**Игровые технологии**

**в образовании и воспитании.**

**Существуют ли они?**

Современный педагог ДОО хорошо знаком с понятием «игровая деятельность» и ее ролью в развитии ребенка дошкольного возраста. Исследователи анализируют виды игр, как в свободной деятельности детей, так и в процессе обучения (дидактические игры). Существуют и подробные описания, классификации, различные методические разработки и рекомендации по использованию игр в воспитательном и обучающем процессе.

 Понятие «игровая технология» переводит вопрос на совершенно иной уровень научно-педагогического рассмотрения. Дидактическая проблема состоит в том, что содержание профессионального обучения будущих педагогов ДОО не включает в себя курс «Теория обучения», т.е. они имеют весьма неопределенное представление как о понятии «образовательная технология» в целом, так и о совершенно специфической ее области - игровых технологиях.

Распространенная ошибка состоит в следующем: большинство педагогов ДОУ полагают, что игровые технологии - это использование сюжетных, ролевых и других игр в учебном процессе, а также развивающих дидактических игр (игры Никитиных, Воскобовича, Монтессори, Зайцева и др.) или игровых (сказочных) персонажей в практике работы с детьми. С точки зрения понятия «технология» это совершенно неверно.

Следует отметить: понятие «методика обучения» (традиционно привычное большинству педагогов) и понятие «образовательная технология» не являются синонимами.

В современной педагогической и психологической литературе часто встречается понятие «технология», возникшее вместе с развитием компьютерной техники и внедрением компьютерных технологий. В педагогической науке даже появилось специальное направление «педагогическая технология», которое зародилось в 60-х годах XX столетия в США, Англии; в настоящее время оно распространилось практически во всех странах мира.

Как и любая технология, педагогическая представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого. Любая образовательная технология должна удовлетворять основным методологическим требованиям - критериям технологичности, т.е. концептуальности, системности, управляемости, эффективности и воспроизводимости.

Концептуальность предполагает, что каждой образовательной технологии должна быть присуща опора на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.

Системность означает, что образовательная технология должна обладать всеми признаками системы: логикой процесса, взаимосвязью его частей, целостностью.

Управляемость предполагает возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средств и методов с целью коррекции результатов. Эффективность указывает на то, что современные педагогические технологии существуют в конкурентных условиях, должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.

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

Перечисленные критерии технологичности определяют структуру образовательной технологии, которая включает в себя три части: концептуальную основу, содержательный компонент обучения, процессуальную часть - технологический процесс.

Концептуальная часть образовательной технологии - это научная база технологии, т.е. психолого-педагогические идеи, которые заложены в ее фундамент.

Содержательную часть технологии составляют общие и конкретные цели и содержание учебного материала.

Процессуальная часть представлена системной совокупностью таких элементов, как организация учебного процесса, методы и формы учебной деятельности детей, методы и формы работы педагога, деятельность педагога по управлению процессом усвоения материала, диагностика обучающего процесса.

Только в том случае, если разработаны все компоненты, описанные выше, можно утверждать, что рассматриваемая система действительно является образовательной технологией.

Таким образом, очевидно: если некая система претендует на роль технологии, она должна соответствовать всем перечисленным требованиям. Понятно, что заданная планка высока.

«Игровая технология» кроме перечисленных критериев должна отвечать психологически обоснованным требованиям к использованию игровых ситуаций в обучающем процессе в детском саду, в том числе следующему: игровая ситуация должна создавать 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. Некорректное построение игровой ситуации, при котором воспитатель заботится    главным образом о «веселой» подаче материала, не только разрушает суть развивающего воздействия математического, экологического и иного содержания, но и формирует у ребенка   неправильные   содержательные (предметные) представления, а также не развивает интерес к самостоятельной познавательной деятельности, т.е. не способствует развитию осознаваемой ребенком учебно-познавательной мотивации.

