*«Только та игра целесообразна, в которой ребенок активно действует, самостоятельно мыслит, строит, комбинирует, преодолевает трудности» Макаренко А. С.*

В соответствии с законом «Об образовании в Российской Федерации» дошкольное образование стало самостоятельным уровнем общего образования, что значительно повышает предъявляемые к нему требования. Развивающее взаимодействие ребенка с взрослыми и сверстниками является основной дидактической технологией ФГОС дошкольного образования. Ребенок-дошкольник, человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через «ворота детской игры». Реализация федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования является сегодня одной из ключевых задач дошкольного учреждения. Специфика организации образовательного процесса в ДОУ на основе ФГОС заключается в том, что образовательная деятельность дошкольника реализуется через организацию различных видов детской деятельности или их интеграцию с использованием разнообразных форм и методов работы, выбор которых осуществляется педагогами самостоятельно в зависимости от контингента детей, уровня освоения образовательной программы и решения конкретных образовательных задач. Для воспитателей ДОУ важно не просто проводить занятия, а создавать единый процесс взаимодействия педагога и воспитанников на основе новых технологий, форм, методов, приемов организации деятельности детей, в котором будут гармонично переплетаться разные образовательные области. Развитие современного общества требует обобщения и систематизации опыта педагогических инноваций, результатов психолого-педагогических исследований. