**«Концептуальные основы игровых технологий»**

**«Особенности игровых технологий»**

Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н. Узнадзе).

Игра - пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский).

Игра - свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев).

Игра - школа жизни и практика развития детей (С.Л. Рубинштейн).

Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

В возрастной периодизации детей (Д.Б. Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

**Особенности игровых технологий**

Все следующие за дошкольным возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности (младший школьный возраст - учебная деятельность, средний - общественно полезная, старший школьный возраст - учебно-профессиональная деятельность) не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс развития ребенка.

Оптимальное сочетание игры с другими формами учебно-воспитательного процесса - одно из самых сложных действий педагогов.

Развивающий потенциал игры заложен в самой ее природе. В игре одновременно уживаются добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, мистика и реальность, обособленность от обыденного и постоянная связь с ним, эмоциональность и рациональность, личная заинтересованность и коллективная ответственность. Педагогическая ценность игры заключается в том, что она является сильнейшим мотивационным фактором, ребенок руководствуется личностными установками и мотивами

Игра представляет проигрывание отношений, существующих в человеческой жизни. Именно игровая ситуация с ее двуплановым поведением, с возможностью условного вхождения в роли, недоступные для человека в реальной действительности, позволяет ему быть на голову выше своего обычного поведения, дает возможность говорить с собой на разных языках, по-разному интерпретируя свое собственное «я».

Игровые технологии в дошкольном периоде

Ролевой игрой ребенок овладевает к третьему году жизни, знакомится с человеческими отношениями, начинает различать внешнюю и внутреннюю сторону явлений, открывает у себя наличие переживаний и начинает ориентироваться в них.

У ребенка формируется воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие, возникает ориентация в собственных чувствах и формируются навыки их культурного выражения, что позволяет ребенку включаться в коллективную деятельность и общение.

В результате освоения игровой деятельности в дошкольном периоде формируется готовность к общественно-значимой и общественно-оцениваемой деятельности ученья.

«**Концептуальные основы игровых технологий»**

**«Технология развивающих игр Б.П. Никитина»**

Никитин Борис Павлович (1916-1999) – педагог-новатор, г. Москва.

Программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр, которые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями.

Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решаете помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т.д. В своих книгах Никитин предлагает развивающие игры с кубами, узорами, рамками и вкладышами Монтессори, уникубом, планами и картами, квадратами, наборами «Угадай-ка», таблицами сотни, «точечками», «часами», термометром, кирпичиками, кубиками, конструкторами. Дети играют с мячами, веревками, резинками, камушками, орехами, пробками, пуговицами, палками и т.д. и т.п. Предметные развивающие игры лежат в основе строитель- но-трудовых и технических игр, и они напрямую связаны с интеллектом.

Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.

Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей: от доступных иногда двух-трехлет- нему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости). Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются, в основном, только исполнительские черты в ребенке.

**Методические советы Б.П. Никитина**

Ребенку не навязывается никакая определенная программа обучения. Он погружается в мир игры, в котором волен выбирать сферу деятельности.

Ребенку не объясняется новая игра, он вовлекается в нее с помощью сказки, подражая старшим, участвуя в коллективных играх.

Освоение новой игры, как правило, требует активного участия старших; в дальнейшем ребенок может заниматься самостоятельно.

Перед ребенком ставится ряд задач, которые постепенно усложняются.

Ребенку нельзя подсказывать. Он должен иметь возможность думать самостоятельно.

Если ребенок не может справиться с заданием, нужно вернуться к легким, уже сделанным заданиям или временно оставить эту игру.

Если ребенок достиг потолка своих возможностей или утратил интерес к игре, нужно ее на время отложить.

Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т.е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно «задание» с «решением» и самому проверять точность выполнения задания.

В развивающих играх - в этом и заключается их главная особенность - удалось объединить один из основных принципов обучения от простого к сложному с очень важным принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей. Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста;

их задания-ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей;

поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивается наиболее успешно;

развивающие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества.

