В настоящее время в системе дошкольного образования происходят значительные перемены. Успех этих перемен связан с обновлением научной, методической и материальной базы обучения и воспитания. Одним из важных условий обновления является использование игровых технологий.

Поэтому основная задача педагогов дошкольного учреждения *– выбрать методы и формы организации работы с детьми, игровые технологии, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития личности.*

Современные педагогические технологии в дошкольном образовании направлены на реализацию федеральных образовательных государственных стандартов дошкольного образования. Игровые технологии — вот фундамент всего дошкольного образования. В свете ФГОС (федеральных государственных образовательных стандартов) личность ребенка выводится на первый план и теперь все дошкольное детство должно быть посвящено игре. Игровые технологии являются одним из условий ФГОС дошкольного образования.

Принципиально важной стороной в игровой технологии является позиция ребенка в воспитательно-образовательном процессе, отношение к ребенку со стороны взрослых. Взрослый в общении с детьми придерживается положения: «Не рядом, не над ним, а вместе!». Его цель- содействовать становлению ребенка как личности.

Сегодня мы поговорим об игровых технологиях и их эффективном использовании в дошкольном учреждении.

Современная наука рассматривает игровой метод обучения детей, как одно из наиболее эффективных средств развития дошкольников, а в случае необходимости, и его коррекции. Психолого – педагогическая обусловленность этого выбора определяется исследованиями Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина, А.С. Спиваковской, А.И. Захарова и других исследователей, которые подчеркивают, что при планировании коррекционных и развивающих мер приоритетное внимание должно уделяться игре как ведущему виду деятельности в дошкольном возрасте.

Как научить ребенка успешно чему-то, чтобы у него не возникло трудностей в усвоении нового материала? Эту проблему вполне могут решить игровые технологии. В игре ребенок естественным образом обучается, решая коррекционные, образовательные и воспитательные задачи. Этому способствует и положительный эмоциональный фон игры.

Работая с детьми и сталкиваясь с проблемами в их обучении, педагогам приходится искать вспомогательные средства, облегчающие, систематизирующие и направляющие процесс усвоения детьми знаний. Поэтому, наряду с общепринятыми методами и приемами вполне обосновано использование оригинальных, творческих методик, эффективность которых очевидна. Одним из таких средств является использование игровых технологий.

Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность детей, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. Это можно отнести и к игровой технологии. Игровые технологии представляют широкие возможности для творческой деятельности детей, интеллектуального развития, формирования познавательного интереса и творческого мышления.

Тема развития познавательной активности дошкольников – одна из самых актуальных в детской психологии, поскольку взаимодействие человека с окружающим миром возможно, благодаря его активности и деятельности, а еще потому, что активность является неизменной предпосылкой формирования умственных качеств личности. Проблеме познавательной активности, способам и методам ее активизации были посвящены исследования педагогов – психологов Л.И. Божович, А.А Вербицкого, Л.С .Выготского, П.И. Гальперина, А.И. Леонтьева, В.А. Цукерман и др. Изучив проблему развития познавательных способностей детей, можно сделать вывод, что ребенок должен иметь представление о познавательной активности в собственном развитии, интересоваться ценностью своего восприятия, памяти, воображения, мышления; владеть начальными формами исследований, экспериментирования, элементарно изучать окружающий мир.

Творческие способности – далеко не новый предмет исследования. Современные психолого- педагогические исследования исходят из необходимости изучать личностное развитие ребенка в его тесном взаимодействии со взрослым. Поэтому, интересными все чаще оказываются отношения педагогов и детей, как участников повседневного учебно-воспитательного процесса. Особое место при изучении этих отношений отводится игре, поскольку игровое творчество понимается как обязательная составляющая личностного становления. Этим определяется актуальность исследования тех обстоятельств взаимной координации взрослого и ребенка, благодаря которым игра приобретает социализирующее значение.

