**Игровые технологии в продуктивной**

**деятельности воспитанников ДОО.**

Актуальность **использования современных игровых технологий** в ДОО заключается в том, что в настоящее время происходит переход на новые **технологии** обучения в связи с изменениями условий существования и развития общества. С введением ФГОС ДО дошкольное образование стало первой ступенью в образовании. Для успешного развития детей дошкольного возраста актуальны **игровые технологии**. Цель игровой технологии - не менять ребенка 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. Игра в дошкольном возрасте — один из любимых видов деятельности детей. В игре ребёнок смел, раскрепощён, может заново пережить события, особенно взволновавшие его. Такое переживание событий возможно потому, что в игре всегда присутствует воображаемая, мнимая ситуация (ситуация "как будто"). В игре ребёнок творит. Возможность развивать у дошкольников творческие способности в игре и привлекает внимание педагога к этому виду деятельности детей, позволяет ему использовать игровые технологии в продуктивной деятельности. Чем же нужно руководствоваться воспитателю, применяя игровые технологии? Прежде всего, необходимо знать их существенные особенности, уметь отличать от других методов и приёмов обучения. Это позволяет воспитателю создавать подлинно игровые ситуации в процессе организации продуктивной деятельности детей. Кроме того, при проведении игр учитываются знания детей об окружающем, их интерес к различным явлениям жизни. Педагог может придумать игру, действительно интересную детям. Важно также знать и учитывать игровой опыт детей, их умение играть. Наконец, воспитателю надо чётко представлять себе, какие конкретные задачи решаются при использовании того или иного игрового приёма. Рассмотрим эти условия более подробно. Итак, какова же специфика игровых приёмов обучения? Игровые приёмы обучения, как и другие педагогические приёмы, направлены на решение дидактических задач и связаны с организацией игры на занятии. Игру на занятии предлагает педагог, и этим она отличается от свободной игры. Игра на занятии должна быть похожа на настоящую игру. Поэтому одним из признаков игрового приёма должна быть игровая задача. Игровая задача — это определение цели предстоящих игровых действий педагогом или детьми. Например, воспитатель предлагает детям: "Построим мишке домик", "Позовём Петрушку в гости", " Подумайте, как можно помочь зайчику перебраться через речку". Включаясь в предлагаемую игровую ситуацию, дети сами ставят игровые задачи. В процессе использования игрового приёма может увеличиваться количество игровых задач. Таким образом, происходит развитие игрового замысла. Так, чтобы помочь зайке перебраться через речку, дети делают лодочки (аппликация), "сажают" в них зайчиков, "плывут" по реке, "выбираются" на берег. Лодки с "кривыми парусами" могут перевернуться, в них "зайцы не хотят садиться". Дети "ремонтируют" такие лодки и т.п. Важно, чтобы дети были активны при выполнении игровых действий. Это развивает у них творческие способности. Необходимым условием активности детей является определённый запас знаний, наличие ярких впечатлений о данном явлении. В этих случаях дети увлечены происходящими событиями, придумывают игровые действия и способы их выполнения. В условиях игрового действия рождается мнимая (воображаемая) ситуация "как будто" (А. Н. Леонтьев). Смысл действия соответствует реальному ("Зажечь огни на ёлке"…), а операция, реализующая это действие, выполняется в соответствии с имеющимся материалом (мазки кистью и красками на бумаге). В этих условиях несовпадения смысла действия и значения конкретной операции и рождается воображаемая ситуация. Придуманные интересные игровые действия должны быть доступны детям по способу выполнения. Игровые задачи можно представить в виде развёрнутых действий (имитационные движения) или более обобщённых движений (жест, слово). Если их выполнение по какой-то причине недоступно ребёнку, то воображение его не будет разбужено, т.е. творческие элементы будут отсутствовать, хотя внешне ребёнок может выглядеть и внимательным, и заинтересованным. Необходимо, чтобы сам воспитатель эмоционально и заинтересованно (как дети) реагировал на происходящее, проявляя самые разнообразные чувства: удивление, восхищение, радость или сочувствие, огорчение, печаль (соответственно содержанию изображаемой ситуации). При этом следует помнить о чувстве меры в их проявлении, разумном сочетании игровых и деловых отношений, плавном, незаметном переходе от игры к прямому обучению и наоборот, то есть необходима культура выражения чувств.

Какие же игровые приёмы можно использовать при руководстве продуктивной деятельностью? Все игровые приёмы условно можно разделить на две большие группы:

* сюжетно-игровые ситуации по типу режиссёрских игр;
* сюжетно-игровые ситуации с ролевым поведением детей и взрослых.

