**СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ СРЕДНЕЙ ГРУППЫ**

Основной вид деятельности детей дошкольного возраста - игра, в процессе которой проявляются его индивидуальные особенности, развиваются духовные и физические силы ребенка; его внимание, память, воображение, дисциплинированность, ловкость.
Кроме того, игра - это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта. В игре формируются все стороны личности ребенка, происходят значительные изменения в его психике, подготавливающие переход к новой, более высокой стадииразвития.

Любая технология представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого.
Игровые технологии — являются фундаментом всего дошкольного образования.
Технология – это инструмент профессиональной деятельности педагога, соответственно характеризующаяся качественным прилагательным – педагогическая. Сущность педагогической технологии заключается в том, что она имеет выраженную этапность (пошаговость), включает в себя набор определенных профессиональных действий на каждом этапе, позволяя педагогу еще в процессе проектирования предвидеть промежуточные и итоговые результаты собственной профессионально-педагогической деятельности. Педагогическую технологию отличают: конкретность и четкость цели и задач; наличие этапов: первичной диагностики; отбора содержания, форм, способов и приемов его реализации; использования совокупности средств в определенной логике с организацией промежуточной диагностики достижения цели, критериальной оценки результатов. Педагогическая технология в дошкольном образовании представляет совокупность психолого-педагогических подходов, определяющих содержание дошкольного образования, комплекс форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств, реализующих воспитательно-образовательный процесс.

Современные педагогические технологии используемые в дошкольном учреждении направлены на реализацию федеральных государственных стандартов дошкольного образования. Игровые технологии (игровая деятельность). Игра на ряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Педагогическая игра 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 занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования детей к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и ТСО, а также с различными средствами передвижения.

В игровой деятельности детей среднего дошкольного возраста появляются ролевые взаимодействия. Они указывают на то, что дошкольники начинают отделять себя от принятой роли. В процессе игры роли могут меняться. Игровые действия начинают выполняться не ради них самих, а ради смысла игры. Происходит разделение игровых и реальных взаимодействий детей.

Игры имеют множество познавательных, обучающих функций. Среди игровых упражнений можно выделить те, которые:

* -помогают выделять характерные признаки предметов: то есть учат сравнивать;
* -помогают обобщать предметы по определенным признакам;
* -учат ребенка отделять вымысел от реального;
* -воспитывают общение в коллективе, развивают быстроту реакции, смекалку и другое.

Цель игровой технологии - не менять ребёнка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

Целевые ориентации игровых технологий:

Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определённых умений и навыков, развитее трудовых навыков.

Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества, коллективизма, коммуникативности.

Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, развитие мотивации учебной деятельности.

Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды, саморегуляция. Сюжетно-ролевая игра - одна из творческих игр. В сюжетно-ролевой игре дети берут на себя те или иные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) деятельность взрослых и отношения между ними. В такой игре наиболее интенсивной формируются все психические качества и особенности личности ребенка. Для детей пятого года жизни особый интерес представляют такие сюжетно-ролевые игры, как «Детский сад», «Семья», «Супермаркет», «Медицинский центр», «Моряки», «Мастерская». Воспитанники с удовольствием используют в игре не только предметы которые заботливо им предоставили взрослые, но и самостоятельно изготовленные специально для конкретного сюжета (продукты из пластилина для «Супермаркета»., бинокли, штурвал, флажки из бросового материала для «Моряков»., блокнотики для «Медицинского центра»., и т.д.). В выборе игры в своей работе стараюсь опираться на интересы детей в данное время. Не интересующую тему всегда можно отложить на более позднее время, а в данный момент проиграть, прожить ситуацию, которая затронула детей сейчас. **Это важно!** В этом случае дети смогут взять инициативу на себя, а педагог будет лишь косвенно направляющим звеном, второстепенным участником игры. Ведь одна из наших основных целей – научить детей самостоятельно организовывать совместные игры, следовательно, инициативу-поощряем. Важной особенностью игровых технологий, которые используют воспитатели-педагоги в своей работе, является то, что игровые моменты проникают во все виды деятельности детей: труд и игра, учебная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением режима.
Игровые педагогические технологии включают достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от обычных игр тем, что они обладают четко поставленной целью и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются определенной воспитательной направленностью.
Педагогические игры классифицируются по основным принципам:
1. Деление игр по виду деятельности на:
-физические (двигательные),
-интеллектуальные (умственные),
-трудовые,
-социальные,
-психологические.
2. По характеру педагогического процесса выделяют:
- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические,
профориентационные и другие.
3. По характеру игровой методики, типология которой достаточно широка: важнейшей из применяемых типов это:
- предметные,
- сюжетно-ролевые
- деловые,
- имитационные,
- игры-драматизации.
4. По игровой среде, которая в значительной степени определяет специфику игровой технологии: различают:
- игры с предметами и без них,
- настольные,
- комнатные,
- уличные,
- на местности,
- компьютерные и с ТСО,
- с различными средствами передвижения.
Структура игры как деятельности:
·           Целеполагание,
·           планирование,
·           реализация цели,
·           анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.
Структура игры как процесс:
·           роли, взятые на себя играющими;
·           игровые действия как средство реализации этих ролей;
·           игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
·           реальные отношения между играющими;
·           сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.
Игра как метод обучения:
·           в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
·           как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
·           в качестве занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
Для примера предлагаю вашему вниманию игры по характеру игровой методики:
**- предметные:**
«Составь фотографию»
Цель: Формировать у детей понятие государственные праздники. Развивать наблюдательность, логическое мышление, согласованность действий. Упражнять детей в ориентировке на плоскости.
Ход игры:
Дети поочередно со стола выбирают необходимые магнитные фигурки и выставляют на магнитной доске (елку, деда-мороза, снегурочку, детей, празднично одетых в карнавальные костюмы и т.д.)
**-сюжетные- ролевые:**
«Детский сад»
Цель: расширить знания детей среднего дошкольного возраста о назначении детского сада, о профессиях тех людей, которые здесь работают, – воспитателя, няни, повара, музыкального работника, воспитать у детей желание подражать действиям взрослых, заботливо относиться к своим воспитанникам.
Ход игры:
Воспитатель предлагает детям поиграть в детский сад. По желанию назначаем детей на роли Воспитателя, Няни, Музыкального руководителя. Педагог и дети рассматривают сюжетные альбомы, с ролью каждого ролевого персонажа, обговаривают действия, которые совершает персонаж, в течении недели делает акцент, на действиях персонажа в реальной жизни. Игру воспитатель может начать с чтения художественного произведения Н. Забилы «Ясочкин садик», одновременно в группу вносится новая кукла Ясочка. После чтения рассказа педагог предлагает детям поиграть так, как Яся, помогает приготовить игрушки для игры. Затем воспитатель может предложить детям пофантазировать, как бы они играли, оставшись дома одни. Решают с детьми, кого взять в качестве воспитанников (куклы, зверюшки). Распределяют роли. В ходе игры педагог направляет детей на выполнение именно той роли, которую выбрал ребенок, помогает выстроить гармоничные взаимоотношениями со сверстниками, найти выход из сложных ситуаций. Каждому персонажу в игре соответствует определенная одежда, атрибуты.
**- деловые**
**«Семейный бюджет»**
Цель: Формирование у дошкольников старшего дошкольного возраста основ финансовой грамотности. Во время игры происходит знакомство с понятиями «деньги», «планирование семейного бюджета», «разумные потребности», «экономия» и другими.
Ход игры
**Дети делятся на группы (по интересам) - «семьи» из пяти — семи человек, в которых распределяются роли папы, мамы, бабушки, дедушки, старших и младших детей, домашних животных. Все персонажи получают игровые элементы (костюмы, аксессуары), которые помогают определить роль участника. Каждой семье дается определенная сумма денег, и она должны договариваться о покупках. Семья, которая смогла грамотно распределить средства, получает поощрение.**
**- имитационные:**
**«Медведь»**
Цель: Развивать умение пользоваться выразительными средствами для передачи настроения, чувств у детей младшего, среднего дошкольного возраста.
Ход игры:
Педагог читает стихотворение, надев ребенку маску медведя.
Я зверь лесной.
Я сплю зимой,
В лесу хозяином живу
Я большой и неуклюжий,
Косолапый и смешной.
Я живу в лесу дремучем,
Очень мед люблю пахучий.
«Лиса»
Цель: Развивать умение пользоваться выразительными средствами для передачи настроения, чувств.
Ход игры. Педагог читает стихотворение, надев ребенку маску лисы.
Я хитрая лиса,
Леса темного краса
По полянке бегу,
Лисий след свой замету
И зайчишку подстерегу
Я рыжая плутовка
Хитрая и ловкая.
В сарайчик попаду,
Цыпленка украду.
**- игры-драматизации:**
Игра «Репка».
Цель: Вызвать у детей среднего дошкольного возраста интерес к театрализованной деятельности. Помочь детям изобразить своего героя.
Предварительная работа: Вспомнить сказку, рассмотреть иллюстрации, обговорить речь героев с интонационной окраской.
Ход игры: Играет 8 детей. Воспитатель помогает распределить роли и определяет очередность выступления героев.
Игра «Теремок».
(Театр настольный)
Цель: Вызвать у детей интерес к театрализованной деятельности,
учить детей действовать своими пальчиками, передавая эмоции героя.
Ход игры: Играет 6 детей и взрослый – ведущий. Воспитатель помогает распределить роли и определяет очередность выступления героев.
Результат: Инсценировка сказки с помощью воспитателя.
Таким образом: в какие бы игры не играли наши воспитанники, нужно быть не рядом, а вместе с ними. Уважать личность каждого ребёнка, учитывать индивидуальные особенности. Только такое партнерство и сотрудничество воспитателя с детьми в игре создает зону ближайшего развития самостоятельной игры детей и сам ребёнок становится активным, полноценным участником образовательного процесса.