**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

**В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

Особое внимание в требованиях Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования уделяется реализации в учебном процессе игровых технологий, так как знание теории и практики применения данной технологии в учебном процессе позволит глубже и интересней построить содержание работы с учащимися:

- при использовании игры как дидактического средства в приобретении и формировании определенных умений и навыков, игровые методы обучения помогут раскрыть содержание в доступной и занимательной форме, сформировать умственные действия;

- игра поможет ребенку лучше познать себя и окружающий мир;
- игра развивает ребенка физически, так как он осуществляет разнообразные движения, развивает его мускулы, освобождает от избытка энергии;
- игра имеет особое значение для развития произвольного поведения и психического развития;

- игра важна как школа морали, как переход на новый период развития. Помимо этого игровые технологии предполагают реализацию в учебном процессе целый комплекса целевых ориентаций (по Г.К. Селевко) [4]:
-**Дидактические**: расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определенных умений и навыков, развитие трудовых навыков.
-**Воспитывающие**: воспитание самостоятельности, воли, нравственных, эстетических позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

- **Развивающие**: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, развитие мотивации учебной деятельности.

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

***Концептуальные основы игровых технологий.***

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н. Узнадзе).

Игра - пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский).

Игра - свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов (А.Н. Леонтьев).

Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [4.С.50].

Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми [4].

В учебном процессе игровая деятельность выполняет следующие функции:

- развлекательную;

- коммуникативную;

- самореализации;

-игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возни-кающих в других видах жизнедеятельности);

- диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);

-функцию коррекции (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей);

-социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития);

- межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социально- культурных ценностей).

Рассмотрим **принципы организации игровой деятельности**, сформулированные П.И. Пидкасистым и Ж.С. Хайдаровым [3]. Авторы обозначили достаточно обширный перечень принципов игры. Остановимся на наиболее значимых и актуальных:

-***активность*** - основой принцип игровой деятельности, выражающий активное проявление физических, интеллектуальных сил, начиная с подготовки к игре, в процессе и в ходе обсуждения ее результатов;

-***открытость и доступность*** игры означает свободное участие желающих, и любая игра должна быть проста и понятна;
- ***динамичность*** выражает значение и влияние фактора времени в игре. Продолжительность игры значима для возраста детей и уровня их подготовленности;
- ***наглядность*** игры означает, что все игровые действия должны быть открыты в реальных и ирреальных (кино, театр, компьютерные игры) проявлениях той или иной действительности, что значительно усиливает познавательный интерес;

-***занимательность и эмоциональность*** игры отражают увлекательные, интересные проявления игровой деятельности, значительно усиливают познавательный интерес;

- ***принцип индивидуальности*** отражает сугубо личное отношение к игре, где развиваются личностные качества и есть возможность для самовыражения и самоутверждения игрока;

- ***коллективность*** отражает совместный характер взаимосвязанной и взаимозависимой игровой деятельности, способствует развитию товарищеских взаимоотношений, учит мыслить и действовать сообща;

- ***целеустремленность***игрока отражает единство цели для игрока и его соперника; личные цели должны совпадать с общими целями команды;

- ***самодеятельностъ и самостоятельность*** игрока в игре - это один из главных принципов, имеет функцию управления выражающегося в соотношении между мерой самодеятельности и мерой самостоятельности;

- ***состязательность и соревнование*** в игре; без соревнования нет игры. Дидактическая ценность этого принципа очевидна, т.к. побуждает к активной самостоятельной деятельности, мобилизует физические, интеллектуальные и душевные силы;

- ***результативность*** отражает осознание итогов игровых действий, как продуктивную творческую деятельность игрока и команды;

- ***достоверность и повторяемость*** игры проявляется в том, что почти все они имеют в своей основе реальные модели и роли. Это позволяет повторить прошлое и «приоткрыть» определенность будущего. Поэтому игра является мощнейшим средством прогнозирования;

-***проблемность*** в игре выражает логико-психологические закономерности мышления в интеллектуально-эмоциональной борьбе. Игра «идеальный генератор» проблем, а способность «видеть и делать» проблемы там, где их нет для соперников, приводит к победе в игре, да и в жизни;

- ***информация*** для игры в самом простом виде отражает сильное душевное волнение игрока в ожидании успеха или поражения и др.

Таким образом, целостное, взаимосвязанное применение принципов эффективной организации игровой деятельности может гарантировать высокое дидактическое, воспитательное и развивающее влияние на учащихся.

