

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧЕРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД
«Солнышко»**

ДОКЛАД

Применение игровых технологий в ДОУ

***Подготовила: Лучкина Л.А.
Воспитатели первой квалификационной категории***

г. Ельня, 2015 г

**«... ребёнок должен играть, даже когда делает серьёзное дело.
Вся его жизнь – это игра» А.С. Макаренко**

Актуальность темы

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Не удивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов. 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, осуществляет психологические замены реальных объектов. Игра - ведущий вид деятельности ребенка. В игре он развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Игра является полигоном для социальных проб детей, т. е. тех испытаний, которые выбирается детьми для самопроверки и в процессе которых ими осваиваются способы решения возникающих в процессе игры проблем межличностных отношений. В игре создается базис для новой ведущей деятельности - учебной. Поэтому важнейшей задачей педагогической практики является оптимизация и организация в ДОУ специального пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольника.

Единственный язык, который легко даётся детям - это язык **ИГРЫ**. Именно игра позволяет скорректировать возникающие возрастные проблемы и сложности в отношениях. Без игры жизнь ребёнка невозможна! Игровая деятельность влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов, от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребенок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные импульсивные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.

Главной и ведущей деятельностью дошкольного возраста являются творческие игры. **Сюжетно-ролевая игра одна из творческих игр.** В сюжетно-ролевой игре дети берут на себя те или иные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) деятельность взрослых и отношения между ними. В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребенка.

Основная цель педагогического руководства - будить воображение ребенка, создавать условия для того, чтобы как можно больше изобретательности, творчества проявили сами дети. Каждый вид игры отвечает своим целям и задачам и определяет организацию игрового пространства в группе.

Так для **детей младшего возраста** педагоги создают личное игровое оснащение (ширмы, строитель, атрибуты для ролевых игр, предметы -заместители, дидактические игры, дающие опыт разнообразного использования объекта, на собственном примере показывают детям, как пользоваться ролевой речью, звукоподражанием, подсказывают реплики, объясняют действия.

В группе **среднего дошкольного** возраста воспитатели вместе с детьми изготавливают множество предметов - заместителей, так как задача педагога научить детей отражать роль словесного, без опоры на реальный предмет.

В средней группе педагоги выделяют игровые зоны, в которых дети разворачивают любые сюжетно – ролевые игры, объединяясь в небольшие группы. Организуя игру, педагог занимает позицию включённого партнёра: он просит ребёнка пояснить смысл действий, побуждая к ролевой речи и беря на себя определённую роль.

В **старшей группе** педагоги организуют игровое пространство, ведущее место, в котором занимают опорные, специальные игрушки и предметы. Дети свободно проявляют свои игровые умения, самостоятельно сочиняют игру, моделируют её среду, изменяя её в ходе развития сюжета, свободно двигаясь от роли к роли, соблюдая правила игры. Дети старшего возраста проявляют большой интерес к режиссёрским играм. Опорой для них служат уже 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. Педагоги стремятся пробудить у детей способность к импровизации, насыщению сюжетов оригинальными событиями. 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.

Игра — это работа ребенка, а игрушки — его инструменты. Игра детям нужна не меньше пищи и вашей любви. В игре ребенок изучает мир, поэтому для него необходимо создавать обучающую среду, с разными игрушками и занятиями.

Ребенку также необходимо общение с другими детьми. Это помогает ему понять, что кроме него существует еще кто-то. Он должен научиться понимать нужды других людей, игра становится репетицией более взрослой жизни, в которой есть свои правила сотрудничества и уважения.

Технология игровой деятельности

(Губанова Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду).

Пояснительная записка.

Одна из основных форм осуществления интегративного подхода в ДООУ - игровая деятельность, позволяющая объединить различные области знаний.

Игра — наиболее доступный для детей вид деятельности, это способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. По мнению Н.Ф.Губановой, она выполняет роль комплексного развития всех

аспектов целостной личности, оказывает влияние на весь ход и результат развития дошкольника.

Большинство психологов и педагогов рассматривают игру в дошкольном возрасте как деятельность, определяющую психическое развитие ребенка, как деятельность ведущую, в процессе которой возникают психические новообразования.

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.

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.

Главный компонент игровой технологии, по мнению Губановой - непосредственное и систематическое общение педагога и детей.

Её значение:

- 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.

