**Игровые педагогические технологии**

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

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается игровой мотивацией, которая выступает как средство побуждения, стимулирования детей к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций на занятиях проходит по таким основным направлениям:

* дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;
* учебная деятельность подчиняется правилам игры;
* учебный материал используется в качестве ее средства;
* в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
* успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы:

* обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
* познавательные, воспитательные, развивающие;
* репродуктивные, продуктивные, творческие;
* коммуникативные, диагностические, психотехнические и др.

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольно-печатные; комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

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

Содержание детских игр развивается последовательно: предметная деятельность, отношение между людьми, выполнение правил общественного поведения.

Целью игровых технологий является решение ряда задач:

* дидактических (расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и др.);
* развивающих (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих идей, умений устанавливать закономерности, находить оптимальные решения и др.);
* воспитывающих (воспитание самостоятельности, воли, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности и др.);
* социализирующих (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды и др.).

Игровые технологии широко применяются в дошкольном возрасте, так как игра является ведущей деятельностью в этот период. Ролевой игрой ребенок овладевает к третьему году жизни, знакомится с человеческими отношениями, начинает различать внешнюю и внутреннюю сторону явлений, открывает у себя наличие переживаний и начинает ориентироваться в них.

У ребенка формируются воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие, возникает ориентация в собственных чувствах и формируются навыки их культурного выражения, что позволяет ребенку включаться в коллективную деятельность и общение.

В результате освоения игровой деятельности в дошкольном периоде формируется готовность к общественно-значимой и общественно-оцениваемой деятельности ученья.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Игровые технологии | *Увеличение двигательной активности обучающихся.*  *Повышение эмоциональности учебного процесса.*  *Создание командного духа.*  *Обучение технике и тактике разных видов спорта.*  *Разнообразие занятия различными приемами из других видов спорта.*  *Развитие тактического мышления обучающихся.*  *Подготовка спортсменов к игровым действиям в баскетболе. Снижение напряжённости во время освоения техники баскетбола.* | *Применять на занятии кроме общеразвивающих упражнений эстафеты, подвижные игры.*  *В учебно-тренировочных группах включать элементы из тактических и технических приемов других спортивных игр (футбол, гандбол…).*  *В группе проводить командные соревнования, разбив на две подгруппы.*  *Применять принцип системности и связи теории с практикой, принцип сознательности и активности учащихся, принцип наглядности, принцип всестороннего развития личности.*  *Во время освоения техники применять игровые упражнения с элементом соревнования (на очки).* | *Спортсмены становятся более эмоциональными, происходит смена деятельности, что очень благоприятно воздействует на нервную систему.*  *Дети становятся дружнее.*  *Увеличивается мыслительная активность спортсменов.*  *Дети получают больше информации о других видах спорта.*  *Снизилась монотонность занятий.* |