

Применение игровых технологии в ДОУ

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

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 путем 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 дается детям - это язык **ИГРЫ**. Именно игра позволяет скорректировать возникающие возрастные проблемы и сложности в отношениях. Без игры жизнь ребенка 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 включенного партнера: он просит ребенка пояснить смысл действий, побуждая к ролевой речи и беря на себя определенную 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 ее среду, изменяя ее в ходе развития сюжета, свободно двигаясь от роли к роли, соблюдая правила игры. Дети старшего возраста проявляют большой интерес к режиссерским 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.

Цель:

Раскрытие личностных способностей детей через актуализацию познавательного опыта в процессе игровой деятельности.

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.

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.