**«Концептуальные основы игровых технологий»**

**Цели и задачи игровых технологий**

Для всего дошкольного периода цель игровых технологий можно сформулировать примерно одинаково: дать ребёнку возможность в игре прожить детство перед зачислением в школу, формируя при этом знания, основанные на мотивации. Однако задачи можно конкретизировать, отталкиваясь от возрастной группы обучающихся. Общие же задачи игровых технологий, согласно ФГОС, можно свести к следующему:

* Мотивация ребёнка. Процесс обучения дошкольника в игровой форме пробуждает интерес к деятельности, радует и превращает получение знаний в занимательное путешествие в мир новой информации и навыков.
* Самореализация. Именно через игру ребёнок учится познавать свои возможности, проявлять инициативу, делать осознанный выбор.
* Развитие коммуникативных навыков. В игре дошкольник учится общению со сверстниками и со взрослыми, примеряет роль и лидера, и исполнителя, тренируется находить компромиссы и выходить из конфликта, развивает речь.
* Игротерапия. Игру по праву можно считать проверенным способом для снятия стресса и преодоления трудностей из разных жизненных сфер.

**Приёмы игровых технологий**

Применяемые в детском саду приёмы принято условно делить на 3 основных группы:

* словесные;
* наглядные;
* практические.

Суть первых в том, что все игровые действия воспитатель должен объяснить и описать детям максимально понятно, ярко и красочно. **Педагог проговаривает воспитанникам правила доступным языком без использования громоздких предложений и непонятных слов.** При знакомстве детей с играми воспитатель может использовать загадки или короткие истории, вводящие в сюжет игры.

Наглядные приёмы обучения опираются на зрительное восприятие мира дошкольниками. Дети буквально живут в мире ярких картинок, образов, интересных предметов. Для иллюстрации рассказа об играх (а также для демонстрации самого процесса игры) воспитатель может использовать разные средства наглядности: видеоролик, где показано, как дети играют, картинки, карточки, на которых красиво записаны правила и т. д.

При выполнении нового игрового задания педагог всегда объясняет и показывает на своём примере, как и что нужно делать

Практические приёмы отчасти можно связать с наглядными. Например, свои впечатления от игр дети могут выражать в поделках, аппликациях и рисунках. Кроме того, по итогам игры воспитанники могут сами создавать лэпбук с основной информацией, о правилах игры и о том, чему они научились играя. Практические приёмы обучения позволяют малышам самим создавать реквизит для будущих игр: лепить фрукты и овощи, рисовать зверюшек, мастерить макеты знакомого окружения.

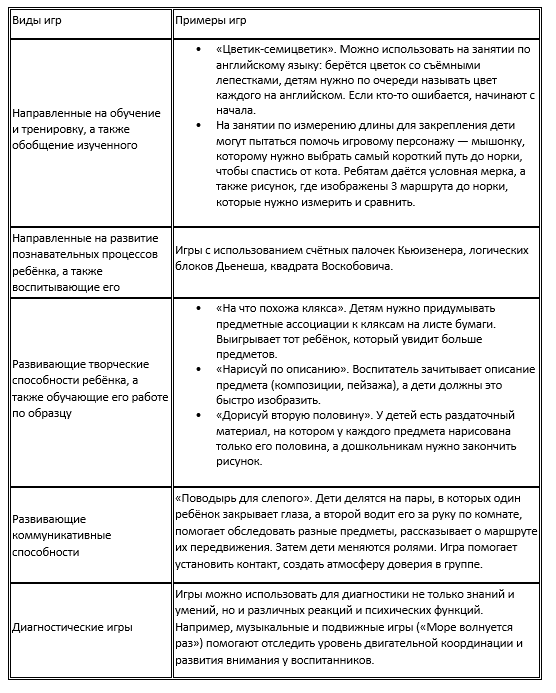
**Виды игровых технологий в ДОУ**

Педагогическую игровую технологию стоит рассматривать как систему, покрывающую некоторую часть процесса обучения, обладающую общим содержанием и сюжетом. Ключевое отличие от развлекательных игр заключается в том, что педагогическая игра обладает чётко сформулированной целью обучения и прогнозируемым результатом. По мере взросления обучающихся и роста их возможностей в игровую технологию постепенно включаются:

* игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их (подходит для младших групп);
* группы игр на обобщение предметов по определённым признакам (подходит для средней и старшей групп);
* группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных (подходит для старшей и подготовительной групп);
* группы игр, воспитывающие умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. (подходит для старшей и подготовительной групп).