В практике дошкольных учреждений воспитатели часто не знают, как развивать познавательные и творческие способности детей в игре. Они опираются на свою интуицию, свой опыт и часто делают ошибки. Задумавшись над этой проблемой, изучили литературу по вопросу использования игровых технологий в развитии познавательных и творческих способностей дошкольников.

Задача государства, общества и всех его социальных институтов - это необходимость преодоления имеющей место тревожной тенденции в интересах обеспечения жизнеспособности подрастающего поколения. Необходимо было организовать такую образовательную деятельность, которая бы помогла дошкольнику в познании окружающего мира и творческому подходу к нему. Это возможно лишь тогда, когда образовательный процесс строится в соответствии с игровыми технологиями.

**Игровая технология В.В. Воскобовича.**

Технология представляет собой систему по­этапного включения авторских развивающих игр в деятельность ребёнка и посте­пенного усложнения образовательного материала.

Я использую эту технологию потому, что в каждой игре можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач. Незаметно для себя дошкольник осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение. Игры несут в себе способы обучения чтению, развитие математических навыков, конструирование, развитие творческих способностей. В работе использую такие серии игр как «Цифроцирк», «Ура! Я читаю!», «(Город говорящих попугаев)», «Домашняя игротека» обучения.

Дошкольников привлекает сказочный сюжет игр - это и дополнительная мотивация, и модель опосредованного обучения. Ребята с удовольствием играют не с квадратами, треугольниками и трапециями, а с Нетающими Льдинками Озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юка, не осваивают отношения целого и части, а разгадывают вместе с Малышом Гео секреты Чудо-Цветика. Новое, необычное всегда привлекает внимание малышей и лучше запоминается.

Все игры обращены к главному участнику - ребенку. Сказки-задания, добрые образы, такие, как мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь, забавный Магнолик, сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям, помогают найти общий язык с взрослыми участниками игры. Ведь это так интересно, играть не в квадраты, треугольники, трапеции, а в нетающие льдинки озера Айс, рас-сматривать и создавать на «Геоконте» не модели конструирования , а паутинки паука Юка или называть лучи и отрезки оранжевым криком Красного зверя и Зеленым свистом Желтой птицы , синим шепотом Голубой рыбы. Ребенок неизбежно входит в ситуацию, требующую от него четкого алгоритма, последовательности действий, анализа предложенного задания, осознания целей, поиска вариантов решений. При этом роль взрослого заключается в сопровождении решения, равноправного играющего партнера, тогда как обучением занимается игра. Это существенно облегчает работу с развивающими играми. А после занятий дети играют в этих персонажей, придумают для них новые путешествия, игры.

Игры дают ребенку возможность воплощать задуманное в действительность. Много интересного дети делают из деталей «Чудо-головоломок», разноцветных «паутинок» «Геоконта», гибкого «Игрового квадрата». Машины, самолеты, корабли, бабочки и птицы, рыцари и принцессы – целый сказочный мир! Игры дают возможность проявлять творчество не только детям, но и взрослым.

1. **Метод игровых ситуаций.**

Эффективным методом развития познавательных и творческих способностей дошкольников является метод игровых ситуаций, который последовательно включает серию игр на развитие творчества и познания дошкольников.

Например: Игра « Вот иду я и вижу…»

Дошкольнику дается карточка с картинкой животного и текстом, прочитав который дошкольник должен загадать загадку сверстникам. Не называя животного, надо дать ему подробное описание. Следует помнить, что название животного произносить нельзя!

1. Иду я по Индии и вижу… такси с ушами людей везет. (Слон)

Иду я по лесу и вижу… исчезнувшего когда-то зверя. Встречал раньше его в Приморье и Приамурье, Сибири, на Дальнем Востоке. Очень похож на лисицу, волка и шакала. У него длинная шерсть, пушистый хвост, вытянутая морда, большие уши, окраска рыжая. ( Красный волк)

Гуляю я как-то в горах и вижу… жителя гор. Обычно он проводит время на высоте 2000-[3000](javascript:void(0)) метров. В теплую погоду забирается даже под « крышу мира» - на 6000 метров. ( Снежный барс)

1. Экологическая игра « Жалобная книга» (работа с текстом)

Вот иду я по лесу и вижу: на полянке лежит жалобная книга.

