***«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»***

***МБДОУ «Детский сад комбинированного вида №20» г. Курска***

Подготовил:

Педагог-психолог

Тененёва И. А.

МБДОУ №20

Курск-2023

***Игра имеет важное значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре.***

***Макаренко А. С., советский педагог и писатель***

**Игровая технология** – это организация педагогического процесса в форме педагогических игр, формы взаимодействия педагога и детей через реализацию определённого сюжета [6]. Игровая технология призвана создавать условия для всестороннего развития ребёнка дошкольного возраста. С её помощью получают развитие коммуникативные умения и навыки. Игра даёт возможность гармонизировать детско-родительские отношения. В федеральном государственном образовательном стандарте лидирующую позицию занимает личность ребёнка. Дошкольное детство должно быть насыщено игрой [3,4].

Практическая значимость технологии заключается в подборе и использовании картотеки развивающих игр. Это даёт возможность развивать воображение, фантазию, применять знания, умения и навыки, полученные в ходе игровой деятельности, в практической деятельности.

Актуальность темы:

Игра имеет большое значение для формирования личности ребёнка. Она зарождается в детстве и всю жизнь сопровождает человека. Именно поэтому многие ученые посвящают свои исследования данному феномену. Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин, А. Н. Леонтьев определяют игру, как ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте [8].

«Жалость и игра-это весь мир практической деятельности ребёнка» [9]. Так пишет об игре К. Д. Ушинский.

О. С. Газман определяет игру, как самостоятельную деятельность, которая выступает в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. В настоящем игра удовлетворяет потребности ребёнка, для будущего в игре формируются знания, умения, навыки, способности. [1]

Д. Б. Эльконин придерживается мнения, что игра появилась в процессе исторического развития общества. Изначально ребёнок не мог принимать участие в работе взрослых. Для работы требовались знания и умения. Так, взрослые стали изготавливать для детей игрушки. В ходе игр-упражнений ребёнок получал необходимые знания, умения и навыки. Первые игрушки были моделями орудий труда. В ходе развития человечества игра стала приобретать большее значение для формирования всесторонне развитой личности человека. С её помощью дети овладевают опытом взаимодействия с людьми и окружающим миром, происходит усвоение морально-этических норм [8].

Игровая технология   строится как целостное образование. В нее включаются последовательно:

* игры и упражнения, которые учат выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;
* игры на обобщение предметов по признакам;
* Игры и упражнения, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;
* игры, воспитывающие умение владеть собой.

    Обучение в форме игры должно быть интересным, но не должно носить развлекательный характер.   Благодаря игровым технологиям у детей идёт развитие психических процессов.

Нормативно-правовое обеспечение проекта.

Нормативно-правовое обеспечение реализации инновационного проекта обусловлено рядом документов федерального, регионального уровня, к которым можно отнести следующие:

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы Дошкольных образовательных организаций»;

-Указ Президента Российской Федерации от 29 мая 2017года № 240 «О проведении в Российской Федерации Десятилетия детства»;

- Постановления Правительства РФ от 15 апреля 2014года № 295 «Об утверждении государственного проекта Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы»;

- Распоряжение Правительства РФ от 29 декабря 2014 года № 2765-р «Концепцию Федерального целевого проекта развития образования на 2016 - 2020 годы»;

- Закон Курской области от 9 декабря 2013 г. N 121-ЗКО "Об образовании в Курской области";

- Постановление от 15 октября 2013 года N 737-па Об утверждении государственной программы Курской области "Развитие образования в Курской области";

- Устав муниципального бюджетного дошкольного образовательного

учреждения «Детский сад комбинированного вида № 20», утвержденный приказом комитета образования города Курска от 07 августа 2019 года №224.

Цели игровой технологии

Игровая технология преследует **цель**: развитие воображения и символической функции сознания.

Игровая технология способствует решению следующих задач:

* Знакомство ребёнка со способами получения и передачи информации;
* Развитие воображения детей;
* Подбор средств, стимулирующих повышение результативности деятельности детей.

**Концептуальная основа** игровой технологии содержит в себе следующие идеи:

* Игра – это пространство «внутренней социализации» ребёнка, средство усвоения социальных установок (Л. С. Выготский);
* Игра – свобода личности в воображении, иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А. Н. Леонтьев);
* Игра является ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте (Д. Б. Эльконин).

**Участники: дети 3-7 лет**

Подбирая игры, воспитатель должен учитывать психологические особенности данного возрастного этапа, состав группы детей, общее состояние группы, время дня, в которое проводится игра. Ребёнку 3-4 лет присуща игра партнерская со взрослыми, индивидуальная с игрушками и различные игровые действия. Ребёнок 4-5 лет чаще участвует в игре коллективной со сверстниками, ведет ролевой диалог, участвует в игровых ситуациях. В 5-6 лет происходит усложнение игровых замыслов, длительные игровые объединения. Игровые действия детей 6-7 лет становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. В нем может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию. При этом дети способны отслеживать поведение партнеров по всему игровому пространству и менять свое поведение, в зависимости от места в нем [5].

**Виды игровых технологий:**

* Сюжетно-ролевые игры;
* Театрализованная игра;
* Игры на развитие пластической выразительности;
* Игра – экспериментирование;
* Дидактические игры;
* Пальчиковые игры;
* Подвижные игры [6].

