***Консультация для педагогов:***

**«Использование игровых педагогических технологий в работе воспитателя»**

Воспитатель Машкина Ф.Д.

МДОУ «Детский сад № 42»

 Ярославль, 2022

**«Использование игровых педагогических технологий в работе воспитателя»**

***Технология- это совокупность приёмов, применяемых в каком- либо деле, мастерстве, искусстве…***

*Педагогическая технология- совокупность психолого- педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств, она есть организационно- методический инструментарий педагогического процесса. (Б.Т. Лихачёв)*

«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».

***Что такое технология?***-это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле. Как и любая технология, педагогическая представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого.

***Игровая технология****–* это    совокупность, специальный набор форм, методов, способов приёмов обучения и воспитательных средств.

  Это один из способов воздействия на   процессы развития, обучения и воспитания ребёнка.

**Виды педагогических технологий**• «Здоровьесберегающая» технология
• Технология «ТРИЗ»
• Технология «Проблемного обучения»
• Технология «Марии Монтессори».
• «Игровая» технология и др.

**Значение игровой технологии** не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится: способом обучения; деятельностью для реализации творчества; методом терапии; первым шагом социализации ребёнка в обществе.

И**гровая технология:**

* активизирует воспитанников;
* повышает познавательный интерес;
* вызывает эмоциональный подъём;
* способствует развитию творчества;
* максимально концентрирует время занятий за счёт чётко сформулированных условий игры;
* позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

В педагогике используются разные виды игр:

**Психологическая игра** - это символическая деятельность, которая моделирует и преображает реальность, отличается высокой степенью спонтанности и свободы, но протекает в рамках четко заданных правил. Например: «Я самый лучший, а ты?», «Здравствуйте, давайте познакомимся…», «Помоги другу», «Вулкан», «Мы идем в гости», «Угадай эмоцию», «Лото настроений»  и т.д.

**Интеллектуальные игры** – это логические либо стратегические игры, в которых успех игрока напрямую зависит от умений, навыков и способностей делать верные ходы согласно правилам.  Самыми древними интеллектуальными играми принято считать шахматы, шашки, нарды.

 Виды интеллектуальных игр: «Математический планшет», «Геометрическая мозаика», «Запоминай-ка», «Признаки», «Что из чего сделано», «Викторина первоклассника» (подготовительная группа), «Подбери картинку» и т.д.

**Развивающие игры** — это игры, специально составленные с целью активизации различных способностей ребёнка, таких как:

* *Память* представляет собой форму психического отражения прошлого опыта во всем его многообразии.

 Игры на развитие *памяти* «Выполни движения», «Чего не стало», «Узнай предмет», «Кто знает больше», «Нарисуй фигуру» и т.д.

* *Внимание*  - необходимое условие любой деятельности: учебной, игровой, познавательной.

Упражнения и игры для тренировки внимания которые могут проводиться, где угодно, широко известны: выкладывание по образцу, картинки «Найди отличия», «Найди два одинаковых», «Вычеркни букву», «Что перепутал художник?» и др.

Главное, систематичность, разнообразие и увлечённость взрослых и детей.

* *Мышление*- одна из высших форм деятельности человека.

Начинать развитие логического мышления следует в дошкольном детстве и помогут в этом игры: «Сложи узор», Уникуб», «Кубики для всех», «Точечки» - игры Никитина Б.П., «На что это похоже», «Продолжи узор», «Противоположности», «Четвертый лишний», «Ассоциации» и т.д.

* *Речь*- является основной формой взаимодействия человека с окружающим миром.

Специальные занятия в игровой форме способны своевременно предотвратить неправильное формирование речи и её функций: «Дай определение словам», «Наоборот», «Четвертый лишний», «Отгадай предмет по названиям его частей», «Назови одним словом» и т.д.

**Подвижная игра** – это сознательная, активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами.

Игры: «Скачет зайка», «Сбей грушу», «Горячая картошка», «Поменяйся местами», «Ловкие пальцы», «Переправа на плотах» и т.д.

**Компьютерные игры** для мальчиков и девочек имеют массу плюсов. Они не только помогают развитию скорости, реакции и быстрому принятию решений, но и способствуют развитию логики в логических играх и головоломках, навыков интеллекта и стратегического мышления в стратегиях. Если главный герой компьютерной игры положительный, то у ребенка прочно укрепляется понятие о том, что такое добро и что такое зло.

**Настольные игры***-*помогают поддерживать общение с близкими людьми, учат лучше понимать друг друга, они оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие детей.

Это игры: «Лото», «Домино», «Ходилки», «Кубики», «Пазлы», «Мозаика».

**Математическая игра** - это, прежде всего, игры  на развитие сенсорных эталон (цвет, форма, величина), формирование представлений о количестве и счет,  развитие умений ориентировки в пространстве и времени.

 Например, «Геометрическое лото», «Веселый счет», «Сравни и подбери», «Числовые домики», «Математические цепочки», «Большой - маленький», «Часы», «Лабиринты», «Изучаем время» и др.

К этой же категории относятся *логические игры:* Палочки Кюизенера», «Блоки Дьенеша», «Кубики Никитина», «Колумбово яйцо», «Головоломка Пифагора» и др.

