**« Педагогические технологии в образовании в условиях реализации** **ФГОС»**

 Дошкольный возраст является уникальным периодом для развития личности ребёнка. В данный период активно протекает психическое и интеллектуальное развитие ребёнка, формируются его представления об окружающем мире. Следует учитывать, что наиболее интенсивно функциональные возможности мозга ребёнка развиваются до 6-7 лет. Вследствие упущения возможностей этого периода, в будущем для развития интеллектуальных и физических качеств ребёнка придётся потратить больше усилий, причём, они будут менее эффективными.

Федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОСы) вносят в работу дошкольного учреждения основные критерии: **социализация ребёнка и его индивидуальное всестороннее развитие**, внимание к личности каждого. Это уже не прежняя подготовка к школе, как это являлось до сих пор. Очень часто родители и учителя школ видят главную цель детского сада в обучении детей чтению, письму, счёту. Безусловно, ребенку сложно без дополнительной подготовки идти в школу. Поэтому мы рассчитываем, что нововведенный стандарт решит данную проблему и сделает переход из детского сада в школу наиболее плавным. Каждый сотрудник ДОУ, решая специфические задачи, интегрируется с подобной деятельностью коллег – это основа педагогического процесса, активного общения и взаимодействия педагогов и других специалистов. Так, возникает система организаций, служб сопровождения детей. Они обеспечивают полноту и многоплановость развития каждого ребенка с учетом индивидуальных способностей и возможностей, своевременную коррекцию и оперативный контроль нарушений развития и здоровья.

Главный элемент любого ДОУ - это люди. Поэтому имеет большое значение тот общепризнанный факт, что в детских садах должны работать те, кто действительно умеет работать с маленькими детьми; кто любит детей – это самое главное, кто готов учиться общению с ребятами; кто хочет стремиться к постоянному развитию, самосовершенствованию, освоению всего нового и привнесению его в детский сад. Кроме того, профессия воспитателя, как и любого педагога, предполагает творческое начало в труде, креативный подход к работе. Считаю, что, только играя, сохраняя в себе, в своей душе детство, можно добиваться хороших результатов в детском возрасте, понимать психологию детей. Поэтому весь процесс обучения должен быть построен на психологическом взаимодействии педагога и ребёнка, использовании тех методов, которые будут легкодоступны и интересны детям. Например, игра.

**Игра – один из ведущих видов деятельности человека, также как труд и учёба**. Это удивительный феномен человеческого существования.

 По общепринятому определению, *игра* - вид деятельности в условных ситуациях, направленных на воссоздание общественного опыта, усвоение опыта, накопленного предыдущими поколениями, в котором складывается и совершенствуется самоконтроль и самоуправление поведением (т.е. самостоятельность)

 Игра или её элементы, целесообразно включенные в процесс обучения, придают конкретный смысл учебной задаче, мобилизуют мыслительные процессы, ориентируют детей на решение поставленных задач, активируют эмоциональные и волевые силы детей.

 **Игра** является одним из замечательных явлений жизни, это необходимая деятельность, которая кажется порой бесполезной, но на самом деле, как же велико её значение! Игра невольно чарует и привлекает к себе как жизненное явление, является весьма серьезной и трудноразрешимой проблемой для научной мысли.

**У игры как у вида деятельности выделяют следующие функции:**

* ***развлекательная функция*** является основной функцией игры (доставить довольствие, развлечь, воодушевить на создание нового, пробудить интерес);
* ***игротерапевтическая функция -*** преодоление трудностей в игре, для дальнейшего их разрешения в других видах деятельности;
* ***коммуникативная функция –*** это освоение диалектики общения, развитие социальных качеств;
* ***функция самореализации*** в игре как основа для становления будущей личности;
* ***диагностическая функция -*** обнаружение отклонений детей от нормативного поведения, познание самого себя в процессе игры;
* ***функция социализации:*** активное включение в систему современных общественных отношений, освоение и усвоение норм человеческого общения и взаимодействия;
* ***функция коррекции:***  позитивные изменения в структуре личностных показателей;
* ***функция межнациональной коммуникации:***усвоение единых для всего мирового сообщества социально-культурных ценностей;

