ОПЫТ РАБОТЫ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Пономарева М.М.,

воспитатель

ОБОСНОВАНИЕ

Одним из принципов **ФГОС ДО** является реализация Программы в форме игры, как специфической для детей дошкольного возраста.

Задачи [**ФГОС ДО направлены**](https://www.maam.ru/obrazovanie/fgos)**на** :

развитие ребёнка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром;

формирование культуры личности детей;

развитие нравственных, интеллектуальных, физических качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности;

формирование предпосылок учебной деятельности.

**ФГОС ДО выносит игровую** деятельность как самостоятельную, объединяющую все **образовательные области**.

Вывод: необходимо оптимизировать **работу ДОО по развитию игровой** деятельности в переходе на **ФГОС ДО**

Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, А. В. Запорожная, Д. Б. Эльконин определяют игру как ведущий вид деятельности.

Игра формирует те стороны психики, от которых зависит успешность социальной практики.

Игра развивает ребёнка как личность.

Игра – полигон для социальных проб детей, самопроверки, осваивания способов решения проблем.

Игра – базис учебной деятельности.

Игра формирует произвольность поведения и все психические **процессы**.

Вывод: необходимо организовать в ДОО специальное пространство для активизации, расширения и обогащения **игровой** деятельности дошкольников.

**Игровая педагогическая технология -** это организация педагогического **процесса** в форме различных педагогических игр:

- отбор, **разработка**, подготовка игр;

- включение детей в **игровую деятельность**;

- осуществление самостоятельной игры;

- подведение итогов, результатов **игровой деятельности**.

Главный компонент **игровой технологии –** непосредственное и систематическое общение педагога и детей.

Эффективное **применение игровой технологии** требует от педагогов знаний:

**технологического процесса всех видов игр**

грамотного руководства **игрой**.

Актуальность

**Игровые технологии актуальны в связи**

колоссальным значением игры для ребенка и в связи с ориентацией на гуманизацию **образовательного процесса**. Использование их способствует развитию индивидуальности дошкольника.

Это является своего рода фундаментом всего **образовательного процесса в ДОУ в свете ФГОС**.

В **свете ФГОС** ДО личность ребенка выводится на первый план и теперь все дошкольное детство должно быть посвящено игре. Использование **игровых технологий** способствует развитию индивидуальности дошкольника. Это является своего рода фундаментом всего **образовательного прогресса**. 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.

Задачи **игровых технологий** :

Достигнуть высокого уровня мотивации осознанной потребности в условии знаний и умений за счет собственной активности ребенка;

**Подобрать** средства активизирующие деятельность детей и повышение ее результативности;

Сделать воспитательный **процесс управляемым**.

В ходе наблюдения за играми детей хочется отметить, что *(в силу своего возраста)* в играх детей наблюдается не сложный сюжет. Ребенок стремится определить для себя роль, может на какое-то время увлечься ею. Однако интересы детей еще не устойчивы, ребенок часто переключается с одной роли на другую, зачастую неоправданнно меняет сюжет игры. Моя задача сформировать **игровые** умения при комплексном руководстве включающем в себя взаимосвязанные компоненты **игровых технологий**.

Именно игра оттачивает ум ребенка, развивает гибкость мышления, учит логике, формирует память, внимание, **воображение**, речь.

В условиях введения **ФГОС** ДО для меня было важно понять: что представляют собой **игровые технологии**, как использовать их в **образовательном процессе**?

**ФГОС ДО требует сделать образовательный процесс привлекательным**, ненавязчивым, радостным. Как же *«разбудить»* познавательный интерес ребенка?

Я старалась выстраивать **образовательную** деятельность в группе, чтобы каждый ребёнок активно и увлеченно занимался. Предлагая детям задания различного содержания, при этом я учитывала, их индивидуальные способности и предпочтения будут различными и поэтому задания носили сугубо индивидуальный характер.

**Например**: на занятии по ФЭМП старалась, чтобы **образовательный процесс** был эффективным и результативным только тогда, когда дети не видят, что их чему-то учат. Им кажется, что они только играют. Не заметно для себя в **процессе игровых действий с игровым материалом считают**, складывают, вычитают, решают логические задачи.

Моя задача, как воспитателя - поддержать интерес ребенка!

Понятие *«****игровые технологии****»* включают в себя достаточно обширную группу методов и приемов организации **образовательного процесса** в форме различных педагогических игр.

Используя **игровые технологии в образовательном процессе**, я всегда обладала доброжелательностью, осуществляла эмоциональную поддержку, создавала радостную обстановку, поощряла любой выдумки и фантазию ребенка. Только в этом случае я считаю игра будет полезной для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества со взрослым. Успешность умственного, физического, эстетического воспитания в значительной степени зависит от уровня сенсорного развития детей, насколько совершенно ребенок слышит, видит, осязает окружающее.