Итак, налицо явное противоречие: с одной стороны, важно, чтобы каждый педагог владел педагогическими технологиями, поскольку это является одним из основных критериев его готовности к профессиональной деятельности; с другой - нельзя с уверенностью назвать хотя бы одну игровую технологию в области предметного обучения в детском саду, которая отвечала бы всем перечисленным выше критериям и требованиям.

Вывод неожиданный: использование терминологии «игровые технологии» в познавательном развитии ребенка дошкольного возраста (а также в обучающем процессе в ДОУ в целом) некорректно, поскольку таковых технологий на сегодня не существует. Является ли это основанием для закрытия вопроса об игровых технологиях в детском саду? Конечно, нет, никоим образом! Возможности разработки таковых технологий обучения в ДОУ, безусловно, существуют.

В настоящее время актуальность игры повышается: современный ребенок перенасыщен информацией. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети значительно увеличили и разнообразили поток получаемой информации. Но эти источники предоставляют, как правило, материал для пассивного восприятия. Важной задачей обучения старших дошкольников становится развитие умения самостоятельно оценивать и отбирать получаемую информацию. Развивать подобное умение помогает игра, которая служит своеобразной практикой использования знаний, полученных детьми на занятиях и в свободной самостоятельной деятельности.

Сущность игры как одного из основных видов деятельности ребенка заключается в том, что дети отражают в ней различные фоны жизни, особенности взаимоотношений взрослых, уточняют и получают об окружающей действительности.

Игра - средство познания действительности.

 Она рассматривается как особое отношение личности к окружающему миру, как деятельность ребенка, которая изменяется развертывается в качестве его субъективной деятельности, как социально заданный  ребенку и усвоенный им вид деятельности (или отношение к миру), как особое содержание усвоения, как деятельность, в результате которой происходит развитие психики ребенка, как социально-педагогическая форма организации детской жизни и детского общества.

Педагог-ученый А.П. Усова, отмечая влияние игры на воспитание и развитие ребенка, писала: «Каждая игра, если она по силам ребенку, ставит его в такое положение, когда ум его работает живо и энергично, а действия организованны».

Игра - это прием организации деятельности детей на занятии или набор приемов, выстроенных как в логике изучения заданного программного материала, так и в логике организации заинтересованной познавательной деятельности дошкольников. Игра или игровые упражнения, используемые педагогом, обеспечивают заинтересованное восприятие изучаемого материала и привлекают дошкольников к овладению новым знанием. Они помогают сконцентрировать внимание детей на учебной задаче, которая воспринимается в этом случае как желанная и лично значимая цель, а не как «обязаловка», навязанная ребенку взрослым. Игра позволяет сделать более доступными сложные задачи обучения и способствует становлению осознанной познавательной мотивации дошкольников. Одним из преимуществ игры является то, что она всегда требует активных действий каждого ребенка. Поэтому с помощью игры на занятии воспитатель может организовать не только умственную, но и моторную активность детей, так как выполнение игровых заданий во многих случаях связано с различными движениями. 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 активизирует взаимодействие когнитивного и эмоционального начал в учебном процессе. Она вдохновляет детей: мыслить и выражать свои мысли, обеспечивает целенаправленность действий, дисциплинирует ум ребенка.

  Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но с   не развлекательным. Возможно ли это? Несомненно. 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, в 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.

Продолжая разговор с педагогами на эту тему, мы планируем в дальнейшем привести примеры разработки полноценных образовательных технологий в различных областях знаний, построенных на о использовании системы игровых заданий и игр различного вида.

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

**В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ-ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

В последнее десятилетие в результате изменения традиционных представлений о развитии и его соотношении с воспитанием особое внимание уделяется становлению ребенка как субъекта различных видов и форм деятельности. Согласно концепции Л.С. Выготского, лишь в полноценной деятельности детей достигается развитие их самостоятельности и самоактуализации. Игра представляет собой имитацию реальной деятельности, в которой воспитаннику необходимо найти правильную линию поведения, оптимальное решение проблемы, соответствующее тем или иным обстоятельствам. В игровом процессе вырабатывается умение мыслить продуктивно и конструктивно, развиваются навыки владения собой. Поэтому формирование уникальной, целостной личности ребенка, способной к максимальной реализации своего потенциала и умеющей в создавшихся жизненных условиях сделать правильный выбор является важнейшей задачей в дошкольном образовательном учреждении. В связи с этим, проблема использования игровых технологий в дошкольном образовательном учреждении становится на сегодняшний день одна из актуальных проблем современного образования.

