

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 8 «Теремок» муниципального образования  
Староминский район**

***Консультация для воспитателей***

***Игровые технологии в ДОО***

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

Игра — 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.

Цель игровой терапии - 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.

Используя игровые технологии в образовательном процессе, взрослому необходимо обладать эмпатией, доброжелательностью, уметь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрения любой выдумки и фантазии ребенка. Только в этом случае игра будет полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества со взрослым.

Сначала они используются как отдельные игровые моменты. Игровые моменты очень важны в педагогическом процессе, особенно в период адаптации детей в детском учреждении. 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 должны быть фронтальными, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием. Это игры типа “Хоровод”, “Догонялки” и “Выдувание мыльных пузырей”.

В дальнейшем важной особенностью игровых технологий, которые используют воспитатели-педагоги в своей работе, является то, что игровые моменты проникают во все виды деятельности детей: труд и игра, учебная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением режима и игра.

В деятельности с помощью игровых технологий у детей развиваются психические процессы.

Игровые технологии, направленные на развитие **восприятия**. Для детей 3-х лет возможна организация игровой ситуации типа “Что катится?” - воспитанники при этом организованы в веселую игру – соревнование: “Кто быстрее докатит свою фигурку до игрушечных ворот?” Такими фигурками может быть шарик и кубик, квадратик и круг. Педагог вместе с ребенком делает вывод, что острые углы мешают катиться кубику и квадратику: “Шарик катится, а кубик - нет”. Затем воспитатель учит малыша рисовать квадрат и круг (закрепляются знания).

Игровые технологии могут быть направлены и на развитие **внимания**. В дошкольном возрасте происходит постепенный переход от непроизвольного внимания к произвольному. Произвольное внимание предполагает умение сосредоточиться на задании, даже если оно не очень интересно, но этому необходимо учить детей, снова используя игровые приемы.

К примеру, игровая ситуация на внимание: “Найди такой же” - воспитатель может предложить малышу выбрать из 4-6 шариков, кубиков, фигурок (по цвету, величине), игрушек “такой же”, как у него. Или игра “Найди ошибку”, где взрослый специально допускает ошибку в своих действиях (к примеру, рисует на заснеженном дереве листья), а ребенок должен ее заметить.

Игровые технологии помогают в развитии **памяти**, которая так же, как и внимание постепенно становится произвольной. В этом детям помогут игры типа “Магазин”, “Запомни узор” и “Нарисуй, как было” и другие. Игровые технологии способствуют развитию мышления ребенка. Как мы знаем, развитие мышления ребенка происходит при овладении тремя основными формами мышления: наглядно-действенным, наглядно-образным и логическим.

**Наглядно-действенное** - это мышление в действии. Оно развивается в процессе использования игровых приемов и методов обучения в ходе осуществления действий, игр с предметами и игрушками.

**Образное мышление** - когда ребенок научился сравнивать, выделять самое существенное в предметах и может осуществлять свои действия, ориентируясь не на ситуацию, а на образные представления.

На развитие образного и **логического мышления** направлены многие дидактические игры. Логическое мышление формируется в процессе обучения ребенка умению рассуждать, находить причинно-следственные связи, делать умозаключения.

С помощью игровых технологий развиваются и **творческие способности** ребенка. В том числе, речь идет о развитии творческого мышления и воображения. Использование игровых приемов и методов в нестандартных, проблемных ситуациях, требующих выбора решения из ряда альтернатив, у детей формируется гибкое, оригинальное мышление. Например, на занятиях по ознакомлению детей с художественной литературой (совместный пересказ художественных произведений или сочинение новых сказок, историй) воспитанники получают опыт, который позволит им играть затем в игры- придумки, игры – фантазирования.

Комплексное использование игровых технологий разной целевой направленности помогает подготовить ребенка к школе. С точки зрения формирования мотивационной и эмоционально-волевой готовности к школе, каждая игровая ситуация общения дошкольника со 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. Проблемы формирования интеллектуальной готовности к школе решают игры, направленные на развитие психических процессов, а также специальные игры, которые развивают у малыша элементарные математические представления, знакомят его со звуковым анализом слова, готовят руку к овладению письмом.

Таким образом, игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач. Однако существует аспект их использования, который направлен 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: они могут быть использованы для нивелирования отрицательных факторов, влияющих на снижение его эффективности. Если с детьми занимаются игровой терапией систематически, то они приобретают способность управлять своим

поведением, легче переносить запреты, становятся более гибкими в общении и менее застенчивыми, легче вступают в сотрудничество, более “пристойно” выражают гнев, избавляются от страха. В их игровой деятельности начинают преобладать сюжетно-ролевые игры с отображением отношений людей. В качестве одного из эффективных видов игротерапевтических средств используются народные игры с куклами, потешками, хороводами, играми-шутками.

