**ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ**

Каждый педагог периодически попадает в ситуацию, когда кто-либо из учащихся никак не может понять новую тему. И что бы ни делал учитель, все безрезультатно. Как сделать так, чтобы все то, что мы говорим детям на уроке, стало простым и ясным? Здесь неоценимую помощь может ока­зать использование в обучении игровых технологий.

Через игру ребенок познает окружающий мир, как в тематическом отно­шении, так и в социальном. В игре он находит пути реализации своих способ­ностей, осваивает новые виды деятельности, вырабатывая при этом оптималь­ный алгоритм достижения поставленной цели, учится контролировать свою деятельность и самостоятельно строить траекторию своего развития. Игра - своеобразный "доктор", который лечит апатию и низкую мотивацию, обособ­ленность и педагогическую запущенность. Игра позволяет ребенку раскрыть творческий потенциал, активизируя те стороны личности, которые при тради­ционной системе обучения "дремлют": воображение, символьное мышление, коммуникабельность. Учащиеся в процессе игры уходят от статичности в обу­чении.

Игровые технологии, используемые в обучении и развитии учащихся, по­зволяют:

проводить уроки в нетрадиционной форме;

раскрывать креативные способности учащихся;

дифференцированно подходить к оценке учебных компетенций учеников;

развивать коммуникативные навыки учащихся;

обеспечивать свободный обмен мнениями;

учитывать возрастные психологические особенности школьников;

организовывать процесс обучения в форме состязания;

облегчать решение учебной задачи;

вовлекать всех учащихся в учебный процесс;

ощущать значимость результата для каждого учащегося в отдельно­сти;

практически закреплять полученные знания;

формировать мотивационную сферу учащихся;

расширять кругозор детей; формировать навык совместной деятельности.

Различают несколько этапов организации и развития игры:

Предварительный. На этом этапе ставится цель и определяются задачи игровой деятельности. Учащиеся совместно с учителем, а иногда и без его вме­шательства, участвуют в распределении ролей и определении условий деятель­ности.

Организационно-методический. Он характеризуется поиском путей решения поставленных задач педагогическими приемами. На этом этапе про­исходит деление учащихся на группы, поиск необходимой справочной и учеб­ной литературы, а также организация рабочего места. Учитель при этом зани­мается организационно-корректирующей деятельностью.

Работа в группах. В рамках каждой малой группы распределяются обя­занности, исходя из сложившихся компетенций у учащихся. Осуществляется самостоятельная работа групп по решению поставленной задачи имеющимися средствами, при этом школьники проявляют свои коммуникативные компетен­ции учебной деятельности. Этап характеризуется активным использованием субъектного опыта каждого учащегося. Каждая группа подготавливает сообще­ние (выступление) по заданной теме, анализируя возможные контраргументы со стороны команд соперников. Учитель на данном этапе является наблюдате­лем деятельности учащихся.

Представление результатов работы. Каждая из групп представляет свой вариант решения той или иной проблемы. Возможна ситуация, при кото­рой члены групп будут полемизировать друг с другом, что является дополни­тельным условием развития познавательной активности учащихся.

Анализ и подведение итогов. Учащиеся формулируют вывод по теме. Учитель в данной ситуации может корректировать те или иные утверждения.

На уроке учитель становится режиссером, координируя и корректируя деятельность учащихся. Перед началом игры учитель должен ознакомить всех участников с ее условиями, режимом работы, и выдать необходимый материал и оборудование. В зависимости от характера заданий учащиеся распределяют роли либо сами, либо с помощью учителя. Контроль за деятельностью каждого в отдельности учащегося переходит к ученикам, т. к. результативность общей работы определяется вкладом каждого, а вследствие возрастных особенностей очень важно мнение товарищей. В процессе работы учитель может корректи­ровать деятельность отдельных учащихся для достижения поставленной цели. Между участниками игры возможна дискуссия для выработки общего ре­шения. В этом случае часть учащихся выступает в роли сборщиков информации, часть - в роли аналитиков, часть - в роли критиков. По окончании дискуссии озвучивается решение, которое оценивается экспертами. Их роли могут испол­нять специально подготовленные учащиеся, а также взрослые из числа педа­гогов и родителей. В конце игры учитель подводит итог, как по тематической направленности, так и по вкладу каждого ученика.

Игра является основной потребностью ребенка. Учителю необходимо организовать игровую деятельность с учетом специфики возраста и направ­ленности игр. Игра становится приемом обучения, направленным на модели­рование реальной действительности и мотивацию учебной деятельности, а также формой активного обучения и организации учебной деятельности.

Поскольку учащиеся по-разному усваивают информацию, при организации игровой деятельности целесообразно дублировать словесное описание гра­фическими изображениями или представлением образцов в натуральном виде. Важным является не столько слуховое восприятие информации, сколько опыт ученика при формировании образа или понятия, его оперативная память, ко­торая подскажет правильный ответ, возможно, отличающийся по формулиров­ке от классических определений, но верный по своей сути.