Рассматривая игру как учебную-воспитательную деятельность, необходимо учитывать, что она имеет глубокие исторические корни.

В русском языке понятие «игра» встречается еще в Лаврентьевской летописи, где говориться о лесных славянских племенах. Многие исследователи связывают ее происхождение с религиозной культурой, сохранившейся в духовной жизни людей и возникшей из языческих религиозных обрядов (П. Лавров, М. Бахтин. А. Мазаев и др.).

В Большом энциклопедическом словаре понятие игры изложено следующим образом: «Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. Имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям». Таким образом, игра как отраженная модель поведения, проявления и развития сложных самоорганизующихся систем включает в себя различные сценарии жизни, в которых заложены основы саморазвития и самовыражения.

Выделяют следующие функции игры:

•социокультурная (игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, усвоение детьми знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу, так и стихийные процессы, влияющие на формирование ребенка);

•межнациональная коммуникация (игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни);

•самореализация ребенка в игре (игра позволяет с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой – выявить недостаточность опыта);

•коммуникативная (любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организующее и коммуникативное начало, имеющее огромное качество коммуникативных связей);

•диагностическая (игра обладает предсказательностью, она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека);

•игротерапевтическая (игра может быть и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, в общении с окружающими, в учении);

•коррекционная (игра закрепляет приобретенные способности как внеситуативные);

•развлекательная (игра – единственная деятельность, которая выводит ребенка за рамки его непосредственного опыта, и любое место, занимаемое им в игре, уникально).

Таким образом, игра - это особый вид деятельности, так как во-первых, в ходе игровой деятельности личность упражняется и развивается, во-вторых, игра дает возможность каждому дошкольнику приблизится к миру взрослых в некоторой степени подготовленным, овладевая познавательной, трудовой, спортивной и др. деятельностями, в-третьих, игра самый демократичный вид деятельности, в которой равенство гарантируется ролевым распределением.

Исследователи выделяют четыре формы реализации игры в процессе образовательной деятельности, причем каждая из форм включает подвиды. Так, по форме реализации деятельности различают: предметно-манипулятивные игры, игры-наблюдения, интеллектуальные; по пространственно-временной ориентации – исторические, тактические, прогностические; по потребностно-волевым переживаниям - игры-трагедии, спокойные, игры-комедии; по содержательной направленности – деловые, ролевые игры, игры-самораскрытия; по уровню освоения деятельности – дидактические, игры-упражнения, творческие.

В условиях образовательно-воспитательного процесса игра приводит к ряду методических выводов: в любой игре присутствуют правила игры, в каждом определенном правиле заключается цель, а также элементы импровизации при выборе оптимального варианта действий в жестких условиях.

Поэтому при подготовке любого типа игры необходимо учитывать ряд обязательных требований:

- предъявлены четкие инструкции над конкретным видом работы;

- определены критерии оценки всех видов работ;

- созданы команды участников игры;

- продуманы призы и награждения для победителей.

Немаловажную функцию в ходе организации игровой деятельности выполняет педагог-логопед. В период проведения игры учителю-логопеду необходимо в совершенстве владеть следующими коммуникативными операциями:

- умением задавать неожиданные вопросы и делать вид, что эти вопросы звучат случайно;

- подготовить предположительные ответы на случайные вопросы;

- умением читать истинный смысл поведения детей по «лишним» движениям и жестам;

- умением «считывать» цели и мотивы поведения.