**Игру от других видов деятельности отличают следующие черты:**

* ***творческий подход*** в значительной мере в своей основе предполагает импровизацию, достаточно активный ***характер*** такой деятельности («поле для творчества»);
* ***свободная развивающая деятельность,*** предпринимается по собственному желанию ребенка, ради получения удовольствия именно от процесса деятельности, а не только от её результата;
* ***наличие прямых или косвенных*** ***правил,*** которые отражают содержание игры, временную и логическую последовательность ее развития;
* ***эмоциональная приподнятость*** деятельности, конкуренция, состязательность, соперничество («эмоцио­нальное напряжение», чувственная природа игры).

***Структура игры:***

* Планирование предстоящих действий,
* Целеполагание,
* Реализация определённых целей,
* Анализ полученных результатов, в которых происходит реализация и раскрытие личностью себя как субъекта деятельности.

***Структура игры как процесса деятельности:***

* игровые действия выступают как средство реализации данных ролей;
* роли, принятые на себя участниками игры;
* игровое употребление предметов (происходит замещение реальных вещей условными, игровыми);
* содержание (сюжет) — область действительности, которая условно воспроизводится в игре;
* реальные отношения между участниками игры.

***Игра как метод обучения применяется:***

* как элемент (иногда весьма существенной) более обширной технологии;
* в качестве занятия (урока) или его части (объяснения, введения, закрепления, контроля, упражнения);

в качестве самостоятельной технологии для освоения темы, понятия, а также раздела учебного предмета;

***Группы*** игр по характеру организации педагогического процесса:

* творческие, репродуктивные, продуктивные;
* развивающие, воспитательные, познавательные;
* коммуникативные, профориентационные, психотехнические, диагностические;
* обобщающие, тренировочные, обучающие и др.

 На основе характера игровой методики выделяют следующую типологию игр:

* сюжетные,
* предметные,
* деловые,
* ролевые,
* игры-драматизации,
* имитационные

 Игровая среда в значительной мере определяет особенность игровой технологии. Следовательно, различают игры с предметами и без них; уличные, настольные, комнатные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различны­ми средствами передвижения.

 «**Игровая технология**», кроме выше названных критериев, обязательно должна соответствовать требованиям, обоснованным психологически. Это необходимые требования обучающего процесса использования игровых ситуаций в детском саду, создание возможности детям взятия на себя роли действующего персонажа в данной игровой ситуации. Такая организация совместной деятельности педагога и детей является средством, которое воссоздаёт некоторые элементы игры, способствует более лёгкому преодолению разрыва, возникающего при переходе приоритета от игровой деятельности к учебной.

 Понятие «игровые педагогические технологии» включает широкую группу приемов и методов организации педагогического процесса. Проявляется в форме различных **педагогических игр**. В отличие от всех остальных игр педагогическая игра обладает одним существенным отличием: это четко поставленная цель обучения и соответствующий ей педагогический результат. Они могут быть выделены в явном виде, обоснованы и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

 От предметной игры необходимо переходить к сюжетно-ролевой и дидактической. От занятий всего лишь один шаг к прообразу будущих школьных уроков. Но, если в детском саду только «играть», а в школе сразу исключительно «учить», то слишком значительным станет различие между дошкольным периодом детства и начальной школой.

Игре сопутствует занятие. В это понятие вкладывается следующий смысл: занятие, как «занимательное дело», формы работы с детьми (эксперимент, ситуация, проект и т. д.).

На современном этапе образования большую актуальность приобретает **информатизация образовательного процесса**. Занятия, а в будущем образовательные проекты в детском саду имеют собственную специфику: эмоциональность, яркость, привлечение большого иллюстративного материала, использование звуко- и видеозаписей. Это обеспечивает нам компьютерная техника и ее мультимедийные возможности. При этом компьютер не заменяет воспитателя, а только дополняет его. Оптимальное сочетание живой речи и мониторных картинок крайне важно, так как дети в современную эпоху проводят значительное время за экранами мониторов. Гаджеты заменили им живое общение с родителями, сверстниками, воспитателями, учителями. Задача воспитателей: устранить данную проблему, восполнить реальное общение.

