**Методика и технология преподавания**

Консультант - Андрей Иоффе



*Преподаватель из Краснодарского края А.И. Передня просит помочь в организации игр с учащимися на уроке, чтобы игровая деятельности была грамотно организована, связана с содержанием и имела не приводила к конфликтам среди учащихся.*

Игра является важным элементом учебной деятельности и является наиболее привлекательной формой проведения занятий для учащихся. Причин довольно много: возможность проявить свой артистизм; наличие избытка энергии, которая особенно накапливается после уроков традиционного плана; проба сил и способностей в условиях конкуренции; возможность действовать, не боясь ошибок; приобретение навыков действия в различных жизненных ситуациях; любопытство и страсть к исследованию; в игре можно отвлечься от личного, решить болезненный для себя вопрос «отстраненно», от имени выдуманного героя. Самостоятельность действий является ключевой характеристикой игры.

Особое значение игровая деятельность имеет для школьников 10-11 лет, которым предназначен курс «Основы религиозных культур и светской этики». Игра активизирует внимание, запоминание, восприятие, интерес и мышление. В процессе игры ребенок может выполнить огромный объем познавательной работы. В игре пропадает боязнь сделать ошибку, осуществляется самостоятельный поиск знаний. Игра также сплачивает и воспитывает уважение друг к другу.

Говоря об игровых технологиях в учебном процессе, следует помнить, что при всем существующем многообразии форм и способов проведения игры, основу технологии составляют следующие психологические, процессуальные и организационные характеристики:

1. Ситуация (тема, проблема)

2. Ожидаемые результаты (целеполагание)

3. Интерес (мотивация к участию)

4. Роли и их распределение

5. Взаимодействие в ходе выполнения каждым участником своей роли с окружающими.

6. Импровизация и творчество

7. Результат (итог)

8. Рефлексия.

Учебная игра может проводиться как при наличии всех перечисленных элементов, так и с использованием некоторых из них.

Трудно переоценить значение игры в учебной деятельности. Она способствует развитию творческих способностей, овладению навыками определенных действий, выработке навыков контроля в повседневных ситуациях, развитии умений социального взаимодействия, разработки и усвоения правил, обеспечивающих открытое соперничество и «честную игру». Игра используется как инструмент общения, а также для преодоления неприятных ситуаций, решения эмоциональных проблем.

Однако не стоит забывать о дидактических задачах. Поэтому при организации игры важно понять, на какие знания будут опираться школьники во время ее проведения, нужна ли им будет специальная предварительная подготовка, какую информацию они должны знать перед началом игры. Игра также должна давать возможность или для получения дополнительных знаний, или для выявления неосвещенных в учебном курсе вопросов.

При проведении ролевой игры преподаватель может учесть следующие **рекомендации**:

-    в ходе игры не следует злоупотреблять выделением соревновательных моментов, необходимо осторожно подходить к выявлению победителей и проигравших, в большинстве случаев рационально отказаться от состязательности;

-    не обязательна предварительная подготовка учащихся к ролевой игре, заучивание ими определенных ролей;

-                      ролевая игра должна вызвать интерес у школьников;

-    игра должна выполнять определенные образовательные задачи (преподавателю следует ставить перед организацией ролевой игры вопрос о том, что нового приобретут учащиеся в результате занятия и как это соотносится с целями школьного образования).

По последней рекомендации можно привести конкретный пример, связанный с курсом «основы религиозных культур и светской этики»:

Даже если учащиеся занимались по одному из модулей, важно, чтобы они также имели возможность узнавать о других религиозных традициях. Поэтому на завершающем этапе преподавания курса может быть проведена ролевая игра «Сокровищница культур». Каждый ученик получает карточку с одним из слов, которое связано с определенной религиозной культурой или относится к светской этике (или же это могут быть иллюстрации, символы и т.п.). На столах лежат таблички «Православная культура», «Исламская культура», «Иудейская культура», «Светская этика», «Буддистская культура» и каждый ученик находит свое место в соответствии в полученным словом. После этого обсуждается, какие три важных понятия, имени, символа и т.п. каждая группа может предложить для сокровищницы культуры всего человечества. Важно, чтобы учащиеся показали, что предложенное важно для всех людей на Земле, а не только для представителей одной религиозной группы.

Эта игра позволит отработать понятийный аппарат, обратить внимание на наиболее важные термины, проверить понимание учителями особенностей и общих черт разных культурных традиций, выработать толерантное и уважительное отношение к имеющимся культурным различиям, понять единство человеческой культуры при неповторимости и уникальности отдельных культурных традиций.

При включении ролевых игр в образовательный процесс учителю важно выработать определенный алгоритм планирования, включающий наиболее важные шаги: выбор ситуации для проведения на ее основе игры, соотнесение ситуации с темой и целями занятия, определение ожидаемых результатов проведения игры, выделение главной проблемы, описание ролей и их распределение между участниками (или подход к способу распределения), определение временных рамок выполнения задания, проверка ведущим правильности (корректности) понимания игрового задания.