**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 5 «Теремок» с. Погореловка Корочанского района Белгородской области»**

**Консультация для педагогов**

**«Использование игровой технологии**

**В.В. Воскобовича в образовательном пространстве детского сада»**

Педагог-психолог

Сухенко Т.А.

2019 год

«Сказочные лабиринты игры» - это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста в игровой деятельности.

Внедрение игровой технологии Воскобовича в образовательный процесс нашего детского сада мы рассматриваем как развивающий стимул для обновления в соответствии с требованиями ФГОС ДО содержания основной образовательной программы. Для полноценной реализации задач технологии, важно, чтоб педагогический коллектив был знаком с её содержанием. Так у нас появилась модель использования технологии всеми педагогами. Воспитатели применяют развивающие игры и игровые пособия как в непосредственно образовательной деятельности, так и в совместной работе с детьми, через проектирование развивающей предметно-пространственной среды групп предоставляют дошкольникам возможность выбора игр для самостоятельной деятельности.

В настоящее время актуальность игры повышается и из-за перенасыщенности современного ребёнка информацией. Телевидение, видео, радио, Интернет значительно увеличили и разнообразили поток получаемой детьми информации. Но эти источники представляют в основном материал для пассивного восприятия. Важной задачей обучения дошкольников становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобное умение помогает игра, служащая своеобразной практикой использования знаний, полученных детьми на занятиях и в свободной самостоятельной деятельности. Неслучайно федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования одним из принципов определил принцип «реализации Программы в формах, специфических для детей, прежде всего в форме игры».

Игра - это приём организации деятельности детей на занятии, или набор приёмов, выстроенных в логике, как изучения заданного программного материала, так и организации заинтересованной познавательной деятельности дошкольников. Сущность игры как одного из основных видов деятельности ребёнка заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношений людей, уточняют и получают знания об окружающей действительности. В игре, по мнению авторов-разработчиков стандарта, происходит сохранение самоценности дошкольного детства и сохраняется сама природа дошкольника. А использование развивающих игр Воскобовича подразумевает ещё и смену способа организации детских видов деятельности: это больше не руководство взрослого, но совместная *(партнёрская)* деятельность взрослого и ребёнка как наиболее естественный и эффективный контекст развития в дошкольном детстве. Игры или игровые упражнения обеспечивают заинтересованное восприятие детьми изучаемого материала и привлекают их к овладению новым знанием. Игра помогает сконцентрировать внимание детей на учебной задаче, которая воспринимается в этом случае как желанная и лично значимая цель. Игра позволяет сделать более доступными сложные задачи обучения и способствует становлению осознанной познавательной мотивации дошкольников.

Одно из преимуществ игры – то, что она всегда требует активных действий каждого ребёнка. Поэтому с её помощью на занятии воспитатель может организовать не только умственную, но и моторную активность детей, поскольку выполнение игровых заданий во многих случаях связано с различными движениями. Целесообразно включённые в обучение игры или их элементы придают учебной задаче конкретный, актуальный смысл, мобилизуют мыслительные, эмоциональные и волевые силы детей, ориентируют их на решение поставленных задач. Игра активизирует взаимодействие когнитивного и эмоционального начал в учебном процессе. Она не только вдохновляет детей мыслить и выражать свои мысли, но и обеспечивает целенаправленность действий, а, следовательно, дисциплинирует ум ребёнка.

Обучение в форме игры должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным. Возможно ли это? Организовать педагогический процесс так, чтобы ребёнок играл, развивался и обучался одновременно – задача достаточно сложная. Технология *«Сказочные лабиринты игры»* содержит чётко обозначенную и пошагово описанную систему игровых заданий к развивающим играм. Развивающие игры Воскобовича выполняют роль дидактического материала и легко вписываются в содержание любой образовательной программы. Поскольку они способствуют развитию детей во всех пяти образовательных областях. Наилучший результат в развитии и образовании детей даёт использование технологии *«Сказочные лабиринты игры»* в образовательных областях *«познавательное развитие»* и *«речевое развитие»*.

Игры и игровые пособия Воскобовича, на наш взгляд, соответствуют требованиям современного законодательства в области дошкольного образования:

- игра *(развивающая)* способна развить личность, используя познавательные естественные способности ребёнка, а также его психологические и физиологические аспекты;

- игры и пособия В. В. Воскобовича находят своё применение среди профессионалов в области педагогики и психологии, а также среди родителей;

- используются в работе с детьми от раннего до младшего школьного возраста, в том числе и имеющими ограниченные возможности здоровья.

Использование игровой технологии привлекает ещё и своей сказочностью. Во-первых, создаётся развивающая предметно-пространственная среда. Во-вторых, все игры сопровождает сказочный персонаж, сказочный сюжет, путешествия, преодоление трудностей, разрешение сложных ситуаций, нахождение верного решения.

Развивающая предметно-пространственная среда нашего детского сада, во многом благодаря использованию игровой технологии, многофункциональна, соответствует всем требованиям ФГОС ДО. Такие пособия как *«Фиолетовый Лес»* и *«Коврограф «Ларчик»* имеют свои особенности в каждой возрастной группе: у малышей – это, прежде всего, *«сенсорный уголок»*, знакомящий детей с эталонами формы, цвета и размера; в средней группе основное внимание уделяется знакомству с цифрами и в здесь появляется сказочная область *«Цифроцирк»* с героями Магноликом и цифрятами – забавными зверушками, главной игрой здесь является *«Волшебная восьмёрка»* - своего рода конструктор цифр; в группах старшего возраста дети проявляют интерес к чтению, и здесь появляется сказочная область с Арлекинами и играми, обучающими детей чтению.

Включение в воспитательно-образовательный процесс развивающих игр предоставиляет возможность для творческой деятельности и самореализации личности (как педагогов, так и обучающихся, способствовует активному вовлечению дошкольников и их родителей в учебный процесс и достижению высоких результатов в интеллектуальном развитии детей)

Развитие ребёнка-дошкольника осуществляется в игре, а не в учебной деятельности. Стандарт ставит во главу угла индивидуальный подход к ребёнку и игру – ведущую деятельность дошкольника. Факт повышения роли игры и отведение ей главенствующего места, безусловно, положителен, что доказывает наша практика применения игровой технологии в образовательном процессе детского сада.