**Использование игровых технологий в работе с детьми младшего дошкольного возраста**

Основной вид дошкольной деятельности — это игра. Играя, ребёнок познаёт мир, учится общаться, обучается. Именно поэтому применение игровой технологии в образовательной деятельности ДОУ является необходимым и обязательным.

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

**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.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации образовательной деятельности 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:

* дидактические (расширят кругозор, познавательную деятельность, формируют определенные умения и навыки, необходимые в практической деятельности, развивают трудовые навыки)
* развивающие (развивают внимания, память, речь, мышления, воображения, фантазий)
* обучающие самостоятельности, воли, сотрудничеству,
* формирующие нравственные, эстетические и мировоззренческие позиции
* социализирующие (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды, обучение общению)

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 образовательной деятельности, 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 образовательную деятельность и повысить эффективность освоения познавательного материала.

Игровые приемы- средства побуждения и стимулирования ребенка к деятельности

Реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности: дидактическая цель, правила игры, учебный материал, средства игры, игровой результат;

Образовательная деятельность объединена общим содержанием, сюжетом, персонажем

Игровой материал активизирует образовательную деятельность, повышает эффективность освоения содержания образования.

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.

Виды педагогических игр очень разнообразны. Они могут различаться:

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.

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

Его 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.

Непосредственно образовательная деятельность в игре проходит 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.

Функции игры:

• развлекательная (это основная функция - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес)

• коммуникативная: освоение диалектики общения

• самореализация в игре как полигоне человеческой практики

• игра терапевтическая: 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 общения

Исходя из возрастных особенностей детей, в своей практической деятельности мы с Тамарой Семеновной постоянно используем игровые технологии. Нами используются игры - путешествия, игровые ситуации, сюжетно-ролевые игры и т.д.

Вместе с детьми мы побывали «В сказочной стране, где происходят чудеса», путешествовали в страну сказок, путешествовали в зимний лес.

При проведении непосредственно образовательной деятельности по развитию речи, дети прошли испытания вместе с героями сказки «Колобок». При ознакомлении с окружающим миром игра «Давайте познакомимся», познакомила детей с зайкой Степашкой и с другими игрушками. Играя, дети погружаются в организованную взрослым ситуацию. В таких играх могут решаться самые различные задачи: от психологических до познавательных. Игры-путешествия способствуют не только развитию кругозора, но и формированию навыков общения. При планировании образовательной деятельности используем игровые ситуации «Путешествие в страну здоровья», "В здоровом теле здоровый дух". Конкурс — игра «Мой друг веселый Светофор», "Спички детям не игрушки". Сюжетно-ролевые игры "Кормление куклы кати", "Едем в детский сад на машине", "Кукла Катя пошла в магазин".

Таким образом, игровые технологии формируют любознательность, инициативность, самостоятельность, побуждают детей творить и импровизировать, помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Игровая технология в образовательной деятельности призвана сочетать элементы игры и учения.

**Список используемой литературы:**