**Игра на этапе освоения знаний**

Нуришанова Ирина Борисовна

преподаватель специальных дисциплин

отделения Технология продукции общественного питания

Государственное бюджетное образовательное учреждение

среднего профессионального образования

Юргинский технологический колледж

г.Юрга, Кемеровская область

Цель современного урока выходит далеко за рамки простой передачи знаний. Урок должен способствовать формированию разносторонне активной личности. Применение образовательных технологий, основанных на использовании активных методов обучения - одно из важнейших средств формирования разносторонне активной, а значит и конкурентоспособной личности. Спектр таких методов достаточно разнообразен. Особое место среди них принадлежит игровым технологиям.

Игра – древнее достижение культуры. Игры свойственны не только детям, но и взрослым, которые играют с большим удовольствием. Нам, взрослым, нравятся игры: «Куб», «Как стать миллионером?», «Поле чудес». Игра стала не только самостоятельным видом деятельности, она стала универсальным инструментом практически во всех сферах общественной жизни, в том числе и в сфере образования.

Что привело меня к использованию в процессе обучения именно игровых технологий? Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна. Участники игры активно контактируют друг с другом.

В тоже время, игра не только способствует усилению познавательного интереса, и облегчает сложный процесс обучения, она ускоряет в целом процесс развития личности.

Игровая деятельность выполняет ряд функций:

1. Обучающая функция (развитие памяти, внимания, восприятия информации, необходимых умений и навыков).
2. Воспитательная функция (воспитание внимательного, гуманного отношения к партнёру по игре).
3. Развлекательная функция (создание благоприятной атмосферы на уроке).
4. Коммуникативная функция (создание атмосферы взаимного общения, объединения коллектива обучающихся).
5. Релаксационная функция (снятие эмоционального напряжения).
6. Психологическая функция (формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для усвоения больших объёмов информации).
7. Развивающая функция (развитие личностных качеств).

Как правило, игры, применяемые мною на уроках, разнообразны и по содержанию предлагаемого материала, и по форме проведения. Каждая игра по-своему интересна и полезна.

На этапе формирования умений и навыков в области решения нестандартных задач, возникающих в сложных экстремальных ситуациях, незаменимы ролевые игры. Ролевые игры позволяют ребятам обучаться на собственном опыте путем специально организованного и регулируемого «проживания» жизненной или профессиональной ситуации (например, презентация новой продукции, разрешение конфликта с коллегами, разработка нового блюда и др.) без психологического напряжения, проявление которого возможно в реальной жизни.

При проведении ролевой игры учитываю ряд принципов:

* значимость игры для участников;
* решаемость выбранных ситуаций в рамках занятия;
* грамотный подход к подбору лиц, задействованных в игре.

Механизм проведения ролевой игры:

* сообщение темы игры, обозначение игровой ситуации;
* обсуждение инструкции о ходе игры;
* распределение ролей;
* формулировка проблемы, которую необходимо решить;
* организация ситуации;
* подведение итогов.

В ролевой игре нет экспертов, нет ведущего, что обеспечивает определённую естественность и максимальную погруженность участников в игровой процесс, позволяет приобрести навыки принятия ответственных и безопасных решений, воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. По ходу игры наблюдатели, приглашённый специалист или преподаватель не вмешиваются в действия участников, но обязательно ведут записи для последующего комментирования.

Большие возможности в познании, в нравственно-эстетическом воспитании, в становлении личности открывают театрализованные игры. Театрализованная игра не требует длительной подготовки, репетиций, как в спектакле. Обучающиеся в игре могут быть актёрами, зрителями или экспертами*.* Актеры принимают непосредственное участие в сценках. Зрители получают задания перед началом «представления» и принимают активное участие в обсуж­дении. Эксперты анализируют ход игры.

Например, при проведении театрализованной игры «Войди в образ» (на этапе закрепления или проверки знаний) обучающиеся, выступая в роли продуктов, показывают ход технологического процесса приготовления кулинарного блюда. В ходе игры создается особая эмоциональная привлекательная среда, которая открывает простор для личной активности и творчества обучающихся, способствует развитию памяти, воображения, самовыражения.

