Игровая технология.

**Цель:** создание благоприятных условий для полноценного проживания ребенком дошкольного детства, формирование основ базовой культуры личности, развитие психических и физических качеств, подготовка ребенка к жизни в современном обществе, к школе.

**Задачи:** учить детей самостоятельно организовывать разнообразные игры, договариваться, распределять роли, играть дружно, выполняя установленные правила игры.

**Этапы:**

 Цель 1 этапа (ранний и младший возраст) - создание личного игрового оснащения (ширмы, строитель, атрибуты для ролевых игр, предметы - заместители, дидактические игры). У детей накапливается опыт по совместной и индивидуальной игровой деятельности, формируется активный словарь, происходит овладение основными игровыми действиями.

Цель 2 этапа (средний возраст) – обогащение игровой развивающей среды предметами - заместителями, так как задача педагога на этом этапе - научить детей отражать роль словесного, без опоры на реальный предмет.

В средней группе педагоги выделяют игровые зоны, в которых дети разворачивают любые сюжетно –ролевые действия ролевые действия, объединяясь в небольшие группы.

Цель 3 этапа (старший возраст) - организация игрового пространства, ведущее место, в котором занимают опорные, специальные игрушки и предметы. Основной задачей становится обучение детей проявлению своих игровых умений, самостоятельному сочинению сюжета игры, моделированию игровой среды, изменяя её в ходе развития сюжета.

Дети на этом этапе проявляют большой интерес к режиссёрским играм, опорой для них служат не только образные мелкие игрушки (зайчики, куколки, но и разнообразные предметы (ткань, шарик, брусок и т. д.). Педагогическое сопровождение игр направлено на сохранение самостоятельной игры и побуждения игрового творчества.

Цель 4 этапа - организация работы по развитию и обогащению сюжетов игр; по формированию у детей умения самостоятельно создавать игровые замыслы. В совместных с воспитателем играх, содержащих две-три роли, совершенствовать умение объединяться в игре, распределять роли (мать, отец, дети), выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом. Учить подбирать предметы и атрибуты для игры. Развивать умение использовать в сюжетно-ролевой игре постройки из строительного материала. Учить договариваться о том, что дети будут строить, распределять между собой материал, согласовывать действия и совместными усилиями достигать результата.

Пути реализации:

- смена педагогического воздействия на педагогическое взаимодействие;

- построение процесса общения (диалога, поиска, исследования, творчества, игры) как источника личностного опыта;

- воплощение связи идей самоопределения, самоуважения, саморегуляции и самосовершенствования, творчества.

- отбор содержания образования с опорой на личность;

- педагог как партнер общения

- единство обучения и воспитания

Методы: практический, словесный, наглядный

Формы организации детей: фронтальная, индивидуальная, подгрупповая, групповая

 В результате использования данной технологии наблюдается устойчивая динамика роста развития познавательной активности, инициативы, самостоятельности и творчества воспитанников в игровой деятельности.  В результате освоения игровой деятельности в дошкольном периоде формируется готовность к общественно-значимой и общественно-оцениваемой деятельности ученья.

Начало внедрения технологии:

2016 г. – 37%-высокий уровень, средний уровень 33%, низкий -29%

Динамика на 2019 г. - 63% - высокий уровень усвоения программы, низкий уровень снизился до 13 %

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ДОУ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС.

«… Весь процесс воспитания ребенка мы

рассматриваем как обучение тому, в какие игры

следует играть и как в них играть.»

                                                                                                                                                        Эрик Берн

**Игра** – ведущий вид деятельности ребенка – дошкольника. И с этим никто не спорит. Но как это реализуется в современной практике дошкольного образования?

С каждым новым поколением детей меняется и игровое пространство детства.

Если рассматривать современное поколение, то можно увидеть, что коллективным играм дети больше предпочитают информационные технологии. Кто же виноват в этом? Конечно же, вечно спешащие взрослые: бабушки и дедушки живут далеко, мамы и папы обеспокоены престижной работой, а воспитатели в детском саду усиленно готовят детей к школе. Эта тенденция прослеживается не только у нас, но и во многих странах.

Развитие современного общества требует обобщения и систематизации опыта педагогических инноваций, результатов психолого-педагогических исследований. Одним из способов решения этой проблемы является технологический подход к организации образовательной работы с детьми.

В дошкольном образовании педагогическая технология представляет собой совокупность психолого-педагогических подходов, определяющих комплекс форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств для реализации образовательного процесса в ДОУ.

Необходимость использования педагогических технологий обусловлена следующими причинами:

- социальный заказ (родители, региональный компонент, требования ФГОС);

- образовательные ориентиры, цели и содержание образования (образовательная программа, приоритетное направление, результаты мониторинга и др.).

Ценность педагогической технологии в том, что она:

- конкретизирует современные подходы к оценке достижений дошкольников;

- создаёт условия для индивидуальных и дифференцированных заданий.

