*"Игровые методы обучения в педагогической практике"*

Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. У многих детей активность возникает нечасто, она является следствием целенаправленных педагогических воздействий и применяемой педагогической технологии. Любая технология обладает средствами, активизированной и интенсифицированной деятельностью уч-ся. К таким технологиям можно отнести игровые технологии. Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека. В человеческой деятельности игра выполняет такие функции:
-развлекательную
-коммуникативную
-самореализации
-иглотерапевтическую ( преодоление трудностей, возникающих в др. видах жизнедеятельности)
-диагностическую ( выявление отклонений от нормативного поведения)
- функцию коррекции( внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей).
**Большинству игр присущи главные черты:**1. Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата.
2. Творческий характер этой деятельности.
3. Эмоциональная приподнятость.
4. Наличие правил, отражающих содержание игры.
Игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим используют с древности. В современной школе игр. деятельность используют в след. случаях:

1. в качестве самостоятельных технологий для освоения понятий, темы и даже раздела учебного предмета.

2. как элементы более обширной технологии
3.в качестве урока или его части.

4. как технологии внеклассной работы.
В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком- четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.
Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед уч-ся в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства; в учебная .деятельность вводится элемент соревнования; успешное выполнение дидактического .задания связывается с игровым результатом.
**Игры классифицируются по виду деятельности**А) физические Г) социальные
Б) интеллектуальные Д) психологические
В) трудовые

**по характеру педагогического процесса**А) обучающие Г) обобщающие Ж) развивающие
Б) тренировочные Д) познавательные З) репродуктивные., продуктивные
В) контролирующие Е) воспитательные И) творческие
К) коммуникативные
Л) диагностические
**по характеру игровой методики**А) предметные Г) деловые
Б) сюжетные Д) имитационные
В) ролевые Е) игры-драматизации
Какие же игровые технологии можно использовать в младшем школьном возрасте?
В младшем школьном возрасте дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игру с игрушками, предметами. Ребята действуют по игровым правилам. Учитель является организатором, помощником. В конце игры подводятся совместные с учителем итоги. Перед игрой все вместе обсуждают ход игры и результаты игры.
Результативность игр зависит от систематического их использования, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями. В игровую технологию включаются последовательные игры и упражнения, формирующие умение выделять основные характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по общему определенному признаку; группы игр, воспитывающие умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и т.д.
В младших классах можно использовать игры «Знакомство», «Квартет», «Моя семья» как группу игр, развивающих умение сообщать о себе и о своей семье. Следуя последовательности сложности игр, целесообразно первой проводить игру «Знакомство», когда дети сидят в кругу и знакомятся друг с другом в роли сказочных персонажей. Далее используется игра «Квартет» (она посложнее, т.к. на основе ее дети должны рассказать о себе).Дети делятся на несколько групп, получают набор картинок-карточек, содержащих начала и концы предложений следующего содержания:
Меня зовут Олег.
Мне 7 лет.
Я прилежный.
Я учусь в 1 классе.
Я живу в Москве.

По сигналу группы начинают складывать предложения, принимая во внимание грамматические признаки построения. Группа может проверить правильность построения фраз, перевернув полученное сообщение на другую сторону. Если дети видят правильно сложенную иллюстрацию, значит и сообщение составлено верно. Группе, первой закончившей задание, предоставляется право зачитать полученное сообщение вслух. Вторым этапом игры является составление подобного сообщения о себе.
И наконец игра «Моя семья» по типу «снежного кома». Для игры необходимы семейные фотографии учеников. Первый ученик говорит на иностранном языке. «Это моя мама» и показывает ее на фотографии. Второй ученик повторяет предложение первого ученика и добавляет своё предложение, например: « Её зовут Ольга Петровна» и т.д. до последнего ученика. Потом несколько учащихся класса рассказывают о своих семьях.
В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии , появление стихийных групповых игр. Особенности игры в старшем школьном возрасте являются нацеленность на самоутверждение перед обществом, стремление к розыгрышу, юмористическая окраска. В основном используется деловая игра, которая дает возможность понять и изучить учебный материал с различных позиций.
В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама.
Имитационные игры- деловое совещание, обсуждение планов, проведение беседы.
Здесь имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия( заседание общества книголюбов).
Ролевая игра. Отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. В 5-8 классах можно использовать игру в «учителя». Один из учащихся берет на себя роль учителя и проводит фрагмент урока в своем классе. Особенно нравится ученикам 5-6 кл. игра в любознательного Буратино. Он, как сказочный персонаж, очень мало знает об окружающих его предметах. Всё, с чем он встречается, вызывает у него интерес, поэтому Буратино задает много вопросов, удивляется, не сразу соглашается с ответом собеседника, постоянно переспрашивает. Его собеседник пытается убедить Буратино.
Операционные игры помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например решение какой-либо задачи, ведения пропаганды и агитаций. При изучении темы «Движение» можно использовать этот вид игры. Перед учениками ставятся задачи: 1 группа- пешеходы, должна выяснить, как им лучше добраться до метро (музея и т.д.), 2 группа- справочное бюро, должна дать справку пешеходу по поводу маршрута.

На этапе тренировки решения коммуникативной задачи «спросить о маршруте и объяснить маршрут» справочному бюро и пешеходам раздаются карточки с опорными выражениями. При контроле умения решать эту коммуникативную задачу ( на уроке обобщения, повторения) игра проводится без опор.
**Любая деловая игра имеет следующие этапы:**1. Этап подготовки - разработка сценария (учебная цель занятия, описание проблемы, описание процедуры игры, содержание характеристик действующих лиц)
Далее следует ввод в игру, ориентация участников и экспертов, определяется режим работы, формулируется цель, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации, выдаются пакеты материалов и инструкций, собирается дополнительная информация. При необходимости учащиеся обращаются к ведущему и экспертам за консультацией.
**2. Этап проведения процесс игры.**А) групповая работа над заданием (работа с источниками, тренинг, мозговой штурм).
Б) межгрупповая дискуссия ( выступление групп, защита результатов, правила дискуссии, работа экспертов).
**3. Этап анализа и обобщения** - вывод из игры ( анализ, оценка и самооценка работы, выводы и рекомендации).