**Активизация познавательной деятельности обучающихся**

**средствами игровых технологий**

Шабарина Ирина Юрьевна

Преподаватель

ОГБПОУ «Черемховский медицинский техникум»

*Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности*

В. А. Сухомлинский

 Для каждого ученика глубокие и прочные знания - задача, требующая постоянного совершенствования собственных знаний учителя и серьезного продумывания всех элементов учебного процесса. Все усилия учителя, однако, могут оказаться бесплодными, если первым помощником в решении этого вопроса не будет сам ученик. Основной стимул учения - интерес к знаниям, и он должен систематически развиваться у каждого ученика. Однако главным условием активизации познавательной деятельности школьников является содержание и организация урока. Отбирая материал и продумывая приемы, которые будут использованы на уроках, учителю надо оценивать их с точки зрения возможности пробудить интерес учащихся к изучаемому материалу и поддержать его как можно дольше.

Игра как феноменальное человеческое явление наиболее подробно рассматривается в таких областях знания как психология и философия. В педагогике и методике преподавания больше внимания уделяется играм дошкольников (Н. А.Короткова, Н. Я. Михайленко, А. И. Сорокина, Н. Р. Эйгес и др.) и младших школьников (Ф. К. Блехер, А. С. Ибрагимова, Н. М. Конышева, М. Т. Салихова и др.). Это связано с тем, что педагоги рассматривают игру как важный метод обучения для детей именно дошкольного и младшего школьного возраста. Ряд специальных исследований по игровой деятельности осуществили выдающиеся педагоги нашего времени (П. П. Блонский, Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин и др.). Аспекты игровой деятельности в общеобразовательной школе рассматривались С. В. Арутюняном, О. С. Газманом, В. М. Григорьевым, О. А. Дьячковой, Ф. И. Фрадкиной, Г. П. Щедровицким и др.

В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через игровые технологии обучения. В. П. Беспалько в книге «Слагаемые педагогической технологии» дает определение педагогической технологии, как систематичное воплощение на практике заранее спроецированного учебно-воспитательного процесса». Согласно словарю С.И. Ожегова, технология — это совокупность процессов в определенной отрасли производства, а также научное описание способов производства. Технология (от греч. techne - искусство, мастерство, умение и ...логия, от греч. logos — слово, учение) — совокупность методов, осуществляемых в каком-либо процессе. Отсюда, педагогическая технология — это совокупность правил и соответствующих им педагогических приемов и способов воздействия на развитие, обучение и воспитание школьника.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. 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 форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. В мировой педагогике игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими, действия, которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз).

Игровые технологии обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

«Человеческие» игры, по мнению большинства исследователей выполняют тренировочную функцию в онтогенезе. Исследователи детства — М. Мид, де Моз отмечают, что игры детей примитивных культур, как правило — имитация профессиональных действий взрослых. Дети возятся с маленькими луками, горшочками, строят маленькие домики и т.д. Даже и сейчас, когда детская игра изменилась не только по атрибутам, но и по сущности, многие детские игрушки воспроизводят рабочие инструменты взрослых — лопатки, ведерки и т.д.

Самое распространенное мнение о функции игры как о тренировке навыков «взрослых» действий. Именно об этом пишет А. Н. Леонтьев в работе «Психологические основы дошкольной игры». Большинство исследователей сходятся во мнении, что в жизни людей игра выполняет такие важнейшие функции, как:

1. развлекательную (основная функция игры — развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
2. коммуникативную: освоение диалектики общения;
3. по самореализации в игре как на «полигоне человеческой практики»;
4. терапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
5. диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
6. коррекционную: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
7. межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социо-культурных ценностей;
8. социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присуще четыре главные **черты** (по С. А. Шмакову):

* свободная развивающая деятельность, принимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;
* творческая, в значительной мере импровизационная, очень активная по характеру этой деятельности;
* эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т. п.;
* наличие прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Интерес, возникший к использованию игровых технологий в образовании не случаен. Педагоги и психологи, увидев в игре мощный потенциал для преодоления кризисных явлений в образовании, уже многие годы успешно используют ее в своей деятельности.

Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта, начиная уже с первых шагов человеческого общества по пути своего развития. Г. К. Селевко отмечает: «В современной школе, делающей 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 технология внеклассной работы.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Говоря о характеристиках игры, необходимо отметить особенности их трансформации в игре педагогической: ситуация классно-урочной системы обучения не дает возможности проявиться игре, в так называемом «чистом виде», преподаватель должен организовывать и координировать игровую деятельность детей. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Игровая форма занятий предполагает игровые приемы и ситуации, которые выступают как средства побуждения, стимулирования учеников к учебной деятельности. Широкое использование предметов, наглядности, игрушек способствует развитию ассоциативной и образной памяти.

Но если ученик начальной школы, пятиклассник и даже шестиклассник ценят внешнюю занимательность, то в подростковом возрасте наблюдается стремление к взрослости. Старшеклассникам же интересно то, что требует самостоятельного обдумывания, для них характерны тяга к обобщениям, поиск общих признаков и законов. Особенностью игры в старшем школьном возрасте является ориентация на речевую деятельность. Предметные сюжетные игры уступают место ролевым, сюжетно-ролевым, деловым играм, имитирующим деятельность какого-либо конкретного лица, группы, организации.

Такие игры требуют мобилизации всех сил, умений и опыта школьников, позволяют приобрести навык социального общения. При этом ученик учится оценивать ситуацию, ориентироваться в различных обстоятельствах, отстаивать свою точку зрения.
Не следует забывать и об играх обучающего характера. Этот вид игры способствует созданию психологической готовности детей к речевому общению, обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала, тренировке учеников в выборе нужного материала, что является подготовкой к ситуативной спонтанной речи. Игры помогают сделать однообразную деятельность более интересной. Игры предоставляют ребятам возможность проявить реакцию в общении, самостоятельность в решении речевых задач, мобилизует внутренние резервы. Эти игры тренируют учеников в творческом использовании речевых навыков.

Таким образом, использование игры при соблюдении определенных к ней требований позволяет влиять на потребностно-мотивационную сферу личности школьника. Пробуждающийся устойчивый интерес ведет к активизации познавательной деятельности, мыслительной деятельности, а это в свою очередь влияет на процессы самовыражения и самореализации личности ребенка, способствуя созданию положительной Я-концепции.