Большинству игр присущи следующие особенности (по С.А.Шмакову):

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности;

- творческий, в значительно мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности;

-эмоциональная приподнятость деятельности, состязательность, соперничество;

- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как деятельности входит:

-целеполагание;

- планирование;

- реализация цели;

- анализ результатов.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора, элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

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.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает различные методы и приемы организации учебного процесса в форме разнообразных педагогических игр.

«В отличие от игр вообще педагогическая игра 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»[4.С.52].

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения учащихся к участию в различных видах деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций на уроках осуществляется по следующим направлениям:

- дидактическая цель педагогической игры ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

- выполняемая школьниками деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства;

- в игровую деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов.

***Классификация педагогических игр.***

По области деятельности:

- физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические.

По характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;

- репродуктивные, продуктивные, творческие;

- коммуникативные, диагностические;

По игровой методике:

- предметные, сюжетные, ролевые, имитационные, драматизации.

По предметной области:

-математические, биологические, экологические, музыкальные, литературные, трудовые, спортивные и др.

По игровой среде: с предметами и без, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, телевизионные, технические средства обучения (ТСО), технические со средствами передвижения и др.

В требованиях Федерального государственного образовательного стандарта отмечается, что младший школьник должен овладеть различными видами игры: игры-драматизациии, режиссерские игры, игры по правилам и др.

Среди игр младших школьников особое место занимают **дидактические игры**, т.е. игры, специально разработанные взрослыми с целью обучения или **развития новых способностей**. Известно, что в младшем школьном возрасте усвоение новых знаний и развитие новых способностей значительно успешнее происходит в игре. Обучающая задача, поставленная в игре, имеет для ребёнка явные преимущества. В ситуации игры младшему школьнику понятна сама необходимость приобретения новых знаний и способов действия. Ребёнок, увлечённый замыслом игры, как бы не замечает, что он учится, хотя при этом он постоянно сталкивается с затруднениями, которые требуют перестройки его представлений и способов действия.
         **Дидактическая игра** - это не любые действия с учебным материалом и не игровой прием на обязательном учебном занятии. Это специфическая, полноценная и достаточно содержательная для учащихся деятельность. Она имеет свои побудительные мотивы и свои способы действий.
         Развивающие дидактические игры содержат **готовый игровой замысел**, предлагаемый ученику, **игровой материал и правила** (общения и предметных действий). Все это определяется **целью игры**, т.е. тем, для чего эта игра создана, на что она направлена. Цель игры всегда имеет два аспекта:

1) **познавательный**, т.е. то, чему мы должны научить ребенка, какие способы действия с предметами ему нужно в данной игре передать;
         2) **воспитательный**, т.е. те способы сотрудничества, формы общения и отношения к другим людям, которые следует привить учащимся.
         В обоих случаях цель игры должна формулироваться не как передача конкретных знаний, умений и навыков, а как развитие определенных психических процессов, или способностей ребенка.

Чтобы дидактическая игра оставалась игрой, а не превращалась в усвоение знаний и умений, она должна обязательно включать **игровой замысел**, т.е. ту игровую ситуацию, в которую вводится ученик и которую он воспринимает как свою. Замысел игры должен опираться на конкретные потребности и склонности детей, а также особенности их опыта. Замысел игры реализуется в **игровых действиях**, которые предлагаются ученику, чтобы игра состоялась. В одних играх нужно что-то найти, в других - выполнить определенные движения, в третьих - обменяться предметами и т.п.
         Игровые действия всегда включают в себя **обучающую задачу**, т.е. то, что является для каждого ребенка важнейшим условием личного успеха в игре и его эмоциональной связи с остальными участниками. Решение обучающей задачи требует от ребенка активных умственных и волевых усилий, но оно же и дает наибольшее удовлетворение. Содержание обучающей задачи может быть самым разнообразным: назвать форму предмета, успеть найти нужную картинку за определенное время, запомнить несколько предметов и пр.

Развивающая игра является довольно эффективным средством формирования таких качеств, как **организованность и самоконтроль.** Ее обязательные для всех правила регулируют поведение детей, ограничивают их импульсивность. Если правила поведения, декларируемые учителем, вне игры обычно плохо усваиваются учащимися и часто нарушаются ими, то правила игры, которые становятся условием увлекательной совместной деятельности, вполне естественно входят в жизнь детей.

Таким образом, в младшем школьном возрасте развивающие игры содержат разносторонние условия для формирования наиболее ценных качеств личности.

