Игра

*Игра имеет в жизни ребёнка такое же значение, как у взрослого деятельность*

– *работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет и в работе, когда вырастет. Поэтому, воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре.*

*А.С. Макаренко*

С введением нового Закона РФ «Об образовании», Федеральных Государственных Образовательных Стандартов, с определением новых целей образования, предусматривающих достижение не только предметных, но и личностных результатов, ценность игры ещё больше возрастает. Использование игры в образовательных целях в процессе реализации программ психолого - педагогического сопровождения позволяет развивать коммуникативные навыки, лидерские качества, формировать компетенции и учить ребенка учиться в эмоционально комфортных для него условиях и сообразно задачам возраста.

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 процесса.

**Значение игровой технологии** не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится:

* способом обучения;
* деятельностью для реализации творчества;
* методом терапии;
* первым шагом социализации ребёнка в обществе.

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;
* наличие соответствующей развивающей предметно – пространственной среды.

Игровые педагогические технологии – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр; последовательная деятельность педагога по:

* отбору, разработке, подготовке игр;
* включению детей в игровую деятельность;
* осуществлению самой игры;
* подведению итогов, результатов игровой деятельности.

**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.

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

**Её значение:**

- активизирует воспитанников;

- повышает познавательный интерес;

- вызывает эмоциональный подъём;

- способствует развитию творчества;

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

- позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

Игровые занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей. Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности.

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

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

Рассмотрим применение игровых технологий в образовательном процессе по каждой образовательной области.

**Социально-коммуникативное развитие**. Игровая технология включает в себя:

* игровые тренинги;
* сюжетно – ролевые игры;
* театрализованные игры.

**Познавательное развитие**. 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**. Применение игровых технологий  позволяет создавать максимально благоприятные условия для развития речи детей:

* 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**. Игровые технологии, направленные на развитие восприятия и понимания произведений искусства, мира природы; формирование элементарных представлений о видах искусства; восприятие музыки, художественной литературы, фольклора, изобразительного искусства.

**Физическое развитие** включает игровые технологии, направленные на развитие двигательной деятельности детей, способствующих правильному формированию опорно-двигательной системы организма, развитию равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук и т.д.

Игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы дошкольного учреждения и решением его основных задач. Существует аспект их использования, который направлен на повышение качества педагогического процесса через решение ситуативных проблем, возникающих в ходе его осуществления. Благодаря этому игровые технологии оказываются одним из механизмов регулирования качества образования в дошкольном учреждении.

Игра - ведущий вид деятельности ребенка. В игре он развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Игра является полигоном для социальных проб детей, т. е. тех испытаний, которые выбирается детьми для самопроверки и в процессе которых ими осваиваются способы решения возникающих в процессе игры проблем межличностных отношений. В игре создается базис для новой ведущей деятельности – учебной. Поэтому важнейшей задачей педагогической практики является оптимизация и организация в ДОУ специального пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольника.

Согласно Федеральному государственному образовательному стандарту (ФГОС) цели игровой активности в детском саду распределяются по образовательным направлениям работы с детьми:

* дидактические — знакомство и расширение представлений о мире вокруг, отработка умений и навыков, определённых требованиями к развитию сферы познания у дошкольников (через обучающие игры, например, дети старшей группы учатся «сдруживать» буквы, то есть составлять слоги), развитие навыков трудовой деятельности (к примеру, в сюжетно-ролевых играх малыши первой младшей группы помогают маме в уборке);
* развивающие — развитие внимания, речи, процессов мышления, памяти, формирование умения наблюдать, проводить сравнительный анализ, сопоставлять, стимуляция воображения, творческого видения, фантазии;
* воспитательные — формирование инициативности, нравственных и волевых качеств, партнёрства, общительности;
* социально-коммуникативные — приобщение к соблюдению правил, принятых в социуме, развитие умения контролировать свои эмоциональные проявления, способности общаться с товарищами и взрослыми.

Игры детей могут происходить в различных центрах активности, содержащих совокупность образовательных областей, которые обеспечивают разностороннее развитие детей по основным направлениям: физическом, социально-личностном, познавательном, речевом и художественно-эстетическом. Все центры активности должны быть созданы с учетом интеграции содержащихся в них образовательных областей. В физическом направлении развития детей создается зона двигательной активности. В зоне двигательной активности дети занимаются подвижной игровой деятельностью. Для социально-личностного направления развития детей создаются центры сюжетно - ролевых игр, мини-музей кукол; центр ряженья, который позволяет изменить свой облик, и позволит наблюдать эти изменения, познавая себя. Дети играют в сюжетно-ролевые игры, в которых отражаются их знания, впечатления, представление об окружающем мире, воссоздаются социальные отношения. Для художественно-эстетического направления развития детей есть центр творчества, центр музыкально театрализованной деятельности. В этих центрах содержатся образовательные области: художественное творчество, музыка. Интегративная направленность на поддержание и развитие у ребят интереса к любому виду творчества, музыкальной и театрализованной деятельности, воспитанию эстетических чувств. В центре искусства дети лепят, рисуют. В центре музыкально - театрализованной деятельности дети играют на музыкальных инструментах, обыгрывают различные виды театров (настольный, пальчиковый, театр картинок.) В познавательном, речевом развитии ребенка создается центр речевого развития «Мы познаем мир», «Здравствуй, книжка», центр развивающих игр, экологические центры. Все эти центры интегрируются с такими образовательными областями, как познание, чтение художественной литературы, коммуникация. Интеграция данных центров направлена на развитие познавательной активности детей; приобщению к чтению познавательной и художественной литературы; формирование сенсорных эталонов объектов природного и социального окружения. В центре развивающих игр собраны игры, направленные на развитие сенсорного восприятия, мелкой моторики, воображения. Это матрешки с вкладышами, шнуровки, разные виды мозаик. Работа организуется по двум направлениям: - проводятся игры-занятия с небольшой группой детей и индивидуально; - побуждать детей к самостоятельным действиям с дидактическим материалом. В дидактических играх содержание и правила во многом зависят от воспитательных задач, которые мы ставим перед детьми. Для дидактических игр большое значение имеет: - наглядность - сюжет - слово

Все игры детей развиваются под руководством воспитателя, он знакомит их с окружающей жизнью, обогащает их впечатлениями, оказывает помощь в организации и проведении игр.

**Игра** - основная форма образовательной деятельности в условиях реализации ФГОС ДО.

В заключении хочется дать всем педагогическим работникам ряд рекомендаций, которым желательно следовать в своей практике:

Следуйте главному девизу в жизни ребенка: играть с утра и до вечера везде, где позволяет обстановка, невзирая на обстоятельства окружающей жизни, которая запружена компьютерной завесой реальной действительности. Побуждайте детей в ежедневной игровой и учебной деятельности самим придумывать сюжеты и правила к своим играм.