**Современные образовательные технологии.**

**Игровая технология.**

Основоположник - Ф. Шиллер. - американский философ-прагматик, психолог и педагог.

В нашей стране наибольший вклад в разработку игровой технологии внесли И.Е. Берлянд, Л.С. Выгодский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, И.Б. Первин, В.К. Дьяченко) и др.

Технология игрового обучения Игровое обучение (технология игрового обучения) - это такая организация учебного процесса, которая предполагает создание воспитания и обучения, как компонент педагогической культуры, где изучаются формы и методы оптимизации игровой деятельности современного поколения, средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к жизни, исследуются социальные эмоции, сопровождающие игровой феномен.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных 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. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Деятельность учащихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе с младшими школьниками, наиболее удовлетворяющей возрастные потребности данной категории учеников.

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

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

 В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

 Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различны­ми средствами передвижения.

 В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную ;

- коммуникативную: освоение диалектики общения;

- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;

- игротерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

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

- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

• свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата ;

• творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности, Р.Г. Хазанкина, К.В. Маховой и другие.

• эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п.;

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

**Концептуальность (Д.Б. Эльконин)**

 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).

• 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.

• В возрастной периодизации детей (Д.Б.Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

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

 Игра воспроизводит стабильное и новационное в жизненной практике и, значит, является деятельностью, в которой стабильное отражают именно правила и условности игры – в них заложены устойчивые традиции и нормы, а повторяемость правил игры создает тренинговую основу развития ребенка. Новационное же идет от установки игры, которая способствует тому, чтобы ребенок верил или не верил во все, что происходит в сюжете игры. Во многих играх «функция реального» присутствует то ли в виде срезовых условий, то ли в виде предметов – аксессуаров, то ли в самой интриге игры. А.М. Леонтьев доказал, что ребенок овладевает более широким, непосредственно недоступным ему кругом действительности, только в игре. Забавляясь и играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью. Для детей игра – сфера их социального творчества, полигон его общественного и творческого самовыражения. Игра необычайно информативна и многое «рассказывает самому ребенку о нем. Игра – путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию. Игра – уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных способностей, как в игре. Игра – регулятор всех жизненных позиций ребенка. Школа игры такова, что в ней ребенок – и ученик, и учитель одновременно.

Возникшая в советской системе образования теория воспитывающего обучения активизировала применение игр в дидактике дошкольных систем, практически не вывела игры на учащихся, подростков и юношества. Отрадно, что в общественной практике последних лет в науке понятие игры осмысливается по-новому, игра распространяется на многие сферы жизни, игра принимается, как общенаучная, серьезная категория. Возможно, поэтому игры начинают входить в дидактику более активно. В России дидактическое значение игры доказывал еще К.Д.Ушинский. Педагогический феномен игры учащихся истолкован в трудах А.С.Макаренко и В.А.Сухамлинского. В Новосибирске есть мастерская «Игра», куда входят ведущие педагоги и психологи города.

Из раскрытия понятия игры педагогами, психологами различных научных школ можно выделить ряд общих положений:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.

2. Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.

3. Игра – первая ступень деятельности ребенка дошкольника, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления учащихся.

4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются потому, что играют.

5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

6. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Многие исследователи пишут, что закономерности формирования умственных действий на материале школьного обучения обнаруживается в игровой деятельности детей. В ней своеобразными путями осуществляется формирование психических процессов: сенсорных процессов, абстракции и обобщения произвольного запоминания и т.д. Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способности учиться, но, безусловно, развивает познавательную активность школьников.

**Разновидности игрового урока.**

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН и д.р.;

ролевые игры, (игры-манипуляции, игры-путешествия, психотехнические, предметные или дидактические игры, конструкторские, компьютерные);

сюжетно-ролевые игры, деловые игры, имитационные, организационно- коммуникативные;

комплексные игры - коллективно-творческие дела, досуговая деятельность и др.

Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

 Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности .

 Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

 Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, само регуляция; обучение общению; психотерапия.

**Технологичность**.

Выбор игры. Выбор игры в первую очередь зависит от того, каков ребенок, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения. Если игра коллективная, необходимо хорошо знать, каков состав играющих, их интеллектуальное развитие, физическая подготовленность, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости и т.п. Выбор игры зависит от времени ее проведения, природно-климатических условий, протяженности времени, светового дня и месяца ее проведения, от наличия игровых аксессуаров, зависит от конкретной ситуации, сложившейся в детском коллективе. Цель игры находится за пределами игровой ситуации, и результат игры может выражаться в виде внешних предметов и всевозможных изделий (модели, макеты, игрушки, конструкторы, куклы и др.), «продуктов» художественного творчества, новых знаний и др. В игре подмена мотивов естественна; дети действуют в играх из желания получить удовольствие, а результат может быть конструктивным. Игра способна выступать средством получения чего-то, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью, игровое творчество и дух соревнования. В играх ребенком осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанных между собой.

Первая цель – удовольствие от самого процесса игры. В данной цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

 Цель второго уровня – функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.

Цель третьего уровня отражает творческие задачи игры – разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т.п.

Предложение игры детям. Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели воспитателя и желания ребенка. Игровые приемы предложения могут быть устного и письменного характера. Интерес вызывают игрушки, или предметы для игры, возбуждающие желание поиграть, игровые афиши, игровые радиообъявления и т.п. В предложения игры входит объяснение ее правил, и техники действий.

Объяснение игры является моментом очень ответственным. Игру следует объяснять кратко и точно непосредственно перед ее началом. В объяснение входит название игры, рассказ о ее содержании, и объяснение основных и второстепенных правил, в том числе различение играющих, объяснение значения игровых аксессуаров и т.д.