Губанова считает, что нужно уделять внимание активизации творческих проявлений детей, самостоятельной игре, развитию педагогического творчества. В играх с правилами следует обращать внимание на сочетание увлекательной задачи и активной деятельности на основе умственного усилия; это мобилизует интеллектуальный потенциал ребенка.

Планируемые результаты освоения технологии:

- Расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие трудовых навыков.
- Воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.
- Развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии; творческих способностей, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

- Приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

Игровые технологии в ДОУ в условиях введения ФГОС

План

1. Внедрение игровых технологий – одно из требований ФГОС ДО.
2. Применение игровых технологий в ДОУ.
3. Современные игровые технологии обучения в ДОУ

Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.

Игра является составной частью педагогических технологий.

Педагогическая технология – это совокупность психолого-педагогических подходов: формы, методы, способы, приёмы и средства.

Игровая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр, формы взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакля).

Целью игровой технологии

* является создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

Главное 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.

Задачи:

- * Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.
- * Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.
- * формирования эмоциональной связи ребёнка с воспитателем.

Игровая педагогическая технология – 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:

- Игровая форма совместной деятельности с детьми создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности.

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.
- Игровая технология охватывает определённую часть образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.
- 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.

Игровые технологии, дают ребёнку:

- социальные роли;
- быть лично причастным к изучаемому явлению;
- прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях»;
- возможность «примерить» на себя важнейшие.

Игровые технологии становятся:

- способом обучения;
- деятельностью для реализации творчества;
- первым шагом социализации ребёнка в обществе.

Воспитательное и обучающее значение игры

зависит от:

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

Руководство педагога при организации игровой технологии

должно соответствовать требованиям:

- выбор игры
- предложение игры
- объяснение игры
- игровое оборудование
- организация игрового коллектива
- развитие игровой ситуации
- окончание игры

Педагогические игры различаются:

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 другая, 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.

Достоинства игровых технологий

- игра мотивирует, стимулирует и активизирует **познавательные процессы** детей - внимание, восприятие, мышление, воображение;
- игра, востребовав полученные знания, **повышает их прочность**;
- происходит **повышение интереса к изучаемому объекту** практически у всех детей в группе;
- игра позволяет гармонично сочетать **эмоциональное и логическое усвоение знаний**, за счет чего дети получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.

Этапы развития игры

Известный психолог Д.Б.Эльконин (1978) связал развитие игры с динамикой развития ребенка. Развитие игры у детей проходит четыре этапа.

Первый этап. Основным содержанием игры являются действия с предметами.

Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжеты бытовые. Действия однообразны и часто повторяются. Роли еще не обозначаются. На первом этапе сюжетно-ролевой игры дошкольники охотно играют со взрослыми. Самостоятельная игра кратковременна. Как правило, стимулом возникновения игры является игрушка или предмет-заменитель, ранее использованный в игре.

- **Второй этап.** Как и на первом уровне, основное содержание игры – действия с предметом. Однако теперь эти действия разворачиваются последовательно, в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Последовательность действий становится правилом. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки. Объединения играющих кратковременны. Основные сюжеты бытовые. Игра многократно повторяется.

Игрушки дети используют одни и те же – любимые. В игре объединяются 2-3 человека.

- **Третий этап.** Основное содержание игры – по-прежнему действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределены до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще всего по ходу игры) в соответствии с ролью. Логика, характер действий и их направленность определяются ролью и становятся основным правилом. Игра чаще протекает как совместная, хотя взаимодействие перемежается с параллельными действиями партнеров, не связанных друг с другом, несоотнесенных с ролью. Продолжительность игры увеличивается. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают в игре не только быт, но и труд взрослых, яркие общественные явления.
- **Четвертый этап.** Основное содержание игры – отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр разнообразная: она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей (обыгрывание сцен литературных произведений, кинофильмов, телепередач и т. п.). Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения участников устойчивы. Они строятся на интересе детей к одним и тем же играм или на основе личных симпатий и привязанностей. Игры одного содержания не только длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют продолжительное время. В игре выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда и его изготовление (игрушек-самоделок). Количество вовлеченных в игру до 5-6 человек.
На четвертом этапе, то есть к старшему дошкольному возрасту, ярко проявляются индивидуальные особенности игровой деятельности и игрового творчества каждого ребенка.

- **Сюжетно – ролевая игра**

Технология организации сюжетно-ролевой игры.

