Наплёков Сергей Михайлович

ОГАПОУ «Дмитриевский сельскохозяйственный техникум»

Преподаватель-организатор ОБЖ

**Игровая деятельность обучающихся и её место в учебно-воспитательном процессе**

 В процессе обучения обучающиеся главным образом выполняют учебно-познавательную деятельность, которую можно определить как целенаправленное, систематически организованное, управляемое извне или самостоятельное взаимодействие обучающихся с окружающей действительностью, результатом которого является овладение обучающимися знаниями и способами действий по их добыванию.

 Одним из видов такой деятельности является игра. Чаще всего при обучении используются познавательные (дидактические) игры.

 Условно их можно подразделить на три вида:

* прямого дидактического воздействия, когда преподаватель организует

свою деятельность совместно с обучающимися в роли одной из играющих сторон;

* опосредованного дидактического воздействия, когда преподаватель

находится в роли наблюдателя, судьи или болельщика;

* смешанного дидактического воздействия, когда преподаватель

принимает участие в игре в роли ведущего, судьи, эксперта или консультанта.

 Дидактические игры проводятся по специально созданным для обучения

 воспитания обучающихся правилам. Обычно они включают в себя педагогические и игровые задачи. Правила. Действия и результат. Дидактические задачи в них реализуются не открыто. А косвенным образом через игровые задания. Правила и собственно действия.

 По характеру используемого материала дидактические игры делятся :

* на настольно-печатные,
* на словесные;
* на предметные (с дидактическими материалами).

По способу организации деятельности игры подразделяются на игры-

путешествия, игры-поручения, игры-загадки, игры-беседы, игры-предположения (А.И.Сорокина).

 Кроме познавательных игр, в учебно-воспитательном процессе

используются:

 \* имитационные игры, в которых осуществляется активная самостоятельная деятельность обучающихся по моделированию конкретных систем и профессиональной деятельности человека в этих системах;

 \* ролевые игры, предполагающие имитацию типичных и существенных черт профессиональной деятельности и социальных функций;

 \* деловые игры, представляющие собой форму воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, которые характерны для данного вида практики;

 \* собственно имитационные игры – имитация деятельности или отношений исторических личностей, литературных героев;

 \* игровые ситуации – конкретные сюжеты, которые необходимо обыграть (вы – один в лесу, вы – в зоне чрезвычайной ситуации, вас захватили террористы и т. п.).

 Среди ролевых игр выделяют такую их разновидность, как социально ориентирующие игры. Педагогический смысл таких игр заключается в формировании условий для социальных проб обучающихся в имитируемой деятельности. Это предполагает создание ситуаций выбора, в которых обучаемый должен найти решение той или иной социальной проблемы на основе сформированных у него ценностей, нравственных установок и имеющегося социального опыта.

 Большинству игр, применяемых в педагогической практике, присущи следующие черты:

* свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию не только для получения результата, но и ради получения удовольствия от самого процесса игры;
* творческий, зачастую импровизированный, очень активный характер деятельности («в поле творчества»);
* эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
* наличие прямых или косвенных правил, которые отражают содержание игры, логическую и временную последовательность её развития.

 Игровые мероприятия, включаемые в плановые и внеклассные занятия, выполняют ряд различных функций: обучающей, развлекательной, коммуникативной, релаксационной, психотехнической.

 Включение игровой деятельности в учебно-воспитательный процесс позволяет решить ряд конкретных задач.

 Дидактические задачи: расширение кругозора обучаемых, развитие их познавательной деятельности, умение применять знания на практике, формирование умений и навыков, необходимых в практической деятельности, развитие общеучебных и трудовых умений и навыков.

 Развивающие задачи: развитие памяти, внимания, речи, мышления, воображения, фантазии, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, развитие творческих способностей, рефлексии, способностей находить оптимальные решения, формирование мотивации учебно-познавательной деятельности.

 Воспитательные задачи: воспитание самостоятельности и воли, формирование определённых подходов и позиций, нравственных, Эстетических и мировоззренческих установок, воспитание коллективизма, общительности, коммуникабельности, сотрудничества.

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

 Структура игры включает в себя те же составляющие, что и любая другая человеческая деятельность. В неё органически входит целеполагание, планирование, реализация цели и анализ результатов.

 В игровой деятельности можно выделить три основных этапа: подготовительный, проведение игры, подведение итогов.

 Для эффективного осуществления игровой деятельности необходима тщательная подготовка преподавателем будущей совместной с обучающимися работы. Проектирование, как правило, осуществляется на этапе планирования учебного процесса в целом и подготовки каждого игрового занятия в отдельности. Процедура проектирования игры в учебно-воспитательном процессе включает такие пункты: анализ темы и содержания занятия или внеклассного мероприятия, определение педагогических и игровых задач; выбор вида игры; разработка сюжета игры; разработка способов установки на игру, постановки игровой задачи и приёмов активизации деятельности обучающихся; разработка форм постановки задач обучающимся; определение принципа распределения ролей, объяснение правил; разработка подробного плана игры, алгоритма или сценария детальным описанием всех этапов, видов деятельности участников, содержания занятий, разработка графической модели взаимодействия участников; прогнозирование результатов; Определение критериев и форм подведения итогов игры (самооценка, взаимная оценка, шкала оценки), способов обобщения работы (систематизация, расстановка акцентов, выделение главного); подготовка необходимого оборудования, раздаточного материала, справочников, пособий, плакатов и других необходимых средств; организационная подготовка: знакомство участников с будущей игрой ( в случае использования имитационных игр)

 При осуществлении проектирования игры преподавателю необходимо учитывать возраст обучаемых, развитие их умственных и физических способностей, особенности протекания познавательных процессов, сплочённость коллектива, материально-технические возможности образовательного учреждения.