## Игровая технология обучения

*МДОУ детский сад "Теремок" г. Мышкин*

*воспитатель Анисимова Юлия Владимировна*

Задаче активизации познавательной деятельности служит игровая технология, строящаяся на ситуативной основе и получившая свое название по ведущему методу, средству обучения – игре.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

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.

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин.

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 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 ее целью, а также самоуправление процессом игры и рефлексию собственной деятельности.

Все рассмотренные компоненты игры определяют её технологическую структуру, включая, в свою очередь ряд структурных элементов.

Рассмотрим 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.

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.

Существуют определенные игровые правила, которые следует выработать в процессе подготовки к игре. Во-первых, *правило действия в воображаемой ситуации* (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)*.

Для того чтобы игра имела положительный результат, она должна отвечать следующим требованиям:

1. соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта;

2. соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей;

3. базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Важна коллективная оценка игры, которая стимулирует учащихся. Характер игры и игровые ситуации определяются темой, возрастными особенностями участников, их интересами.

## Список литературы

1. Горбич О.И.  Современные педагогические технологии обучения русскому языку в школе [Электронный ресурс]: курсы повышения квалификации /Педагогический университет "Первое сентября" http://rus.1september.ru/view\_article.php?id=200901701
2. Загрекова Л.В. Теория и технология обучения. [Текст] :Учебн. пособие для студентов пед. вузов / Загрекова Л.В., Николина В.В. М.: Высш. школа, 2004. 157 с.
3. Методика преподавания русского языка в школе [Текст]: Учебник для студ. Вузов / М.Т. Баранов, Н.А. Ипполитова, Т.А. Ладыженская, М.Р. Львов; под ред. М.Т. Баранова - М.: Академия, 2001. -368с.
4. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. [Электронный ресурс]: - М.: Издательство «Эгвес», 2006. – 48с.
5. Полат Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования [Текст]: учеб пособие для студ. высш.учеб. заведений/ Е. С.Полат , М.Ю Бухаркина. – 3-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2010. – 368 с.