Консультация для воспитателей: «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ ВОСПИТАТЕЛЯ ДОО».

**Консультация для воспитателей: «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ ВОСПИТАТЕЛЯ ДОО».**

Подготовила:

воспитатель Иванова Г.А.

**«… Весь процесс воспитания ребенка мы**

**рассматриваем как обучение тому, в какие игры**

**следует играть и как в них играть».**

**Эрик Берн**

Игра – ведущий вид деятельности ребенка – дошкольника. И с этим никто не спорит. Но как это реализуется в современной практике дошкольного образования?

С каждым новым поколением детей меняется и игровое пространство детства. Если рассматривать современное поколение, то можно увидеть, что коллективным играм дети больше предпочитают информационные технологии. Кто же виноват в этом? Конечно же, вечно спешащие взрослые: бабушки и дедушки живут далеко, мамы и папы обеспокоены престижной работой, а воспитатели в детском саду усиленно готовят детей к школе. Эта тенденция прослеживается не только у нас, но и во многих странах.

Развитие современного общества требует обобщения и систематизации опыта педагогических инноваций, результатов психолого-педагогических исследований. Одним из способов решения этой проблемы является технологический подход к организации образовательной работы с детьми.

В дошкольном образовании педагогическая технология представляет собой совокупность психолого-педагогических подходов, определяющих комплекс форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств для реализации образовательного процесса в ДОУ.

Необходимость использования педагогических технологий обусловлена следующими причинами:

- социальный заказ (родители, региональный компонент, требования ФГОС);

- образовательные ориентиры, цели и содержание образования (образовательная программа, приоритетное направление, результаты мониторинга и др.).

Ценность педагогической технологии в том, что она:

- конкретизирует современные подходы к оценке достижений дошкольников;

- создаёт условия для индивидуальных и дифференцированных заданий.

Каждый педагог – творец технологии, даже если имеет дело с заимствованиями. Создание технологии невозможно без творчества. Для педагога, научившегося работать на технологическом уровне, всегда будет главным ориентиром познавательный процесс в его развивающемся состоянии.

В ФГОС ДО - игра рассматривается как важное средство социализации личности ребенка – дошкольника. Право на игру зафиксировано в Конвенции о правах ребенка (ст. 31).

В условиях введения ФГОС ДО для педагогов важно понять, что представляют собой игровые технологии. Как использовать их в образовательном процессе?

**Цель игровой технологии**- не менять ребёнка 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.

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.

Л. В. Загрекова выделяет следующие компоненты игровых технологий:

* мотивационный
* ориентационно-целевой
* содержательно-операционный
* ценностно-волевой
* оценочный

Все рассмотренные компоненты находятся в тесной взаимосвязи и включают ряд структурных элементов:

-установочный элемент

-игровые ситуации

-задачи игры

-правила игры

-игровые действия

-игровое состояние

-результат игры

С введением ФГОС ДО перед нами встали следующие задачи, направленные на введение игровых технологий в ДОУ:

* Необходимость объяснения родителям важности игры
* Обеспечение безопасного пространства для игры (особенно касается дворовых территорий)
* Наличие соответствующей развивающей предметно – пространственной среды, поддерживающей игру
* Свободное время детей не должно быть жестко программируемым. Педагог должен наблюдать за детьми, понимать их игровые замыслы, переживания. Ему необходимо завоевать доверие детей, установить с ними контакт. Это легко достигается в том случае, если воспитатель относится к игре серьёзно, с искренним интересом, без обидного снисхождения.

Согласно ФГОС ДО содержание образовательной программы в ДОУ должно обеспечивать развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности и охватывать следующие структурные единицы, представляющие определенные направления развития и образования детей (далее – образовательные области):

* социально-коммуникативное развитие;
* познавательное развитие;
* речевое развитие;
* художественно-эстетическое развитие;
* физическое развитие.

МЫ РАССМОТРИМ ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ДОУ ПО КАЖДОМУ НАПРАВЛЕНИЮ РАЗВИТИЯ.

**Социально-коммуникативное** развитие направлено на усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, развитие общения и взаимодействия ребёнка с взрослыми и сверстниками; развитие эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками.

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ:

* Игровые тренинги –
* Сюжетно – ролевые игры
* Театрализованные игры

**Познавательное развитие** предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира. Здесь выбор игр огромен и разнообразен, но следует выделить игровые технологии, направленные на формирование знаний, умений и навыков – это так называемые обучающие игры, проблемные игровые ситуации и игровые технологии, направленные на закрепление полученных знаний, развитие познавательных способностей.

**Речевое развитие** включает владение речью как средством общения и культуры. Обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; развитие звуковой и интонационной культуры речи, фонематического слуха; знакомство с книжной культурой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы; формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте.

Применение игровых технологий в работе позволяет повышать успешность обучения детей с речевыми нарушениями.

Проведение специально подобранных игр создает максимально благоприятные условия для развития речи детей.

