**Консультация для воспитателей**

**«Особенности современных игровых технологий в ДОУ»**

**Игровая педагогическая технология -** организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Это последовательная деятельность педагога по: отбору, разработке, подготовке игр; включению детей в игровую деятельность; осуществлению самой игры; подведению итогов, результатов игровой деятельности.

**Концептуальные основы игровой технологии:**

1. Игровая форма совместной деятельности с детьми создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности.
2. Реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности - дидактическая цель ставится в форме игровой задачи, образовательная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.
3. Игровая технология охватывает определённую часть образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.
4. В игровую технологию включаются последовательно игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области. Но при этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного материала.

Главная **цель игровой технологии** - создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

**Задачи игровой технологии** **:**

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.

**Игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы ДОУ и решением его основных задач.**

Игровые технологии, дают ребёнку: возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли; быть лично причастным к изучаемому явлению *(мотивация ориентирована на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества)*; прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях».

**Значение игровой технологии** не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится: способом обучения; деятельностью для реализации творчества; методом терапии; первым шагом социализации ребёнка в обществе.

**Воспитательное и обучающее значение игры зависит от:**

* знания методики игровой деятельности;
* профессионального мастерства педагога при организации и руководства различными видами игр;
* учёта возрастных и индивидуальных возможностей.

На современном этапе игровая деятельность в качестве **самостоятельной технологии может быть использована:**для освоения темы или содержания изучаемого материала; в качестве занятия или его части*(введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля)*; как часть образовательной программы, формируемой коллективом ДОУ.

Игра, как правило, собственная инициатива детей, поэтому **руководство педагога при организации игровой технологии** должно соответствовать требованиям:

* выбор игры - зависит от воспитательных задач, требующих своего разрешения, но должен выступать средством удовлетворения интересов и потребностей детей *(дети, проявляют интерес к игре, активно действуют и получают результат, завуалированный игровой задачей - происходит естественная подмена мотивов с учебных на игровые)*;
* предложение игры - создаётся игровая проблема, для решения которой предлагаются различные игровые задачи: правила и техника действий);
* объяснение игры - кратко, чётко, только после возникновения интереса детей к игре;
* игровое оборудование - должно максимально соответствовать содержанию игры и всем требованиям к предметно-игровой среде по ФГОС;
* организация игрового коллектива - игровые задачи формулируются таким образом, чтобы каждый ребёнок мог проявить свою активность и организаторские умения. Дети могут действовать в зависимости от хода игры индивидуально, в парах или командах, коллективно.
* развитие игровой ситуации - основывается на принципах: отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру; наличие игровой динамики; поддержание игровой атмосферы; взаимосвязь игровой и неигровой деятельности;
* окончание игры - анализ результатов должен быть нацелен на практическое применение в реальной жизни.

Главный признак педагогической игры в игровой технологии - чётко поставленная цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты, характеризующиеся учебно-познавательной направленностью.

**Виды педагогических игр очень разнообразны**. Они могут различаться:

1. По виду деятельности - двигательные, интеллектуальные, психологические и т. д.;
2. По характеру педагогического процесса - обучающие, тренировочные, контролирующие, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.
3. По характеру игровой методики - игры с правилами; игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры; игры, где одна часть правил задана условиями игры, а устанавливается в зависимости от её хода.
4. По содержанию - музыкальные, математические, социализирующие, логические и т. д.
5. По игровому оборудованию - настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссёрские и т. д.

Главный **компонент игровой технологии** - непосредственное и систематическое **общение педагога и детей.**

**Значение игровой технологии:**

* активизирует воспитанников;
* повышает познавательный интерес;
* вызывает эмоциональный подъём;
* способствует развитию творчества;
* максимально концентрирует время занятий за счёт чётко сформулированных условий игры;
* позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

**Различают следующие виды игр:**

***1. Психологическая игра* -** это символическая деятельность, которая моделирует и преображает реальность, отличается высокой степенью спонтанности и свободы, но протекает в рамках четко заданных правил. Реализуется как в группе, так и индивидуально, решает конкретные психологические задачи, работает с личностью как целостной структурой и имеет своей целью индивидуализацию личности через осознание человеком актуального жизненного опыта. «Я самый лучший, а ты?», «Здравствуйте, давайте познакомимся…», «Помоги другу», «Вулкан», «Мы идем в гости», «Угадай эмоцию», «Лото настроений» и т.д.

***2.*** ***Интеллектуальные игры*** – это логические либо стратегические игры, в которых успех игрока напрямую зависит от умений, навыков и способностей делать верные ходы согласно правилам. Самыми древними интеллектуальными играми принято считать шахматы, шашки, нарды. Игроки демонстрируют свои способности запоминать, анализировать расклады, ситуации, оперировать фигурами и комбинациями. Некоторые из этих игр – шашки и шахматы. «Геометрическая мозаика», «Запоминай-ка»,  «Признаки», «Что из чего сделано»,  «Викторина первоклассника» (подготовительная группа), «Подбери картинку».