Но особое значение среди многочисленных игр у младших школьников принадлежит играм в «театр», драматизации, сюжетами которых служат хорошо известные сказки, рассказы или театральные представления. Причем в одних случаях дети сами изображают персонажей сказки, в других - персонажами становятся их игрушки, куклы. Иногда они целиком передают содержание литературных произведений, но порой изменяют, дополняют его. Сравнивая эти детские игры с их обычными, повседневными сюжетно-ролевыми играми нетрудно заметить разницу между ними в характере игровой деятельности. Если первые игры (будем называть их театрализованными) имеют заранее известное содержание, то вторые обретают содержание в процессе своего развития. Однако обращает на себя внимание тот факт, что из всех известных видов театрализованных игр предпочтение отдается играм-драматизациям, т. е. играм, где учащиеся сами (а не куклы) изображают героев литературных произведений.

Рассматривая игру-драматизацию в качестве средства развития творческих способностей детей, можно выделить сходство и различия игровой драматизации и сюжетно-ролевые игры. И в той и другой играющие берут на себя определенные роли и действуют в соответствии с тем, как развертывается содержание игры. Но в сюжетно-ролевых играх ученики отражают впечатления, полученные непосредственно от окружающей действительности, а в играх-драматизациях - впечатления от литературного произведения, отражая жизнь в художественных образах. В игре-драматизации инициатива и творчество детей направлено на лучшее выполнение взятой на себя роли. Важно не только что изображается, но и как изображается. В драматизации очень важен качественный результат деятельности. Драматизировать - значит разыграть в лицах какое-либо литературное произведение, сохраняя последовательность рассказанных в нем эпизодов и передавая характеры его персонажей. Игра-драматизация - деятельность, требующая от младших школьников необходимых для выполнения её способностей, умений, навыков.

Игра-драматизация занимает особое место при решении задач художественного воспитания и развития детей младшего школьного возраста, что обусловлено ее родством с театром. Синтетический характер театрального искусства закономерным образом переносится в игру-драматизацию. В связи с этим игра-драматизация требует от учащихся компетентности в различных сферах художественной деятельности (литературной, театральной, театрализованной, изобразительной, музыкальной) и деятельности самопознания. Действия, производимые детьми в игре-драматизации, более сложны, чем в сюжетно-ролевой игре при подражании увиденному в жизни. Здесь ребенку необходимо не только воссоздать какой-либо из встречающихся в жизни объектов, но и поставить его в условия, предложенные автором литературного текста. Литературное произведение подсказывает, какие действия следует выполнять, но в нем нет указаний о способах воплощения их - движениях, мимике, интонациях. Это, в свою очередь, инициирует проявление детского творчества при подборе изобразительных и выразительных средств создаваемых образов. Сохраняя замысел автора и основную идею художественного произведения, учащиеся привносят в сюжет свои впечатления об окружающей действительности, реализуют свой жизненный опыт.

Процесс игры-драматизации возможен, если ребенок: имеет опыт восприятия литературных произведений, их переживания и осмысливания; опыт взаимодействия с театральным искусством (знает, что такое театр, что такое спектакль и как он рождается, имеет опыт восприятия и переживания театрализованного действия, владеет специфическим языком театрального искусства); включается в игровую деятельность соответственно своим способностям и возможностям (ребенок - «режиссер», ребенок - «актер», ребенок - «зритель», ребенок - «оформитель», «декоратор» спектакля).

Исходя из индивидуальных способностей и возможностей младших школьников и приняв за основу исследования А.Г.Гогоберидзе и С.Г.Машевской, можно предложить классификацию игровых позиций младших школьников в игре-драматизации:

а) ребенок - «режиссер»- имеет хорошо развитую память и воображение, это ребенок-эрудит, обладающий способностями быстро воспринимать литературный текст, переводить в игровой постановочный контекст; он целеустремлен, обладает прогностическими, комбинаторными (включение в ход театрализованного действия стихов, песен и танцев, импровизированных миниатюр, комбинирование нескольких литературных сюжетов, героев) и организаторскими способностями (инициирует игру-драматизацию, распределяет роли, определяет сценографию в соответствии с литературным сюжетом, руководит игрой-драматизацией, ее развитием, регламентирует деятельность всех остальных участников спектакля, доводит игру до конца);

б) ребенок - «актер»- наделен коммуникативными способностями, легко включается в коллективную игру, процессы игрового взаимодействия, свободно владеет вербальными и невербальными средствами выразительности и передачи образа литературного героя, не испытывает трудности при исполнении роли, готов к импровизации, умеет быстро найти необходимые игровые атрибуты, помогающие точнее передать образ, эмоционален, чувствителен, имеет развитую способность самоконтроля (следует сюжетной линии, играет свою роль до конца);