Оборудование и оснащение игровой площади, ее архитектура. Место игры должно соответствовать ее сюжету, содержанию, подходить по размеру для количества играющих; быть безопасным, гигиенически нормативным, удобным для детей; не иметь отвлекающих факторов (не быть проходным местом для посторонних, местом иных занятий взрослых и детей и т.п.) Любой микромир игры в квартире, во дворе, в школе требует своего архитектурного и смыслового решения. Под архитектурной игровой площадью мы понимаем такую ее разработку, которая соответствует конструктивным основам детских игр, имеет игровой эстетический план, отвечающий требованию возраста детей, их стремлению к яркому, необъятному, героическому, романтическому, сказочному.

Разбивка на команды, группы, распределение ролей в игре. Игровым обычно называют коллектив детей, созданный для проведения игр. Как известно, существуют игры, не требующие разделения на группы, и игры командные. Разбивка на коллектив требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Игровая практика детей накопила немало демократических игротехнических примеров разделения на микроколлективы играющих, в частности и такие: жеребьевка, считалки и т.п.

Один из ответственных моментов в детских играх – распределение ролей.

Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными.

Распределение детей на роли в игре – дело трудное. И щепетильное.

Распределение не должно зависеть от пола ребенка, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т.е. командные роли по сюжету игры. Учитывая, какая роль особенно полезна ребенку, воспитатель использует следующие приемы:

Назначение на роль непосредственно взрослым.

Назначение на роль через старшего (капитана, водящего).

Выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий).

Добровольное принятие роли ребенком, по его желанию.

Очередность выполнения роли в игре и т.д.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет, неактивным – проявить активность, недисциплинированным – стать организованными, детям, чем-то себя скомпрометировавшим – вернуть потерянный авторитет, новичкам, ребятам, сторонящимся детского коллектива – проявить себя, сдружиться со всеми.

 В игре необходимо следить за тем, чтобы не появлялось зазнайство, не появлялось превышение власти командных ролей над второстепенными.

Неподчинение в игре может разрушить игру. Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие, роль без действия мертва, ребенок выйдет из игры, если ему нечего делать. Нельзя использовать в игре отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях. Например, наши – белые, красные – фашисты и т.д.

Развитие игровой ситуации. Под таковым развитием мы понимаем изменение положения играющих, усложнение правил игры, смену обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий и т.п. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

 Основные принципы организации игры:

 Отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру.

Принципы развития игровой динамики.

 Принципы поддержания игровой атмосферы (поддержание реальных чувств детей).

 Принципы взаимосвязи игровой и неигровой деятельности. Для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальны жизненный опыт детей.

Принципы перехода от простейших игр к сложным игровым формам.

Логика перехода от простых игр к сложным связана с постепенным углублением разнообразного содержания игровых заданий и правил – о игрового состояния к игровым ситуациям, от подражания к игрово инициативе, от локальных игр – к играм-комплексам, от возрастных игр – к безвозрастным, «вечным».

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися 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.

* 1. этап -подготовка. Общие описание игры, содержание, инструктаж, подготовка материального оснащения.
	2. этап - ввод в игру. Постановка проблемы, целей, условия, инструктаж, регламент, правила, распределение ролей, формирование групп, консультации.
	3. этап - проведение. Групповая работа над заданием.(работа с источниками, мозговой штурм.) Межгрупповая дискуссия, (защита результатов, правила дискуссии, работа экспертов)
	4. этап - анализа и обобщения. Вывод из игры. Анализ результатов оценка и самооценка. Выводы, обобщения и рекомендации.

**Процессуальность (алгоритм обучения как учебного исследования).**

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- область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Использование игровой технологии

 В качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

 Как элементы более обширной технологии;

 В качестве урока или его части;

 Как технология внеклассной работы.

Особенности игровых технологий

 Все следующие за дошкольным возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст учебная деятельность, средний -общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс

Реализация игровых приёмов

дидактическая цель ставится перед учащимися 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.

 Знакомство с литературой, выявление (видение) игры, постановка (формулирование) игры, прояснение неясных вопросов формулирование гипотезы, планирование и разработка учебных действий, сбор данных (накопление фактов, наблюдений, доказательств), анализ и синтез собранных данных сопоставление (соответствие), данных и умозаключений, подготовка и написание (оформление) сообщения, выступление с подготовленным сообщением, проверка гипотез, построение обобщений построение выводов, заключений.

**Системность.**

Системность означает, что образовательная технология должна обладать всеми признаками системы: логикой процесса, взаимосвязью его частей, целостностью.

Управляемость предполагает возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средств и методов с целью коррекции результатов. Эффективность указывает на то, что современные педагогические технологии существуют в конкурентных условиях, должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.

Воспроизводимость подразумевает возможность применения (повторения, воспроизведения) образовательной технологии в однотипных образовательных учреждениях, другими субъектами (т.е. технология как педагогический инструмент должна быть гарантированно эффективна в руках любого педагога, использующего ее, практически независимо от его опыта, стажа, возраста и личностных особенностей).

Перечисленные критерии технологичности определяют структуру образовательной технологии, которая включает в себя три части: концептуальную основу, содержательный компонент обучения, процессуальную часть - технологический процесс.

Принцип систематичности и последовательности. Сущность данного принципа отражена в выражении Каменского Я.А.: «Все должно вестись в неразрывной последовательности так, чтобы все сегодняшнее закрепляло вчерашнее и пролагало дорогу для завтрашнего».

Принцип связи теории с практикой и с жизнью в данном контексте выражает необходимость подготовки учащейся молодежи к правильному использованию теоретических знаний в разнообразных практических ситуациях. В конечном итоге.