**Игровые технологии (Л.С. Выготский)**

Игра – одно из замечательнейших явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Феномен игры заключается в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в игру-творчество, в игру-обучение, в игру-терапию, в игру-модель типа человеческих отношений и проявлений в труде. Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

 Наибольший вклад в научное понимание и толкование феномена игры внесли такие западные философы и психологи, как Э. Берн, Р. Винклер, Г-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд. В отечественной науке теорию игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для психического развития ребенка разрабатывали И.Е. Берлянд, Л.С. Выготский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

 Педагогику игры, место игры в педагогическом процессе, строение игровой деятельности руководство игрой разрабатывали Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков и др.

Польский исследователь Стефан Шуман отмечает, что игра — характерная и своеобразная форма активности ребёнка, благодаря которой он учится и приобретает опыт. Шуман указал на тот факт, что игра побуждает в ребёнке самые высокие эмоциональные переживания и активизирует его самым глубоким образом. Согласно Шуману, игру можно воспринимать как процесс развития, направленный своеобразным образом на формирование наблюдательности, воображения, понятий и навыков.

  Д.Б. Эльконин, анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми.

  С.А. Шмаков выделяет следующие черты, присущие большинству игр:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата («процедурное удовольствие»);

- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);

- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»).

 По его мнению  лучшая классификация игр была сделана Е.И. Добринской и Э.В. Соколовым. Эти авторы, в частности, предлагают различать игры по тому, какие способности они обнаруживают и тренируют у человека (физические, интеллектуальные, состязательные, творческие).

  Игру как пространство «внутренней социализации» ребенка и средство усвоения социальных установок представлял себе **Л.С. Выготский**.

  Наиболее полное определение представлено у В.С. Кукушина. Он считает, что игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением.

Б.П.Никитинразработал технологию развивающих игр, в которой программа игровой деятельности состоит из набора ***развивающих игр,***которые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями. Каждая игра представляет собой набор задач***,***которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т.д. Вразвивающих играх удалось объединитьодин из основных принципов обучения «***от простого к сложному»***с очень важным принципом творческой деятельности ***самостоятельно по способностям.***

 В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

* ***развлекательную***(это основная функция игры - развлечь, воодушевить, пробудить интерес);
* ***коммуникативную:***развитие навыков общения;
* ***самореализации***в игре как полигоне человеческой практики;
* ***игротерапевтическую:***преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
* ***диагностическую:***выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
* функцию ***коррекции:***внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
* ***межнациональной коммуникации:***усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
* ***социализации:***включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

В настоящее время школа нуждается в такой организации своей деятельности, которая обеспечила бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого учащегося, внедрение различных инновационных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям и прочее. Вследствие этого  возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения относятся игровые технологии.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр. Игровая форма занятий создается  при помощи игровых приемов и ситуаций, которые должны выступать как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

  В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология используется в следующих случаях:

* в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
* как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
* в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
* как технология внеклассной работы.

При использовании игровых технологий  необходимо соблюдение следующих условий:

* соответствие игры учебно-воспитательным целям занятий;
* доступность для учащихся данного возраста;
* умеренность в использовании.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий и  являются одним из уникальных форм обучения и воспитания, которые позволяет сделать жизнь школьника интересным и увлекательным.

В структуру игры как ***деятельности***органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

 Игра деятельность спонтанная, непринужденная. Мир игр очень разнообразен. Существуют разные варианты классификации игр. Каждая игра уникальна, содержит в себе различные функции. Каждый вид игр помогает в развитии ребенка, как здорового человека, так и здоровой личности. При правильном подборе игр можно спланировать и создать условия для нормального развития и социализации ребенка. Место и роль игровой технологии в  процессе воспитания, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания воспитателем функций и классификации педагогических игр.

*В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности*:

 физические (двигательные),

 интеллектуальные (умственные),

 трудовые,

 социальные,

 психологические.