В данный момент у меня подготовительная группа. Сначала **игровые технологии использовала**, как отдельные **игровые моменты – это***«Бабушкины блины»* (бабушка пекла блины, большие и маленькие. Большие для мамы с папой, маленькие для внуков. Но все блины перепутались. Нужно помочь бабушке разложить блины по тарелкам.) Они очень важны в педагогическом **процессе**, особенно в период адаптации детей в детском учреждении. Моя основная задача - это формирование эмоционального контакта, доверия детей ко мне, умения видеть в воспитателе доброго, всегда готового прийти на помощь человека (как мама, интересного партнера в игре.

Интересные задания в **игровой** форме помогают детям познать много нового и интересного.

Существует много дидактических игр. Все эти задания я предлагаю детям делать, играя. Главное, чтобы во время проведения игры детям было весело и интересно.

Особое внимание уделяю насыщенности развивающей предметно-пространственной среды, которая направлена на развитие сенсорного восприятия, мелкой моторики, **воображения**, речи, логического мышления. Так, были приобретены различные современные развивающие игры: логические пирамидки *«Цветные столбики»*, математический планшет, развивающие игры Воскобовича *«Двухцветный квадрат»*, *«Кораблик Плюх-Плюх»*; пособия М. Монтессори: рамки с застежками из серии *«Одевай-ка»*,коробочка с выдвижным ящичком, геометрические тела;развивающий материал *«Удивл-ка»* из серии *«Дружим с блоками Дьенеша»*, комплекты *«Блоки Дьенеша»* и *«Цветные палочки Кюизенера»*; а также приобретены тактильно-развивающая панель *«Разноцветное домино»*, паровозик с фигурами в деревянном ящике, различные виды шнуровок, мозаики и пр.

Используя различные дидактические игры, физкультминутки, пальчиковые игры, убедилась в том, что играя, дети лучше усваивают программный материал, правильно выполняют сложные задания. Поэтому вышеперечисленные игры включаю в **образовательную**, совместную и самостоятельную деятельность детей. **Применение** игр повышает эффективность педагогического **процесса**, кроме того они способствуют развитию памяти, мышления у детей, оказывая огромное влияние на умственное развитие ребенка. Обучая маленьких детей в **процессе игры**, стремлюсь к тому, чтобы радость от игр перешла в радость учения.

При проведении занятий использую стихи, пословицы. (Раз, два, три, четыре, пять, вышли зайчики гулять. Раз, два, три, четыре, пять, в домик спрятались опять, и многие другие. Это помогает **разнообразить** обучение и сделать его эмоционально насыщенным. Предлагаю детям подсказывать некоторые строчки или последнее слово в строке, **например** :

Мы делили апельсин

Много нас, а он *(один)*.

В **работе** с детьми третьего года жизни использую **игровые технологии**, направленные на развитие восприятия – это **игровая** ситуация “Что катится?” - дети при этом организованы в веселую игру – соревнование: “Кто быстрее докатит свою фигурку до игрушечных ворот?”.

**Игровые технологии** направлены и на развитие внимания.

В дошкольном возрасте происходит постепенный переход от непроизвольного внимания к произвольному. Произвольное внимание предполагает умение сосредоточиться на задании, даже если оно не очень интересно, но этому необходимо учить детей, используя **игровые приемы**.

Была организована **игровая** ситуация на внимание: "Найди такой же” – предлагаю малышу выбрать из 4-6 шариков, кубиков, фигурок *(по цвету, величине, игрушек)* "такой же”, как у него.

**Игровые технологии** помогают в развитии памяти, которая так же, как и внимание постепенно становится произвольной. В этом детям помогут игры типа *«Найди пару»*, *«Закрой окошки»*, *«Найди такую же»* и другие.

Для решения задач математического развития детей использую элементы следующих **игровых технологий**.

Логические блоки Дьенеша–это набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером и использую чаще всего три цвета *(красный, желтый, синий)* и четыре формы (круг, квадрат, по две характеристики величины *(большой и маленький)*. Занятия *«обыгрываю»* в сказочной форме: мы не просто разбиваем блоки по цветам, а собираем *«цветочки»* или *«грибочки»* в разные корзиночки. Для начала предлагаю самые простые игры и упражнения, цель которых освоение свойств, слов *«такой же»*, *«не такой»* по форме, цвету, размеру:

1) *«Сортируем по признаку»*. Выкладываю на стол все блоки и прошу отделить все красные. Затем – все жёлтые и не круглые и т. д.