Рассмотрим сначала, как игровые приёмы дифференцируются по характеру игрового материала. Сюжетно-игровые ситуации по типу режиссёрских игр развёртываются по поводу игрушки, каких-либо предметов, бросового материала и других объёмных или плоскостных предметов. Ребёнок и воспитатель действует с ними, как в режиссёрских играх. Другие игровые ситуации этого типа развёртываются по поводу рисунка (рисованное изображение более условно, и возможности активного действия с ним более ограниченны). Дети и воспитатель действуют одновременно в том и другом случае и как сценаристы, и как режиссёры, и как актёры. Приём обыгрывания предметов или игрушек (объёмных и плоскостных), картин-панорам, природного и бросового материала очень распространён. Обыграть можно даже изобразительный материал (кисточки, краски, карандаши и т.п.). Ведь с кисточкой, карандашами можно советоваться, разговаривать, учить их рисовать ("бегать" по ровненькой дорожке, "кататься" с горки, "прыгать" как зайчик, "ходить как медведь и т.п.). В процессе использования этого приёма воспитатель ставит перед детьми игровые задачи, побуждает к их принятию и к самостоятельной постановке. Используя этот приём, можно учесть постепенно изменяющиеся, усложняющиеся с возрастом и развитием интересы детей. Это те интересы, которые лежат в основе естественных игр: к человеку, его действиям (мама, бабушка, врач и т.п.); сказочным персонажам, популярным героям мультфильмов и их действиям; к общению с любимыми образами, героями. Другой приём — обыгрывание изображения. В зависимости от того, обыгрывается законченное или ещё незавершённое изображение, следует различать обыгрывание готового изображения и сюжетно-изобразительную игру с незаконченным изображением. Что представляет собой приём обыгрывания готового изображения? Как правило, этот приём применяется по окончании рисования. Полученное изображение используется при этом как своеобразный игровой предмет. Содержание игровых действий зависит от содержания изображения. Если изображена птица, то она может "летать", "садиться" на деревья, "клевать" зёрна и т.д., нарисовал малыш дорожку — по ней будут "ходить" звери, люди и т.п. Взрослому при использовании этого приёма очень важно думать, ориентируясь на игровой опыт ребят, какие способы выполнения действия более интересны и доступны детям. Малышам будет полезно наблюдать, как на травке, нарисованной ими, появляется зайчик-побегайчик, как он бегает по травке, пробует самую сочную, зелёную, густую; огорчается, если трава негустая (дождик не полил, плохо выросла); прячется в травке и т.п. маленькие дети с удовольствием обыгрывают свои рисунки после занятия, используя мелкие игрушки. Самые старшие дети могут "путешествовать" на волшебном корабле, перемещаясь в разные времена года и даже на другие планеты. Специально организованное обыгрывание детских работ позволяет педагогу живо, убедительно и интересно провести их анализ и оценку. Крайне важно при этом, чтобы игровые действия не только вызывали интерес к продукту деятельности, но и выявляли его достоинства и слабые стороны, помогали вскрывать причины неудач и успехов. Даже самые маленькие дети понимают, почему колобок "скатился" с нарисованной дорожки и заблудился в лесу, — дорожка получилась кривая. При таком анализе никто из детей не обижен, более того, они не только понимают, что у них не получилось, но охотно повторяют изображение, исправляя ошибку. Педагог может использовать и такой приём, как обыгрывание незаконченного изображения. Его можно назвать сюжетно-изобразительной игрой. Этот приём направлен на руководство процессом изображения, и потому он как бы сопровождает его. Воспитатель ставит следующие задачи: игровой анализ создаваемого образа, дальнейшее развития замысла детей, стимулирование изобразительного способа его воплощения. Игровой приём стимулирует не только совершенствование замысла, но и выполнение его специфическими, изобразительными средствами. Таким образом, стимулируется изобразительное творчество. При выполнении сюжетного рисунка (аппликации) игровой приём стимулирует воплощение сюжета в основном изобразительно-игровыми действиями. Например, дети, рисуя на тему "Парк", "сажают" деревья, цветы, "прокладывают" дорожки; в парке "растёт" трава, туда "прилетают" птицы. В руководстве изобразительной деятельностью возможно применение другой группы игровых приёмов с ролевым поведением детей и взрослых. Детям предлагают роль художников, фотографов, строителей, продавцов, покупателей; младшим детям — роль зайчиков, медведей и т.д. любой приём, в котором дети, взрослые выступают в той или иной роли, относится к этой группе.

Выделение игрового приёма с элементами ролевого поведения обусловлено особенностями развития игры. Однако в той или иной роли ребёнка привлекают или разнообразные действия человека *(*игрового персонажа), или взаимоотношения. В зависимости от этого строится и содержание игрового приёма. Учитывая знания детей, их интересы, предпочтения, уровень игры в группе, воспитатель разрабатывает эти игровые приёмы. Все вышеизложенные приёмы сочетают в себе основные признаки игры и своеобразие детской продуктивной деятельности.