*Воспитатель:* МБДОУ детский сад № 27 «Росинка»

Левенских Анастасия Александровна

**"Применение игровых образовательных методик педагогами дошкольных организаций России"**

*Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.*

*Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.*

[*Сухомлинский В. А*](http://www.aforism.su/avtor/647.html)

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Не удивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов.

В исследованиях Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, А. В. Запорожца, Д. Б. Элькони-на игра определяется как ведущий вид деятельности, который возникает не путём спон- танного созревания, а формируется под влиянием социальных условий жизни и воспи- тания. В игре создаются благоприятные условия для формирования способностей про-изводить действия в умственном плане, осуществляет психологические замены реаль- ных объектов.

Игровое обучение имеет глубокие исторические корни. Известно насколько игра многогранна, она обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает и дает от-дых. Но исторически одна из первых ее задач - обучение. Не вызывает сомнения, что игра практически с первых моментов своего возникновения выступает как форма обу- чения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. С целью выработки необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей. Еще в древних Афинах (VI-IV века до н.э.) пафос практики организованного воспитания и обучения пронизывал принцип соревнования (агонистики). Дети, подростки, юноши постоянно состязались в гимнастике, танцах, му-зыке, словесных спорах, самоутверждаясь и оттачивая свои лучшие качества. Тогда же зародились военные игры - маневры, штабные учения, разыгрывание «боев». В Х веке в школах среди методов обучения также популярны были состязания школьников, в част-ности, в риторике. Рутинное обучение выглядело так: учитель читал, давал образцы тол-кования, отвечал на вопросы, организовывал дискуссии. Учащиеся учились цитировать на память, делать пересказ, комментарий, описания, импровизации. В Западной Европе в эпоху Возрождения и реформации к использованию принципов игрового обучения призывали Т. Компанелла и Ф. Рабле.

Они хотели, чтобы дети без труда и как бы играя, знакомились со всеми науками. В XV-XVII веках Я.А. Коменский (1987) призывал все «школы - каторги», «школы-мас-терские» превратить в места игр. Всякая школа, по его мнению, может стать универ-сальной игрой и надо все осуществлять в играх и соревновании, сообразуясь с возрас- том в школе детства, отрочества, юности и т.д. Джон Локк рекомендовал использовать игровые формы обучения. Ж.-Ж. Руссо, ставя задачи гражданского воспитания чело- века, предлагал программу педагогических мероприятий: общественно полезный труд, совместные игры, празднества Как педагогическое явление игру одним из первых клас-сифицировалФ.Фребель, теория игры являлась основой его педагогической теории. Подметив дидактичность игры, он доказал, что игра способна решать задачи обучения ребенка, давать ему представление о форме, цвете, величине, помогать овладевать куль-турой движения. Дальнейшее развитие игровых форм обучения и их изучение показало, что с помощью игры решаются практически все педагогические задачи.

Особую роль в современном становлении игрового обучения сыграло стихийное раз-витие игротехнического движения, опиравшегося в первую очередь на использование деловых игр, которые послужили основой развития большой группы методов обучения, получивших название методов активного обучения. Теоретически их использование бы-ло обосновано в ряде концепций, в первую очередь в теории активного обучения.

***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 иг-рушки и использовать разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логичес- ки связанные ссюжетом игры, ее правилами.

**Роль игры в воспитании** состоит в том, что именно в играх дети раскрывают свои положительные и отрицательные качества и воспитатель получает полную возможность влиять должным образом на всех вместе и на каждого в отдельности.

* **Функции игры**

1. развлекательная (это основная функция игры - развлечь, доставить довольствие, воодушевить, пробудить интерес);
2. коммуникативная: освоение диалектики общения;
3. самореализация в игре как полигоне человеческой практики;
4. игротерапевтическая: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
5. диагностическая: выявление отклонений от нормативного поведения, самопоз-нание в процессе игры;
6. функция коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
7. межнациональная коммуникация: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
8. функция социализации: включение в систему общественных отношений, усвое-ние норм человеческого общежития.

* **Четыре главные черты присущие игре:**

1. свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ре-бенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от резуль- тата (процедурное удовольствие);
2. творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
3. эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное нап-ряжение»);
4. наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логи-ческую и временную последовательность ее развития.

