**Игровые технологии на занятиях естествознания как активный метод обучения**

Естествознание — наука о явлениях и законах природы. Современное естествознание включает множество естественнонаучных отраслей, из которых наиболее важными являются физика, химия и биология. Оно охватывает широкий спектр вопросов о разнообразных свойствах объектов природы, которые можно рассматривать как единое целое.

 Учебная дисциплина «Естествознание» направлено на достижение следующих целей:

* освоение знаний о современной естественнонаучной картине мира и методах естественных наук; знакомство с наиболее важными идеями и достижениями естествознания, оказавшими определяющее влияние на развитие техники и технологий;
* овладение умениями применять полученные знания для объяснения явлений окружающего мира, восприятия информации естественнонаучного и профессионально значимого содержания; развитие интеллектуальных, творческих способностей и критического мышления в ходе проведения простейших исследований, анализа явлений, восприятия и интерпретации естественнонаучной информации;
* воспитание убежденности в возможности познания законной природы и использования достижений естественных наук для развития цивилизации и повышения качества жизни;
* применение естественнонаучных знаний в профессиональной деятельности и повседневной жизни для обеспечения безопасности жизнедеятельности; грамотного использования современных технологий; охраны здоровья, окружающей среды.

Для достижения этих целей можно использовать игровые технологии.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим.

Игра в учебном процессе является взаимосвязанной технологи ей совместной обучающей и учебной деятельности преподавателей и учащихся. Учебная игра есть целеустремленная самостоятельная деятельность учащихся, направленная на усвоение конкретных знаний, умений и навыков их применения для достижения цели игры.

 Первый дидактический смысл учебный игры состоит в том, что изучение и усвоение учебного материала осуществляется путем игровой деятельности обучающихся. Чтобы играть, надо учиться, а играя чело- век самообучается. Например, обучение шахматам или каким-либо другим играм осуществляется в процессе самой игры.

 Второй смысл игры – действовать самому. В процессе активной игровой деятельности студента спонтанно создаются все необходимые условия для возникновения и разрешения проблемных ситуаций. Процесс обучения становится проблемным и личностно значимым для студентов. Проблемные ситуации непрерывно возникают и разрешаются самостоятельно либо с помощью преподавателя.

Третий смысл игрового обучения заключается в том, что обучающийся в ходе целенаправленной самостоятельной деятельности по решению проблемных ситуаций игры становится самостоятельно мыслящим человеком, способным к активным действиям. Главная цель игрового обучения – в тщательно разработанных учебных условиях научить студентов эффективно работать в коллективе (в группе).

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий проходит по таким основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи.

2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры.

3. Учебный материал используется в качестве ее средства.

4. В учебную деятельность вводятся соревнования, которые способствуют переходу дидактических задач в разряд игровых.

Методика проведения игры включает шесть этапов.

1. Постановка проблемы, формулировка целей и задач занятия (проведения деловой игры). Раскрытие значения поставленной проблемы и деловой игры в профессиональном становлении специалиста.

2. Подготовка участников к игре; ознакомление их с правилами игры (инструктаж); выдача необходимых материалов. Разминка путем беседы, решения частных проблем, дискуссии или «мозгового штурма».

3. Изучение и анализ основной проблемы, инструкций и других материалов игровой документации. Распределение ролей между участниками и уточнение их функций.

4. Проведение игры. Моделирование профессиональной деятельности специалистов по решению поставленной проблемы.

5. Анализ, обсуждение и оценка результатов игры.

6. Заключительная дискуссия. Подведение итогов.

Игровые технологии обеспечивают среду для решения проблемных вопросов и коллективного сотрудничества, стимулирующего развитие творческого и критического мышления.Таким образом, технология игрового обучения, в отличие от традиционной методики преподавания, имеет ряд особенностей, основными из которых являются следующие:

• студенты вступают в активную мыслительную деятельность по решению поставленной задачи (проблемы) в соответствии с заданными функциями (ролями);

• познавательная деятельность осуществляется в группе (подгруппе), где обучаемые общаются, обмениваются мнениями и др., т.е. имеет место групповое мышление, сотрудничество, сотворчество;

• в процессе игровых занятий студенты приобретают умения и навыки делового общения и принятия коллективных решений в различных проблемных ситуациях. При организации деловых игр в процессе обучения обеспечивается:

• повышение интереса студентов к учебным занятиям и к тем проблемам, которые моделируются и разыгрываются на деловых играх;

• рост их познавательной активности, характеризующейся тем, что они усваивают большее количество информации, основанной на примерах конкретной действительности;

• более правильная оценка возможных реальных ситуаций обучающимися за счет накопленного в процессе деловой игры опыта и использование этого в профессиональной деятельности;

• развитие их аналитического и экономического мышления;

• реализация системного подхода к решению поставленной проблемы.

Систематическое применение игровых методов обучения способствует повышению мотивации учебно-познавательной деятельности учащихся, они с большим интересом начинают изучать учебную дисциплину. В ходе совместной игровой деятельности и общения при решении учебных проблем формируются определенные человеческие отношения между студентами, между преподавателем и студентами (уважение, симпатии, лидерство, сотрудничество, понимание, сочувствие и т.д.).