**Игровые технологии в педпроцессе**

Большую помощь в организации непосредственной образовательной деятельности мне оказывают игровые технологии. Применяемыми играми и игровыми упражнениями обеспечиваю заинтересованность детей в восприятии изучаемого материала, привлекаю их к овладению новой информацией, делаю более доступными игровые задачи. Мне нравится, что игра всегда требует умственной и физической активности детей. Игровые образовательные технологии позволяют моим воспитанникам легче воспринимать информативный материал, увлекая их во время НОД. Знания, полученные таким образом, хорошо усваиваются детьми.

В практической деятельности используются следующие игровые технологии:

* Игровые ситуации. Во время образовательной деятельности и в режимные моменты применяю игрушки, персонажи пальчикового и кукольного театра, которые помогают решить поставленные задачи: научить зайчика умываться, помочь куколке найти друга, поросятам построить домик и т. д.
* Сюрпризные моменты. Во время образовательной деятельности использую волшебный мешочек, одушевляю используемые предметы-заместители. Момент неожиданности позволяет вызвать у детей эмоциональный настрой на познание нового материала.
* Элемент присутствия любимой игрушки в режимные моменты (возможность спать в режимные моменты, играть с ней в течение дня, позволяет детям более легко адаптироваться к условиям ДОУ.)

 Целевые ориентации игровой технологии:

- дидактические: расширение кругозора, формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности;

- воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества, коллективизма, коммуникативности;

- развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, мотивации учебной деятельности;

- социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптации к условиям среды, обучение общению.

 По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

 В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

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

- коммуникативную: освоение диалектики общения;

- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;

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

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

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

- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

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

 Концептуальные положения:

- игра – свобода личности в воображении;

- содержание детских игр развивается от игр;

- игра – является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

 В своей работе , руководствуясь требованиями ФГОС ДОУ (п.1.4. «Основные принципы дошкольного образования») решение программных образовательных задач в совместной деятельности взрослого и детей и самостоятельной деятельности, при проведении режимных моментов, игровая деятельность используется мною в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы;

- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;

- в качестве непосредственно организованной деятельности или ее части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- как технологии проведения развлечений, праздников, театральных постановок.

 Среди всех ситуаций применения игровых технологий, используемых в ДОУ, наиболее близки следующие:

**1. Практические ситуации гуманистического выбора.**

Дошкольники становятся перед выбором: откликнуться на проблемы других детей или предпочесть личные интересы и проявить безразличие?

Например, оставить рисунок себе или включить его в общую картину; откликнуться на просьбу помочь сказочной Фее построить дома в ее стране или проигнорировать её?

Поведение детей в ситуациях выбора помогает лучше понять особенности их социально-нравственного и эмоционального развития.

**2. Практические ситуации проблемного характера типа «Как быть, что делать?»**

Это различные ситуации затруднения, которые мы создаём, чтобы пробудить инициативу, самостоятельность, сообразительность, отзывчивость детей, готовность искать правильные решения.

Ситуации: отсутствуют краски отдельных цветов, не хватает пластилина для лепки. Дети самостоятельно ищут решения, совместно разрешают проблемы.

**3.Игры-имитации :** смены эмоциональных и физических состояний, имитаций состояний сказочных персонажей и т.д.

Реализация игровых приемов и ситуаций в игровых сеансах происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед воспитанниками в форме игровой задачи; деятельность подчиняется правилам игры; дидактический материал используется в качестве ее средства, в деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В результате применения данной технологии воспитанники учатся фокусировать внимание, слушать и наблюдать. Благодаря этому в школе им будет легче перерабатывать информацию и выполнять задания учителя. Игры пробуждают в детях любопытство, творческие струны, которые вызывают желание экспериментировать и помогают добиваться результата, развивают решительность и силу воли, умение видеть разные возможности, принимать решения и справляться с проблемами. Дети, обладающие такими достоинствами, становятся успешными в школе и лучше воспринимают новые задачи.

 Таким образом, игровая технология характеризуется высоким уровнем мотивации и определяется естественной потребностью дошкольника. Роль педагога заключается в создании и организации предметно - пространственной среды. В педагогическом процессе игровые технологии являются одновременно и средством первоначального обучения и средством воспитания.