В своей работе я использую:

* Пальчиковые игры;
* Дидактические игры.

Остановимся более подробно на этих видах игры.

Пальчиковые игры – игры, которые способствуют развитию речи, так как направлены на развитие мелкой моторики. Эти игры обычно очень увлекают детей. «Пальчиковые игры» - это инсценировка каких-либо рифмованных историй, сказок при помощи пальцев. Пальчиковые игры зависят от возраста малыша. С взрослением ребенок осваивает всё более сложные игры, в игре появляется реквизит – мелкие предметы [2].

Удобство пальчиковых игр заключается в том, что для них не требуется инвентарь. В любое время и в любом месте мы можем развлечь малыша этими играми.

*Например,*

***Раз, два, три, четыре, пять, (загибаем пальцы, начиная с большого)***

***Идём мы фрукты собирать. (сжимаем и разжимаем кулачки)***

***Грушу, яблоко из сада, (загибаем пальчики, начиная с большого)***

***Будет мама очень рада. (хлопки в ладоши)***

Дидактические игры – игры, обязательным элементом которых является познавательное содержание и умственные задачи. Путём многократного повторения, ребёнок усваивает знания, которые в дальнейшем применяет.

Структура дидактической игры

Обучающая дидактическая задача. Воспитатель в игровом процессе определяет конкретные обучающие задачи, которые соответствуют возрастной группе детей. Точную задачу можно легко узнать по названию игры: «Сложи узор», «Назови лишнее». Главной особенностью дидактической игры является то, что она скрыта для ребёнка.

Игровые действия, т. е. способы проявления активности ребёнка в игре.

Правила игры. Правила игры обозначаются учебно-предметным содержанием игры, заложенными в игру задачами.

**Описание сфер ответственности, основных прав участников технологии (специалистов, педагогов)**

Педагог-психолог обязан:

-обеспечивать психологическую и физическую безопасность участников программы адаптационных мероприятий;

-осуществлять методическую и организационную подготовку к проводимым занятиям;

-проводить занятия на высоком уровне профессиональной компетентности;

-доводить до сведения участников процесса рекомендации по результатам работы.

Педагог-психолог является ответственным за детей в период проведения занятий, а также должен отслеживать психоэмоциональное состояние участников технологии и обеспечить психологическую поддержку в случае необходимости.

Участники технологии имеют право:

-отказаться от участия в программе;

-быть информированными о результатах диагностики, проведенной в рамках реализации программы.

**Система организации внутреннего контроля за реализацией технологии:**

Технология предполагает первичную и итоговую диагностику уровня психоэмоционального развития детей к условиям дошкольной образовательной организации, с целью выявления динамики изменений.

Психологическая диагностика результативности проводимой психолого-педагогической работы включает в себя следующие оцениваемые компоненты:

- общий эмоциональный фон;

- развитие познавательной и игровой деятельности;

- взаимоотношения ребенка со взрослыми;

- взаимоотношения со сверстниками;

- реакция ребенка на изменения привычной ситуации.

**Критерии оценки достижения планируемых результатов.**

Эффективность реализации технологии отслеживается по следующим критериям и показателям:

-успешная адаптация детей к условиям дошкольного образовательного учреждения

-общий эмоциональный фон (ребенка преобладает радостное, или устойчиво – спокойное эмоциональное состояние).

Факторы, влияющие на достижение результатов технологии:

- влияние семьи;

- индивидуальные особенности детей (как физические, так и психологические);

- уровень развития детей на «входе» в дошкольное образование (так называемые исходные данные) и др.

Игровая технология реализована в МБДОУ «Детский сад комбинированного вида № 20» г. Курска.

Администрация детского сада несет ответственность за предоставление помещения и оснащения необходимым дидактическим материалом для реализации психолого-педагогической технологии.

Срок реализации: 10 месяцев

Режим занятий: 1 раз в неделю (15– 30 минут в зависимости от возраста воспитанников).

Литература

* 1. Газман О. С. В школу - с игрой : Кн. для учителя / О. С. Газман, Н. Е. Харитонова. - М. : Просвещение, 1991.
  2. Калмыкова Л. Н. Здравствуй, пальчик! Как живешь? Картотека пальчиковых игр.-Изд. 2-е, испр. – Волгоград
  3. Касаткина Е. И. Игра в жизни дошкольника. - М. , 2010.
  4. Касаткина Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ. //Управление ДОУ. - 2012. - №5.
  5. Куражева, Вараева, Тузаева: "Цветик-семицветик". Программа психолого-педагогических занятий для дошкольников
  6. Селевко Г.К.: Энциклопедии образовательных технологий. - М.: НИИ школьных технологий, 2006
  7. Степанова О.А.: Методика игры с коррекционно-развивающими технологиями. - М.: Академия, 2003
  8. Эльконин Д. Психология игры. –– М.: Владос, 1999 г. - 360 с. (Серия "Сам себе психолог")
  9. "Дошкольная педагогика". Под редакцией В. И. Ядэшко и Ф. А. Сохина "Просвещение", Москва, 1978 г.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Картотека пальчиковых игр







