Доклад «Применение игровых технологий в образовательном процессе ДОУ в ФГОС ДО»

 Воспитатель Шрейдер Юлия Валентиновна

МКДОУ детский сад №15 комбинированного вида ГО Богданович Свердловской области.

Игра - вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит как в её результате, так и в самом процессе. [С. Л. Рубинштейн](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D1%83%D0%B1%D0%B8%D0%BD%D1%88%D1%82%D0%B5%D0%B9%D0%BD%2C_%D0%A1%D0%B5%D1%80%D0%B3%D0%B5%D0%B9_%D0%9B%D0%B5%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87) отмечал, что игра хранит и развивает детское в детях, что она их школа жизни и практика развития Благодаря этому современные педагоги и психологи настаивают на том, что наиболее продуктивный способ познания и усвоения какой-либо информации – это игра. Начиная с детского сада, детям подают информацию в игровой форме. Таким образом, вызывается активнейший интерес к деятельности, а нужные знания являются как бы побочным эффектом. В свете ФГОС ДО личность ребенка выводится на первый план, и теперь все дошкольное детство должно быть посвящено игре. Использование игровых технологий способствует развитию индивидуальности дошкольника. Это является своего рода фундаментом всего образовательного процесса.

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

 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) 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»

4) 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.

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

 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:

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.
3. Расширение кругозора
4. Воспитание самостоятельности, сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

Значение игровой технологии  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.

Главный компонент игровой технологии - 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**](http://doshvozrast.ru/metodich/konsultac158.htm) и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

Игровые занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей. Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности.

Игровые технологии помогают в развитии памяти, которая так же, как и внимание постепенно становится произвольной. Воспитатель использует специально разработанные игры, такие как «Магазан», «Запомни узор», «Нарисуй как было» и др.

Игровые технологии способствуют развитию мышления ребенка. При этом воспитатель использует дидактические игры, которые позволяют научить ребенка умению рассуждать, находить причинно-следственные связи, делать умозаключения.

С помощью игровых технологий воспитатель развивает творческие способности детей, творческое мышление и воображение. Использование игровых приемов и методов настандартных, проблемных ситуаций формирует гибкое, оригинальное мышление у детей.

*Таким образом* современные игровые технологии охватывают широкий спектр развития способностей детей дошкольного возраста, обеспечивая эффективность усвоения материала. Однако, необходимо отметить, что подобное воздействие игровых технологий на ребенка достигается благодаря комплексному применению достижений педагогики и психологии.