**Игровые технологии в социально-культурной и социально-педагогической деятельности.**

**Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.**

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

-    **развлекательную** (это основная функция игры - развлечь, доставить довольствие, 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;

-     **межнациональной коммуникации*:***усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

Скрыть объявление

-     **социализации:**включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты (по с.А.Шмакову):

•   **свободная** развивающая **деятельность,**предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

•   **творческий*,*** в значительной мере импровизационный, очень активный ***характер*** этой деятельности («поле творчества»);

•   **эмоциональная приподнятость**деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоцио­нальное напряжение»);

•   **наличие**прямых или косвенных ***правил,*** отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В структуру игры как **деятельности**органично входит целеполагание, пла­нирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспе­чивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревнова­тельности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как **процесса** входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребле­ние предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реаль­ные отношения между играющими;

д) сюжет (содержание) — область действи­тельности, условно воспроизводимая в игре.

Игру как **метод обучения*,*** передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. 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 технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

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.**

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физичес­кие (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Ука­жем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определя­ет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различны­ми средствами передвижения.

Игра полифункциональна. Одна и та же игра способна удовлетворить многие социальные потребности детей. В практике организации досуга подрастающего поколения используется огромный арсенал игр, которые оказывают на играющих особое эмоциональное воздействие, способствуют активизации процесса творческого развития формирующейся личности.

В процессе исторического развития детского досуга накоплен огромный арсенал форм игровой деятельности.

Это **игра-путешествие**(во времени, географическое, событийное и пр.), когда, например, участники игры садятся в 'машину времени" и под звуки органа и демонстрации слайдов с видами Германии ХУ11- XVIII вв. "отправляются к великому И. С. Баху. Игра-путешествие вызывает интерес к получению новой информации, расширяет кругозор играющих.

**Игра-викторина**(игра-загадка, игра-ребус и т. п.), имеющая множество модификаций с возможным ее применением как специально подготовленной многоэтапной игры и как игры-экспромта.. Игры-викторины, проникнутые духом состязательности, вырабатывают самостоятельность и смелость решений, формируют настойчивость и выдержку, т. е. те качества, которые ведут к успеху, к победе.

**Игра-инсценировка**может органично вписываться в самые разнообразные виды досуговой деятельности, сделав их более творческими, пробудив инициативу детей. Так, при работе над постановкой танца, участникам самодеятельного объединения можно предложить "оживить” какую-нибудь картину в хореографической миниатюре.

**Игра-импровизация**должна сопровождать каждое детское мероприятие, ибо оно выводит детей из состояния закрепощенности, развивает воображение, приводит к остроумным и оригинальный находкам. “Изобразите мячик “,- обращается педагог к детям, и они начинают скакать, прыгать, кататься и т. п.,”а теперь кто больше поз покажет сидя, стоя или лежа на стуле” и детской выдумке нет предела.

**Игра-фантазия**. "Мы в лесу, - обращается руководитель фотостудии к детям, - но сегодня я прошу Вас снимать таким образом, чтобы муравей, стоящий рядом с человеком, был больше его и казался бы страшным гигантом; обычный осенний лист был бы похож на извергающуюся лаву, словом, каждый снимок должен быть необычным, фантастическим, сделанным на другой планете". Такое охранение превращает сложную техническую съемку в легкий и удивительный труд.

**Игра-диспут**(с конкретной личностью или направлением в искусстве, собственной системой или эпохой) побуждает играющих. к обдумыванию, сравнению, сопоставлению, к аргументированным выводам, поиску решения проблемы, выработке собственного решения.

**Сюжетно-ролевая игра**способна подчинить себе все мероприятие или определить лейтмотив деятельности самодеятельного объединения.Сюжетно-ролевая игра создает, воображаемые условия действия, побуждает участников игры к перевоплощению и, в конкретных условиях, научает детей нормам и правилам общественного поведения.

**Игра-драматизация**- очень близка к сюжетно-ролевой игре, но она как бы конкретнее, локальнее. Она представляет собой некий синтез восприятия художественного произведения и ролевой игры. Это разыгрывание театрального действия на сюжет художественного произведения или какого-либо события в лицах. Игра-драматизация выстраивается на основе литературно-художественного материала, допуская при этом отступления, привнесение своего личного отношения играющих к герою или явлению. Посредством игры - драматизации можно на основа всем известного художественно-литературного материала более пристально познакомиться с биографией и творчеством поэта, писателя, художника. Игра-драматизация позволяет участнику игры психологически сблизиться с изображаемым героем, пережить его проблемы и поражения, счастье и беду и одновременно обогатить себя новой информацией, насытить новым эмоциональным ощущением.

**Игры - аттракционы**(набрасывание колец на конусы или булавы, головоломки, занимательные задачи и т. п.) помогают с пользой проводить в коллективе свободные минуты отдыха, при этом способствуют, выработке быстрой реакции, координации движения, сообразительности и решительности действий.

**Подвижные игры**исчерпывают все виды свойственных человеку естественных движений: ходьбу, бег, прыжки, лазанье, метание и т. п. Они несут эмоциональный заряд, а потому разряжают обстановку, снимают усталость, стимулируют активную деятельность. Массовая работа детских досуговых учреждений строится на основе использования всего многообразия игровых форм