Существуют разные классификации игр, которые воспитатель может использовать в работе с детьми.

**Классификация игр по характеру педагогического процесса**



По виду деятельности принято делить игры на:

* физические (двигательные);
* умственные (интеллектуальные);
* психологические.

Современные подходы к воспитанию и обучению всё больше насыщают игровыми технологиями различные виды деятельности, и именно в ДОУ закладывается умение и желание ребёнка играть. Для взрослеющего индивида в его всё более усложняющейся деятельности элементы игры не вытесняются, а лишь обрастают новыми правилами, условиями, компонентами и способствуют формированию умения решать всё более сложные задачи. Таким образом, обучение в игре, закладываемое с дошкольной скамьи, в современных подходах актуально на протяжении всей жизни человека.

Немаловажно использование игровых компьютерных технологий в обучающих целях. Мир не стоит на месте, и сегодня использование информационно-технологических инноваций в образовательных учреждениях обретает всё большую популярность (хотя многое здесь зависит от финансовых возможностей организации). Разработано немало компьютерных игр и онлайн-сервисов по обучению детей навыкам письма, счёта, решению логических задач и многому другому. Например, обучающий сервис «По складам» предоставляет множество бесплатных заданий для дошкольников.

Пример упражнения на развитие техники речи и логики: ребёнку нужно определить, какое изображение больше подходит к предложенному слову

Другой пример — сайт-игра «Разумейкин» https://www.rаzumeykin.ru/ , предоставляющий задания для интеллектуального развития дошкольников и учеников начальных классов. Для одних только детей 3–4 лет разработано 135 развивающих заданий.

В этом задании для младших дошкольников требуется сравнить предметы и найти отличия

Ещё один интересный онлайн-сервис, который может быть полезен воспитателям при подборе обучающих игр для воспитанников, — «Мерсибо». Здесь педагог может не только найти более 200 разнообразных игр для дошкольников, но и создавать аппликации (раздаточные материалы к занятиям) в режиме онлайн.

 Задание для детей 5–7 лет предлагает определить, какой слог лишний, и избавиться от него, чтобы получилось слово

Другой вид педагогических технологий для занятий с дошкольниками — социоигровые, способствующие повышению воспитательного потенциала занятия. Их главная задача состоит в том, чтобы обучение ребёнка строилось не на принуждении со стороны взрослого, а на личной увлечённости и мотивации. **Социоигровая технология меняет подход к ребёнку: дошкольник становится не объектом, а субъектом своего обучения в атмосфере взаимопонимания и уважения.** Благодаря ей ребёнок перестаёт бояться совершить ошибку и задать глупый вопрос, учится эффективно поддерживать коммуникацию с людьми различного возраста.

Ещё один вид игровой технологии, который нельзя не упомянуть, — это проблемно-игровая. Ребёнок от природы любопытен, ему интересно экспериментировать, находить ответы на свои вопросы. Наиболее эффективен данный вид технологий для детей старшей и подготовительной групп, но для младших дошкольников такие игры также доступны. Суть в том, чтобы перед ребёнком была поставлена задача, решить которую он сможет, пройдя игру, и тем самым удовлетворив свой познавательный интерес. Дошкольнику должна быть предоставлена свобода в способах решения проблемы, однако у воспитателя должен быть заготовлен набор небольших подсказок, которые помогут юному исследователю встать на правильный путь.

Игрушка «Домик» помогает младшим дошкольникам развивать мелкую моторику, навыки счёта, логическое мышление

Для старших дошкольников в рамках этой технологии можно предложить игру «Детская поликлиника». Её главная цель состоит в том, чтобы показать детям, как важна профессия врача.