Таким образом, рассмотрев кратко игровые технологии в образовательно-воспитательном процессе дошкольного образовательного учреждения, можно сформулировать следующее:

•результат игровой деятельности является не целью, а средством обучения и формирования личностных качеств, играющих;

•в игре заключена возможность удовлетворения в воображаемой деятельности неосознанных или подсознательных влечений и потребностей ребенка;

•игра позволяет приобрести внутреннюю свободу;

•соотношение импровизации, свободы поведения воспитуемого и правил, регламентирующих действия участников игровой деятельности – это диалектическое единство, оно не нарушается и создает у дошкольников ощущение естественности и непринужденности своего поведения в учебных ситуациях.

**Игровые технологии в работе с детьми как условие повышения качества образовательного процесса в дошкольном образовательном учреждении.**

С каждым новым поколением детей меняется и игровое пространство детства. Социализация наших дедушек и бабушек проходила во дворах, где они гоняли мяч, играли в «казаков – разбойников», «салочки». Наши мамы и папы уже не настолько сильно были вовлечены в дворовую субкультуру: так как появилось телевидение. А если рассматривать современное поколение, то можно увидеть, что коллективным играм дети больше предпочитают информационные технологии. Кто же виноват в этом? Конечно же, вечно спешащие взрослые: бабушки и дедушки живут далеко, мамы и папы обеспокоены престижной работой, а воспитатели в детском саду усиленно готовят детей к школе. Эта тенденция прослеживается не только у нас, но и во многих странах.

В Федеральных государственных требованиях к СООП ДО игра рассматривается как важное средство социализации личности ребенка – дошкольника. Право на игру зафиксировано в Конвенции о правах ребенка (ст. 31). Но если рассматривать современную ситуацию, то можно констатировать, что это право нарушается значительно чаще, чем другие права ребенка.

Можно выделить основные причины нарушений:

1. Непонимание взрослыми важности игры
2. Отсутствие безопасного пространства для игры (особенно касается дворовых территорий)
3. Отсутствие соответствующей предметной среды, поддерживающей игру
4. Давление образовательных задач и приоритет обучающих действий
5. Полное отсутствие игры в школе
6. Жесткое программирование свободного времени детей
7. Технологизация и коммерциализация детской игры.

Отсюда главная причина – право на игру признается, но не обеспечивается педагогами, родителями.

Перед педагогами встали основные задачи:

1. Как обеспечить достаточное время для свободной самостоятельной творческой игры в течение дня?
2. Каким игровым технологиям отдать предпочтение в совместной деятельности?
3. Как обеспечить баланс свободной игры и обучения?
4. Как поддержать игру, а не управлять ею?
5. Как убедить родителей детей в том, что, играя, ребенок учится не менее эффективно?

Освоение педагогом новых игровых технологий в дошкольном образовании – залог успешного решения проблемы развития личности ребенка.

Сегодняшний педагог хорошо знаком с понятием «Игровая деятельность», классификацией игр. По результатам анкетирования педагогов на вопрос «Что же такое игровая технология» - 56% уверенно ответили, что это использование различных видов игр или игровых персонажей, которые включаются в образовательный процесс.

В современной педагогической и психологической литературе часто встречается понятие «Технология», пришедшее к нам вместе с развитием компьютерной техники и внедрением новых компьютерных технологий.

Что же такое игровая технология?

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин.

         В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов.  Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета. Чем же вызвано возрастание интереса к игре в настоящее время? С одной стороны, оно вызвано развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, с другой стороны, обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности.

В настоящее время ребенок перенасыщен информацией, которую он получает из Интернета, телевидения, просмотра видеопрограмм. Но этот материал пассивен для восприятия. И важной задачей педагогов становится развитие у детей умений самостоятельной оценки и отбора полученной информации. Развивать такие умения помогает игра, которая служит своеобразной практикой использования знаний, полученных детьми в процессе совместной деятельности педагога с детьми и самостоятельной деятельности.