На заключительном этапе предоставляется слово зрителям для ответов на заранее полученные вопросы и экспертам для оценки степени соответствия игровой ситуации действительности. Ход показанного технологического процесса приготовления блюда обсуждается особо. Непосредственные участники театрализованного представления обязательно делают самооценку.

Смысл игры не только в воспроизведении процесса приготовления блюда самими обучающимися, но и в последующем обсуждении увиденного, что заставляет зрителей и экспертов внимательно следить за ходом развивающихся событий.

Роль преподавателя в игре может быть различна - это:

* инструктор*,* который только объясняет правила игры;
* наблюдатель*,* который контролирует соблюдение игровых правил, оценивает деятельность участников игры;
* суфлёр,который следит за ходом развивающихся событий и при необходимости направляет в нужное русло, делая подсказки и поддерживая игровую ситуацию;
* ведущий*,* который держит в своих руках все игровые дейст­вия участников и подводит итоги.

Уроки не должны быть однотипными, в каждом из них должна присутствовать своя «изюминка», которая бы увлекала обучающихся и направляла их в русло творчества. Например, необычное начало урока в виде предложенного ребуса на слайде, где зашифровано название новой темы, настраивает всех присутствующих на активную мыслительную деятельность, а самостоятельное составление и разгадывание обучающимися ребусов, шарад, кроссвордов способствует учебной мотивации, развивает мышление, воображение, чувство меры и вкуса.

Таким образом, игра не только обеспечивает эмоциональное воздействие на обучаемых, она активизирует их резервные возможности, облегчает овладение знаниями, навыками и умениями, способствует их актуализации. В этом, наверное, и состоит феномен игры, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение.

Основные источники

1. Игровые технологии в профессиональном образовании [Текст]: методические рекомендации / авт. – сост. Л.Н. Вавилова, В.М. Кузина; под общ. Ред. Т.С. Паниной. – Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИРПО», 2007. – 94 с.
2. Кульневич, С.В. Современный урок. Часть 1 [Текст]: Научно-практич. пособие для учителей, методистов, руководителей образовательных учреждений, студентов пед. учеб заведений, слушателей ИПК. / С.В. Кульневич, Т.П. Лакоценина – Ростов-н/Д: Изд-во «Учитель», 2005. – 288 с.
3. Панина, Т.С. Современные способы активизации обучения [Текст]: Учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова; Под редакцией Т.С. Паниной. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 176 с.
4. Современные технологии обучения [Текст]: Методическое пособие по использованию интерактивных методов в обучении / Под ред. Г.В. Борисовой, Т.Ю. Аветовой, Л.И. Косовой. – СПб., 2002. – 79 с.

<http://paidagogos.com/?p=555>

ролевые игры

<http://stud24.ru/pedagogy/rolevye-igry-v-obuchenie/145911-427882-page1.html>

Благодаря игре возрастает потребность в творческой деятельности, в поиске возможных путей и средств актуализации накопленных знаний, навыков и умений. Игра рождает непримиримость к шаблонам и стереотипам. Она развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально-волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность.

Игра обеспечивает эмоциональное воздействие на обучаемых, активизирует резервные возможности личности. Она облегчает овладение знаниями, навыками и умениями, способствует их актуализации. Учебная игра-упражнение помогает активизировать, закрепить, проконтролировать и скорректировать знания, навыки и умения, создает учебную и педагогическую наглядность в изучении конкретного материала. Она создает условия для активной мыслительной деятельности ее участников. Игра-задание, содержащая учебную задачу, стимулирует интеллектуальную деятельность обучаемых, учит прогнозировать, исследовать и проверять правильность принятых решений или гипотез. Она является своего рода индикатором успеха учащихся в овладении учебной дисциплиной, представляя собой одну из форм и средств отчета, контроля и самоконтроля учащихся. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. Все это определяет функции учебной игры как средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность.

Таким образом игра на уроке - это серьезно. Многие считают игру развлечением, отдыхом, однако она способна перерасти в обучение. В этом, наверное, и состоит её феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение.

Игровые технологии. Как вид педагогической деятельности <http://www.moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/>

Ролевые игры. Дискуссии, моделирование <http://tgi65.ucoz.ru/publ/2-1-0-18>