Игра ребенка дошкольника развивается под влиянием воспитания и обучения, зависит от приобретения знаний и умений, от воспитания интересов. В игре с особой силой проявляются индивидуальные особенности ребенка, при этом можно наблюдать, что один и тот же ребенок обнаруживает разный уровень игрового творчества в зависимости от содержания игры, выполняемой роли, от взаимоотношений с товарищами.

Сюжетно-ролевая игра – основной вид игры дошкольника (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин). Основа сюжетно-ролевой игры – воображаемая ситуация, которая включает в себя сюжет, роль и связанные с ней действия.

Сюжетно-ролевая игра рассматривается как основной вид игры дошкольника (Л.С.Выготский, С.Л.Рубинштейн, Д.Б.Эльконин) основа сюжетно-ролевой игры – воображаемая ситуация, в ней наиболее явно выражено разделение действительности на реальную и символическую. Воображаемая ситуация включает в себя сюжет, роль и связанные с ней действия.

Сюжет – та сторона действительности, которая находит отражение в игре. В сюжете выражено отношение ребенка к миру. Сюжеты игр стареют и отмирают,

теряя свою актуальность и привлекательность. Поскольку сюжетные игры копируют жизнь, дети, в них играющие, накапливают опыт социальных отношений людей, опыт социальных переживаний. С точки зрения содержания наиболее распространенными сюжетами являются (С.А.Шмаков):

1. профессиональные;
1. военизированные («стрелялки», «догонялки», по мотивам мультфильмов);
1. созидательные (строительство);
2. поиска и открытия (путешествия, «космос»);
3. связанные с искусством («цирк», «театр»);
4. сказочные;
5. фантастические;
6. этнографические («в индейцев»).

Роль – образ, который ребенок принимает на себя добровольно или по договоренности с другими играющими. Выбор роли в игре – это выбор мотива поведения. Роли могут быть самыми разнообразными (С.А.Шмаков):

- роль конкретного взрослого человека или персонажа фильма, мультфильма, книги;
- роль-профессия обобщенного типа (учитель, врач);
- семейная роль (мама, папа, дочка, сын);
- этнографические роли (индеец);
- сказочные, карнавальные роли (Дед мороз, Волшебник, Пират, Баба Яга);
- роль животного.

Игровые действия носят условный характер. В игре действительность представлена условно, «понарошку». Основной механизм существования игры – действия замещения (условные игровые действия). Особый вид замещения – обозначение игрового пространства. Сначала это происходит при помощи предметов-маркеров игрового пространства, а затем в речи.

Существенная особенность игры и её содержания – отношения между людьми, которые являются объектом моделирования и экспериментирования в игре.

Содержанием игры становятся ситуации. В которых ребенок активно действует наравне со взрослыми (сам ест, одевается), где он выступает как объект действия взрослого (его лечит врач, стрижет парикмахер), где ребенок вовлечен в сопереживание в процессе восприятия искусства (игры по содержанию мультфильмов и сказок).

Как играть с детьми?

Целесообразно начинать с наблюдения за играми детей, выявления их игровых умений и интересов. В процессе воспитания обращает внимание на начало игры (кто инициатор), на ход игры (как дети переходят от эпизода к эпизоду в сюжете, какие игровые умения используются, на речевые проявления детей, что отражается в содержании игры, эмоции), конец игры (было ли логическое завершение и т.д.)

Косвенное (непрямое) развитие игры должно обеспечить развитие положительного отношения детей к явлениям окружающей действительности, которые могут отражаться в игре. Для этого необходимо обогащать представления детей о социальной действительности через экскурсии, чтение книг, беседы, дидактические игры и т.д. Косвенное развитие игры связано с

созданием развивающей предметно-игровой среды. В предметно-игровой среде детского сада равномерно должны быть представлены как готовые игры и игрушки, так и материалы для синтеза игры с художественной и трудовой деятельностью, позволяющие включать в игру самоделки, сочетать игру с рисованием.

Непосредственное (прямое) развитие игры также должно обеспечить обогащение содержания, развитие сюжета и игровых умений, развитие взаимоотношений между детьми. Прямое развитие игры связано с влиянием педагога на детей через собственное ролевое поведение, участие педагога в игре как равного партнера. Педагог помогает детям придумывать сюжеты, ролевые диалоги и т.д. Отношения становятся партнерские, равноправные. Игровой процесс должен протекать естественно, у детей не должно возникать ощущение, что их «обучают» в игре. Нарастание самостоятельности детей в игре зависит от руководства игровой деятельности педагога. Вначале педагог как партнер (носитель игровых идей и умений организационного общения в игре). Далее, педагог выступает как координатор игровых замыслов и общения детей (оказывает оперативную помощь в случаях затруднения в развертывания сюжете). Когда опыт осуществления игры освоен, педагог становится наблюдателем за играми детей (оказывает непрямую помощь при возникающих затруднениях, это изменение предметной среды, проблемная ситуация, совет, вопрос, рассказ о собственных детских играх).