**3. *Развивающие игры*** — это игры, специально составленные с целью активизации различных способностей ребёнка. Они помогают провести время не только интересно, но и эффективно, получив при этом огромную пользу для общего развития.

***Память*** представляет собой форму психического отражения прошлого опыта во всем его многообразии. Она лежит в основе обучения и воспитания, приобретения знаний, личного опыта, формирования навыков. Игры на развитие памяти «Выполни движения», «Чего не стало», «Узнай предмет», «Кто знает больше», «Нарисуй фигуру» и т.д.

***Внимание***  - это проявление избирательной направленности процессов сознания. Уровень его развития во многом определяет успешность ребенка при обучении. Упражнения и игры для тренировки внимания, многие из которых не требуют специальной подготовки и которые могут проводиться, где угодно, широко известны: выкладывание по образцу, картинки «Найди отличия», «Найди два одинаковых», «Вычеркни букву», «Что перепутал художник? ».

***Мышление*** - одна из высших форм деятельности человека. В процессе мыслительной деятельности вырабатываются определенные приемы или операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, конкретизация).

Начинать развитие логического мышления следует в дошкольном детстве и помогут в этом игры: «Сложи узор», «На что это похоже», «Продолжи узор», «Противоположности», «Четвертый лишний», «Ассоциации».

**4. Речевые игры-** способны своевременно предотвратить неправильное формирование речи и её функций. «Дай определение словам», «Наоборот», «Четвертый лишний»,«Отгадай предмет по названиям его частей», «Назови одним словом».

**5. Подвижные игры -** это сознательная, активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами. «Скачет зайка», «Ловишки», «Пустое место», «Поменяйся местами» и другие.

**6. *Компьютерные игры***. Компьютерные игры для мальчиков и девочек имеют массу плюсов. Они не только помогают развитию скорости, реакции и быстрому принятию решений, но и способствуют развитию логики в логических играх и головоломках, навыков интеллекта и стратегического мышления.

**7. *Настольные игры***помогают поддерживать общение с близкими людьми, учат лучше понимать друг друга, они оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие детей: «Лото», «Домино», «Кубики», «Пазлы», «Мозаика» и другие.

***8. Математическая игра -*** это, прежде всего, игры на развитие сенсорных эталон (цвет, форма, величина), формирование представлений о количестве и счет, развитие умений ориентировки в пространстве и времени. Например, «Геометрическое лото», «Веселый счет», «Сравни и подбери», «Числовые домики», «Математические цепочки», «Большой - маленький», «Часы», «Лабиринты», «Изучаем время» и др.

***9. Театрализованные игры.*** Их можно разделить на две основные группы: драматизации и режиссерские (каждая из них, в свою очередь, подразделяется на несколько видов).

**В играх-драматизациях** ребенок, исполняя роль в качестве "артиста", самостоятельно создает образ с помощью комплекса средств вербальной и невербальной выразительности. Видами драматизации являются игры-имитации образов животных, людей, литературных персонажей; ролевые диалоги на основе текста; инсценировки произведений; постановки спектаклей по одному или нескольким произведениям; игры-импровизации с разыгрыванием сюжета (или нескольких сюжетов) без предварительной подготовки. Например, «Лисичка со скалочкой», «Лиса, заяц и петух», «Волк и семеро козлят», «Муха-Цокотуха».

**В режиссерской игре** "артистами" являются игрушки или их заместители, а ребенок, организуя деятельность как "сценарист и режиссер" управляет "артистами". "Озвучивая" героев и комментируя сюжет, он использует разные средства вербальной выразительности. Виды режиссерских игр определяются в соответствии с разнообразием театров, используемых в детском саду: настольный, плоскостной и объемный, кукольный (бибабо, пальчиковый, марионеток) и т.д. Например, «Теремок», «Колобок», «Репка», «Заюшкина избушка», «Три поросенка».

***10. Музыкальные игры.***  Музыкальное воспитание в ДОУ является неотъемлемым элементом в формировании полноценной личности и направлено на развитие музыкальных и творческих способностей дошколят. Грамотный и творческий подход к созданию развивающей среды в группе с учетом зоны музыкального воспитания помогает сохранять и укреплять психофизическое здоровье детей.«Танцуй так же, как я», «Слушаем тишину» и другие.

Таким образом, к феномену игры стоит относиться как к уникальному явлению детства. Игра – это не только имитация жизни, это очень серьезная деятельность, которая позволяет ребенку самоутвердиться, самореализоваться. Участвуя в различных играх, ребенок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и социальным установкам. Игра становится фактором социального развития личности. 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.

Воспитатель: Абрамычева О.В.