* **Структура игры как деятельности –**

1. Целеполагание
2. Планирование
3. Реализация цели
4. Анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

* **Структура игры как процесс –**

1. роли, взятые на себя играющими;
2. игровые действия как средство реализации этих ролей;
3. игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, ус-ловными;
4. реальные отношения между играющими;
5. сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в иг-ре.

Понятие *«игровые методики»* 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 резуль- татом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

**По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:**

1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
2. познавательные, воспитательные, развивающие;
3. репродуктивные, продуктивные, творческие;
4. коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

**Типология педагогических игр по характеру игровой методики**

1. предметные

2. сюжетные

3. ролевые

4. деловые

5. имитационные

6. игры-драматизации

**Специфику игровой методики**в значительной степени определяет игровая среда. Различают игры:

- с предметами и без предметов;

- настольные;

- комнатные;

- уличные, на местности;

- компьютерные и с ТСО;

- с различны ми средствами передвижения.

**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.

**Игровое обучение отличается от других педагогических методик и технологий тем, что игра:**

**1.** Хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности для человека любо-го возраста.

**2.** Одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой игровой ситуации, и спо-собное вызывать у них высокое эмоциональное и физическое напряжение. В игре зна-чительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры.

**3.**Мотивационна по своей природе. По отношению к познавательной деятельности, она требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность.

**4.** Позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубин-ного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет ока- зывать на них воспитательное воздействие; позволяет увлекать, убеждать, а в некото- рых случаях, и лечить.

**5.**Многофункциональна, ее влияние на человека невозможно ограничить каким-либо одним аспектом, но все ее возможные воздействия актуализируются одновременно.

**6.** Преимущественно коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект. В качестве соперника, однако, может выступать не только человек, но и обстоятельства, и он сам (преодоление себя, своего результата).

**7.** Нивелирует значение конечного результата. В игре участника устраивает любой приз: материальный, моральный (поощрение, грамота, широкое объявление результата), психологический (самоутверждение, подтверждение самооценки) и другие. Причем при групповой деятельности результат воспринимается им через призму общего успеха, отождествляя успех группы, команды как собственный.

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

Игровые методики, 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 ме-шают катиться кубику и квадратику: “Шарик катится, а кубик - нет”. Затем воспитатель учит малыша рисовать квадрат и круг (закрепляются знания).

Игровые методики могут быть направлены и на развитие **внимания**.   
В дошкольном возрасте происходит постепенный переход от непроизвольного внимания к произвольному. Произвольное внимание предполагает умение сосредо-точиться 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 лис-тья), а ребенок должен ее заметить.

Игровые методики помогают в развитии **памяти**, которая так же, как и внимание постепенно становится произвольной. В этом детям помогут игры типа “Магазин”, “За-помни узор” и “Нарисуй, как было” и другие.   
Игровые методики 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 ис-пользования игровых приемов и методов обучения в ходе осуществления действий, игр с предметами и игрушками.

**Образное мышление** - когда ребенок научился сравнивать, выделять самое сущест-венное в предметах и может осуществлять свои действия, ориентируясь не на ситуа- цию, а на образные представления.

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

С помощью игровых методик 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 вы-бора решения из ряда альтернатив, у детей формируется гибкое, оригинальное мышле- ние. Например, на занятиях по ознакомлению детей с художественной литературой (совместный пересказ художественных произведений или сочинение новых сказок, ис-торий) воспитанники получают опыт, который позволит им играть затем в игры-при думки, игры-фантазирования.

Комплексное использование игровых методик разной целевой направленности помогает подготовить ребенка к школе. С точки зрения формирования мотивационной и эмоционально-волевой готовности к школе, каждая игровая ситуация общения дош-кольника со взрослыми, с другими детьми является для ребенка “школой сотрудни- чества”, в которой он учится и радоваться успеху сверстника, и спокойно переносить свои неудачи; регулировать свое поведение в соответствии с социальными требовани- ями, одинаково успешно организовывать подгрупповые и групповые формы сотрудни- чества. 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 зву-ковым анализом слова, готовят руку к овладению письмом.

**Таким образом**, игровые методики тесно связаны со всеми сторонами воспитатель-ной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач. Однако существует аспект их использования, который направлен на повышение качества педа-гогического процесса через решение ситуативных проблем, возникающих в ходе его осуществления. **Благодаря этому игровые технологии** оказываются одним из механиз-мов регулирования качества образования в детском саду: они могут быть использованы для нивелирования отрицательных факторов, влияющих на снижение его эффективнос- ти. 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.