В определенной ситуации урок, как методическая единица, может не со­стояться из-за того, что дети заигрались. Но игра, как форма организации учеб­ной деятельности, формирует мотивацию к самой деятельности. Не получив на уроке часть учебного материала, но поняв прелесть познания, ученик сам за­хочет побольше узнать по изучаемой теме: возьмет учебник, откроет журнал и прочитает даже больше, чем требуется по программе.

Все игры можно классифицировать по-разному, но для учебной деятель­ности наиболее оптимальными являются игры академические, в рамках которых имитируется та или иная жизненная ситуация на основе тематического материала.

Сама игра и учитывает особенности возраста, и формирует ключевые компетенции школьника, готовя его к реальной жизни. Важно сделать так, что­бы, играя, школьник учился, не ощущая тяжести обучения, чтобы учебная игра была естественным состоянием ребенка в процессе познания. В этом случае даже нелюбимое учебное действие перестает быть таковым, ибо нелюбовь основана на разуме, а игра - на чувствах.

Академические игры хороши своей социальной направленностью. При­менение игр - условие формирования компетенций у школьника.

Чем характеризуется подавляющее большинство существующих диагно­стических материалов? Приказным стилем: прочитать, ответить, записать и т.д. Подобный стиль взаимодействия приводит к переносу авторитаризма на меж­личностные отношения и разобщает учителя и ученика, их деятельность ста­новится автономной и мало связанной.

Задания, начинающиеся со слов "решаем", "работаем", "смотрим", "думаем" и т. д., настраивают ученика на совместную с учителем и одноклассниками деятельность, заставляют его почувствовать общность целей. В этом случае учитель как режиссер способен: адекватно ситуации воздействовать на процесс обучения, используя элементы театрального искусства (мимика, интонация, мизансцены), а также варьировать формами деятельности.

Большое внимание необходимо уделять тестовой подготовке, т.к. на тестах основаны ЕГЭ, и они удобны для проверки (но, к сожалению, не развивают речь). Использование теста можно обыграть, например, предоставив ученику возможность: воспользоваться советом друга, телефонного звонка родителю, наводящей подсказки учителя. Тест можно сделать иллюстративным, представив ответы в виде фото, рисунков, символов. Использовать тесты следует так, чтобы существовала зависимость одного ученика от другого (или группы от группы). В этом случае наряду с содержательной частью курса обеспечивается социальная значимость обучения.

Большие проблемы возникают с чтением как таковым и навыкам работы с текстами в частности. Для придания тематическому материалу живости и красочности целесообразно использовать не только научные тексты, но и художественные, что приведет к формированию представления о русском языке, как о живом и гармоничном. Варианты работы с текстом позволят уче­нику понять его содержание и сформировать компетенции взаимодействия.

Помимо классических приемов можно использовать различные изыски. Попробуйте предложить учащемуся составить по тексту графический конспект, но не давайте шаблона для этого. Пусть ученик проявит свою индивидуальность и творческие способности. Или попросите: сосчитать в тексте количество тематических терминов, а затем классифицировать их; или представить фрагмент текста в виде иллюстрации (пусть рисуют); или, закрыв половину листа с текстом, продолжить каждую строчку. В любом случае текст будет прочитан, что и требовалось.

Деятельность учащихся при работе с текстом должна быть организована так, чтобы последующее задание обязательно требовало его прочтения. Причем интерес к выполнению этого задания должен затмить рутинную необходимость читать. Тогда чтение будет лишь прелюдией к некой творческой, значимой для ученика, деятельности.

Если на уроке предложить написать шпаргалку, а потом в классе провести своеобразное их дефиле, то текст будет прочитан "от" и "до", т. к. задание не было насилием, а исходило от самого ребенка, его потребности сделать шпаргалку. Помимо прочего закрепится навык конспектирования, составления графического конспекта, анализа материала и его синтеза. Чего я добился? Во-первых, учащиеся ознакомились с тематическим текстом; во-вторых, - закрепили навыки работы с текстом; в-третьих, - повысилась мотивация за счет нетрадиционного проведения урока.

Нельзя ограничивать процесс творчества шаблонами. Надо позволить ребенку самому выработать как систему обозначений, так и содержание аль­тернативной карты. Но созданное произведение, в любом случае, должно опираться на научность источника информации.

Задания на развитие данных компетенций будут способствовать расшире­нию сферы взаимодействия ученика и, тем самым, - его информационного поля.

Результатом каждой игры должно стать либо приобретение новых знаний, либо улучшение качества уже существующих. Игра может быть как самостоятельной дидактической единицей, так и элементом при использовании любой другой технологии обучения. Игра универсальна, т. к. возможна на любом этапе урока, при любой его форме.

Задачей учителя является совместить значимое для ребенка и значимое с точки зрения процесса обучения, науки.