Отмечая влияние игры на развитие и воспитание ребенка А.П. Усова отмечала, что «каждая игра, если она по силам ребенку, ставит его в такое положение, когда ум его работает живо и энергично, действия организованы».

Одно из преимуществ игры – то, что она всегда требует активных действий ребенка. Введение тщательно продуманной игровой ситуации в образовательный процесс помогает не только сконцентрировать внимание детей, но и способствует становлению осознанной познавательной мотивации дошкольников. Игровая ситуация не самоценна при построении образовательного процесса, она выступает как способ организации детей в совместной деятельности с педагогом.

В связи с этим при введении игровых технологий в образовательный процесс необходимо учитывать ряд принципов:

1. Принцип органичности игровой ситуации содержанию конкретной образовательной деятельности: игровая ситуация должна подбираться под материал, а не предметный материал под ситуацию. При этом она должна быть такой, чтобы воспроизводимые детьми игровые действия выявляли свойства материала и способы деятельности с ним.
2. Принцип адекватности используемого предметного содержания: игровая деятельность должна быть направлена на выявление и осознание детьми существенных свойств и качеств изучаемого материала, их усвоение в процессе игры. Но, к сожалению, часто получается, что педагоги придумывают сначала игровую ситуацию, а потом отбирают учебный материал. Организованный такой образовательный процесс не только не формирует у ребенка адекватных знаний и представлений, но закрепляет в его сознании искаженные представления о предметном мире.
3. Принцип интерактивности: педагогу важно помнить, что только в самостоятельной деятельности формируются полноценные знания и умения. Поэтому при построении игровой образовательной технологии необходимо обеспечить каждому ребенку возможность самостоятельно действовать с изучаемым материалом. Данный принцип предполагает участие в деятельности каждого ребенка.

Таким образом, игровая образовательная технология в детском саду - способ организации деятельности детей в процессе обучения предметному содержанию.

Большинство психологов и педагогов рассматривают игру в дошкольном возрасте как деятельность, определяющую психическое развитие ребенка, как деятельность ведущую, в процессе которой возникают психические новообразования.

 Игра - наиболее доступный для детей вид деятельности, это способ переработки полученных из             окружающего мира впечатлений, знаний. Уже в раннем детстве ребенок имеет наибольшую возможность именно в игре, а не в какой-либо другой деятельности, быть самостоятельным, по своему усмотрению общаться со сверстниками, выбирать игрушки и использовать разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логически связанные с сюжетом игры, ее правилами.

 Цель игровой терапии - 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.

 Используя игровые технологии в образовательном процессе, взрослому необходимо обладать эмпатией, доброжелательностью, уметь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрения любой выдумки и фантазии ребенка. Только в этом случае игра будет полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества со взрослым.

 Сначала они используются как отдельные игровые моменты. Игровые моменты очень важны в педагогическом процессе, особенно в период адаптации детей в детском учреждении. Начиная с двух - трех лет их основная задача - это формирование эмоционального контакта, доверия детей к воспитателю, умения видеть в воспитателе доброго, всегда готового прийти на помощь человека (как мама), интересного партнера в игре. Первые игровые ситуации должны быть фронтальными, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием. Это игры типа “Хоровод”, “Догонялки” и “Выдувание мыльных пузырей”.

 В дальнейшем важной особенностью игровых технологий, которые     используют воспитатели-педагоги в своей работе, является то, что игровые моменты проникают во все виды деятельности детей: труд и игра, учебная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением режима и игра.

 В деятельности с помощью игровых технологий у детей развиваются психические процессы.

Игровые технологии, направленные на развитие восприятия.

Для детей З-х лет возможна организация игровой ситуации типа “Что катится?” - воспитанники при этом организованы в веселую игру – соревнование: “Кто быстрее докатит свою фигурку до игрушечных ворот?” Такими фигурками может быть шарик и кубик, квадратик и круг. Педагог вместе с ребенком делает вывод, что острые углы мешают катиться кубику и квадратику: “Шарик катится, а кубик - нет”. Затем воспитатель учит малыша рисовать квадрат и круг (закрепляются знания).