Например, таких технологий, как:

- Игровые технологии, направленные на развитие мелкой моторики

- Игровые технологии, направленные на развитие артикуляционной моторики

- Игровые технологии, направленные на развитие дыхания и голоса

**Художественно-эстетическое развитие** предполагает развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства, мира природы; формирование элементарных представлений о видах искусства; восприятие музыки, художественной литературы, фольклора, изобразительного искусства.

**Физическое развитие** включает приобретение опыта в следующих видах деятельности детей: двигательной, способствующих правильному формированию опорно-двигательной системы организма. Развитию равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук, а также с правильным, выполнением основных движений, формирование начальных представлений о некоторых видах спорта, овладение подвижными играми, становление ценностей здорового образа жизни.

Таким образом, игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач.

Игра - что может быть интересней и значимей для ребёнка? Это и радость, и познание, и творчество. Это то, ради чего ребёнок идет в детский сад.

Игровая **технология -**строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.

В нее включаются последовательно:

1. игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;
2. группы игр на обобщение предметов по определенным признакам;
3. группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;
4. группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

Составление игровых **технологий** из отдельных игр и элементов - забота каждого воспитателя. Главное соблюдать целевые ориентиры.

Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие обще-учебных умений и навыков, развитие трудовых навыков.

Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли. Формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии. Творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

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

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 и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

Специфика игровой **технологии:**

Игровая среда: игры с предметами без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные с ТСО, с различными средствами передвижения.

В своей работе я **использую** сюжетно-ролевые игры: *«Гости»*, *«День рожденья»*, *«Волшебники»*, *«Магазин»*, *«Поликлиника»*, *«Библиотека»* и т. д.

Потому что они помогают способствовать переносу освоенного в совместной игре опыта в самостоятельные игры. Подготавливать условия для создания игровой обстановки с **использованием реальных предметов**. Воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

Особенно детям нравится игра *«Поликлиника»*.

Задачи: Вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Игровые ситуации: *«На приеме у  лор - врача»*, *«На приеме у хирурга»*, *«На приеме у окулиста»* и др.

Предварительная работа: Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача *(прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы)*. Слушание сказки К. Чуковского *«Доктор Айболит»* в грамзаписи.

Игровой материал: халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т. д.

*«Парикмахерская»*

Задачи: расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу

Предварительная работа: Посещение детьми парикмахерской с родителями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами причесок.

Игровой материал: зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для стрижки волос и т. д.

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.

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

Игровые **технологии** тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач. Некоторые **современные** образовательные программы предлагают **использовать** народную игру как средство **педагогической** коррекции поведения детей. Народные игры, которые я **использую** в своей работе с детьми.

Игра *«Прятки по-американски»* *(Америка)*.

Цели: воспитывать у детей самообладание, настойчивость в достижении цели при решении игровой задачи, развивать ловкость, быстроту реакции.

*Ход игры.*

Прятки по-американски очень отличаются от нашей игры: один прячется, а все остальные ищут. Тот, кто его находит, должен спрятаться вместе с ним. Надо потихоньку пробраться в укромное местечко и сидеть тихо-тихо, чтобы не быть обнаруженным. Когда последний игрок понимает, что остался в одиночестве, то прячется сам. Все отправляются искать его, и игра начинается снова.

*«Больная»* кошка» *(Бразилия)*.

Цели: стимулировать двигательное творчество детей; содействовать развитию инициативы, дисциплины; воспитывать умение действовать в коллективе.

Ход игры.

В данной игре могут принимать участие от 5 человек. Из игроков выбирается один, который будет "здоровой кошкой" и задача которого - поймать и запятнать остальных участников. Запятнанные участники должны помогать "здоровой кошке», держась одной рукой за то место, до которого она дотронулась. Пятнать оставшихся участников "больные кошки" могут только свободной рукой. Оставшийся незапятнанным участник становится «здоровой кошкой" в следующем туре игры.

*«Ручеек»* *(Россия)*.

Цели: продолжать знакомить детей с традиционными народными детскими играми; содействовать развитию внимания, инициативы, смелости, дисциплины; воспитывать умение действовать в коллективе.

Ход игры.

Играющие встают друг за другом парами, обычно мальчик и девочка, берутся за руки и держат их высоко над головой. Из сцепленных рук получается длинный коридор. Игрок, которому пара не досталась, идет к истоку *«ручейка»* и, проходя под сцепленными руками, ищет себе пару. Взявшись за руки, новая пара пробирается в конец коридора, а тот, чью пару разбили, идет в начало "ручейка". И, проходя под сцепленными руками, уводит с собой того, кто ему симпатичен. Так "ручеек" движется долго, беспрерывно - чем больше участников, тем веселее игра.

Подвижные игры и игры на воздухе в старшем дошкольном возрасте играют немаловажную роль.

Цель: развитие быстроты, ловкости, внимания, а также мышления.

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.