Игровые технологии в ДОУ по ФГОС

Дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом, в котором закладываются основы личности, вырабатывается воля, формируется социальная компетентность. Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным.

Для реализации такого подхода необходимо, чтобы игровые образовательные технологии, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко обозначенную и пошагово описанную систему игровых заданий и различных игр. Это необходимо для того чтобы, используя эту систему, педагог мог быть уверенным, 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.

**Игровая педагогическая технология - организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр**. Это понятие отличается от игр тем, что они имеют четко поставленную цель и соответствующий ей педагогический результат. Игровая педагогическая технология включает в себя различные методы и приемы организации педагогического процесса в форме игр. Результат игр обоснован, наблюдается в явном виде и характеризуется определенной воспитательной направленностью.

**Целью игровой технологии** - является создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

**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.

**Концептуальные основы игровой технологии:**

1. Игровая форма совместной деятельности с детьми создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности.
2. Реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности - дидактическая цель ставится в форме игровой задачи, образовательная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.
3. Игровая технология охватывает определённую часть образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.
4. В игровую технологию включаются последовательно игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области. Но при этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного материала.

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.

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

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;

- репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие.

**Виды педагогических игр могут быть очень разнообразны**. Они подразделяются:

1. По виду деятельности - двигательные, интеллектуальные, психологические и т. д.
2. По характеру педагогического процесса - обучающие, тренировочные, контролирующие, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.
3. По характеру игровой методики - игры с правилами; игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры; игры, где одна часть правил задана условиями игры, а устанавливается в зависимости от её хода.
4. По содержанию - музыкальные, математические, социализирующие, логические и т. д.
5. По игровому оборудованию - настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссёрские и т. д.

**Компонент игровой технологии –** это непосредственное взаимодействие и общение педагога и детей, который носит непосредственный и систематический характер. Компонент игровой технологии:

- активизирует воспитанников;

- повышает познавательный интерес;

- вызывает эмоциональный подъём;

- способствует творческому развитию ребенка;

- максимально концентрирует время занятий за счёт чётко сформулированных условий игры;

- дает возможность педагогу изменять стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач, в зависимости от уровня освоения материала.

Игровая технология **организуется как целостное образование, которое охватывает некоторую часть учебного процесса, а также объединяет 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.

Задачей каждого воспитателя является составление игровых технологий из отдельных игр и элементов. В последнее десятилетие, в связи с развитием мирового сообщества, приоритетом в центре системы образования и воспитания стала человеческая личность. Главным компонентом формирования человеческой личности становиться педагог, который одновременно является и носителем общечеловеческих ценностей и созидателем творческой личности. Постоянные колебания и перемены общества определяют сложность для педагога и ставят его перед необходимостью ценностного самоопределения, требуют от него реализации демократических и гуманистических принципов в педагогической деятельности. Другими словами, основой деятельности педагога является определение и использование своего личностного творческого потенциала , что является системообразующим фактором авторской педагогической системы, восхождением от отдельных педагогических функций (действий, ситуаций) к их системе, от стандартных технологий к креативным, личностно – ориентированным, в основу которых должен быть положен диалогический подход, педагогический тренинг, сюжетно – ролевые игры, анализ педагогической ситуации, создание “ситуации успеха”, сотворчество в проведении и подготовке творческих комплективных воспитательных дел.

Если педагог использует новейшие педагогические технологии, какими качествами он должен обладать? На сегодняшний день приоритетными и востребованными качествами педагога становятся такие личностные качества (имидж), как искусство общения, открытость, искренность, доброжелательность, эрудиция, кругозор, артистизм, обаяние, эмпатия, импровизация, фантазия, рефлексия, умение вовремя обнаружить “новообразования”, перемены во взаимоотношениях детей, их настроениях, реакциях. Так, игровые технологии помогают раскрепоститься детям и проявить уверенность в себе, при этом способствуют легкому усвоению материала любой сложности, путем приближения игровой ситуации к реальным условиям жизни.



