**Применение игровых технологий**  
**на уроках русского языка и литературы**

       Готовясь к выступлению, я прочитала большое количество литературы по применению игровых технологий на уроках, посетила много сайтов. И что самое интересное – почти все статьи или научные работы начинаются одними и теми же словами: «В настоящее время особое внимание стали уделять развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам» (или что-то похожее).  
Но… Исходя из того, что игру как метод обучения, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности, я бы сказала по-другому: во все времена учитель, который стремился к тому, чтобы его дети хорошо знали предмет, применял элементы игры в процессе обучения. Ведь принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии.  
     К таким технологиям можно отнести игровые технологии.  
Их задачи будут заключаться в следующем:

* сделать  процесс обучения занимательным,
* создать у детей бодрое рабочее настроение,
* облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Разумно и уместно такие уроки использовать наряду с традиционными формами. Использовать игровые технологии можно не только в 5-6-ых классах, но и  на любой ступени обучения. Конечно же, в старших классах подготовка такого урока потребует от учителя больших затрат времени. Но это оправдается, когда учитель увидит, с каким азартом работают дети.         
*Мои задачи как  выступающего следующие:*

* раскрыть особенности педагогических игр;
* показать возможную методику организации уроков с использованием игровых технологий;
* определить, какое место игровые технологии занимают в учебно-воспитательном процессе.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и творчество учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
* в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технологии внеклассной работы.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно – познавательной направленностью.  
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.  
      Педагогические игры имеют следующую классификацию:  
По виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные        и   психологические.  
По характеру педагогического процесса:  
1 группа -      обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;  
2 группа -      познавательные, воспитательные, развивающие;  
3 группа -      репродуктивные, продуктивные, творческие;  
4 группа -      коммуникативные, диагностические, профориентационные и др.  
По характеру игровой методики: предметные, ролевые, имитационные и т. д.  
По игровой среде: с предметами, без предметов, компьютерные и с ТСО, комнатные и на природе, др.  
Игра состоит из следующих основных этапов:

* ориентировочный (для учителя);
* подготовительный;
* игровой;
* заключительный;
* анализ результатов (рефлексия).

   
     
Игра – это форма деятельности учащихся, в которой осуществляется познание, открывается простор для личной активности и творчества.  
Игра – это интерес и удовольствие.   
Игра – это момент демонстрации знаний и соревнования между участниками игры.  
   Требования к подбору игр следующие:

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.
3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

    Выделяют следующие виды дидактических игр.

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях.

Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.  
2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.  
3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.  
   
**Уроки-игры**  
Деловые и ролевые игры, сюжетные игры.   
**Урок – деловая игра.**  
    Деловые игры делятся на производственные, организационно – деятельностные, проблемные, учебные и комплексные.  
    Отличие учебных деловых игр заключается в следующем:

* моделирование приближенных к реальной жизни ситуаций;
* поэтапное развитие игры, в результате чаще выполнение предшествующего этапа влияет на ход следующего;
* наличие конфликтных ситуаций;
* обязательная совместная деятельность участников игры, выполняющих предусмотренные сценарием роли;
* использование описания объекта игрового имитационного моделирования;
* контроль игрового времени;
* элементы состязательности;
* правила, системы оценок хода и результатов игры.

***Методика разработки деловых игр.***  
   Этапы:

* обоснование требований  к проведению игры;
* составление плана её разработки;
* написание сценария, включая правила и рекомендации по организации игры;
* отбор необходимой информации средств обучения, создающих игровую обстановку;
* уточнение целей проведения игры, составление руководства для ведущего, инструкций для игроков, дополнительный подбор и оформление дидактических материалов;
* разработка способов оценки результатов игры в целом и её участников в отдельности.

**Урок – ролевая игра.**  
   В отличие от деловой ролевая игра характеризуется более ограниченным набором структурных компонентов.  
   Уроки - ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:  
Имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;  
Ситуационные, связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;  
Условные, посвящённые разрешению, например, учебных конфликтов и т. д.  
   Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс- конференции, конференции, уроки – суды и т.д.  
   Этапы разработки и проведения ролевых игр:  
   **Этап подготовки.**   
Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснования поставленной задачи, плана деловой игры, общего описания процедуры игры, содержания ситуации и характеристик действующих лиц. Далее идёт ввод в игру, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, нарушать регламент и этику поведения.  
   **Этап проведения** – процесс игры. Здесь осуществляется групповая работа над заданием, межгрупповая дискуссия (выступления групп, защита результатов). С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять её ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры.  
   **На заключительном этапе** вырабатываются решения по проблемам, заслушиваются сообщения экспертной группы, выбираются наиболее удачные решения.  
   **Этап анализа**, обобщения и обсуждения результатов игры. Выступление экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение учитель констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращает внимание на установление связи игры с содержанием учебного предмета.  
**В ролевой игре должны иметь место условность, серьёзность и элементы импровизации, в противном случае она превратится в скучную инсценировку**.  
    Помимо всего вышеперечисленного игры на уроке - это преодоление познавательного эгоцентризма и расширение познавательных и коммуникативных способностей учащихся. Правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки.  
Игра стимулирует умственную деятельность, развивает внимание и познавательный интерес к предмету.  
Игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников и сплочения ученического коллектива, поэтому игровые технологии в нашей работе просто необходимы.  
  