**Примеры проблемных ситуаций:**

1. Ребёнок уезжал к бабушке в деревню на месяц. Чтобы пойти в детский сад, ему нужна справка.
2. Для поступления в садик нужна справка о состоянии здоровья. Где её можно получить? (В больнице).
3. Эта больница для взрослых или для детей? (Для детей).
4. Такая больница называется «детская поликлиника». В ней работает один врач или много? (Много).
5. А какой врач может дать справку? (Педиатр).
6. Больница находится далеко? (Да).
7. Как нам до неё добраться? (На автобусе).
8. На каком номере маршрута поедем или на любом номере? (На конкретном).
9. Посадка в автобус. Много ожидающих на остановке. (Организация очереди на посадку).
10. Проверка билетов. В автобусе один пассажир не заплатил за билет. (Выяснение отношений, разъяснительная работа, выписка штрафа).
11. Приехали на остановку «Детская поликлиника». Перед ней большая проезжая часть. Как правильно перейти дорогу? Как обходим автобус? (На разрешающий цвет светофора. Автобус обходим сзади).
12. В очереди на приём к врачу много посетителей. Вновь приходящие занимают очередь. Очередь запуталась. (Выяснений отношений между посетителями, мирное разрешение конфликта).
13. Маленький ребёнок стал капризничать, бегать по коридору больницы и кричать. (Беседа с ребёнком, развлечение его чтением стихотворений).
14. Педиатр не может поставить правильный диагноз. (Прохождение осмотра всех врачей-специалистов, сдача анализов, выдача справки в садик).

В игре дошкольники учатся взаимодействовать со сверстниками и осваивают новые социальные роли

Для воспитанников младших групп (2–4 года) основная задача педагога состоит в формировании эмоциональной связи ребёнка с воспитателем, создании атмосферы доверия и доброжелательности. Кроме того, в этом возрасте закладываются основы эвристического подхода к получению знаний детьми: именно игра активизирует любознательность дошкольников, подталкивает их задавать вопросы, поощряет стремление находить на них ответы.

В средней группе (4–5 лет) игровая деятельность усложняется, появляются игры с правилами, сюжетом и распределением ролей. Воспитатель всё больше направляет поисковый запрос детей к внешним источникам информации: вместо того, чтобы дать готовый ответ на вопрос, предлагает ребятам сыграть в увлекательную игру и найти ответ самим. Например, по ходу прогулки ребёнок задаёт вопрос о том, откуда берётся уличная грязь. Воспитатель советует вылить в песочницу немного воды и что-нибудь слепить. На этом примере дошкольнику объясняется, что грязь образуется от смешения песка/земли с водой. В этом состоит основная важность игр с воспитанниками средней группы: организовать их обучение, играя.

В старшей и подготовительной группах (5–7 лет) сюжетно-ролевая игра заметно усложняется. Посредством всем известных игр, как «Дочки-матери», «Магазин», «Больница», можно реализовывать задачи по освоению детьми элементов культуры труда и быта взрослых, воспитывать чувство взаимопонимания и уважения к чужому труду, обучать разделению обязанностей.

**«Игровые технологии обучения и воспитания дошкольников»**

**«Место и роль игровой технологии в учебном процессе (функции)»**

В обучении детей игра организуется взрослыми. Игровой метод обучения дошкольников требует от педагога умения специально разрабатывать учебно-игровые диалоги.

Все элементы игровых обучающих ситуаций: сюжет, ролевое поведение и игровые действия воспитателя и детей имеют дидактическое начало и направлены на выполнение задач занятия. В рамках игры дети получают новые знания, выполняют исследовательские действия.

Игровые персонажи (Незнайка, Карлсон и др.) включаются педагогом в учебно-игровое общение не для развлечения, а как условие, обеспечивающее выполнение дидактических задач, создают положительную познавательную мотивацию и поддерживают ее на протяжении всего занятия. Игровые персонажи не просто приходят в гости к детям, а обращаются к ним со своими проблемами, они нуждаются в помощи и знаниях детей. Проблемная ситуация, задаваемая персонажем, меняет позицию ребенка из обучаемого в обучающего. Смена позиции активизирует интеллектуальную деятельность детей, усиливает познавательную мотивацию.

