**Игровые технологии в детском саду в условиях ФГОС ДО**

Характерной чертой этой технологии является моделирование жизненно важных профессиональных затруднений в образовательном пространстве и поиск путей их решения. Игровая технология включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.            В отличие от игр вообще, игровая технология обладает существенным признаком —  четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.
      Игровая форма НОД создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к образовательной деятельности.

Игровые технологии должны быть направлены на решение следующих задач: дидактических, воспитывающих, развивающих, социолизирующих.

Реализация игровых приемов и ситуаций в образовательном процессе происходит по следующим основным направлениям:

дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;

деятельность подчиняется правилам игры;

учебный материал используется в качестве её средства;

в деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

**Функции игры:**

* развлекательная (это основная функция - развлечь, доставить довольствие, воодушевить, пробудить, интерес);
* коммуникативная: освоение диалектики общения;
* самореализация в игре как полигоне человеческой практики;
* игротерапевтическая: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
* диагностическая: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
* функция коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
* межнациональная коммуникация: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
* функция социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общения
* .По характеру педагогического процесса выделяются     следующие группы игр:
	+ обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
	+ познавательные, воспитательные, развивающие;
	+ репродуктивные, продуктивные, творческие;
	+ коммуникативные, диагностические, психотехнические.

Примеры применения игровых технологий в театрально-игровой деятельности

С детьми прочитали сказку, обыграли ее, а что еще можно сделать со сказкой?

* + «Сказку можно нарисовать» - читая детям сказку, не в каждой книге есть иллюстрации. Поэтому после чтения сказки рисуем, восстанавливая в памяти различные ее эпизоды (можно под музыку). Каждый ребенок нарисует сказку или сюжет по-разному и с удовольствием ее перескажет.
	+ «Сказку можно сложить из ткани» - с помощью отрезков тканей, разных по цвету, фактуре, форме, размеру выложить на полу, изобразить место, где происходит действие сказки. Например, идет по лесу Красная Шапочка (тропинка, цветы, ручеек); Сказка «Заюшкина избушка» - два домика разные по цвету (лубяная избушка и ледяная). Цветовая гамма тканей соответствует реальным цветам предметов в сказке.
	+ «Сказки имеют запахи» - в баночки положили разные предметы, имеющие ярко выраженный своеобразный запах (апельсиновые сушенные корки, шоколад, конфеты, орехи, косточки, пшено). Запах леса: пшено – дерево, косточки – кора дерева, орехи – белка, шоколад – медведь. Избушка Бабы Яги: орехи – дерево, шишки – кора, корки апельсина – печка, конфеты – гуси-лебеди.
	+ 4 «Сказка звучит» - чтобы лучше прочувствовать сказку детям используем в своей работе звуки (колокольчики, баночки с разными предметами внутри, бубны, трещотки и другие). Создать звуки можно с помощью голоса. Например, изображаем шум леса: переливаем воду из стакана в стакан, трясем баночкой с крупой, шуршим бумагой, а один ребенок изображает голосом кукушку. Используется и другой более интересный прием: одни дети издают шум, а другие слушают, закрыв глаза. Затем делятся впечатлениями.
	+ 5. «В героев сказки можно переодеться и потанцевать» - костюмы специально не шьются, а составляют их дети из тканей. Вначале ребятам предлагается одеться как сказочные герои, при этом им не говорится, в какую сказку мы будем играть. Дети с большим удовольствием «наматывают» на себя разные ткани, любуются собой, помогают друг другу. Затем придумываем танцы для каждого персонажа, подбираем музыку и танцуем своего героя и всех персонажей сказки.
* При использовании игровых технологий в воспитательно-образовательном процессе в ДОУ необходимо соблюдать следующие условия:
	+ соответствие целям воспитательно-образовательного процесса;
	+ доступность для детей данного возраста;
	+ отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;
	+ игровые технологии должны быть направлены на развитие восприятия, внимания, памяти, наглядно-образного, логического, образного мышления детей.
	+ В свете ФГОС  личность ребенка находится на первом плане и  все дошкольное детство должно быть посвящено игре.

Игра – это не только удовольствие и радость для ребёнка, но и закрепление навыков, которыми он недавно овладел. Дети в игре чувствуют себя самостоятельными, по  своему желанию общаются со сверстниками,  реализуют и углубляют свои знания и умения. Играя, дети познают окружающий мир, изучают цвета, форму, свойства материала и пространство, знакомятся с растениями, животными, адаптируются к многообразию человеческих отношений. Таким образом, игровая технология играет основную роль в  развитии ребёнка и является фундаментом  всего дошкольного образования.