Прочитай и догадайся, кто жалуется! Что нового ты узнал? Придумай познавательный вопрос и задай его сверстникам.

1. « Все плохо, плохо, плохо! Пришли люди, вырубили старые сосны и вычистили лесную опушку от обломков стволов. Белки прогнали из дупла. Улетела. А там ведь домик мой. Вороны выгнали из своего прошлогоднего гнезда. Черный дятел и тот из большого дупла велел убираться, полевок и лесных мышей ловить. А куда добычу складывать? А зерно как охранять, если дома нет?» ( Сова)
2. Экологическая задача.

Прочитайте письмо от девочки Иринки. По описанию и по голосу отгадайте птицу.

« Здравствуйте, ребята! Я живу не далеко от Лосиного острова. Около моего дома появилась птица, которую я долго не могла увидеть, только слышала ее пение. Оно у нее очень звонкое и короткое, похожее на крик: «кьяк – кьяк – кьяк» или «гик – гик – гик». Эта птица отличается способностью маневрировать, делать невообразимые головокружительные пируэты. Этому ловцу нет равных! Кто это?» ( Ястреб- тетеревятник, занесен в красную книгу)

Этот метод я использую на занятиях (НОД) по изобразительной деятельности.

1. Игровая ситуация « Волшебные палочки»

Тема: «Три основных цвета. Смешивание цветов».

- Что умеют делать волшебники? Они могут превращать одни предметы в другие, делать некрасивое красивым, а трудное – легким. Что им в этом помогает? Волшебна палочка.

Хороший художник – тоже волшебник. Он способен увидеть прекрасное в самом обычном предмете или явлении и показать это всем. А что художнику помогает творить чудеса? Ведь у него нет волшебной палочки! Зато у него есть кисть. Кисть, как волшебная палочка, может, например, превратить один цвет в другой.

Смешаем две краски – красную и желтую. Что получилось? Разве это не волшебство? А теперь смешаем желтую и синюю краски. Опять волшебство!

Значит, вы тоже волшебники. Давайте теперь попробуем превратить наши разноцветные пятна в воздушные шарики. Дорисуйте ниточки и блики – у вас получится очень красивая работа!

1. Сказка «Морозные узоры и Снежная королева»

(Тема: «Морозные узоры на окне».)

- Видели ли вы морозные узоры на окне? Откуда они берутся? Что это такое?

Ученые считаю, что это замершие на стекле капельки воды. А сказочники уверяют, что их рисует своим волшебным морозным дыханием Снежная королева. Она любит украшать все вокруг: деревья, кусты, заборы. Провода, крыши домов. Но особенно ей удается ледяные картины на окнах. Снежная королева расписывает стекла причудливыми серебристо – белыми мазками, из которых складываются удивительной красоты растения с резными листьями и диковинными цветами. Люди, любуясь этими картинами, забывают про холод и перестают грустить о теплом лете.

Снежная королева любит не только рисовать сама, но и наблюдать за работой художников. Может, это она у них подсматривает узоры? Увидев, красивый рисунок, Снежная королева радуется и смеется, и тогда на землю начинают падать звездочки – снежинки.

Кто хочет порадовать снежную королеву? Тогда приступим к работе.

1. Сказка «Веселая кисточка»

Тема: «Чем и как работают художники».

- Жили - были у одного мальчика разные кисточки. Одни кисточки были широкими и рисовали только толстые линии и большие пятна. Другие кисточки – средние рисовали линии потоньше. И были еще совсем тонкие линии.