*Педагогические игры достаточно разнообразны по:*

 дидактическим целям;

 организационной структуре;

 возрастным возможностям их использования;

 специфике содержания.

*По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:*

 обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

 познавательные, воспитательные, развивающие;

 репродуктивные, продуктивные, творческие;

 коммуникативные, диагностические и др.

*Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики.*

Важнейшие из применяемых типов:

 предметные,

 сюжетные,

 ролевые,

 деловые,

 имитационные,

 игры-драматизации.

*По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.*

 *По составу и количеству игроков*:

 одиночные,

 парные,

 групповые и пр.

.

И, наконец, специфику игровой технологии в значительной степени определяет *игровая среда*:

 игры с предметами и без предметов,

 настольные,

 комнатные,

 уличные,

 на местности,

 компьютерные и с ТСО,

 с различными средствами передвижения.

*Требования к играм, обеспечивающим привлекательность игр:*

 Игровая оболочка должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.

Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.

Возможность действия для каждого ученика.

 Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен быть риск неудачи. Игровые  задания должны быть подобраны так, чтобы их выполнение было связано с определенными сложностями. С другой стороны, задания должны быть доступны каждому, поэтому необходимо учитывать уровень участников игры и задания подбирать от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).

 Вариативность – в игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.

Должны быть заложены разные средства для достижения игровых целей.

 Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Постепенное возрастание трудности  в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности.

 Игра - наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. В игре ребёнок получает опыт произвольного поведения, учится управлять собой, соблюдая правила.

 Использование игровых технологий в период обучения и воспитания в  школе является наиболее эффективным средством повышения качества знаний и уровня воспитанности учащихся. Поэтому творчески работать следует каждому педагогу. Самым главным является то, что учитель должен  умело и методически правильно использовать данное средство, способствуя  стремлению каждого ученика к знаниям и повышению общечеловеческой культуры.

**Объединяем обучение, игру и движение**

**Концепцию «ИГРАЮ ДВИГАЮСЬ УЧУСЬ», предложенную компанией «ВЭЙТОЙ», можно встретить в детских садах и клубах раннего развития не только в России, но и в Украине, Казахстане, Белоруссии, Израиле и даже США**
**Знакомьтесь, компания «ВЭЙТОЙ» г. Москва:**

* Создана 2 года назад, мамой и папой троих детей (мама – учитель математики).
* Патенты и свидетельства более чем в 35-и странах.
* 1-е место в Национальной премии в сфере товаров и услуг для детей «Золотой медвежонок» в номинации «Лучшее учебное пособие» в 2016 году.
* Два знака независимой экспертизы «Золотое солнышко – психологи и педагоги рекомендуют».
* Две книги: «100 подвижных игр с геометрическими фигурами» и «Пособие по сенсомоторным играм», написанные педагогами.
* Сотни вариантов заданий, подготовленные педагогами и студентами в рамках Всероссийского конкурса «Академия VAY TOY», проведённого Институтом детства МПГУ и журналом «Современный детский сад».

**Марк Вайнапель (директор компании):**«Попав в руки педагогов, наши игры стали жить своей жизнью. И эта жизнь более яркая, интересная и разнообразная, чем была задумана нами, их создателями. Мы рады, что наша продукция вдохновляет педагогов на творчество.»

**Играю**

Хорошая игра увлекает и становится для ребёнка интересной и познавательной. Находясь на игровом поле VAY TOY, дети попадают в центр игрового пространства. Игра вокруг них! Это удивительно для малыша, и занятие превращается в увлекательный квест. Надо видеть, какую радость это приносит детям! Мамы и педагоги делятся фото и видео в Инстаграм. Они пишут: «Эта игра стала любимым занятием моего малыша», «Я учусь лучше понимать своего ребёнка»…

**Двигаюсь**

Игры VAY TOY позволяют проводить обучение детей в подвижной форме, объединяя интеллектуальное развитие ребёнка и его двигательную активность. Детям во время занятий не нужно сидеть за столом. Они свободно передвигаются по игровому полю, наклоняются, приседают, прыгают, бросают мешочки с песком. Игры развивают крупную и мелкую моторику, координацию движений, глазомер и ловкость. Главное – двигательная активность положительно влияет на здоровье детей.

