



**«Игра порождает радость,  
свободу, довольство, покой в себе  
и около себя, мир с миром»  
Фридрих Фребель**

## **Консультация для родителей «Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ».**

Игра - ведущий 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. В игре он развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Поэтому я считаю, что важнейшей задачей в педагогической практике является оптимизация и организация в ДОУ специального пространства для активизации, расширения и обогащения **игровой** деятельности дошкольников.

### **Актуальность**

Проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание многих исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов. Например, 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, для осуществления психологических замен реальных жизненных ситуаций и объектов.

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.

### Её 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.

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.

Поэтому, используя **игровые технологии** в образовательном процессе, мы следуем принципу доброжелательности, стараемся осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрять любые выдумки и фантазии ребенка. Мы считаем, что только в этом случае игра будет полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества с взрослым.

Стараемся организовать педагогический процесс так, чтобы **игровые технологии**, как **игровые моменты** проникали во все виды деятельности детей: труд и игра, образовательная деятельность и игра, режимные моменты и игра.

Наш опыт работы показывает, что **игровые** моменты играют важную роль в педагогическом процессе, особенно в период адаптации. 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 организуем фронтально, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием. Например, это такие игры как хоровод «*Каравай*», «*Попробуй, догони*», «*Куличики для Маши*» и др. Далее, включаем **игровые ситуации типа** «*Что катится?*», «*Кто быстрее докатит мяч*»

- при этом, организуя детей в игру – соревнование.

**Игровая деятельность выполняет различные функции:**

- развлекательную (*развлечь, воодушевить, пробудить интерес*) ;
- коммуникативную (*освоение способов общения*) ;
  
- самореализации в игре;
  
- **игротерапевтическую** (преодоление различных трудностей, возникающих в  
других видах жизнедеятельности) ;
  
- диагностическую (выявление отклонений от нормального поведения, самопознание в процессе игры) ;
  
- коррекции (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей) ;
  
- социализации (*включение в систему общественных отношений*).

Главными чертами игры являются:

1. свободная развивающая деятельность;
2. творческий, импровизационный, активный характер;
3. эмоциональная сторона деятельности;
4. наличие правил, содержания, логики и временной последовательности развития.

**Игровые технологии** мы направляем на развитие внимания детей.

У детей в дошкольном возрасте происходит постепенный переход от произвольного внимания к произвольному. Произвольное внимание требует сосредоточения на задании, пусть даже оно не очень интересное. Поэтому необходимо развивать детей, используя **игровые приемы**.

Например, **игровая ситуация на внимание**: «*Найди такой же*» - можно ребенку предложить выбрать из нескольких шариков, кубиков, фигурок, игрушек «*такой же*» (по цвету, величине, как у него. Или предлагаю игру «*Что не так?*», специально допуская ошибку в своих действиях, а ребенок должен ее заметить).

Использование **игровых технологий** помогает при развитии памяти детей. Это такие игры как «*Запомни и назови*», «*Что сначала, что потом*» и др.

**Игровые технологии** способствуют также и формированию основных форм мышления: наглядно-действенного, наглядно-образного и логического.

В этом нам помогает включение в образовательный процесс **игровых приемов и методов**. При этом, ребенок учится сравнивать, выделять

самое существенное в предметах и может осуществлять свои действия, ориентируясь не на ситуацию, а на образные представления. Логическое мышление формирую в процессе обучения ребенка умению рассуждать, находить причинно-следственные связи, делать умозаключения.

Использование **игровых** приемов и методов в нестандартных, проблемных ситуациях, требующих выбора решения из ряда альтернатив, формирует у детей гибкое, оригинальное мышление. Например, на занятиях по ознакомлению детей с художественной литературой (совместный пересказ художественных произведений или сочинение новых сказок, историй) дети получают опыт, который позволит им играть затем в игры.

Комплексное использование **игровых технологий** разной целевой направленности помогает подготовить ребенка к школе. Каждая **игровая** ситуация общения дошкольника с 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.

Как показывает опыт, **игровые технологии** тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач. Они направлены 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.

В качестве одного из эффективных видов **игротерапевтических** средств являются народные игры с куклами, потешками, хороводами, играми-шутками. Их использование в педагогическом процессе не только реализуют обучающие и развивающие функции **игровых технологий**, но и различные воспитательные функции: они приобщают воспитанников к народной культуре, традициям, воспитывают толерантность и уважение к разным народам. Это важное направление регионального компонента образовательной программы детского сада.