Педагогическое руководство или педагогическое сопровождение игровой деятельности детей?

Педагоги привыкли к тому, что детей нужно все время воспитывать и развивать. А вот играя с детьми, специально развивать и воспитывать невозможно. Как только появляется «элемент воспитания», позиция педагога сразу перестает быть партнерской и становится «воспитывающей» или «обучающей». Естественность игры при этом нарушается. Педагогу необходимо развивать умение быть игроком, партнером ребенка в игре. Это качество называется игровой позицией воспитателя.

Игровая позиция воспитателя включает в себя:

- ярко выраженный интерес педагога к играм детей;
- рефлексию как способность видеть реальную ситуацию со стороны и вычленив в ней игровые возможности;
- инфантилизацию (способность на время превратиться в ребенка) как способность устанавливать доверительные отношения с окружающими;
- эмпатию как способность чувствовать игровые состояния других людей;
- креативность как способность находить нестандартные пути достижения цели.

Владея игровой позицией, педагогу легче использовать игру, ее богатые возможности для развития, своих воспитанников.

Педагогическое сопровождение игровой деятельности детей включает в себя:

1. Осуществление регулярной диагностики опыта игровой деятельности и ее результат;
1. Наличие игровой позиции, сочетающейся прямыми и косвенными способами взаимодействия педагога и детей;

1. Поэтапное изменение тактики педагогического сопровождения ребенка в игре (партнер-координатор-наблюдатель);
2. Отбор содержания игр на основе интересов и предпочтений современных дошкольников;
3. Ориентацию педагога на индивидуальные творческие проявления детей в игровой деятельности, их дальнейшее поэтапное стимулирование и развитие;
4. Создание современной предметно-игровой среды.

Многие отечественные и зарубежные психологи считают, что никто не разовьет творческие способности ребенка лучше, чем он сам. Поэтому, прежде всего ребенку нужно создать условия для спонтанной творческой игры.

*Можно выделить **основные задачи**, которые стоят перед воспитателем при руководстве сюжетно-ролевыми играми:*

- 1) развитие игры как деятельности;
- 2) использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей.

Развитие игры как деятельности означает расширение тематики детских игр, углубление их содержания. В игре дети должны приобретать положительный социальный опыт, вот почему необходимо, чтобы в ней находили отражение любовь взрослых к труду, дружба, взаимопомощь и др.

Чем организованнее игра, тем выше ее воспитательное воздействие.

Признаками хорошей игры являются: умение играть сосредоточенно, целенаправленно, учитывать интересы и желания своих товарищей, дружески разрешать возникающие конфликты, помогать друг другу при затруднениях. Однако игра также может быть источником формирования и отрицательного опыта, когда одни и те же дети выступают как организаторы, берут себе главные роли, подавляя самостоятельность и инициативу других; в игре может найти отражение отрицательных сторон жизни взрослых. Воспитатели, руководя игрой, должны обеспечивать накопление положительного опыта социальных отношений.

Постоянное расширение знаний детей об окружающей жизни, обогащение их впечатлений — одно из важнейших условий развития полноценной игры в той или иной группе детей.

Немаловажным для развития сюжетно-ролевой игры является педагогически целесообразный подбор игрушек и игровых материалов, что создает «материальную основу» игры, обеспечивает развитие игры как деятельности. Подбор игрушек должен осуществляться в соответствии с основной тематикой детских игр в данной возрастной группе, с учетом ближайшей перспективы их развития. Для детей младшего дошкольного возраста нужна игрушка, позволяющая развернуть игры в семью, детский сад и т. д. В группах детей среднего и старшего возраста подбор игрушек должен обеспечить развитие игр на трудовые темы и игр, отражающих общественные события и явления. При подборе игрушек воспитателю следует принимать во внимание и характер тех требований, которые предъявляют к игрушке дети данного возраста.

