**Игровые технологии в детском саду**

В Большом энциклопедическом словаре понятие игры изложено следующим образом: «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». Таким образом, игра как отраженная модель поведения, проявления и развития сложных самоорганизующихся систем включает в себя различные сценарии жизни, в которых заложены основы саморазвития и самовыражения.

Выделяют следующие функции игры:

* социокультурная (игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, усвоение детьми знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу, так и стихийные процессы, влияющие на формирование ребенка);
* межнациональная коммуникация (игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни);
* самореализация ребенка в игре (игра позволяет с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой – выявить недостаточность опыта);
* коммуникативная (любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организующее и коммуникативное начало, имеющее огромное качество коммуникативных связей);
* диагностическая (игра обладает предсказательностью, она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека);
* игротерапевтическая (игра может быть и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, в общении с окружающими, в учении);
* коррекционная (игра закрепляет приобретенные способности как внеситуативные);
* развлекательная (игра – единственная деятельность, которая выводит ребенка за рамки его непосредственного опыта, и любое место, занимаемое им в игре, уникально).

Таким образом, игра - это особый вид деятельности, так как во-первых, в ходе игровой деятельности личность упражняется и развивается, во-вторых, игра дает возможность каждому дошкольнику приблизится к миру взрослых в некоторой степени подготовленным, овладевая познавательной, трудовой, спортивной и др. деятельностями, в-третьих, игра самый демократичный вид деятельности, в которой равенство гарантируется ролевым распределением.

В условиях образовательно-воспитательного процесса игра приводит к ряду методических выводов: в любой игре присутствуют правила игры, в каждом определенном правиле заключается цель, а так же элементы импровизации при выборе оптимального варианта действий в жестких условиях.

Поэтому при подготовке любого типа игры необходимо учитывать ряд обязательных требований:

- предъявлены четкие инструкции над конкретным видом работы;

- определены критерии оценки всех видов работ;

- созданы команды участников игры;

- продуманы призы и награждения для победителей.

Немаловажную функцию в ходе организации игровой деятельности выполняет воспитатель. В период проведения игры воспитателю необходимо в совершенстве владеть следующими коммуникативными операциями:

- умением задавать неожиданные вопросы и делать вид, что эти вопросы звучат случайно;

- подготовить предположительные ответы на случайные вопросы;

- умением читать истинный смысл поведения детей по «лишним» движениям и жестам;

Таким образом, рассмотрев кратко игровые технологии в образовательно-воспитательном процессе дошкольного образовательного учреждения, можно сформулировать следующее:

* результат игровой деятельности является не целью, а средством обучения и формирования личностных качеств играющих;
* в игре заключена возможность удовлетворения в воображаемой деятельности неосознанных или подсознательных влечений и потребностей ребенка;
* игра позволяет приобрести внутреннюю свободу;
* соотношение импровизации, свободы поведения воспитуемого и правил, регламентирующих действия участников игровой деятельности – это диалектическое единство, оно не нарушается и создает у дошкольников ощущение естественности и непринужденности своего поведения в учебных ситуациях.

 **Литература**

1. Г.К. Селевко «Современные образовательные технологии», М. 2006.

2. Н.Е. Щуркова «Практикум по педагогической технологии», М. 2001.

3. Шмаков С.А. «Игры учащихся – феномен культуры», – М.: Новая школа, 1999.