2) *«Найди такой же»*. Показываю один блок и предлагаю найти такой же по цвету *(форме)*. Затем – *«не такой же»*.

3) Перед детьми выкладывала три детали и предлагала считалочкой *«Раз, два, три, четыре, пять, будем глазки закрывать!»* дети закрывали глаза,я убирала одну из фигур. Произносила считалочку: *«Раз, два, три, четыре, пять, можно глазки открывать!»* просила открыть глаза затем спрашивала «Какую *«конфетку»* съел Мишка?»

С целью использования различных сенсорных анализаторов и расширения сенсорного **опыта малышей использую***«Волшебный мешочек»* : в красочный тканевый мешочек складываю фигуры и прошу найти на ощупь большой *(или маленький)* шарик, кубик.

Большое познавательное значение имеет создание из блоков домиков, машинок, дорожек, и т. п. У набора Lego есть свои преимущества, но сделать домик из обычных блоков Lego малышам не под силу, а домик из блоков Дьенеша из квадрата и треугольника получается за пару секунд.

**Игровые** упражнения с развивающим материал *«Удивляй-ка»* - это начальная ступень к играм с логическими блоками Дьенеша. Детей привлекает яркое пособие и занимательные задания *«Знакомство с кругом»*, *«Дай мишке такой же круг»*, *«Бусы для кукол»* и др., которые способствуют развитию памяти, внимания, количественных и геометрических представлений, творческих способностей.

Логические блоки Дьенеша можно использовать в различных видах деятельности: на занятиях, как комплексных, так и интегрированных, так как они хорошо обеспечивают наглядность, системность, смену деятельности; в аппликации, рисовании помогают ориентироваться на плоскости; в конструировании помогают ориентироваться в пространстве.

В результате к концу учебного года дети должны будут самостоятельно выделять, и называть цвет, форму, размер предметов, группировать и соотносить их по выделенным свойствам, свободно уметь выделить в предмете 3-4 признака.

В **процессе разнообразных** действий с логическими блоками дети учатся сравнивать, обобщать, классифицировать предметы по различным признакам, что очень важно не только в плане предматематической подготовки, но и с точки зрения общего интеллектуального развития.

Таким **образом**, используя логические блоки Дьенеша в системе сенсорного развития детей, не только закрепляются полученные знания, но и развиваются мыслительные умения детей: сравнение, анализ, классификация, обобщение, а также творческие способности.

Палочки Кюизенера– это хороший материал для развития творческих способностей, логического мышления, внимания, памяти, способности моделировать и конструировать.

В начале использовала его как **игровой материал**. Дети играли с ними, как с обыкновенными кубиками и палочками, создавали различные постройки. Детям нравится выстраивать палочками (дорожки, поезд, заборчик, дом и др. Затем стала предлагать детям выкладывать дорожку или заборчик, **обращая внимание на цвет**, а затем на размер и цвет одновременно *(строить одинаковые по высоте и цвету заборы)*.

Расскажу об игре *«Заборчик»* для детей раннего возраста, которая помогает установить отношение эквивалентности по длине и цвету. Дети выстраивают заборы для животных разных размеров *(высоты)* и разного цвета. Высота забора должна соответствовать *«росту»* того или иного животного *(цыплёнка, поросёнка, телёнка)*. Дети испытывают затруднения в понятии высокий - низкий, и используют слова большой- маленький. Помогаю сделать вывод: оказывается, что заборчики получаются не только разной высоты, но и разного цвета.

Я считаю, что такая **технология**, как дидактическое пособие *«Палочки Кюизенера»* надо использовать в играх детей младшего возраста, так как они хорошо активизируют умственную деятельность детей, вносят **разнообразие в игровую деятельность**, дети с удовольствием их используют и в самостоятельной деятельности. Но в целях безопасности необходимо убрать мелкие детали.

4. Игры с пособиями М. Монтессори.

**Игровые** упражнения математического содержания по методике М. Монтессори помогают развить внимание, творческое и логическое мышление, память, речь, **воображение**, моторику.

Поиск игрушки в крупе *«Найди предмет»*, рисование на крупе, геометрические пазлы: квадрат, круг и треугольник; мешочек с геометрическими телами, шнуровки способствуют развитию мелкой моторики, концентрации внимания, **воображения**.

Действие игрушки по воздействию на маленького ребенка можно сравнить с фокусом. Захватывает внимание и вызывает заинтересованность у детей, а также оказывает качественный обучающий эффект с долговременным закреплением новых навыков и знаний ( яркие основные цвета: желтый, зеленый, красный и синий; дает представление и понятие о предмете *«шар»*, *«шарик»*).