**Театрализованные игры:**

Характерными особенностями *театрализованных* игр являются литературная или фольклорная основа их содержания и наличие зрителей.Их можно разделить на две основные группы: *драматизации* и *режиссерские.*

В *играх-драматизациях* ребенок, исполняя роль в качестве "артиста", самостоятельно создает образ с помощью комплекса средств вербальной и невербальной выразительности. Например, «Лисичка со скалочкой», «Лиса, заяц и петух», «Волк и семеро козлят», «Муха-Цокотуха»

В *режиссерской игре* "артистами" являются игрушки или их заместители, а ребенок, организуя деятельность как "сценарист и режиссер" управляет "артистами". Виды режиссерских игр определяются в соответствии с разнообразием театров, используемых в детском саду: настольный, плоскостной и объемный, кукольный (бибабо, пальчиковый, марионеток) и т.д.

Например, «Теремок», «Колобок», «Репка», «Заюшкина избушка», «Три поросенка»

**Музыкальные игры:**

 Грамотный и творческий подход к созданию развивающей среды в группе с учетом зоны музыкального воспитания помогает сохранять и укреплять психофизическое здоровье детей. Игры: «Танцуй так же, как я», «Слушаем тишину», «Сказка о Барабане и Скрипке», «Играем по нотам» и т.д.

**Тренинговые игры:**

Тренинговые игры направлены на решение нескольких задач:

* способствуют знакомству и сплочению детей в коллективе;
* создают адекватный эмоциональный фон общения, доверительность и доброжелательность в отношениях;
* развивают важные качества личности детей – умение понять состояние другого, самому выразить ту или иную эмоцию; наблюдательность, внимание, воображение, интуицию. Использование таких игр занимает немного времени, минимум подготовки, причем они могут проводиться не в специально отведенное время, а когда удобно и целесообразно с точки зрения педагога.

Приведу несколько примеров:

* **Игра-знакомство «Снежный ком».**

Дети садятся в круг. Первый ребенок называет свое имя, второй называет имя первого и свое, третий – имя первого, второго и свое и т.д. Игру можно усложнить, если дети уже знакомы: к имени можно добавить какое-то качество (Вася – веселый, Дима – добрый) или предмет (Вова – велосипед, Наташа – ножницы)

* **«Прогноз»**

 Группа делится на две команды. Каждая команда получает 4 листка бумаги с надписями: «ссора», «грусть», «дружба», «счастье». Им нужно сделать на каждом листке небольшой рисунок, «изображающий» с их точки зрения это слово. Другая команда должна предположить (сделать прогноз), что изображено на этих рисунках.

* **«Найди пару».**

Играющим на спину крепятся таблички с именами сказочных героев (например, старик, старуха) или части имен (царь, Горох). Необходимо найти свою пару с условием: нельзя прямо спрашивать: «Что написано у меня на спине?»

В настоящее время в ДОУ все активней используются инновационные игровые технологии. Среди их многообразия хотелось бы выделить ряд особенно интересных для прогрессивного воспитателя ДОУ.

Очень полезно для детей младшего дошкольного возраста является использование "ТИКО – технологии".

**«ТИКО» или Трансформируемый Игровой Конструктор для Обучения** – это набор ярких плоскостных фигур из пластмассы, которые шарнирно соединяются между собой.

 В результате для ребенка становится наглядным процесс перехода из плоскости в пространство, от развертки – к объемной фигуре и обратно. Внутри больших фигур конструктора есть отверстия, которые при сборе игровых форм выступают в роли "окошка", "двери", "глазок". Сконструировать можно бесконечное множество игровых фигур: от дорожки и забора до мебели, коттеджа, ракеты, корабля, осьминога, снеговика и т.д. В игре с конструктором ребенок выучивает не только названия и облик плоскостных фигур, но и открывает мир призм, пирамид, звезд Кеплера.

 Большой интерес представляют инновационные технологии игрового проектирования в условиях ДОУ.

**Игровое проектирование (ИП)** – один из распространенных способов интенсивного обучения.

 Его цель – процесс создания или совершенствования проектов.  Для осуществления этой технологии участников занятия разбивают на группы, каждая из которых занимается разработкой своего проекта, например: Проект "Вежливый ребенок". Тему для разработки проекта дети совместно с родителями выбирают самостоятельно. Однако воспитатель может предложить варианты – для тех, кто не смог решить этот вопрос самостоятельно.

Игровое проектирование осуществляется с функционально-ролевых позиций, воспроизводимых в игровом взаимодействии. Это предопределяет совершенно иной взгляд на изучаемый объект с непривычной для участника обучения точки зрения, позволяющей увидеть значительно больше, что и является познавательным эффектом.

 Функционально-ролевая позиция обусловлена совокупностью целей и интересов участников коллективного проектирования организационно-экономической системы. Поэтому сам процесс игрового проектирования должен включать в себя механизм согласования различных интересов участников. В этом и заключается суть процесса игрового проектирования.

 Немаловажно также **использование ИКТ** для стимулирования игровой активности условиях ДОУ. Для этого в процессе игровой деятельности использовано специальное оборудование и игровые программы.

**Итак, развитие игровых инновационных технологий в ДОУ способствует повышению уровня воспитания детей дошкольного возраста, стимулирует развитие игровой активности и повышает коммуникативные навыки.**

**Комплексное использование игровых технологий разной целевой направленности помогает подготовить ребенка к школе. Каждая игровая ситуация общения дошкольника с 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.**