**Консультация для педагогов «Игровые технологии в детском саду»**

«Игра порождает радость,

свободу, довольство, покой в себе и около себя, мир с миром»

Фридрих Фребель

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.

Функции игры

-развлекательная (это основная функция игры - развлечь, доставить довольствие, воодушевить, пробудить интерес);

-коммуникативная: освоение диалектики общения;

-самореализация в игре как полигоне человеческой практики;

**-игротерапевтическая**: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

-диагностическая: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

-функция коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

-межнациональная коммуникация: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

-функция социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Четыре главные черты присущие игре:

-свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата *(процедурное удовольствие)*;

- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности (*«поле творчества»*);

-эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. п. (чувственная природа игры, *«эмоцио нальное напряжение»*);

-наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Структура игры как деятельности:

-целеполагание,

-планирование,

- реализация цели,

-анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Структура игры как процесс:

-роли, взятые на себя играющими;

**-игровые** действия как средство реализации этих ролей;

**-игровое** употребление предметов, т. е. замещение реальных вещей **игровыми**, условными;

-реальные отношения между играющими;

-сюжет *(содержание)* — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Игра как метод обучения:

-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)*;

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.

По характеру **педагогического**процесса выделяются следующие группы игр:

обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

познавательные, воспитательные, развивающие;

репродуктивные, продуктивные, творческие;

коммуникативные, диагностические, **психотехнические и др**.

Типология **педагогических игр по характеру игровой методике**:

-предметные,

-сюжетные,

-ролевые,

-деловые,

-имитационные

- игры-драматизации.

Специфику **игровой технологии** в значительной степени определяет **игровая среда**: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные, а также с различны ми средствами передвижения.

**Игровая среда**:

- игры с предметами

- без предметов,

-настольные,

- комнатные,

-уличные,

- на местности,

-компьютерные

-с различными средствами передвижения.

**Игровая технология** строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.В нее включаются последовательно:

игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;

группы игр на обобщение предметов по определенным признакам;

группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;

группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

При этом **игровой** сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

Составление **игровых технологий** из отдельных игр и элементов - забота каждого воспитателя.

Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным. Для реализации такого подхода необходимо, чтобы образовательные **технологии**, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко обозначенную и пошагово описанную систему **игровых** заданий и различных игр с тем чтобы, используя эту систему, **педагог** мог быть уверенным в том, что в результате он получит гарантированный уровень усвоения ребенком того или иного предметного содержания. Безусловно, этот уровень достижений ребенка должен диагностироваться, а используемая **педагогом технология** должна обеспечивать эту диагностику соответствующими материалами.