**Литература**  
1. Алексюк А.Н. Методы обучения и методы учения. - Киев, 1980. -215с.  
2. Аношкина В.Л., Резванов С.В. Образование. Инновация. Будущее. (Методологические и социокультурные проблемы). - Ростов-на-Дону: Изд-во РО ИПК и ПРО, 2001 год.-176 стр.  
3. Арстанов М.Ж. и др. Дидактическая имитационная игра «Педагогическая практика» - Алма-Ата, 1982. - 11 с.  
4. Архангельский С.И. Учебный процесс в высшей школе, его закономерные основы и методы. — М.: Высшая школа, 1980. - 380 с.  
5. Бабурин В.Л. Деловые игры по экономической и социальной географии // Кн. для учителя. М.: Просвещение, 1995. - 143 с.  
6. Баринова И.И. «Современный урок русского языка». Ч.2.Методические разработки уроков с использованием новых педагогических технологий обучения. М., Школа-Пресс, 2001 г.  
7. Баянкина З.В. Развитие творческой деятельности в коллективе подрост¬ков средствами познавательных игр // Деятельность, общение, игра в разви¬тии коллектива и формировании личности школьника. М., 1983. С. 135-141.  
8. Боголюбов В.В. Педагогическая технология: эволюция понятия //Советская педагогика. - 1991. - № 6. - С. 36-39.  
9. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр // Уч. пос. М.: изд-во «Флинта», 1997. 96 с.  
10. Букин А.П. Проектирование игр // Игры и экологическое образование детей / Вспомог. матер, к учеб, семинару. Пущине: Биопресс. С. 32-37.  
11. Газман О.С., Харитонова И.Е. В школу - с игрой // Кн. для учит. М.: Просвещение, 1991. 96 с.  
12. Гапонов Г.М. Самостоятельная работа учеников. В сб.: Организация самостоятельной работы учеников. - Воронеж: Изд. Воронежского университета, 1969. - 123 с.  
13. Занько С.Ф., Тонников Ю.С., Тюнникова С.М. Игра и учение // Тео¬рия, практика и перспективы игров. обучения. М., 1992. Ч. 1. 128 с.  
14. Игровые метолы обучения // Метод, реком. / Сост. Душкова Т.А., Кова¬лева Н.Б., Лим Е.С., Миушкина А.В. М., 1989. 62 с.  
15. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обуче¬ния. Моск. псих. соц. ин-т, М.: изд-во «Флинта», 1998. 192 с.  
16. Кларин М.В. Игра в учебном процессе // «Советская педагогика» 1985. №6. С. 57-61.  
17. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. - М.: Знание, 1989.-80с.  
18. Нечаев Н.Н. Моделирование и творчество. - М.: Знание, 1987.  
19. Нилова Л.Н. Обучение в процессе игры // Биология в школе», 1989.  
20. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Уч. пособие/ Моск. пед. ун-т. - М.: Рос. пед. агентство,  
21. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник. - М.: Профиздат, 1991. - 192 с.  
22. Рысьева Т.Г. Дидактические игры и возможности их применения при изучении биологии и экологии в школе. Ижевск: Издатель¬ский дом «Удмуртский университет», 2001. - 160с.  
23. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии // Учеб. пособ. М.: Народ, образование, 1998. 256 с.  
24. Синельникова И.Д. Игра как средство развития интереса к биологии М.: изд-во АПН РСФСР, 1963. 144 с.  
25. Скаткин М.Н., Лернер И.Я. О методах обучения. // Советская педагогика. - № 3. - 1965. - С. 3 - 10.  
26. Сластенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В.А. Сластенина. - М.: Издательский центр «Академия», 2002. - 576 с.  
27. Спичак С.Ф., Тесленко С.В. Игра на уроках географии. //География в школе, №2, 1996.  
28. Третьяков П.И, Сенковский Н.Б. «Технология модульного обучения в школе» М., 1997 г.  
29. Шамова Т.И. «Модульное обучение: теоретические вопросы, опыт, перспективы». М., 1994 г.  
30. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры // М.: Новая школа, 1994. - 144 с.