**Игровые технологии в общеобразовательной школе**

 «Если ученик в школе не научился сам ничего творить,
то и в жизни он будет только подражать, копировать»
(Л.Н. Толстой)

     Особенность **федеральных государственных образовательных стандартов общего образования** - их деятельностный характер, который ставит главной задачей развитие личности ученика. Современное образование отказывается от традиционного представления результатов обучения в виде знаний, умений и навыков; формулировки ФГОС указывают на **реальные виды деятельности**.

     В этих условиях традиционная школа, реализующая классическую          модель образования, стала непродуктивной. **Перед нами возникла проблема – превратить традиционное обучение, направленное на накопление знаний, умений, навыков, в  процесс развития личности ребенка.**

Уход от традиционного урока через использование в процессе обучения разнообразных педагогических технологий позволяет устранить однообразие образовательной среды и монотонность учебного процесса, создаст условия для смены видов деятельности обучающихся, позволяет реализовать принципы здоровьесбережения. Рекомендуется осуществлять выбор технологии в зависимости от предметного содержания, целей урока, уровня подготовленности обучающихся, возможности удовлетворения их образовательных запросов, возрастной категории обучающихся.

В условиях реализации требований ФГОС ООО наиболее актуальными становятся **технологии:**

v    Информационно – коммуникационная технология

v    Технология развития критического мышления

v    Проектная технология

v    Технология развивающего обучения

v    Здоровьесберегающие технологии

v    Технология проблемного обучения

**v    Игровые технологии**

v    Модульная технология

v    Технология мастерских

v    Кейс – технология

v    Технология интегрированного обучения

v    Педагогика сотрудничества.

v    Технологии уровневой дифференциации

v    Групповые технологии.

 **Игровые технологии**

   Уровень обучения и воспитания в школе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение школьников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, своевременной помощи при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. Особенно важно это в младших классах школы, когда только начинается целенаправленное обучение человека, когда учеба становится ведущей деятельностью, в лоне которой формируются психические свойства и качества ребенка, прежде всего познавательные процессы и отношение к себе как субъекту познания (познавательные мотивы, самооценка, способность к сотрудничеству и пр.).

     В связи с этим возникает актуальность в разработках игровых технологий для современной школы. В последнее время опубликовано несколько пособий по игровым технологиям. Хочется отметить работу А.Б.Плешаковой «Игровые технологии в учебном процессе», А.В.Финогенова «Игровые технологии в школе» и О.А.Степановой «Профилактика школьных трудностей у детей».

        Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для школьников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

      **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.**

      Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

       В развивающих играх главная особенность состоит в том, чтобы объединить один из основных принципов обучения — от простого к сложному — с очень важным принципом творческой деятельности — самостоятельно по способностям. И тогда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

       Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно, в игровую. Они самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами и появляются неимитационные игры.

       Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

       Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов — забота каждого учителя, работающего в начальной школе.

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению, **игра** - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

 **Классификация педагогических игр**

**1.     По области применения:**

—физические

—интеллектуальные

—трудовые

—социальные

—психологические

**2.     По (характеристике) характеру педагогического процесса:**

—обучающие

—тренинговые

—контролирующие

—обобщающие

—познавательные

—творческие

—развивающие

**3.     По игровой технологии:**

—предметные

—сюжетные

—ролевые

—деловые

—имитационные

—драматизация

**4.     По предметной области:**

—математические, химические, биологические, физические, экологические

—музыкальные

—трудовые

—спортивные

—экономически

**5.     По игровой среде:**

—без предметов

—с предметами

—настольные

—комнатные

—уличные

—компьютерные

—телевизионные

—циклические, со средствами передвижения

**Какие задачи решает использование такой формы обучения:**

—Осуществляет более свободные, психологически раскрепощённый контроль знаний.

—Исчезает болезненная реакция учащихся на неудачные ответы.

—Подход к учащимся в обучении становится более деликатным и дифференцированным.

**Обучение в  игре  позволяет научить:**

Распознавать, сравнивать, характеризовать, раскрывать понятия, обосновывать, применять полученные знания.

**В результате применения методов игрового обучения достигаются следующие цели:**

§        стимулируется познавательная деятельность

§        активизируется мыслительная деятельность

§        самопроизвольно запоминаются сведения

§        формируется ассоциативное запоминание

§        усиливается мотивация к изучению предмета

**Всё это говорит об эффективности обучения в процессе игры, которая является профессиональной деятельностью, имеющей черты, как учения, так и труда.**