Каждый педагог – творец технологии, даже если имеет дело с заимствованиями. Создание технологии невозможно без творчества. Для педагога, научившегося работать на технологическом уровне, всегда будет главным ориентиром познавательный процесс в его развивающемся состоянии.

В Федеральных государственных общеобразовательных стандартах ДО игры рассматривается как важное средство социализации личности ребенка – дошкольника. Право на игру зафиксировано в Конвенции о правах ребенка (ст. 31).

В условиях введения ФГОС ДО для педагогов важно понять: что представляют собой игровые технологии, как использовать их в образовательном процессе?

**Цель игровой технологии** - не менять ребёнка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

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.

Л. В. Загрекова  выделяет следующие **компоненты игровых технологий**:

• мотивационный

• ориентационно-целевой

• содержательно-операционный

• ценностно-волевой

• оценочный

Все рассмотренные компоненты находятся в тесной взаимосвязи и включают ряд структурных элементов:

-установочный элемент

-игровые ситуации

-задачи игры

-правила игры

-игровые действия

-игровое состояние

-результат игры

С введением ФГОС ДО перед нами встали следующие задачи, направленные на введение игровых технологий в ДОУ:

• Необходимость объяснения родителям важности игры

• Обеспечение безопасного пространства для игры (особенно касается дворовых территорий)

• Наличие соответствующей развивающей предметно – пространственной среды, поддерживающей игру

• Свободное время детей не должно быть жестко программируемым, Педагог должен наблюдать за детьми, понимать их игровые замыслы, переживания. Ему необходимо завоевать доверие детей, установить с ними контакт. Это легко достигается в том случае, если воспитатель относится к игре серьёзно, с искренним интересом, без обидного снисхождения.

       Согласно ФГОС ДО содержание образовательной программы в ДОУ должно обеспечивать развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности и охватывать следующие структурные единицы, представляющие определенные направления развития и образования детей (далее – образовательные области) :

• социально-коммуникативное развитие;

• познавательное развитие;

• речевое развитие;

• художественно-эстетическое развитие;

• физическое развитие.

**Социально-коммуникативное развитие** направлено на усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, развитие общения и взаимодействия ребёнка со взрослыми и сверстниками; развитие эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками.

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ:

• Игровые тренинги –

• Сюжетно – ролевые игры

• Театрализованные игры

**Познавательное развитие** предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира. Здесь выбор игр огромен и разнообразен, но следует выделить игровые технологии, направленные на формирование знаний, умений и навыков – это так называемые обучающие игры, проблемные игровые ситуации и игровые технологии, направленные на закрепление полученных знаний, развитие познавательных способностей.

**Речевое развитие** включает владение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха; знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы; формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

Применение игровых технологий в работе позволяет повышать успешность обучения детей с речевыми нарушениями.

Проведение специально подобранных игр создает максимально благоприятные условия для развития речи детей. Например, таких технологий, как:

- Игровые технологии, направленные на развитие мелкой моторики

- Игровые технологии, направленные на развитие артикуляционной моторики

- Игровые технологии направленные на развитие дыхания и голоса

**Художественно-эстетическое развитие** предполагает развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства, мира природы; формирование элементарных представлений о видах искусства;восприятие музыки, художественной литературы, фольклора, изобразительного искусства.

**Физическое развитие** включает приобретение опыта в следующих видах деятельности детей: двигательной, способствующих правильному формированию опорно-двигательной системы организма, развитию равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук, а также с правильным, выполнением основных движений, формирование начальных представлений о некоторых видах спорта, овладение подвижными играми, становление ценностей здорового образа жизни.

Таким образом, игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач.

**Игра** - что может быть интересней и значимей для ребёнка? Это и радость, и познание, и творчество. Это то, ради чего ребёнок идет в детский сад.

**ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА**

1. Абраменкова В. Во что играют наши дети?// Воспитание школьников.- 1998.-№4.-С.33-34.
2. Алексютина Н., Бондарев М. Современная игрушка: колобок против киборга // Учительская газета.-2000.-№16/17(25 апр.). - С. 8-9.
3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Книга для учителя. - М.: Просвещение, 1987.
4. Воспитание детей в игре: Пособие для воспитателя дет. сада/ Сост. А.К.Бондаренко, - М.: Просвещение, 1983.
5. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка// Вопросы психологии: - 1966. - № 6.
6. Коссаковская Е.А. Игрушка в жизни ребенка: пособие для воспитателя детского сада. - М.: Просвещение, 2003.
7. Педагогика и психология игры: Межвузовский сб. науч. трудов. - Новосибирск: Изд. НГПИ, 1985.
8. Раннее детство: познавательное развитие. Методическое пособие / Л. Н. Павлова, Е. Б. Волосова, Э. Г. Пилюгина. – М.: Мозаика-Синтез, 2002.
9. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.,1999.