 Игровые технологии могут быть 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, снова используя игровые приемы.

К примеру, игровая ситуация на внимание: “Найди такой же” - воспитатель может предложить малышу выбрать из 4-6 шариков, кубиков, фигурок (по цвету, величине), игрушек “такой же”, как у него. Или игра “Найди ошибку”, где взрослый специально допускает ошибку в своих действиях (к примеру, рисует на заснеженном дереве листья), а ребенок должен ее заметить.

 Игровые технологии помогают в развитии памяти, которая так же, как и внимание постепенно становится произвольной. В этом детям помогут игры типа “Магазин”, “Запомни узор” и “Нарисуй, как было” и другие.

Игровые технологии способствуют развитию мышления ребенка. Как мы знаем, развитие мышления ребенка происходит при овладении тремя основными формами мышления: наглядно-действенным, наглядно-образным и логическим.

 Наглядно-действенное - это мышление в действии. Оно развивается в процессе использования игровых приемов и методов обучения в ходе осуществления действий, игр с предметами и игрушками.

Образное мышление - когда ребенок научился сравнивать, выделять самое существенное в предметах и может осуществлять свои действия, ориентируясь не на ситуацию, а на образные представления.

 На развитие образного и логического мышления направлены многие дидактические игры. Логическое мышление формируется в процессе обучения ребенка умению рассуждать, находить причинно-следственные связи, делать умозаключения.

 С помощью игровых технологий развиваются и творческие способности ребенка. В том числе, речь идет о развитии творческого мышления и воображения. Использование игровых приемов и методов в нестандартных, проблемных ситуациях, требующих выбора решения из ряда альтернатив, у детей формируется гибкое, оригинальное мышление. Например, на занятиях по ознакомлению детей с художественной литературой (совместный пересказ художественных произведений или сочинение новых сказок, историй) воспитанники получают опыт, который позволит им играть затем в игры- придумки, игры – фантазирования.

Комплексное использование игровых технологий разной целевой направленности помогает подготовить ребенка к школе. С точки зрения формирования мотивационной и эмоционально-волевой готовности к школе, каждая игровая ситуация общения дошкольника со взрослыми, с другими детьми является для ребенка “школой сотрудничества”, в которой он учится и радоваться успеху сверстника, и спокойно переносить свои неудачи; регулировать свое поведение в соответствии с социальными требованиями, одинаково успешно организовывать подгрупповые и групповые формы сотрудничества. Проблемы формирования интеллектуальной готовности к школе решают игры, направленные на развитие психических процессов, а также специальные игры, которые развивают у малыша элементарные математические представления, знакомят его со звуковым анализом слова, готовят руку к овладению письмом.

 Таким образом, игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач. Однако 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 детском саду: они могут быть использованы для нивелирования отрицательных факторов, влияющих на снижение его эффективности. Если с детьми занимаются игровой терапией систематически, то они приобретают способность управлять своим поведением, легче переносить запреты, становятся более гибкими в общении и менее застенчивыми, легче вступают в сотрудничество, более “пристойно” выражают гнев, избавляются от страха. В их игровой деятельности начинают преобладать сюжетно-ролевые игры с отображением отношений людей. В качестве одного из эффективных видов игротерапевтических средств используются народные игры с куклами, потешками, хороводами, играми-шутками.

 Используя в педагогическом процессе народные игры, воспитатели не только реализуют обучающие и развивающие функции игровых технологий, но и различные воспитательные функции: они одновременно приобщают воспитанников к народной культуре. Это важное направление регионального компонента образовательной программы детского сада, которое пока еще развито недостаточно.

 Театрально-игровая деятельность обогащает детей в целом новыми впечатлениями, знаниями, умениями, развивает интерес к литературе, театру, формирует диалогическую, эмоционально-насыщенную речь, активизирует словарь, способствует нравственно-эстетическому воспитанию каждого ребенка.

**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