**Учусь**

Пособия VAY TOY можно использовать с детьми разного возраста, усложняя задания. Игры учат сравнивать, различать, запоминать, логически мыслить, читать и считать, ориентироваться в пространстве и принимать решения. Они знакомят с цветами, формами и свойствами фигур, величиной, логическими цепочками и решением задач геометрического судоку, понятиями «право-лево», «верх-низ», и даже строением Солнечной системы. Всё, что раньше вы делали за столом, вы можете делать в подвижной форме.

**«Аз-бу-ка» выбирает обучение в подвижной форме**

Те, кто слышал о московской сети школ раннего развития «Аз-бу-ка», знают, какое внимание здесь уделяют качеству учебного процесса. Директор, Татьяна Василькова, пополняет программу занятий самыми новыми методиками, собранными со всего мира. Новые пособия она ежегодно привозит из самых разных стран. Но пособия российского производителя, компании «ВЭЙТОЙ», заняли в учебной программе особое место.

**Наталья Модель (методист сети школ раннего развития «Аз-бу-ка»):**«Мы узнали о подвижных развивающих играх VAY TOY из журнала «Современный детский сад», который проводил Всероссийский конкурс по написанию творческих работ к этим играм. Я с коллегами решила в нём участвовать. Когда в нашей «Аз-бу-ке» появились игры VAY TOY, я увидела, что можно придумать множество заданий, помимо тех десяти, которые предлагал производитель. **В конкурсе мы заняли второе место, а по итогам этой работы я написала книгу «100 подвижных игр с геометрическими фигурами», которая выйдет в этом году в издательстве «Сфера».**

**Почему мы включили VAY TOY в свою программу?**

1. Игры VAY TOY позволяют проводить занятия в подвижной форме. Движение для ребёнка является средством познания окружающего мира. В дошкольном возрасте закладываются основы крепкого здоровья и физического развития. И двигательная активность – один из факторов, влияющих на это.
2. С играми VAY TOY для занятий мы привлекаем сразу всю группу детей. Дети учатся взаимодействовать, дружить и договариваться. Это поможет им быть успешными в будущем.
3. Мы используем игры VAY TOY для занятий с детьми разного возраста. И для малышей, и для дошкольников мы разработали свои программы. А кроме того, наши задания охватывают самые разные области развития детей (речевое, познавательное, физическое, социально-коммуникативное, художественно-эстетическое).
4. Все материалы, которые входят в игровые наборы VAY TOY, выдерживают частую санитарную обработку и не становятся от этого хуже.

**Успехи дошкольников в «Олимпиаде»**
В нашей школе «Аз-бу-ка» традиционно проводится интеллектуально-математическая игра для дошкольников «Олимпиада». В задания «Олимпиады» включаются задачи геометрического судоку. До применения на своих занятиях игры VAY TOY геометрическое судоку могли решить только 2% детей, участвующих в интеллектуальной игре. После появления во всех филиалах «Аз-бу-ки» этой игры, задачи судоку на «Олимпиаде» решили 98% участников.

**Для детского сада и дома:**

1. «ФОРМА ЦВЕТ РАЗМЕР» [www.vaytoy.ru](http://www.vaytoy.ru/)
2. Геометрическое судоку «Логика» [www.vaytoy-logika.ru](http://www.vaytoy-logika.ru/)
3. Пособие для логопедов «Слоги на дороге» [www.sloginadoroge.ru](http://www.sloginadoroge.ru/)
4. «Ну, попади! Медовое сражение» [www.nupopadi.ru](http://www.nupopadi.ru/)
5. «Белка и Стрелка. Космическое путешествие» [www.nupopadi/cosmos.ru](http://www.nupopadi/cosmos.ru)
6. «СЛОГИ» первая подвижная игра для обучения чтению
7. «Поймай Крота» – подвижная игра-стратегия