном процессе кроссворды могут применяться для проверки качества усвоения знаний (в этом случае они представляют собой занимательную форму тестирования учащихся), для привлечения и поддержания внимания, обучающихся в процессе изложения нового материала, а также повторения ранее пройденного как основы понимания новой темы.

Как занимательная форма проверки знаний, кроссворды способствуют повышению учебной мотивации, интереса к изучаемой дисциплине.

*Аукцион*

Данная игра позволит сделать интересным и увлекательным фронтальный опрос по домашнему заданию или урок повторения и закрепления. Слово «аукцион» в переводе с французского – распродажа. «Товаром» в игре «Аукцион» являются знания учащихся, которые оцениваются баллами. «Товар» на аукционе называется «лот», продающий – «купец», покупают «товар» учащиеся за свои знания, ведущий аукциона – учитель.

 *Викторина*

Викторина представляет собой игру, в которой главная опора делается на память. Викторина основана на знаниях человека. В викторине реализуется умение человека мыслить, проявлять остроту ума, тренируется память, расширяется кругозор. Викторина лежит в основе таких телевизионных игр, как «Что? Где? Когда?», «Поле чудес», «Умницы и умники».

В учебном процессе викторина может стать частью урока повторения и закрепления, обобщения изученного материала.

Викторина, как и игра, аукцион, может быть тематической и комплексной.

В викторине играют все учащиеся. Вопросы зачитываются один – два раза. Дается время на обдумывание. Отвечает тот, кто первым поднял руку. Правильный ответ отмечается жетоном, который вручается правильно ответившему. При неправильном ответе право отвечать передается следующему, кто первым среагировал на ошибку отвечавшего поднятием знака «Ошибка» (это может быть красный круг).

По окончании викторины подсчитывается, кто сколько успел набрать жетонов, принимается решение о победителе, который получает заслуженную оценку «отлично».

В викторину по учебному материалу достаточно включить 12 – 15 вопросов. К вопросам, выносимым на викторину, предъявляются следующие требования:

* нельзя, чтобы вопрос требовал обширного, развернутого ответа;
* недопустимо, чтобы вопрос требовал углубленных знаний сверх образовательной программы;
* нельзя включать вопросы, требующие ответа – перечисления;
* нельзя задавать двойственные или тройственные вопросы (например, «Кто, когда и в каком городе придумал игру баскетбол?»)
* не стоит включать в викторину слишком легкие вопросы, тем более примитивные или глупые по содержанию.

Результативность игровых технологий зависит от систематичности их применения и целенаправленности игровой программы, ее сочетания с обычными дидактическими упражнениями.

*Ребусы*

Учитель отбирает необходимый для повторения и закрепления круг понятий и терминов. Это могут быть научные понятия и термины по одной или нескольким изученным темам, разделам. Отобранные понятия и термины творчески перерабатываются, согласно принципам составления ребуса, и оформляются на карточках. Работа с карточками может быть индивидуальной или микрогрупповой (по 2 – 3 человека); и в том, и в другом случае может быть введен принцип соревновательности: «кто расшифрует ребус первым и правильно, тот и получает оценку «отлично».