Игра как форма организации и метод обучения детей дошкольного возраста формирует заинтересованное отношение детей к материалу занятия, создает положительный эмоциональный фон и возможность проявления способностей каждым ребенком. Помогает ему почувствовать собственные возможности и обрести уверенность в себе. К игре как методу обучения предъявляются следующие требования: создание игрового сюжета, мотивирующего детей на игровые цели; включенность каждого участника в игру; предоставление участникам игры возможности самостоятельного активного действия;

* игровые задания должны быть сложными, но доступными детям;
* пути и средства достижения целей должны быть вариативными.

При использовании игрового метода обучения дошкольников могут возникнуть такие трудности: дети могут увлечься игрой и легко перейти от цели к мотиву, в этом случае игра теряет свое образовательное содержание, превращается только в развлечение.

В обучении дошкольников необходимо рациональное сочетание игровых и неигровых методов.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе во многом зависят от понимания педагогом функций игры. Самая главная функция — обучающая. Она обеспечивает усвоение знаний и умений и развитие интеллектуальных функций (памяти, мышления, внимания, воображения).

Мотивационная функция способствует созданию благоприятной атмосферы на занятии, превращает занятие в увлекательное приключение.

Коммуникативная функция объединяет детей, способствует установлению эмоциональных контактов, формирует навыки общения

Диагностическая функция выявляет проблемы в развитии детей, позволяет педагогу изучать особенности личности ребенка в раскрепощенной форме

Релаксационная функция снимает напряжение при интенсивном обучении.

Коррекционная функция вносит позитивные изменения в структуру личности ребенка.

Основной потребностью детей дошкольного возраста является игра. Дети живут и самовыражаются в играх. Поэтому основной формой занятий должна быть игра, в которой дети осваивают новые умения, отношения с другими детьми. Дошкольник легко учиться в игре. Д.Б. Эльконин выделил четыре линии влияния игры на психическое развитие ребенка: развивается мотивационно-потребностная сфера; преодолевается познавательный и эмоциональный эгоцентризм; развивается произвольность поведения; развиваются умственные действия.

Игровая технология обучения поддерживает и укрепляет физическое и психическое здоровье детей. Поэтому важной профессиональной задачей является освоение воспитателями дошкольных учреждений игровых технологий обучения детей.

В литературе игра рассматривается, как:

особое отношение личности к окружающему миру;

особая деятельность ребенка, которая изменяется и развертывается как его субъективная деятельность;

социально заданный ребенку и усвоенный им вид деятельности;

деятельность, в ходе которой происходит развитие психики ребенка;

социально-педагогическая форма организации детской жизни.

Прежде всего, игра – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность, изменяет мир. Суть игры – в способности, отображая, преображать действительность. В игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир, стать «хозяином своей деятельности.

Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанный с игровыми действиями. Хотя ситуации, проигрываемые ребенком, воображаемы, но чувства, переживаемые им, реальны.

Эта специфическая особенность игры несет в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, включая в сюжет игры определенные роли, учитель может программировать определенные положительные чувства играющих детей.

Возрастные особенности игры дошкольников.

Младший дошкольный возраст: дети еще не умеют строить развернутую сюжетную игру, играют индивидуально - каждый сам по себе, по возможности соблюдая «дисциплину расстояния». Ребенок сосредоточен на своих действиях и мало обращает внимание на действия других. Время от времени, пресытившись собственной игрой, ребенок посматривает на то, как играют другие. Интерес к сверстнику как раз и приводит к попытке установить определенные отношения. Появляются легкие контакты, но они еще не изменяют самого существа игры — ребенок играет сам по себе. Состав участников игр (по данным А.П. Усовой) у 3-х-летних детей 2-3 человека, их продолжительность - 3-5 минут, после чего дети одной группы присоединяются к другим группам. Таким образом, возникают новые объединения. За 40-50 минут можно наблюдать до 25 таких перегруппировок.

