

**Волынец Ирина Владимировна,
учитель обществознания,
БОУ «Средняя школа №12»,
г. Железногорск, Россия**

Технология игровой деятельности

Игра наряду с трудом и учением - 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.**

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.

Игру как **метод обучения**, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в дошкольном образовании.

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

В отличие от игр вообще **педагогическая игра** обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая деятельность выполняет такие функции:

- **развлекательную** (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- **коммуникативную**: освоение диалектики общения;
- **самореализации** в игре как полигоне человеческой практики;
- **игротерапевтическую**: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- **диагностическую**: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функцию **коррекции**: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- функцию **межнациональной коммуникации**: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- функцию **социализации**: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

2. КЛАССИФИКАЦИОННЫЕ ПАРАМЕТРЫ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (по Селевко Г.К.)

По уровню применения: все уровни.

По философской основе: приспособляющаяся.

По основному фактору развития: психогенные.

По подходу к ребенку: свободное воспитание.

По преобладающему методу: развивающие, поисковые, творческие.

По направлению модернизации: активизация.

По категории обучаемых: массовая, все категории.

Спектр целевых ориентации игровой технологии

Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Концептуальные основы игровых технологий

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н. Узнадзе).

Игра - пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский).

Игра - свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев).

Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между

людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

В возрастной периодизации детей (Д.Б. Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

3. СТРУКТУРА ИГРЫ

В структуру игры как **деятельности** органично входят:

- мотивация;
- целеполагание;
- планирование;
- реализация цели;
- анализ результатов.

В структуру игры как **процесса** входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

4. КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР

В силу многообразия детских игр оказывается сложным определить исходные основания для их классификации.

В каждой теории игры предлагаются те критерии, которые отвечают данной концепции.

Так, **Ф. Фребель**, будучи первым среди педагогов, кто выдвинул положение об игре как особом средстве воспитания, в основу своей классификации **положил принцип дифференцированного влияния игр** на

- развитие ума (*умственные игры*),
- внешних органов чувств (*сенсорные игры*),
- движений (*моторные игры*).

Характеристика видов игр по их педагогическому значению есть и у немецкого психолога К. Гросса:

- *игры обычных функций* (игры подвижные, умственные, сенсорные, развивающие волю),

- *игры специальных функций*. Эти игры представляют собой упражнения с целью совершенствования инстинктов (семейные игры, игры в охоту, ухаживание и др.).

В отечественной дошкольной педагогике сложилась классификация детских игр, базирующаяся на степени самостоятельности и творчества детей в игре.

Первоначально к классификации детских игр по такому принципу подошел П.Ф. Лесгафт, позже его идея получила развитие в работах Н.К. Крупской.

П.Ф. Лесгафт считал, что дошкольный возраст - период имитации новых впечатлений и их осознания посредством умственного труда. Стремление ребенка в первые 6-7 лет жизни к отражению и осмыслению впечатлений об окружающей жизни удовлетворяется в играх, которые

- по содержанию имитационные (подражательные),
- по организации - самостоятельные, без излишней регламентации со стороны взрослых.

В школьные годы, напротив, дети охотнее играют в специально созданные игры, в которых деятельность регламентируется и по содержанию, и по форме.

Таким образом, ***П.Ф. Лесгафт разделил детские игры на две группы:***

- *имитационные (подражательные),*
- *подвижные (игры с правилами).*

«Привязывание» П.Ф. Лесгафтом каждого вида игр к определенному возрасту может показаться несостоятельным для современного педагога, не представляющего себе воспитание ребенка без детского сада, в педагогическом процессе которого игры с правилами занимают достойное место, начиная уже с младших групп. Совсем иное положение было в те годы, когда П.Ф. Лесгафт в книге «Семейное воспитание ребенка и его значение» предложил свою классификацию игры: в России было очень мало детских садов, дети до 8 лет воспитывались дома, поэтому подвижные игры в основном начинались в школьном возрасте.

В работах Н.К. Крупской детские игры делятся на две группы по тому же принципу, что и у П.Ф. Лесгафта, но называются немного иначе:

- *игры, придуманные самими детьми,*
- *игры, придуманные взрослыми.*

Первые Крупская называла творческими, подчеркивая их главную особенность - самостоятельный характер. Такое название сохранилось и в традиционной для отечественной дошкольной педагогики классификации детских игр.

Другую группу игр в этой классификации составляют игры с правилами. Как и любая классификация, данная классификация детских игр носит условный характер. Ошибочно было бы представлять себе, что в творческих играх нет никаких правил, регулирующих отношения между играющими, способы использования игрового материала. Но эти правила,

- во-первых, определяют сами дети, стараясь упорядочить игру (после игры каждый будет убирать игрушки; при сговоре на игру надо выслушать всех, кто хочет играть),
- во-вторых, часть из них носит скрытый характер.

Так, дети отказываются принимать в игру ребенка, потому что он всегда затевает ссоры, «мешает играть», хотя и не оговаривают предварительно правило «Не будем принимать в игру того, кто ссорится».

Таким образом, в творческих играх правила необходимы для упорядочения деятельности, ее демократизации, но они лишь условие успешного воплощения замысла, развития сюжета, выполнения ролей.

В играх с фиксированными правилами (подвижные, дидактические) дети проявляют творчество, придумывая новые варианты, используя новый игровой материал, соединяя несколько игр в одну и т. п.

Например, в старшей группе появилась новая игра - «Зоологическое лото». Ведущий поочередно открывает маленькие карточки и показывает их играющим. Через несколько дней кто-то из детей говорит: «Так играть неинтересно: посмотрел на картинку и нашел животное в своей карточке. Пусть ведущий просто называет животное, а не показывает карточку».

Затем дети придумывают еще один вариант: ведущий говорит, где обитает животное и с какой буквы начинается его название. Таких усложнений может быть много, все зависит от фантазии играющих. Но неизменной остается направленность ребенка на решение игровой задачи в рамках принятых правил.

В последние годы проблема классификации детских игр вновь стала привлекать пристальное внимание ученых. Новая классификация детских игр, разработанная **С.Л. Новоселовой**, представлена в программе «Истоки: Базисная программа развития ребенка-дошкольника» (М., 1997). В основе классификации лежит представление о том, по чьей инициативе возникают игры (ребенка или взрослого).

В этой классификации выделяется три класса игр.

1. Игры, возникающие по инициативе ребенка (детей)

Самостоятельные игры:

- игра-экспериментирование,

Самостоятельные сюжетные игры:

- сюжетно-отобразительные,
- сюжетно-ролевые,
- режиссерские,
- театрализованные.

2. Игры, возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с образовательной и воспитательной целями:

Игры обучающие:

- дидактические,
- сюжетно-дидактические,
- подвижные.

Досуговые игры:

- игры-забавы,
- игры-развлечения,
- интеллектуальные,
- празднично-карнавальные,
- театральные-постановочные.

3. Игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса (народные), которые могут возникать по инициативе как взрослого, так и более старших детей:

- традиционные или народные (исторически они лежат в основе многих игр, относящихся к обучающим и досуговым).