**Игровые технологии**

Проблема современной школы – потеря многими учащимися интереса к учению. Почему это происходит? Причины этого негативного явления неоднозначны:

* перегрузка однообразным учебным материалом;
* несовершенство методов, приемов и форм организации учебного процесса;
* ограниченные возможности для творческого самоуправления.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению учебных предметов. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации. Таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игры в настоящее время повышается из-за перенасыщенности современного мира информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации.

Игра – это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Игра способствует созданию у учеников эмоционального настроя, вызывает положительное отношение к выполняемой деятельности, улучшает общую работоспособность, даёт возможность многократно повторить один и тот же материал без монотонности и скуки. В практике моей работы игра как технология проведения урока заняла прочное место и у меня выработались определенные принципы ее проведения:

1. Игра не должна оказаться обычным упражнением с использованием наглядных пособий.

2. При выборе правил игры, необходимо учитывать особенности детей.

3. Обязательное условие – игра не должна выпадать из общих целей урока, а содействовать их реализации.

4. Необходимо обязательное подведение результатов игры, иначе теряется одно из самых привлекательных свойств – выявление победителя.

5. Мыслительные операции, выполняемые в игре, должны быть дозированы.

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

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в ясном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертежа, письменной или уст­ной инструкции. Так знакомят его с разными способами переда­чи информации. Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде ри­сунка.

Приведем примеры использования игровых технологий на разных этапах учебного процесса.

***При обобщении и повторении блока изученных тем возможно применять*** игру-соревнование «Самый умный» или «Брейн - ринг». Для проведения подобных игр, заранее подбираются вопросы, требующие краткого ответа.

Например:

Сумма уменьшаемого, вычитаемого и разности равна 12. Чему равно уменьшаемое?

Год назад Ире было 5 лет. Сколько лет ей будет через 3 года?

Два отца и два сына съели три апельсина. По скольку съел каждый из них?

***Игра “ Старик Хоттабыч”.***

Однажды в реке нашли старинный сосуд, на котором были начертаны таинственные слова: “ В этот сосуд заключён могущественный джин ГасанАбдурахман ибн Хоттаб за то, что тысячу лет назад он не смог выполнить задание повелителя джинов Аль - Манфара”(на рисунке кувшин с любыми числами).

Задания:

Найдите “ лишнее” число.

Выпишите чётные, нечётные числа.

Составьте равенства и неравенства.

Увеличьте числа на2.

Уменьшите числа на 2.

***На уроках чтения использую такие игровые задания:*** «Узнай предмет и назови произведение», «Подбери к стихам рисунки», «Собери пословицы».

***Игра в рифму* -**тоже работа воображения. Называем фразу, а дети продолжают,  подбирая рифму:  удил рыбу король — на крючок попалась фасоль, удил рыбу король — сказал сразу пароль. Это смешно, потому что невпопад, но **это тоже творчество**, потому что играют в смешную игру, развивающую и воображение, и чувство слова, и  чувство ритма.

***Игра «Лучший вопрос».***Ребята самостоятельно составляют вопросы к прочитанным произведениям, задают их одноклассникам. Ученики выбирают из них самый интересный.

***На уроках окружающего мира часто используются*** настольные игры: ребусы, кроссворды, чайнворды, "Четвертый лишний". Целесообразно использовать сюжетные игры. Например, диалог от имени животных и растений. Такие диалоги можно легко найти в книгах В. Бианки, Е. Чарушина. Форма игры может быть массовой. Например, при изучении темы «Полезные ископаемые», учащиеся выступают в роли геологов, которые путешествуют по родному краю и открывают различные полезные ископаемые. Нужно назвать их свойства, применение, условный знак, показать на карте месторождение данного полезного ископаемого. Пример деловой игры, при изучении и знакомстве с крупными реками России учащимся можно предложить такие ситуации: 1) Один из вас капитан, другой - штурман. Надо выбрать маршрут плавания по Волге, поставить цель экспедиции, рассказать о природе тех мест, где вы побывали. После изучения темы «Природные зоны» можно предложить следующую ситуацию, для повторения изученного ранее: 2) Вы едете в оленьей упряжке по тундре. Опишите ваши наблюдения.

***На уроках русского языка можно использовать следующие игры:***

***Детективы***

Цель: обобщить знания о пунктуационных знаках, развивать наблюдательность, логическое мышление, аналитические способности.

Необходимо найти пропавший пунктуационный знак. В ход пойдут любые методы сыска: словесный портрет, экспертиза, опрос свидетелей, анализ и т.д. Лучших детективов поощрить.

***Эстафета***

Цель: развитие внимания, быстроты мышления.

Вместо эстафетной палочки – передача мелка. Включается секундомер и представители рядов попеременно начинают выписывать слова на доску (1 ряд – существительные 1 склонения, 2 ряд – существительные 2 склонения, 3 ряд – существительные 3 склонения). Если допущена ошибка, то ее исправляет следующий участник. В итоге подсчитывается количество и качество выполненного задания.

***Игра «Волшебный мешочек»***

Эта игра позволяет развивать тактильные ощущения, формулировать их словами. Игра может быть использована, например, при изучении темы «Прилагательные как часть речи» в качестве введения в тему.

Учитель предлагает учащимся мешок, в котором находится один или несколько предметов. Учащиеся должны опустить в мешок руку и, не доставая предметов из мешка, определить, что там находится и дать как можно больше описаний своих тактильных ощущений, например, круглый, гладкий, мягкий, маленький, резиновый.

На основе этих слов можно дать определение прилагательного и его значения в речи и перейти к изучению прилагательных.

Аналогично проводится работа по теме «Существительное как часть речи».

***На уроках музыки и изобразительной деятельности нами используются следующие игры: «Играем в оркестр», «Загадочный инструмент»****,* ***«Музыкальный поезд»; Превращение цветов», «Петух и Краски», «Радуга», «Три котёнка», «Времена года», «Собери пейзаж», «Части суток», «Жанры живописи», «Составь натюрморт».***

В качестве игровых технологий с детьми среднего и старшего возраста применяют различные модификации ***деловых игр:***

***Имитационные игры*** *–* осуществление имитации определенной деятельности в рамках учебного процесса. Пример: осуществление имитации делового совещания. Содержание имитационной игры – сюжет, события, описание структуры и обязательное указание назначения процессов и объектов, которые будут имитировать учащиеся.

***Операционные игры*** – направлены на формирование навыка отработки выполнения определенных специфических операций. Пример: правила и порядок ведения агитации. Игры данного типа целесообразно проводить в условиях имитирующих реальные.

***Исполнение ролей*** – отработка тактики поведения, действий, функций и обязанностей конкретного человека. Для реализации данных игр необходима разработка модели-ситуации и обязательно установление правил взаимодействия между участниками.

***«Деловой театр»*** - разыгрывается определенная ситуация поведения человека в конкретной обстановке. В данной игре учащиеся имеют возможность мобилизовать все свои знания, умения, навыки и жизненный опыт, для того чтобы правильно оценить ситуацию и найти оптимальный выход из нее.

***Психодрама и социодрама.*** Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

Игровые технологии – эффективное средство воспитания познавательных процессов и активизации деятельности учащихся. Это тренировка памяти, помогающая учащимся вырабатывать речевые умения и навыки. Игры стимулируют умственную деятельность детей, а также развивают внимание и познавательный интерес к предмету. Игры способствуют преодолению пассивности на уроках и усилению работоспособности учащихся.