**Учебная игра как современная образовательная технология**

*Аникина Любовь Ивановна,*

*преподаватель ГБ ПОУ «Лукояновский*

*педагогический колледж им. А.М. Горького»*

Игровые технологии всегда находились в поле активного зрения всех участников образовательного процесса, являясь комплексным носителем информации формой, помогающей вспомнить, осмыслить материал за короткий промежуток времени, пережить имеющийся личный опыт в новых ситуациях, тем самым организовать его, ориентировать в реальной жизни.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

В современной образовательном учреждении, делающим ставку на активизацию и интенсификацию 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 (игры типа «Школа Безопасности»).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

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

Игровая технология охватывает все этапы учебного процесса.

Характерная черта игры в том, что она одновременно ставит человека в несколько позиций. Эта особенность позиции вытекает из двуплановости игры. Личность в игре находится одновременно в двух планах: реальном и условном. И именно на эту черту должен обратить внимание учитель. В процессе игры он может по новому открыть ребенка для себя, т.к. в игре оба плана заметно переплетаются и ни один не исчезает.

К.Д. Ушинский видел в игре серьёзное занятие, в котором обучающийся усваивает и преобразует действительность: «Для дитяти игра – действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интереснее она для ребёнка именно потому, что понятнее она ему, потому, что отчасти есть его собственное создание. В действительной жизни дитя, существо, не имеющее никакой самостоятельности, в игре дитя уже зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями».

Проблема игры является одной из самых актуальных проблем. Именно Ю.М.Колягин, доктор педагогических наук, профессор, член-корреспондент АПН; Т.К.Авдеева, кандидат педагогических наук, старший преподаватель Орловского пединститута, считают, что дидактической игрой полезно пользоваться, так как с помощью них можно сделать учёбу «весёлым делом». Вместе с тем, все известные дидактические игры обладают занимательностью внешней, они полезны не столько сами по себе, сколько будучи, привязанными к конкретному программному материалу.

Авторы считают, что в отличие от «внешней» занимательности есть занимательность «внутренняя», тесно связанная с изучаемым материалом.

**Классификация педагогических игр**

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

**Педагогические игры**

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

**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.

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 дисциплинам.

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

Игра в педагогическом процессе может «сливаться» с другими видами деятельности, обогащая их.

Игровая деятельность способствует установлению контакта с обучающимися. Говоря о таком способе установления контакта, педагоги называют его контактом содружества, сотворчества, лучшим способом вступить в доверительские, дружеские отношения обучающимися.

Игра является прекрасным средством диагностики как личности, так и группы. Кроме личного развития обучающегося, игра позволяет установить, к чему обучающийся стремится, в чём нуждается, так как в игре он стремится занять желаемую роль. С помощью игры мы можем осуществить оценочную деятельность, так как игра – всегда является тестом для педагога, позволяя развивать, диагностировать и оценивать одновременно.

Успех работы преподавателя зависит главным образом от его мастерства. Оно проявляется в умении творчески решать вопросы обучения, вызывать у обучающихся живой интерес, любовь к своему предмету, заставлять их мыслить, активно работать, рассуждать.

Собственный педагогический опыт, а так же посещение и анализ уроков других преподавателей дали мне возможность прийти к выводу, что применение игровой технологии в сочетании с другими методами ведёт к развитию интереса обучающихся к предмету. Способствует проявлению инициативы и самостоятельности, обеспечивает полную занятость обучающихся на уроке, заставляют их активно мыслить, рассуждать. Освоение географических знаний, овладение географическими умениями, развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих качеств личности студента, воспитание эмоционально-ценностного отношения к миру, формирование способности эффективно реализовывать полученные знания и умения в повседневной практике будут наиболее успешными, если учебная деятельность осуществляется в рамках игровой технологии и построена на принципах личностно-ориентированного и развивающего обучения.

Новые возможности проведения уроков открывают компьютеры. В них можно заложить не только разнообразную информацию в виде текста, картосхем, статистических материалов и т.д., но и наглядно моделировать изучаемые процессы и явления во времени и пространстве, обрабатывать информацию и представлять её в наглядном виде, подводить итоги и т.д., т.е. отрабатывать все виды деятельности, что значительно облегчит работу преподавателя по подготовке урока и оценке его результатов, сделает деятельность студентов более содержательной и приблизит её к реальной жизни.

Новая парадигма образования провозглашает основной задачей образования обеспечение условий для самоопределения и самореализации личности, признавая обучающегося не объектом педагогического воздействия, а субъектом познавательной деятельности. «Ответная» репродуктивная деятельность обучающегося должна быть заменена на активную, творческую деятельность обучающегося, а субъект- объектные монологические отношения между преподавателем и студентами должны превратиться в субъект- субъектные диалогические отношения педагога и обучающегося.

**Литература:**

1. Болотникова Н. В. «География: уроки –игры в средней школе».

Волгоград: Учитель, 2007.

2. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. М.: Народное образование, 1998.

3. Стадник А. Г. «Современный урок географии» - М: Просвещение, 2001

4.Эльконин Д. Б. «Психология игры». – М.: Педагогика, 1978г.