**Игровые технологии в детском саду**

 *Что такое технология?*

 Как и любая технология, педагогическая представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого.

 *Виды педагогических технологий*

* «Здоровьесберегающая» технология
* Технология «ТРИЗ»
* Технология «Проблемного обучения»
* Технология «Марии Монтессори».
* «Игровая» технология и др.

 *Основные требования (критерии) педагогической технологии:*

* Концептуальность
* Системность
* Управляемость
* Эффективность
* Воспроизводимость

 **Концептуальность** - опора на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.

 **Системность** – технология должна обладать всеми признаками системы:

 - логикой процесса,

 - взаимосвязью его частей,

 - целостностью.

 **Управляемость –** возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средств и методов с целью коррекции результатов.

 **Эффективность –** современные педагогические технологии, существующие в конкретных условиях, должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.

 **Воспроизводимость –** возможность применения (повторения, воспроизведения) образовательной технологии в образовательных учреждениях, т.е. (технология как педагогический инструмент должна быть гарантированно эффективна в руках любого педагога, использующего ее, независимо от его опыта, стажа, возраста и личностных особенностей).

***Структура образовательной технологии***

 Структура образовательной технологии состоит из *трех частей*:

* Концептуальная часть – это научная база технологии, т.е. психолого-педагогические идеи, которые заложены в ее фундамент.
* Содержательная часть – это общие, конкретные цели и содержание учебного материала.
* Процессуальная часть – совокупность форм и методов учебной деятельности детей, методов и форм работы педагога, деятельности педагога по управлению процессом усвоения материала, диагностика обучающего процесса.

 *Таким образом, очевидно:* если некая система претендует на роль **технологии**, она должна соответствовать всем перечисленным требованиям.

 «**Игровая технология**», кроме выше перечисленных критериев, должна отвечать психологически обоснованным требованиям к использованию игровых ситуаций в обучающем процессе в детском саду, создавая ребенку возможность принятия на себя роли действующего в игровой ситуации персонажа. Такая организация совместной деятельности педагога и ребенка является средством, воссоздающим некоторые элементы игры, и способствует преодолению разрыва, возникающего при переходе от ведущей игровой к учебной деятельности.

 Игра или элементы игры, целесообразно включенные в обучение, придают учебной задаче конкретный, актуальный смысл, мобилизуют мыслительные, эмоциональные и волевые силы детей, ориентируют их на решение поставленных задач.

 **Игра** - одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли.

***Игровая деятельность***

 Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

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

**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, «эмоцио­нальное 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, профориентационные, 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 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.

**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.