Но хочется подчеркнуть значимость современных компьютерных технологий, их уникальных возможностей в развитии как интеллектуальных, так и художественно-творческих способностей детей. Они позволяют ребёнку выразить себя, наиболее полно раскрыть свои способности в рамках образовательных программ. Информатизация обучения обеспечивает полноценное становление и развитие личности ребёнка, взаимосвязь содержания и образовательной работы, воспитание детей с огромным уровнем знаний, умений и навыков. Этот уровень станет в школе опорой для дальнейшего образования.

**В детском саду применяются самые разнообразные игровые технологии.**

 *Какой смысл вкладывается в понятие «технология»?*

 Педагогическая технология, как и любая другая, представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого человека.

*Виды педагогических технологий:*

* Технология «ТРИЗ»;
* «Здоровьесберегающая» технология;
* Технология «Проблемного обучения»;
* «Игровая» технология,
* Технология «Марии Монтессори» и др.

 *Основные требования (критерии) педагогической технологии:*

* Системность
* Концептуальность
* Управляемость
* Воспроизводимость
* Эффективность

**Системность** – критерий, при котором технология должна обладать всеми признаками системы:

 - целостностью,

 - взаимосвязью его частей,

 - логикой процесса;

**Концептуальность** – критерий, опирающийся на определенную научную концепцию, которая включает дидактическое, философское, социально-педагогическое и психологическое обоснование достижения образовательных целей.

**Управляемость –** возможность целеполагания, проектирования процесса обучения, планирования, поэтапной диагностики, варьирования методов и средств с целью коррекции результатов.

**Воспроизводимость –** возможность применения (воспроизведения, повторения) образовательной технологии во всех образовательных учреждениях (т.е. технология, выступая как педагогический инструмент, должна иметь гарантированную эффективность в руках любого педагога, использующего ее, независимо от его возраста, опыта, стажа и личностных взглядов).

**Эффективность –** под данным критерием кроется эффективность современных педагогических технологий, существующих в конкретных условиях, по результатам и оптимальным затратам, гарантированность достижения определенного стандарта образования.

***Структура образовательной технологии***

 Структура образовательной технологии состоит из *трех основополагающих частей*:

* Содержательная часть – это конкретное, общее содержание и цели учебного материала.
* Концептуальная часть – это научная база технологии, т.е. психолого-педагогические идеи, заложенные в ее фундамент.
* Процессуальная часть – совокупность методов и форм работы педагога, методов и форм учебной деятельности детей, диагностика обучающего процесса, деятельность педагога по управлению процессом усвоения материала.

 *Таким образом, очевидно:* система должна соответствовать всем перечисленным требованиям, в случае если она претендует на роль **технологии**.

**Игровая технология**

 Игровая технология строится в виде целостного образования, охватывающего определенную часть учебного процесса и объединенного общим сюжетом, содержанием, персонажем. В нее последовательно включаются:

* группы игр на обобщение предметов по определенным существенным признакам;
* игры и упражнения, формирующие навык выделения основных, характерных признаков предметов, сравнения и сопоставления их;
* группы игр, воспитывающие способность владеть собой, умение быстрой реакции на слово, смекалку, фонематический слух и др.
* группы игр, в процессе которых у дошкольников происходит развитие умения отличать нереальные явления от реальных;

 При этом развитие игрового сюжета происходит параллельно основному содержанию обучения. Игровой сюжет помогает освоить ряд учебных элементов и активизировать учебный процесс.

 Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов является заботой каждого воспитателя.

 Обучение в форме игры может и должно быть занимательным, интересным, но не развлекательным. Это является основной целью педагогической игры. Для реализации этого подхода требуется, чтобы образовательные технологии, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко поставленную цель и систему игровых заданий, описанную пошагово. Используя такую систему, педагог может быть уверен в результате: получение гарантированного уровня усвоения ребенком того или иного предметного содержания. Безусловно, этот уровень достижений ребенка должен диагностироваться, а используемая педагогом технология должна обеспечивать эту диагностику соответствующими материалами.