Консультация для воспитателей дошкольных учреждений на тему:

«Игровые методы и приёмы в обучении детей»

Игра является развивающим механизмом ребёнка (ФГОС ДО)

по средствам которой, реализуются содержание пяти

образовательных  областей:

*1.«Социально - коммуникативное развитие»*;

*2.«Познавательное развитие»*;

3. *«Речевое развитие»*;

4. *«Художественно – эстетическое развитие»*;

5. *«Физическое развитие»*.

Игра является формой организации детской деятельности в детском саду,

а так же основным видом деятельности **детей**.

Конкретное содержание **игровой** деятельности зависит от возрастных и индивидуальных особенностей **детей**, а так же определяется задачами и целями. Это отражено в Стандарте ДО.

Для детей нужны игры, через которые они смогут учиться и познавать мир. Чтобы первые навыки в рисовании, пении, танцах, чтения, счёта и письма вошли в мир познания и развития ребёнка через игры и другие соответствующие возрасту виды деятельности.

Важная роль в **обучении и воспитании детей** отводится дидактическим играм. Дидактическая игра является важным **методом активного обучения детей**. Все действия здесь регулируются **игровой задачей и игровыми правилами**.

Руководить **игрой** значит, ознакомить **детей** с её содержанием и правилами, а также контроль над выполнением правил. В такой игре идёт активный процесс использования имеющихся знаний, обеспечивающих их совершенствование.

Как **метод обучения** дидактическая игра может использоваться при фронтальных, групповых, индивидуальных формах специально организованного **обучения**.

Существует несколько основных видов дидактических игр:

- словесные игры

- игры с предметами

- настольно-печатные игры

Для правильного выбора дидактической игры к занятию нужно знать общий уровень подготовки **детей**, так как в игре дети должны уметь пользоваться уже имеющимися знаниями и применять их на практике.

Занятие, с проведением дидактических игр, могут носить тематический и сюжетный характер.

На тематических занятиях на протяжении всего процесса организованного **обучения** принимают участие какие-либо персонажи *(Незнайка, Петрушка и т. д.)*

Интересной формой сюжетных занятия, состоящие из дидактических игр, является: путешествие.

Эти занятия могут отражать реальные факты или события, которые понятны и интересны детям.

Выполнение предполагаемых заданий радует и удивляет **детей**, придает познавательному содержанию необычный, **игровой характер**.

В ходе таких занятий дети принимают активное участие в развитии сюжета, обогащении **игровых действий**, стремятся овладеть правилами и получить результат: решить задачу, что-то узнать, чему-то научиться.

Все игры имеют в своей основе – воображаемую ситуацию. Они складывается из сюжета, ролей, которые принимают на себя дети в ходе игры. В игре всё происходит *«как будто»*, *«понарошку»*, а **обучение** – это всегда серьёзно.

В воображаемых ситуациях ведущую роль играет воображение, которое в дошкольном возрасте становится центральным психологическим новообразованием. До возникновения этого периода *(до 3 лет)* воображение включается в другие психические процессы и функции. Появление его в качестве самостоятельной психической функции означает, что для ребёнка становится понятной и адекватной задача что-то вообразить.

Существуют три уровня развития воображения:

1. Ребёнок зависит от окружающей предметной среды, то есть меняется смысл ситуации, в которых ребёнок **воспринимает предмет**(например, ребёнок в палочке в одном случае *«видит»* ложку, а в другом – градусник)

2. Дети мало зависят от предметной среды, вместе с тем они зависят от своего личного опыта, который у них есть

3. Ребёнок перестаёт быть зависимым от предметной среды и личного опыта, он свободно придумывает ситуации, даёт объяснение действиям персонажей своей игры.

Итак, сделаем вывод: игра может использоваться в качестве **метода обучения в том случае**, если она состоялась, освоена и пережита ребёнком в качестве самоценной деятельности.

Помимо **игровых методов** в дошкольной педагогике существуют **игровые приёмы обучения**, которые направлены на решение дидактических задач и связаны с организацией игры на занятии.

Игру на занятие предлагает педагог, и этим она отличается от свободной игры. Одним из признаков **игровых приёмов является игровая задача**. **Игровая** задача – это определение цели предстоящих **игровых** действий педагогом или детьми. Например, **воспитатель предлагает детям**: *«Построим Мишке домик»*, *«Подумайте, как можно помочь зайчику перебраться через реку»*.

Включаясь в предполагаемую **игровую ситуацию**, дети сами ставят **игровые задачи**. Умело используя **игровой приём**, можно увеличит количество **игровых задач**, развить сюжетно-**игровой замысел**. Важно, чтобы дети были активны при выполнении **игровых действий**.

Существует несколько **игровых приёмов в обучении детей**:

1. **Приём** внезапного проявления объектов, игрушек своей неожиданностью, необычностью вызывает острое чувство удивления, вызывает эмоциональное реагирование, является залогом познания окружающего мира. Используется данный **приём** чаще всего в младших группах.

2. К **приёму выполнения воспитателем различных игровых** действий можно отнести: подбор картинок, складывание, перемещение, имитацию движений. **Игровые** действия могут состоять из ряда отдельных действий или элементов. Они должны обязательно сопровождаться речью. Данный **приём используется**, в том случае, если **воспитатель** является непосредственным партнёром ребёнка в игре.

3. Загадывание загадок позволяет в интересной, занимательной форме научить **детей чему-нибудь**, рассказать о чём-то. Загадка создаёт эффект неизвестного, непознанного. Она помогает устанавливать и осознавать связи между предметами и явлениями.

4. Введение в занятия **приёма** соревнования в старших группах подготавливает **детей** к правильной оценке своих возможностей и достижений, делает игру увлекательной, занимательной и интересной для ребёнка. Отсутствие в занятии **приёма** соревнования превращает игру в упражнение.

5. Использование **приёма создания игровой** ситуации на занятии направлено на развитие поисковой деятельности.

Основой данного **приёма является игровая мотивация***(оказание помощи кому-то в решении проблем)*.

Например, побуждающим мотивом к деятельности может быть помощь взрослому *«не очень умелому»* и *«рассеянному»*. В этом случае игра носит озорной, увлекательный характер.

Выбор **игровых методов и приёмов обучения зависит**, прежде всего, от цели **обучения** и содержания занятия, а так же от возраста **детей**. Педагогу следует помнить о том, что **игровые методы и приёмы** не должны превращать занятие в развлечения.

В завершении хочу отметить, что игра как игровая деятельность

**детей** имеет для них важнейшее значение: она для них учёба, труд, серьёзная форма **воспитания**. Играя, дети лучше усваивают программный материал, правильно выполняют сложные задания, что повышает эффективность педагогического процесса.

Задача **воспитателя – сделать** переход **детей от игровой** деятельности к учебной более плавным, чтобы радость от игры перешла в радость учения.

Список использованной литературы:

1. Загребина Е. В. Игра как форма и **метод обучения** дошкольников [Электронный ресурс]: http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2012/02/19/

2. Козлова С. А., Куликова Т. А. Дошкольная педагогика: Учебное издание для студентов сред. пед. учеб. Заведений, - 2 изд., перер. и доп. – М.: Изд. центр *«Академия»*, 2006. – 416с.

3. Усова А. П. Роль игры в детском саду. – М.: Просвещение, 2000, - 128с.