Используя в педагогическом процессе народные игры, воспитатели не только реализуют обучающие и развивающие функции игровых технологий, но и различные воспитательные функции: они одновременно приобщают воспитанников к народной культуре. Это важное направление регионального компонента образовательной программы детского сада, которое пока еще развито недостаточно.

Некоторые современные образовательные программы предлагают использовать народную игру как средство педагогической коррекции поведения детей. Например, они используются в работе логопедов в детских образовательных учреждениях (театрализованные игры в коррекции заикания и др.).

Театрально-игровая деятельность обогащает детей в целом новыми впечатлениями, знаниями, умениями, развивает интерес к литературе, театру, формирует диалогическую, эмоционально-насыщенную речь, активизирует словарь, способствует нравственно-эстетическому воспитанию каждого ребенка.

## Игровые технологии

Особой известностью пользуется теория К.Гросса. Он рассматривает сущность игры в том, что она служит подготовкой к серьезной дальнейшей деятельности; в игре человек, упражняясь, совершенствует свои способности. Основное достоинство этой теории, завоевавшей особую популярность, заключается в том, что она связывает игру с развитием и ищет смысл её в той роли, которую она в развитии выполняет.

## Игра как метод обучения

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

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко обучением и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения стимулирования к деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций в образовательном процессе происходит по следующим основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;
- деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве её средства;
- в деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль игровой технологии в образовательном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания

педагогом функций педагогических игр. Функция игры – её разнообразна полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

**1) Социокультурное назначение игры.** Игра – сильнейшее средство социализации ребёнка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирования человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатство культуры, потенциалов воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

**2) Функция межнациональной коммуникации.** Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в воспитании всего существующего в жизни.

**3) Функция самореализации человека в игре.** Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не её результат, конкурентность или достижение какой-либо цели.

**4) Коммуникативная игра.** Игра- деятельность коммуникативная, хотя по игровым правилам и конкретная.

**5) Диагностическая функция игры.** Диагностика-способность распознавать процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека: во-первых, индивид ведёт себя в игре на максимуме проявлений(интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе это особое «поле самовыражения».

**6) Игротерапевтическая функция игры.** Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Пример Марии Монтессори, игра «Клавишная доска»

**Мария Мантессори** была великим педагогом. Всю свою жизнь она без остатка посвятила детям. Работая с ослабленными и больными детьми, наблюдая за ними, она пыталась облегчить им жизнь, помочь им догнать сверстников. Создавала игрушки, которые не только развлекали их, но и развивали их воображение, их пальчики.

Она создала педагогическую систему, которая максимально приближена к той идеальной ситуации, когда ребёнок обучается сам.

Система состоит из трёх частей: ребёнок, окружающая среда, учитель. В центре всей своей системы стоит ребёнок. Вокруг него создается специальная среда, в которой он живёт и учится самостоятельно. В этой среде ребёнок совершенствует своё физическое состояние, формирует моторные и сенсорные навыки, соответствующие возрасту, приобретает жизненный опыт, учится упорядочивать и сопоставлять разные предметы и явления, приобретает знания на собственном опыте. Учитель же наблюдает за ребёнком и помогает ему, когда это требуется. Основа педагогики Монтессори, её девиз- «помоги мне это сделать самому».

Таким образом, Монтессори удалось создать образовательную систему, которая основана на самопостроении личности ребёнка самим ребёнком, исходя из его собственного внутреннего потенциал.

А, Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребёнка как со взрослыми так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту.

**7) Функция коррекции в игре.** Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все дети усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль своих партнёров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекционные игры способны оказать помощь детям с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

**8) Развлекательная функция игры.** Развлекательная функция связана с созданием определённого комфорта благоприятной атмосферы, душевной радости. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии выводящей в развлекательность.

### **Выбор игры.**

Выбор игры, в первую очередь, зависит от того, каков ребёнок, что ему необходимо, какие воспитательные задачи требуют своего разрешения. Если игра коллективная, необходимо хорошо знать каков состав играющих, их интеллектуальное развитие, физическая подготовленность, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости... Выбор игры зависит от времени её проведения, природно – климатических условий, протяженности времени, светового дня и месяца её проведения, от наличия игровых аксессуаров, от конкретной ситуации, сложившейся в детском коллективе. Цель игры находится за пределами игровой ситуации, результат игры может выражаться в виде внешних предметов и всевозможных изделий (модели, макеты, игрушки, конструкторы, куклы и др.), «продуктов»

художественного творчества, новых знаний. В игре подмена мотивов естественна: дети действуют в играх из желания получить удовольствие, а результат может быть конструктивным. Игра способна выступать средством получения чего – то, хотя источником её активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью, игровое творчество и дух соревнования. В играх ребёнком осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанных между собой.

