**Игровые технологии как способ формирования общих компетенций.**

«Человеческая культура возникла и развивается в игре, как игра»

*Й.Хейзинг.*

«Игра – пространство внутренней социализации ребенка, средства усвоения социальных установок».

*Л.С.Выготский.*

Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности. В древности игра использовалась как средство обучения детей. Однако, для современного образования остается представление об обучении как о тяжелом, обязательном труде. Он не должен быть развлекательным, поэтому играть стоит на досуге в свободное от учебы время. В то же время, изменения, происходящие последние десятилетия, связанные с нарастанием потока информации, расширением диалога культуры, требуют соответствующих знаний и приобретения умений ориентироваться в нарастающем объеме информаций. Появляется потребность в педагогических технологиях, обучающих умению не только воспринимать и воспринимать информацию, но и способности творчески перерабатывать, видеть проблемы и решать их.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуации, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Актуальность игры в учебном познании в настоящее время повышается, с одной стороны, в связи с доступностью различных источников познания, нарастанием объема разнообразной информации, поставляемой телевидением, видео, интернетом, а так же, во вторых, все более масштабным использованием средствами массовой информации игровых технологий.

Важной задачей образования становится развитие учащихся интересов к самостоятельному отбору информации и ее активному использованию. Эта достижимо при участии в дидактических играх, дающих возможность на практике проявить свои способности, демонстрировать знания и умения.

**Педагогическая игра.**

В отличии от игр вообще, педагогическая игра обладает существенными признаками:

1. Четко поставленной целью обучения.

2. Педагогическим результатом.

**Функции игровой деятельности.**

- **Развлекательная** – основная функция игры – удовольствие учащегося от самого процесса деятельности;

- **Коммуникативная** – игра позволяет учащемуся войти в реальный контекст сложнейших человеческих взаимоотношений;

- **Самореализация** – игра позволяет с одной стороны построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике учащегося, с другой – выявить недостатки опыта;

- **Диагностическая** - игра позволяет педагогу диагностировать различные проявления учащегося, такие как интеллектуальные творческие эмоциональные;

- **Коррекция** – с помощью игры можно внести позитивные изменения, дополнения в структуру личностных показателей учащегося;

- **Межнациональная** **коммуникация** – игра позволяет ребенку усваивать общие человеческие ценности культуру представителей разных национальностей;

- **Социализация** – с помощью игры происходит включение учащегося в систему общественных отношений, усвоение им богатства культуры.

Применение в учебном познании игровых технологий стимулирует развитие всех сфер личности учащегося: мотивационной интеллектуальной эмоционально-волевой коммуникативной деятельностной морально-нравственной. Решение этой задачи реально при использовании игровых технологий в обучении и воспитании.

Одним из приоритетов современной системы образования становится достижение нового образовательного результата – формирование общих компетенций:

- понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес;

- организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество;

- принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность;

- осуществлять поиск и использование информации необходимых для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития;

- использовать информационно-коммуникационные технологии профессиональной деятельности;

- работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями;

- брать на себя ответственность за работу членов команды, результат выполнения заданий.

Игра, как бы сжимая время, сближает время, сближает события, далеко разнесенные в практике, и тем самым отчетливо демонстрирует участникам возможности долгосрочных стратегий и их влияния на эффективность деятельности. Кроме того, игра обеспечивает максимальное эмоциональное вовлечение участников в события, допуская возможность вернуть ход и попробовать другую стратегию, создает оптимальные условия для развития предусмотрительности, гибкости мышления и целеустремленности. Она приучает к коллективным действиям, принятию как самостоятельных, так и скоординированных решений, повышает способность руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение и интуицию.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

**Виды игр.**

1. **Деловые** – представляют собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирование таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности.

2. **Ролевые** – предполагают отработку тактики поведения, действий, выполнения функций и обязанностей конкретных лиц. Для проведения этих игр разрабатывается ситуация, между учащимися распределяются роли с обязательным содержанием.

