**Игровая технология обучения**

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

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

**Педагогическая игра**, в отличие от игр вообще, обладает существенными признаками – четко поставленной **целью** обучения и соответствующим ей педагогическим **результатом**, который может быть обоснован и представлен в чистом виде. Одним из приоритетов современной системы образования становится достижение нового образовательного результата – **формирование ключевых компетентностей учащихся:**

**Компетентность – применение полученных знаний на практике)**

* Способность (умение) мобилизовать в данной ситуации полученные знания и опыт;
* Сспособность эффективно действовать за пределами ситуаций, тем, изучаемых в учебном процессе;
* Умение действовать самостоятельно, нести личную ответственность, занимать рефлексивную позицию.

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

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной деятельности осуществляется за счет:

* дидактическая цель ставится в виде **игровой задачи;**
* учебная деятельность подчиняется **правилам игры;**
* учебный материал используется в качестве **средства;**
* дидактическая задача переводится в игровую за счет**элемента соревнования;**
* успешное выполнение заданий связывается с**игровым результатом.**

Наиболее часто встречаемыми в педагогической практике являются игры:

* деловые;
* организационно-деятельностные;
* ролевые;
* инновационные игры;
* дидактические.

**Деловая игра** (ДИ) представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности. **(Игры “Требуется президент”.)**

**Организационно-деятельностные игры** (ОДИ) как особая форма организации и метод стимулирования коллективной мыследеятельности, нацеленной на решение проблем, возникли в 80-х годах и широко распространились как в сфере решения творческих задач, так и в интеллектуальных системах управления. В "классическом" варианте ОДИ применяются в качестве инструмента коллективного поиска оптимальных, содержащих инновационные компоненты решений сложных технических, организационных, управленческих проблем в реальных условиях предприятий, учреждений. Основной акцент в игре делается на рефлексии участниками собственной деятельности.

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

Применение **инновационных игр** в педагогическом процессе выполняет, прежде всего, развивающую задачу: их особенностями являются прежде всего рефлексивность и направленность на самоорганизацию способов осуществления деятельности. Участники попадают в конкретные игровые ситуации, каждый со своей точкой зрения. Они могут приходить из различных специализированных предметных областей, могут иметь любые концептуальные и мировоззренческие представления, несовпадающие социальные установки. Для того чтобы соорганизовать их действия в единой коллективной деятельности, необходимо направлять их в продуктивное взаимодействие. Группа организаторов или игротехников.

**Дидактическая игра –**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 включаются 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, различны по цели, форме, содержанию, в сущности своей представляют разнообразные интеллектуальные задачи, объяснение материала, его повторение, обобщение, облеченные в занимательную форму.

Подготовка и проведение игры включает в себя следующие этапы:

**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:*

* Выступления 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:**

* **Позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс.**
* **Осуществляются межпредметные связи, интеграция учебных дисциплин.**
* **Меняется мотивация обучения** (знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе).
* **Сокращение времени накопления опыта** (опыт, который в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен с помощью деловых игр в течение недели или месяца).