в) ребенок - «зритель»- обладает хорошо развитыми рефлексивными способностями, ему легче «участвовать в игре» со стороны; он наблюдателен, обладает устойчивым вниманием, творчески сопереживает игре-драматизации, любит анализировать спектакль, процесс исполнения ролей детьми и развертывание сюжетной линии, обсуждать его и свои впечатления, передает их через доступные ему средства выразительности (рисунок, слово, игру);

г) ребенок - «декоратор»- наделен способностями образной интерпретации литературной основы игры, которые проявляются в стремлении изобразить впечатления на бумаге; он владеет художественно-изобразительными умениями, чувствует цвет, форму в передаче образа литературных героев, замысла произведения в целом, готов к художественному оформлению спектакля через создание соответствующих декораций, костюмов, игровых атрибутов и реквизита.

В целом, отметим, что развитие творчества младших школьников - дело сложное, но чрезвычайно важное и нужное, творчество детей в их театрально-игровой деятельности проявляется в трех направлениях: как творчество продуктивное (сочинение собственных сюжетов или творческая интерпретация заданного сюжета); исполнительское (речевое, двигательное); оформительское (декорации, костюмы, атрибутика и др.).

**Игры по правилам**: действия ребёнка и его отношения с другими участниками игры определяются **правилами**. Игровые правила это особого рода предписания, определяющие функции и задачи каждого участника, последовательность и содержание игровых действий. Игры по правилам - это всегда **совместная деятельность** учащихся, в отличие от сюжетной игры, она не может быть индивидуальной, она всегда предполагает партнёров. Поскольку правила в игре имеют силу закона, они должны **неукоснительно выполняться всеми**.

Правила безличны, формализованы и обязательны для всех - независимо от того, придумывают их сами играющие (договорившись, как нужно играть), или же они уже берутся в готовом виде. Обязательность правил для всех участников связана с совместностью действий детей - только соблюдая их, дети могут играть. Ещё одним важным отличием игры по правилам является её результат, т.е. **выигрыш**. Эти игры обычно имеют соревновательный характер - в отличие от игр с ролью в них есть выигравшие и проигравшие. Главная задача таких игр - неукоснительно соблюдать правила и превзойти (опередить) партнёров. При этом важен не результат каждого сам по себе, а его сравнение с результатами других, первенство одного из играющих, которое опять же определяется правилами (например, выигрывает тот, кто раньше прибежит, или дольше будет бегать в кругу, или кто лучше спрятался). Однако, выигрышем одного игра завершается только один цикл игры, но не сама игра. Каждый проигравший может в следующий раз достичь лучших результатов и выиграть.

Продолжение игры - это повторение такого же цикла, который вновь заканчивается выигрышем. Цикличность, повторяемость игровых действий - ещё одна отличительная особенность игры по правилам. Игры по правилам могут быть самые разные. В педагогике выделяют 3 группы таких игр:**подвижные игры** (типичными примерами таких игр являются хорошо всем известные прятки, салочки, классики, скакалки и пр.);**настольные игры** (лото, домино, шашки и др.); **словесные игры** («садовник», «испорченный телефон», «съедобное-несъедобное» и пр.). Несмотря на явные внешние различия видов игр, в каждой из них есть противоборство: поочерёдное соревнование всех играющих (как, например, в лото) или водящего и противостоящих ему участников (как в салочках и жмурках). Игры по правилам могут быть очень простыми, включать всего одно или два правила. Например, игра в салочки: водящий должен догонять убегающих и осаливать их; тот, кто «осален» становится водящим. Но есть и сложные игры, основанные на целой системе правил, как бы особом своде законов игры. Такой сложной игрой являются всем известные классики. Сложная система правил имеется и в играх со скакалкой, с резинкой, с мячом. Все эти игры требуют высокой степени произвольного поведения и, в свою очередь, формируют его.

**Список литературы и источников:**

1.Коджаспирова Г.М. Педагогика в схемах, таблицах и опорных конспектах: учебное пособие для вузов. М.: Айрис-пресс. 2006. 256 с.

2. Морева Н.А. Основы педагогического мастерства: учебное пособие для вузов. М.: Просвещение. 2006. 320 с.

3.Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. М. 1996. 275 с.

4.Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. М.: Народное образование. 1998. С. 50, 52.

5.Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / М-во образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение. 2010. С. 7, 30-31.

6. Щуркова Н.Е. Педагогические технологии: учебное пособие для академического бакалавриата. М.: Изд-во Юрайт, 2015. 259 с.