Средний дошкольный возраст:с развитием игровых умений и усложнением игровых замыслов дети начинают вступать в более длительное общение. Глубже проникая в жизнь взрослых, ребенок обнаруживает, что эта жизнь протекает в общении, во взаимодействии с другими людьми (мама беседует с папой, подает обед, следит за поведением, т.д.). Стремление воспроизвести в игре взаимоотношения взрослых приводит к тому, что ребенок начинает нуждаться в партнерах, возникает необходимость договориться с другими детьми вместе организовать игру. Объединения в играх - от 2 до 5 детей. Продолжительность совместной игры доходит иногда до 40-50 минут, хотя в половине случаев группировка сохраняется около 15 минут. В этом возрасте дети уже согласовывают свои действия друг с другом, проявляется распределение обязанностей, хотя возникает оно чаще по ходу самой игры.

Старший дошкольный возраст: игра у детей проходит «вместе», а не «рядом». Отмечается большое разнообразие тематик, ролей, игровых действий, правил, особая роль отводится соблюдению правил, впервые появляется лидерство, у детей начинают развиваться организаторские способности. Наблюдается предварительное (до начала игры) коллективное планирование игры, распределение ролей и коллективный подбор игрушек. В ходе игры дети контролируют действия друг друга, указывают, как должен вести себя ребенок, взявший на себя определенную роль. Усиливается связь между членами игровой группы; коллективы играющих детей становятся более многочисленными и существуют сравнительно долго. Продолжительность игры в этом возрасте - от нескольких часов до нескольких дней.

Таким образом, игра - ведущая деятельность дошкольника, которая оказывает значительное влияние на психическое развитие ребенка. Игра изменяется и достигает к концу дошкольного возраста высокого уровня развития.

**«Игровые технологии обучения и воспитания дошкольников»**

**Использование игровых методов и приёмов в обучении и воспитании дошкольников.**

Метод - способ воздействия или способ передачи знаний.

Прием - варианты применения данного метода.

Методы и приемы подразделяются на игровые, словесные, наглядные и практические. Рассмотрим их в отдельности.

**1.Игровые методы и приемы в обучении детей:**

дидактические игры,

подвижные игры,

воображаемая ситуация,

игры-забавы, инсценировки.

**Приемы:**

Внесение игрушек,

Создание игровых ситуаций (сегодня мы будем птичками)

Обыгрывание игрушек, предметов (например, чтение стихотворения "Уронили Мишку на пол", дидактическая игра "Скажи, что звучит")

сюрпризность, эмоциональность (показ "Птичка и собачка" - воспитатель показывает пищалку, вызывает желание прислушиваться "Кто это поет, поищите". Прилетает птичка, кружится над детьми, садится на руки, чирикает.)

Внезапность появления, исчезновение игрушки.

Изменение местонахождения игрушек (зайчик на столе, под шкафом, над шкафом).

Показ предметов в разных действиях (спит, ходит, кушает).

Интригующие обстановки.

Введение элементов соревнований, загадывание загадок, выполнение воспитателем различных игровых действий, создание игровой ситуации

**2.Словесные методы и приемы:**

Чтение и рассказывание стихов, потешек, сказок.

Разговор, беседа.

Рассматривание картинки, инсценировки.

**Приемы:**

Показ с называнием игрушек, предметов. Кукла Маша идет, идет, бах - упала, упала. Маша, ой-ой, плачет.

Просьба произнести, сказать слово (это платье).

Перекличка до 1,5 лет ("скажи-повтори").

Подсказывание нужного слова.

Объяснение назначения предмета (посуда - это из чего мы едим и пьем).

Многократное повторение нового слова в сочетании со знакомым (у кошки котята, у курицы цыплята).

**Вопросы.**

Договаривание слова в конце фразы ("Котята пьют (молоко)", "Катя, ешь суп (с хлебом)").

Повторение слова за воспитателем.

Пояснение.

Напоминание.

Использование художественного слова (потешки, песенки, стихи, шутки).

**3. Практические методы:**

Упражнения (оказание помощи).

Совместные действия воспитателя и ребенка.

Выполнение поручений.

Наглядные методы и приемы:

Показ предметов, игрушек.

Наблюдение явлений природы, труда взрослых.

Рассматривание живых объектов.

Показ образца.

Использование кукольного театра, теневого, настольного, фланелеграфа.

Диафильмы.

*Приемы:*

Непосредственное восприятие предмета, игрушки.

Показ с называнием (это кролик).

