**Технология игровой деятельности**-  педагогическая технология, в которой в процессе имитации деятельности, присвоения ролей формируется опыт будущей профессиональной или социальной деятельности.

|  |  |
| --- | --- |
| *Описание метода* | Основные черты игровой деятельности:  - свободная развивающая деятельность, имитирующая реальную действительность,  - творческий, импровизационный, активный характер деятельности,  - эмоциональность деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и др.,  - наличие прямых и косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность её развития.  Оптимальная продолжительность игры в учебной деятельности - 30-60 мин. |
| *Структурные элементы игровой технологии* | - Игровая ситуация – эмоциональная установка на игру, на восприятие игровых задач  - Задачи игры – постановка задачи игры  - Правила игры, игровое действие – организуют поведение играющих, обеспечивают игрокам равные условия, выступают регулятором игрового действия  - Игровое состояние – эмоциональное отношение к действительности, поддерживаемое проблемностью ситуации, элементами соревновательности, ситуацией выбора, свободной творческой атмосферой  - Результат игры – пробуждение интереса к проблеме, демонстрация уровня освоения знаний, умений, норм поведения |
| *Алгоритм проведения игры* | - Подготовка игры – определяется цель (для чего игру проводить), условия проведения, методическое обеспечение игры (раздаточный материал, критерии оценки, инструкции для участников и наблюдателей)  - Ввод в игру – эмоциональная установка на игру, объяснение игровых правили действий, распределение ролей, формирование игровых групп  - Проведение игры – поддержка свободной творческой атмосферы, соревновательности; коррекция действий игроков  - Определение итогов игры – констатация достигнутых результатов, формулировка окончательного итога |
| *Преимущества метода* | - возможность коллективной работы (различных форм делового сотрудничества, предметно-содержательного общения), коллективный поиск решения проблемы  - имитация профессиональной деятельности  - положительная мотивация к игровой деятельности |
| *Недостатки метода* | - существенные затраты времени на подготовку и проведение игры |

1. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994. – 269 с.

2. Соловьёв О.В. Технология игровой деятельности// Управление современной школой. Завуч. Журнал для администрации школ, 2014.-№4. С.121-126.