**ИГРОВЫЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Слово «ТЕХНОЛОГИЯ» пришло из технического мира и наиболее приемлемо к производственному процессу. Оно происходит от греческих слов techno – искусство, мастерство, умение и logos – наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве.

Задача технологии, как науки, заключается в выявлении физических, химических, механических и других закономерностей в целях определения и использования на практике наиболее эффективных и экономичных производственных процессов.

Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком либо деле, мастерстве, искусстве (Толковый словарь).

Таким образом, понятие «технология» имеет отношение к любой практической деятельности, где требуется ответить на вопрос: как эффективно и рационально достичь результата?

Отличительные признаки понятия «педагогическая технология»:

· в основе технологии лежит методологическая позиция автора;

· функционирование технологии предполагает определенный порядок всех педагогических действий, обеспечивающих достижение планируемых результатов;

· реализация технологии предусматривает обеспечение индивидуального и дифференцированного подходов в совместной деятельности педагога и воспитанников;

· технология должна быть посильной для осуществления любым педагогом в любом учебном заведении;

· психологическая сущность технологии.- ориентированное обучение, содержащее определенные диагностические процедуры для изменения результатов деятельности.

В основе педагогической технологии лежит идея полной управляемости образовательным процессом, его проектирование и возможность анализа путем поэтапного воспроизведения. Современная педагогика тем самым стремится встать в ряд научных дисциплин, для которых главной задачей является точность и предсказуемость результата, осознание путей его достижения.

В современной образовательной практике большое распространение получили игровые технологии обучения, которые характеризуются наличием игровой модели, сценарием игры, ролевых позиций, возможностями альтернативных решений, предполагаемых результатов, критериями оценки результатов работы, управлением эмоционального напряжения.

Игровые педагогические технологии - это технологии, в основу которых положена педагогическая игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта.

Применяются игры познавательные, занимательные, театрализованные, игровые, имитационные, компьютерные, игровое проектирование, индивидуальный тренинг, решение практических ситуаций и задач. Выбор каждой игры определяется ее возможностями, соотнесением с особенностями дидактической задачи.

Классификация игр

1) По игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизация;

2) По характеру педагогического процесса: обучающие, познавательные, репродуктивные, коммуникативные, тренинговые, воспитательные, продуктивные, диагностические, контролирующие, развивающие, творческие, обобщающие;

3) По области деятельности: интеллектуальные, социальные, психологические, физические, трудовые;

4) По игровой среде: без предметов, с предметами, компьютерные, технические, настольные, телевизионные, со средствами передвижения, комнатные, ТОО на местности.

Игровая технология обеспечивает единство эмоционального и рационального в обучении. В процессе игры, вследствие гибкости игровой технологии, воспитанник сталкивается с ситуациями выбора, в которых он проявляет свою индивидуальность. Идея вариативности, свободы выбора заданий и организационных форм деятельности – одна из ведущих идей современной педагогики – получает в игровой технологии возможности для своей реализации. Особенностью игровой технологии является то, что ее разработка и применение требуют высочайшей творческой активности педагога и воспитанников. Активность педагога проявляется также в том, что он хорошо знает психологические и личностные особенности своих воспитанников и на этом основании вносит индивидуальные коррективы в ход технологических процессов.

Технология проведения занятия-игры состоит из следующих этапов:

· Этап подготовки (определение учебной цели, описание изучаемой проблемы, составление плана проведения и общее описание игры, разработка сценария, расстановка действующих лиц, договоренность об условиях и правилах консультации);

· Этап проведения (непосредственно процесс игры: выступления групп, дискуссии, отстаивание результатов, экспертиза);

· Этап анализа и обсуждения результатов деятельности (анализ, рефлексия, оценка, самооценка, выводы, обобщения, рекомендации).

Игра не заменяет полностью традиционные формы и методы обучения; она рационально их дополняет, позволяя более эффективно достигать поставленной цели и задачи конкретного занятия и всего учебного процесса. В то же время игра повышает интерес воспитанников к учебным занятиям, стимулирует рост познавательной активности, что позволяет воспитанникам получать и усваивать большее количество информации, способствует приобретению навыков принятия естественных решений в разнообразных ситуациях, формирует опыт нравственного выбора. Игра улучшает отношения между её воспитанниками и педагогом, так как игровые взаимодействия предусматривают неформальное общение и позволяют раскрыть и тем и другим свои личностные качества, лучшие стороны своего характера; она повышает самооценку участников игры, так как у них появляется возможность от слов перейти к конкретному делу и проверить свои способности. Игра изменяет отношение её участников к окружающей действительности, снимает страх перед неизвестностью. Она одновременно ставит ребенка в несколько позиций. Личность находится одновременно в двух планах - реальном и условном (игровом).

Поскольку игра представляет из себя ряд проблемных ситуаций познавательного, практического, коммуникативного характера, она является психологическим эквивалентом творческой деятельности а, следовательно, формирует индивидуальный опыт такой деятельности. Игра является средством развития умений и навыков коллективной мыслительной деятельности (умений продуктивно сотрудничать, аргументир

Одновременно с этим она способствует развитию функций самоорганизации и самоуправления, снимает напряженность, позволяет проверить себя в различных ситуациях.

С помощью игры можно снять психологическое утомление; её можно использовать для мобилизации умственных усилий воспитанников, для развития у них организаторских способностей, привития навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.

Коллективная форма работы - одно из основных преимуществ игр. В игре обычно работают группы из 5-6 человек. Второе преимущество игр в том, что в них активно и одновременно может принимать участие достаточно большое количество детей. До минимума сводится роль и участие педагога в игре.