Однажды все кисточки ушли в гости к знакомому художнику. Дома осталась только одна кисточка. Мальчику вдруг очень захотелось рисовать. Он взял лист бумаги, обмакнул кисть в краску и замер. Время шло, а он не рисовал. Что случилось? Оказывается, юный художник не знал, как одной кисточкой можно изобразить разные линии. Вдруг кисточка в его руке заговорила: «Если тебе надо изобразить широкую линию, представляй, что я еду на лыжах, и нажимай на меня посильнее – получится широкая линия. А если тебе надо провести тоненькую линию, представляй, что я хрупкая балерина и порхаю над сценой, едва касаясь ее своими туфельками. Ты тоже чуть касайся бумаги самым кончиком кисти». Мальчик очень удивился, что кисточка умеет разговаривать, но воспользовался ее советами, и у него получился замечательный рисунок.

Попробуйте и вы нарисовать одной кисточкой разные линии.

**3. Игровая технология «Мозарики»**

Для развития познавательных и творческих способностей дошкольников я использую игровую технологию «Мозартики». Мозартика - новая современная технология, это комплекс развивающих игровых методик, с помощью которых ребенок может выразить, гармонизировать, развить свои представления об окружающем мире и о себе. Внутренняя работа, которую незаметно для себя проделывает ребенок, играя в мозартику позволяют определить его эмоциональное состояние, выявить личностные проблемы, получить представление о межличностных взаимоотношениях играющего. Методика также развивает когнитивные процессы: восприятие, воображение, память, внимание, мышление, речь, интерес к познанию. Мозартика похожа на мозаику и пазлы, но в ней нет заданности, что активизирует фантазию ребенка и предоставляет простор для самовыражения.

Мозартика состоит из серии ментальных игр под общим названием «Образ мира». Каждая методика воплощена в соответствующей ей специальной настольной игре: «витражи», «туманы», «усадьба», «подмосковный городок», «дорога в космос».

У каждой из игр свой особый язык, свой неповторимый образный ряд.

**Заключение**

Таким образом, проблема развития познавательных и творческих способностей дошкольников является одной из наиболее актуальных в общем контексте основных направлений образовательного процесса.

**Реализация игровых технологий:**

**Направлена на–**  развитие познавательных и творческих способностей дошкольников.

**Опирается на****–** последовательность, вариативность, прагматичность (практической ориентации).

**Достигается через –** учет возрастных и индивидуальных особенностей, игры и игровые упражнения, игровые действия детей.

Работа по новым Федеральным стандартам, используя игровые технологии в непосредственно образовательной деятельности и повседневной жизни старших дошкольников помогло обеспечить повышение уровня познавательной и творческой активности детей; способствовало развитию речи, психических процессов, эмоционально – волевых качеств; добиться результативности в работе, что позволит детям в дальнейшем успешно адаптироваться к изменившейся ситуации школьного обучения.

**Литература**

1. Азаров Ю.П. Искусство воспитывать. -М., 1979.

2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - М., 2000.

3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. - М., 1988.

4. Игры - обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В.Петрусинского. - М., 1994.

5. Выготский Л.С. Избранные психологические исследования. – М.: Высшая школа, 2005г.

6. Выготский Л.С. Собрание сочинений. -М.:Педагогика, 1982.

7. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики. - М., 1990.

8. Концепция модернизации Российского образования…..

9. Кэрролл Л. Логическая игра. - М., 1991.

10. Минкин Е.М. От игры к знаниям. - М., 1983.

11. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или развивающие игры. - М., 1990.

12. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. - М.: РПА, 1996.

13. Пимонова Т. А. Игровые ситуации на уроках изобразительного искусства // Начальная школа. – 2012. - № 12. – с. 79-80.

14. Спиваковский А.С. Игра - это серьезно. - М., 1981.

15. Сластенин В.А.Педагогика: Инновационная деятеьность.-М..2011г.

16.  ЭлъконинД.Б. Психология игры. - М., 1979.

17.  Селевко Г.К. «Современные образовательные технологии» М., 2001.

**Интернет ресурсы**

http://www.education.rekom.ru

http://psy.1september.ru

http://childpsy.ru