**Первая цель** – удовольствие от самого процесса игры. В этой цели отражена установка определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость.

**Цель второго уровня** – функциональная, она связана с выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей.

**Цель третьего уровня** отражает творческие задачи игры – разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т.п.

### **Предложение игры детям.**

Главная задача в предложении игры заключается в возбуждении интереса к ней, в такой постановке вопроса, когда совпадают цели воспитания и желания ребёнка. Интерес вызывают игрушки или предметы для игры возбуждающие желание поиграть, игровые афиши, игровые радиообъявления и т. п. В предложении игры входит объяснение её правил и техники действия. Игру следует объяснять кратко и точно непосредственно перед её началом. В объяснение входит название игры, рассказ о её содержании и объяснение значения игровых аксессуаров.

Оборудование и оснащение игровой площадки, её архитектура. Место игры должно соответствовать её сюжету, содержанию, подходить по размеру для числа играющих; быть безопасным, гигиенически нормальным, удобным для детей; не имеет отвлекающих факторов. Любой микромир игры требует своего архитектурного смыслового решения. Под архитектурной игровой площадью мы понимаем такую разработку, которая соответствует конструктивным основам детских игр, имеет игровой эстетический план, отвечающий требованию возраста детей, их стремлению к яркому необъятному, героическому, романтическому, сказочному.

### **Игровые мотивы и организация игр**

Игровые формы обучения, как никакая другая технология, способствуют использованию различных способов мотивации:

Мотивы общения:

- Дети, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывая мнение товарищей.
- Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.



- Моральные мотивы. В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свой характер, волевые качества, своё отношение к деятельности, к людям.

Познавательные мотивы:

- Каждая игра имеет близкий результат(окончание игры),стимулирует ребёнка достижению цели(победе) и осознанию пути достижения цели(нужно знать больше других).
- В игре команды или отдельные дети изначально равны. Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений характера.
- Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).
- Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создаёт комфортное состояние и усиливает желание узнавать новое.
- В игре всегда есть некое таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ребёнка, что толкает на поиск ответа.
- В игровой деятельности в процессе достижения общей цели активизируется мыслительная деятельность. Мысль ищет выход, она устремлена на решение познавательных задач. Управление многими играми необходимо для активизации процесса самовоспитания ребёнка. К педагогическим подходам организации детских игр, с нашей точки зрения, необходимо отнести ряд следующих моментов.

Разбивка на команды, группы, распределение ролей в игре. Игровым обычно называют коллектив детей, созданный для проведения игр. Как известно, существуют игры, не требующие разделения на группы, и игры командные. Разбивка на коллектив требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Игровая практика детей накопила немало демократических игротехнических примеров разделения на микро разделения на микроколлективы играющих, в частности, жеребьевку, считалки.

Один из ответственных моментов в детских играх – распределение ролей. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение детей на роли в игре – дело трудное и щепетильное. Распределение не должно зависеть от пола ребёнка, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей. Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т.е. командные роли по сюжету игры. Учитывая, какая роль особенно полезна ребёнку, воспитатель использует следующие приёмы:

- назначение на роль непосредственно взрослым;

- назначение на роль через старшего (капитана, водящего);
- выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий);
- добровольное принятие роли ребёнком, по его желанию;
- очерёдность выполнения роли в игре.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет, неактивным - проявить активность, недисциплинированным - стать организованными детьми, чем-то себя скомпрометировавшими - вернуть потерянный авторитет; новичкам и ребятам, сторонящимся детского коллектива – проявить себя сдружиться со всеми.

В игре необходимо следить за тем, чтобы не появлялись зазнайство, превышение власти командных ролей над второстепенными. Неподчинение в игре может разрушить игру. Необходимо следить за тем, чтобы у роли было действие; роль без действия – мертва, ребёнок выйдет из игры, если ему нечего делать. Нельзя использовать в игре отрицательные роли, они приемлемы только в юмористических ситуациях.

### **Развитие игровой ситуации.**

Под развитием понимается изменение положения играющих, усложнения правил игры, смену обстановки, эмоциональное насыщение игровых действий. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры.

### **Основные принципы организации игры**

- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру

### **Заключение.**

**Игра** – это не только удовольствие и радость для ребёнка, но и закрепление навыков, которыми он недавно овладел. Дети в игре чувствуют себя самостоятельными – по – своему желанию общаются со сверстниками, реализуют и углубляют свои знания и умения. Играя, дети познают окружающий мир, изучают цвета, форму, свойства материала и пространство, знакомятся с растениями, животными, адаптируются к многообразию человеческих отношений. Таким образом. Игровая технология играет основную роль в развитии ребёнка.