5. Информационные компьютерные **технологии**. Современные **игровые технологии** тесно переплетаются с **технологиями** проблемного обучения, предлагающими такую организацию учебно-воспитательного **процесса**, которая предполагает создание воспитателем проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность детей по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей. Целью проблемной **технологии** выступает приобретение усвоение способов самостоятельной деятельности, развитие познавательных и творческих способностей детей.

Одним из наиболее актуальных направлений в современных **игровых технологиях** являются информационные компьютерные **технологии**.

В ходе **игровой** деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами возникают психические **новообразования** : мышление, развитое **воображение**, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др., которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей. Возможности использования современного компьютера позволяет наиболее полно и успешно реализовать развитие способностей ребенка. ИКТ позволяют развивать интеллектуальные, творческие способности, умение самостоятельно приобретать новые знания.

Я считаю, использование **игровых технологий** с детьми позволяет добиться лучшего усвоения учебного материала. Благодаря чему они становятся самостоятельнее, активнее, дети способны **применять** свои знания в новых ситуациях, использовать на практике и самостоятельно добывать их. То есть через игру идёт **процесс** развития индивидуальных способностей, психических функций.

В дальнейшей **работе** необходимо усложнять задания по вышеперечисленным **игровым технологиям** согласно возрасту детей.

Чрезвычайно эффективен прием совместной игры педагога и детей, показ в **игровой** ситуации действий с игрушками, с предметами-заместителями. В этом возрасте у ребенка возникает интерес к игре сверстников. Вначале он проявляется в отношении игрушки.

Ребёнку скучно играть в одиночку, так как ему не с кем поделиться своими наблюдениями, переживаниями. Иногда можно наблюдать, как дети безропотно подчиняются воле активных, агрессивных сверстников. Хорошо зная характеры, интересы детей, нужно увлечь их совместными действиями с игрушкой. Уже трех - четырехлетние дети начинают понимать и усваивать такие правила: не бросать игрушки, класть их на место, не выхватывать игрушку у товарища, а попросить. С этой целью были проведены кратковременные коллективные беседы с детьми: *«Каждая игрушка живет в своем домике»*, *«Как мы играем»*, *«Самый лучший помощник»*.

В начале года часто использовались фронтальные **игровые моменты**. Это игры типа *«Хороводные»*, *«Догонялки»*, *«Выдувание мыльных пузырей»*.

**Работа***(по формированию****игровых умений****)* строилась с сюрпризных моментов, внесения новой игрушки, загадок, действия с этой игрушкой; отправлялись в путешествие в сказку, получали письма с просьбой, посылки и т. д.

Детей учим играть по правилам. Соблюдения правил в д/и, п/и - это выполнение **игровой задачи**, проявление внимания к партнеру в игре, взаимопомощь.

По-прежнему любимыми остаются с/р игры. **Например**, прочитав сказку К. И. Чуковского “Айболит”- рассмотрев иллюстрации, побеседовав по содержанию, это помогло в развитии сюжетной игры “Больница для игрушек”. Также была проведена беседа о труде врача, медицинской сестры, пополнили ранее полученные знания, проведена экскурсия в медицинский кабинет.

В игре “Семья”- закрепляли представления о семье, об обязанностях членов семьи. Знакомились с разной посудой (столовой, кухонной, чайной, формировали умение действовать в сюжете: готовить обед, накрывать на стол, кормить, взаимодействовать друг с другом.

В игре *«Строим дом»* - знакомились с профессией строителей; знакомились с **техникой** облегчающей труд строителей, сооружали постройки не сложной конструкции. При этом нужно не забывать, что во время игры развивается речь и обогащается словарный запас ребенка. Постепенно мы усложняем и обогащаем предметно-развивающую среду и способствуем возникновению новых игр на темы из окружающей жизни, по мотивам литературных произведений *(потешек, сказок, песенок, стихов)* обыгрыванию новых игрушек в форме театрализованного представления.

Все названные выше **игровые технологии направлены на то**, чтобы игра стала для детей интересной, увлекательной, самостоятельной деятельностью, чтобы каждый ребенок мог проявлять в ней свои способности, умение устанавливать эмоционально-положительные контакты со сверстниками. В заключении хотелось бы еще раз подчеркнуть: игра имеет колоссальный развивающий потенциал при условии, если останется самостоятельной деятельностью детей. В игре нет места педагогической директиве, но есть место для партнерства, основанного на глубоком и искреннем уважении к внутреннему миру другого, пусть и маленького человека, заглянуть в который нам и помогает окошко с волшебным названием *«Игра»*….