Пояснение к тому, что видят дети (это Катя пришла; Катя идет гулять; иди, Катя, иди; ой, побежала Катя и убежала).

Просьба-предложение (Андрюша, давай, покорми птичку).

Многократное повторение слова.

Активное действие детей.

Приближение объекта к детям.

Задание детям (иди, Вася, покорми кролика).

Вопросы (простые для детей до 1,5 лет, с 2-3 лет сложные).

Художественное слово.

Включение предметов в деятельность детей ("Вот я кладу кубик, на него еще кубик, еще кубик, получилась башенка").

**Выполнение игровых действий.**

Игровая форма обучения не является сама по себе новой. Лозунги типа: «Учи – играя», «Используй игру и игровые приёмы при обучении малышей» кажутся понятными и очевидными. Однако на практике дело обстоит совсем иначе. Зачастую воспитатели вводят в «скучные уроки» для дошкольников детские игрушки, отдельные игровые ситуации, считая, что они тем самым, используют игру в качестве формы организации занятий. Например, приходит какой-либо персонаж и начинает детям что-нибудь объяснять, просить о чём-либо. Однако ни персонаж, ни педагог, озвучивающий игрушку, не способны сами по себе превратить занятие в игру. Они как были, так и остаются занятиями – «уроками», строго регламентированными взрослыми, где ребёнок лишь пассивный исполнитель заданий, которые предлагает педагог. Обучение детей игре фактически сводится к применению в работе с ними игровых приёмов «обыгрывания» учебного материала. Подобные «игровые моменты» на занятиях чреваты тем, что не получается ни игры, ни обучения.

Почему так происходит? Одной из причин сложившейся практики является непонимание педагогами сущности ролевой игры, её места в развитии у ребёнка навыков учебной деятельности.

Что же нужно знать педагогу об игровой форме обучения?

В словаре понятие «обучение» трактуется как специально организованный процесс, целью которого является формирование знаний, умений, навыков у конкретного человека или группы людей. Любое обучение имеет под собой реальную основу. Игра имеет в своей основе – воображаемую ситуацию. Она 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 ходе обучения мы формируем у детей конкретные знания, умения, например, о геометрических формах. Данные понятия – это не воображаемая ситуация. Это математическая реальность. Если при неразвитой функции игры предъявить детям математический пример в контексте воображаемой ситуации, это сильно отразится на развитии ребёнка. Не в том смысле, что он не запомнит геометрические формы, а в том, что произойдёт смещение между разными установками. Такое обучение не наилучшим образом скажется на развитии воображения, которое является основой для успешного обучения и развития в будущем.

Ребёнок учится писать палочки. Занятие скучное и неинтересное. Педагог предлагает ребёнку превратить лист бумаги в коробку с ячейками, а палочки – в конфеты, которые надо аккуратно уложить. Данное занятие становится увлекательным и интересным. Ребёнок научается тому, что предусмотрено образовательной программой (развитие мелкой моторики и координации движений руки). Сработать данный приём может лишь в том случае, если ребёнок, достиг в развитии игры стадии вербализации воображаемой ситуации.

Овладение игрой имеет несколько ступеней. Сначала ребёнок обучается принимать воображаемую ситуацию от взрослого. Затем он способен не просто принимать воображаемую ситуацию, но и удерживать ее, развивать, переадресовывать. На следующем этапе ребёнок самостоятельно, без помощи взрослого создаёт воображаемую ситуацию, удерживает её при помощи слов. Как отмечал Д.Б.Эльконин, к концу дошкольного возраста дети часто уже не столько играют, сколько говорят об игре.

В воображаемой ситуации 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. По словам Л.С.Выготского, привносить новое «в самое течение наших впечатлений и в изменение этих впечатлений так, что в результате возникает некоторый новый, раньше не существовавший образ…».

Существуют различные уровни развития воображения у детей дошкольного возраста. Находясь на первом уровне, ребёнок зависит от окружающей предметной среды. Он в палочке в одном случае «видит» ложку, а в другом – градусник. То есть меняется смысл ситуации, в которых ребёнок воспринимает этот предмет. Имея, второй уровень развития воображения, дети мало зависят, от предметной среды, вместе с тем они зависят от своего личного опыта, который они вспоминают. Третий уровень развития воображения определяется внутренней позицией, ребёнок перестаёт быть зависимым от предметной среды и личного опыта. Он свободно придумывает ситуации, даёт объяснение действиям персонажей своей игры.

