

## Игровые технологии в ДОУ

Игра - ведущий наиболее доступный для детей вид деятельности, это способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. Уже в раннем детстве ребенок имеет наибольшую возможность именно в игре, а не в какой-либо другой деятельности, быть самостоятельным, по своему усмотрению общаться со сверстниками, выбирать игрушки и использовать разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логически связанные с сюжетом игры, ее правилами. В игре он развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Поэтому я считаю, что важнейшей задачей в педагогической практике является оптимизация и организация в ДОУ специального пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольников.

### Актуальность

Проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание многих исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов. Например, в исследованиях Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, А. В. Запорожца, Д. Б. Эльконина игра определяется как ведущий вид деятельности, который возникает не путём спонтанного созревания, а формируется под влиянием социальных условий жизни и воспитания. В игре создаются благоприятные условия для формирования способностей производить действия в умственном плане, для осуществления психологических замен реальных жизненных ситуаций и объектов.

Цель игровой технологии - не менять ребенка 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.

Её задачи:

1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.
2. Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.

Но как любая педагогическая технология, игровая также должна соответствовать следующим требованиям:

1. Технологическая схема – описание технологического процесса с разделением на логически взаимосвязанные функциональные элементы.
2. Научная база – опора на определённую научную концепцию достижения образовательных целей.
3. Системность – технология должна обладать логикой, взаимосвязью всех частей, целостностью.
4. Управляемость – предполагается возможность целеполагания, планирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирование средств и методов с целью коррекции результатов.

5. Эффективность – должна гарантировать достижение определённого стандарта обучения, быть эффективной по результатам и оптимальной по затратам.

6. Воспроизводимость – применение в других образовательных учреждениях.

Поэтому, используя игровые технологии в образовательном процессе, я следую принципу доброжелательности, стараюсь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрять любые выдумки и фантазии ребенка. Считаю, что только в этом случае игра будет полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества с взрослым.

Стараюсь организовать педагогический процесс так, чтобы игровые технологии, как игровые моменты проникали во все виды деятельности детей: труд и игра, образовательная деятельность и игра, режимные моменты и игра.

Мой опыт работы показывает, что игровые моменты играют важную роль в педагогическом процессе, особенно в период адаптации. Начиная с двух - трех лет их основная задача - это формирование эмоционального контакта, доверия детей к воспитателю, умения видеть в воспитателе доброго, всегда готового прийти на помощь человека (как мама, интересного партнера в игре. Первые игровые ситуации организую фронтально, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием. Например, это такие игры как хоровод «Каравай», «Попробуй, догони», «Куличики для Маши» и др. Далее, включаю игровые ситуации типа «Что катится? », «Кто быстрее докатит мяч» - при этом, организуя детей в игру – соревнование.

Игровая деятельность выполняет различные функции:

- развлекательную (развлечь, воодушевить, пробудить интерес) ;
- коммуникативную (освоение способов общения) ;
- самореализации в игре;
- игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности) ;
- диагностическую (выявление отклонений от нормального поведения, самопознание в процессе игры) ;
- коррекции (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей) ;
- социализации (включение в систему общественных отношений) .

Главными чертами игры являются:

1. свободная развивающая деятельность;
2. творческий, импровизационный, активный характер;
3. эмоциональная сторона деятельности;
4. наличие правил, содержания, логики и временной последовательности

развития.

Игровые технологии я направляю на развитие внимания детей.

У детей в дошкольном возрасте происходит постепенный переход от непроизвольного внимания к произвольному. Произвольное внимание требует сосредоточения на задании, пусть даже оно не очень интересное. Поэтому необходимо развивать детей, используя игровые приемы.

Например, предлагаю игровую ситуацию на внимание: «Найди такой же» - можно ребенку предложить выбрать из нескольких шариков, кубиков, фигурок, игрушек «такой же» (по цвету, величине, как у него. Или предлагаю игру «Что не так? », специально допуская ошибку в своих действиях, а ребенок должен ее заметить.

Использование игровых технологий помогает мне при развитии памяти детей. Это такие игры как «Запомни и назови», «Что сначала, что потом» и др.

Игровые технологии способствуют также и формированию основных форм мышления: наглядно-действенного, наглядно-образного и логического.

В этом мне помогает включение в образовательный процесс игровых приемов и методов. При этом, ребенок учится сравнивать, выделять самое существенное в предметах и может осуществлять свои действия, ориентируясь не на ситуацию, а на образные представления. Логическое мышление формирую в процессе обучения ребенка умению рассуждать, находить причинно-следственные связи, делать умозаключения.

Использование игровых приемов и методов в нестандартных, проблемных ситуациях, требующих выбора решения из ряда альтернатив, формирует у детей гибкое, оригинальное мышление. Например, на занятиях по ознакомлению детей с художественной литературой (совместный пересказ художественных произведений или сочинение новых сказок, историй) дети получают опыт, который позволит им играть затем в игры.

Комплексное использование игровых технологий разной целевой направленности помогает подготовить ребенка к школе. Каждая игровая ситуация общения дошкольника с взрослыми, с другими детьми является для ребенка «школой сотрудничества», в которой он учится и радоваться успеху сверстника, и спокойно переносить свои неудачи; регулировать свое поведение в соответствии с социальными требованиями, одинаково успешно организовывать подгрупповые и групповые формы сотрудничества.

Как показывает опыт, игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач. Они направлены на повышение качества педагогического процесса через решение ситуативных проблем, возникающих в ходе его осуществления. Благодаря этому игровые технологии оказываются одним из механизмов регулирования качества образования в детском саду.

В качестве одного из эффективных видов игротерапевтических средств являются народные игры с куклами, потешками, хороводами, играми-шутками. Их использование в педагогическом процессе не только реализуют обучающие и развивающие функции игровых технологий, но и различные воспитательные функции: они приобщают воспитанников к народной культуре, традициям, воспитывают толерантность и уважение к разным народам. Это важное направление регионального компонента образовательной программы детского сада.