3. **Инновационные** – выполняют развивающую задачу. Их особенностями являются рефлективность и направленность на самореализацию способов осуществления деятельности. Участники попадают в конкретные игровые ситуации, каждый со своей точкой зрения. Они могу приходить из различных специализированных предметных областей, могут иметь любые концептуальные и мировоззренческие представления, не совпадающие социальные установки. Для того чтобы сорганизовать их действия единой коллективной деятельности, необходимо направлять их продуктивное взаимодействие.

4. **Дидактические** – основной акцент при проведении дидактической игры делается на занимательность, которая реализуется с помощью игровых атрибутов, вспомогательных средств. Элементы забавы при этом служат также средством развития мотивационной сферы учебной деятельности, что способствует повышению результатов обучения, так как для победы в дидактической игре необходимо, прежде всего, знание предмета. Безразличие к учебе в игровой ситуации исчезает потому, что появляется азарт, желание быть первым, в игровую деятельность включается даже самые пассивные ученики.

Элементы занимательности в дидактической игре служат своеобразной разрядкой напряженной обстановки в классе и способствуют концентрации внимания учеников для последующей углубленной работы над изучаемым материалом.

Дидактические игры, различные по цели, форме, содержанию, в сущности своей представляют разнообразные интеллектуальные задачи, объяснение материала, его повторение, обобщение, облеченные в занимательную форму.

**Этапы подготовки и проведение игры.**

**Первый этап** – подготовка:

- разработка сценария

- план игры

- общее описание

- содержание инструктажа

- подготовка материального обеспечения

**Второй этап** – проведение игры:

- постановка проблемы

- условия

- правила

- регламент

- распределение ролей

- формирование групп

- консультации

***Групповая работа над заданием***

- работа с источником

- тренинг

- мозговой штурм

- работа с игротехником

***Межгрупповая дискуссия***

- выступление групп

- представление результатов

- работа экспертов

**Третий этап –** анализ и обобщение:

- вывод из игры

- рефлексия игры

- оценка и самооценка работы

- выводы и обобщения

**Преимущества игровых технологий.**

Игровые технологии позволяют:

1. Активизировать и интенсифицировать учебный процесс;
2. Осуществлять межпредметные связи, интеграцию учебных дисциплин;
3. Менять мотивацию обучения (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе);
4. Позволяют сокращать время накопления опыта ( опыт, которых в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в течении недели или месяца) ;

Игра позволяет обучающемуся:

- Без опаски выражать эмоции;

- Понять себя и испытать на пределе возможностей свои внутренние ресурсы;

- Осваивать новые способы поведения;

- Быть задействованным в игре зачастую более интенсивно, нежели в повседневной действительности;

- Обретать возможность оперативно анализировать собственные реакции.

**Недостатки игровых технологий.**

Акцентирование внимание участников игры на выполнении игровых действий и поиск путей, ведущих к победе, а не на содержании материала.

**Игровое обучение –** процесс малопредсказуемый и плохо управляемый. На его течение влияет такое количество факторов, подсчитать которые и просчитать взаимовлияние которых весьма не просто. Сама теория игрового обучения похожа на попытку объять необъятное, классифицировать то, что с трудом поддается разумному описанию. Однако, систематическое и целенаправленное использование игровых методов может дать определенные результаты, как в изменении основных качеств личности, так и в результативности учебной деятельности.

**Рекомендации по разработке и проведению игр на уроке.**

1. Цель – получение определенного результата в процессе обучения и воспитания.
2. Должны преобладать элементы занимательности и соревновательности.
3. Обеспечивать широкую, но пассивную творческую мыслительную деятельность учащегося.
4. Атрибуты игры должны быть красивыми и яркими.
5. Правила игры должны быть просты и понятны всем.
6. Во время игры необходимо соблюдать дисциплину и порядок.
7. Проводить игру в быстром темпе, чтобы каждый мог участвовать в игре.
8. Учитель – активный участник игры, необходимо умело регулировать ход игры.
9. Подводить итоги игры.
10. Наличие призов.
11. Лучшее признание успеха игры – желание ее повторить.