Две девочки сидят на скамеечке и увлечённо разговаривают:

Я поеду на бал к королеве и буду там самая красивая!

А что ты наденешь, ведь у тебя нет новых красивых платьев?

Я возьму самую красивую ткань и пойду к самой лучшей портнихе. Давай, ты будешь портниха. Сшей мне самое красивое платье, такое, как было у Золушки …

Кроме вербализации воображаемой ситуации, есть ещё один показатель готовности принимать игру в виде формы обучения. Это умение играть в игры с правилами. Игры с правилами имеют одну очень важную особенность – предварительный этап, на котором оговариваются условия игры (правила). Ребёнку их нужно запомнить, им надо подчиниться. Правилами задаётся способ деятельности. Сначала игровой, а затем и учебной. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей.

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

Педагогам необходимо соблюдать все этапы формирования игры, потому что ребёнок должен последовательно овладеть всеми видами игровой деятельности. Напомним данные этапы. Первый – ознакомительный этап в развитии игры (младенческий период). Второй этап – отобразительная предметно-игровая деятельность (конец первого – начало второго года жизни). Третий этап – сюжетно–отобразительная игра (конец раннего возраста). Четвёртый этап – ролевая игра (дошкольный возраст). Способность к созданию воображаемой ситуации на словах и способность к участию в играх с правилами являются необходимыми условиями для использования игры в качестве формы обучения.

**«Игровые технологии обучения и воспитания дошкольников»**

**Игровые методы и приёмы**

Облекая обучение в форму игры, педагог использует различные методы.

Метод обучения – это система последовательных взаимосвязанных способов работы педагога и обучаемых детей, которые направлены на достижение дидактических задач.

Методы обучения не ограничиваются деятельностью только педагога, а предполагают, что он с помощью специальных способов стимулирует и направляет деятельность детей. Таким образом, в обучении отражается деятельность педагога и детей. Каждый метод состоит из приёмов, который является его элементом, составной частью, отдельным действием в реализации.

Игровым методам в классификации методов обучения отводится значительное место. Основным их достоинством является то, что в ситуации игры процессы восприятия протекают в сознании ребёнка более быстро и точно. Они переносят учебное действие в условный план, который задаётся соответствующей системой правил или сценарием.

В дошкольной педагогике наиболее распространёнными методами и приёмами являются данные в таблице.

Одним из видов игрового метода является дидактическая игра, в которой все действия регулируются игровой задачей и игровыми правилами. Руководство игрой заключается в ознакомлении детей с её содержанием и правилами, а также в контроле над выполнением правил. Такая игра не может рассматриваться как метод пополнения или сообщения знаний. В ней идёт активный процесс использования имеющихся знаний, обеспечивающих их совершенствование.

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

Занятия, состоящие из дидактических игр, могут носить тематический и сюжетный характер. На тематических занятиях на протяжении всего специально организованного обучения принимают участие какие-либо персонажи: Незнайка, Микки-Маус, Петрушка, Маленький человечек и другие.

Интересной формой занятий, состоящих из дидактических игр, являются сюжетные занятия, например, путешествия. Данные занятия могут отражать реальные факты или события. Происходящие действия понятны и интересны ребёнку. Выполнение предлагаемых заданий радует и удивляет детей, придаёт 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.

В сюжетном занятии используются различные способы раскрытия познавательного материала в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение при необходимости способов их решения, радость от её решения.

Приём внезапного появления 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.

К приёму выполнения воспитателем различных игровых действий можно отнести: подбор картинок, складывание, передвигание, 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.

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.

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.

Использование приёма создания игровой ситуации на занятии направлено на развитие поисковой деятельности. Основой данного приёма является игровая мотивация (оказание помощи кому-то в решении их 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 также от возраста детей. Педагогу следует помнить о том, что игровые методы и приёмы не должны превращать занятие в развлечение.