Воспитатель, организуя хранение игрушек, должен также учитывать развитие игровой деятельности. В младших группах наиболее целесообразно хранить игрушки так, чтобы они находились в поле зрения ребенка — в игровых

уголках: ведь игрушка стимулирует игровой замысел малыша, поэтому она должна быть видна и доступна.

В средней и старших группах такой необходимости нет, т. к. дети в подборе игрушек идут от замысла игры. Но дети обязательно должны знать, какие игрушки имеются в группе, места их хранения, и поддерживать соответствующий порядок.

В старших группах игрушки могут быть скомплектованы по темам (например, для игры в больницу, почту, путешествие, космонавтов и т.д.). Наличие таких готовых комплектов, состоящих из самых необходимых игрушек, позволяет детям быстрее развернуть игру, подобрать дополнительные игровые материалы. Такой набор игрушек должен составляться воспитателем совместно с детьми по мере развития игры, а выдаваться детям только в готовом виде. Дети совместно с воспитателем могут изготавливать сами игрушки-самоделки.

Для правильного руководства играми воспитателю необходимо изучать интересы детей, их любимые игры, полноту и воспитательную ценность бытующих в группе игр; знать, как объединяются дети в игре: кто с кем любит играть, какова нравственная основа этих объединений, их устойчивость, характер отношений в игре и т. д. Наблюдая за играми, воспитатель оценивает степень развития самостоятельности и самоорганизации детей в игре, их умение договориться, создать игровую обстановку, справедливо разрешить возникающие конфликты и т. д.

В отечественной дошкольной педагогике вопросом руководства детскими играми занимались Д. В. Менджерицкая, Р. И. Жуковская, В. П. Залогина, Н. Я. Михайленко и др. Они считали, что используемые воспитателями приемы руководства играми детей могут быть условно разделены на две группы: приемы косвенного воздействия и приемы прямого руководства.

Прямые приемы руководства (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др.). Они дают возможность целенаправленно влиять на содержание игры, взаимоотношения детей в игре, поведение играющих и т. д. Но нужно не забывать, что основное условие использования этих приемов — сохранение и развитие самостоятельности детей в игре.

Косвенное руководство игрой осуществляется путем обогащения знаний Детей об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов и т. д., т. е. без непосредственного вмешательства в игру. Это сохраняет самостоятельность детей в процессе игры.

Одним из приемов такого косвенного воздействия на игры детей является внесение игрушек и создание игровой обстановки еще до начала игры. Этот прием используется для того, чтобы вызвать интерес у детей к новой теме игры или обогатить содержание уже бытующей. Внесение новых игрушек вызывает одновременно и игровой, и познавательный интерес детей.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

-развлекательную (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

-коммуникативную: освоение диалектики общения;

-самореализации в игре как полигоне человеческой практики;

- игротерапевтическую**: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- диагностическую**: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- функции **коррекции**: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональной коммуникации**: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализации**: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

В структуру игры как **деятельности** органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как **процесса** входят:

- а) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;
- д) сюжет (содержание) - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Игру как **метод обучения**, передачи опыта старших поколений младшим люди использовали с древности. Широкое применение игра находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).

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.

Игровая форма создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

В первую очередь следует разделить игры **по виду деятельности** на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные и психологические.

Целевым ориентациям выделяют следующие виды игр:

- **Дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование и применение знаний, умений и навыков на практике.
- **Воспитывающие:** воспитание самостоятельности и воли, формирование определённых подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, общительности, коммуникативности, развитие навыков командной работы.
- **Развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, придумывать оптимальные решения; развитие мотивации к учебной деятельности.
- **Социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества, контроль стресса и саморегуляция, обучение общению.

Приёмы игровых технологий

Применяемые в детском саду приёмы принято условно делить на 3 основных группы:

- словесные;
- наглядные;
- практические.

Суть первых в том, что все игровые действия воспитатель должен объяснить и описать детям максимально понятно, ярко и красочно. **Педагог проговаривает воспитанникам правила доступным языком без использования громоздких предложений и непонятных слов.** При знакомстве детей с играми воспитатель может использовать загадки или короткие истории, вводящие в сюжет игры. Наглядные приёмы обучения опираются на зрительное восприятие мира дошкольниками. Дети буквально живут в мире ярких картинок, образов,

интересных предметов. Для иллюстрации рассказа об играх (а также для демонстрации самого процесса игры) воспитатель может использовать разные средства наглядности: видеоролик, где показано, как дети играют, картинки, карточки, на которых красиво записаны правила и т. д.

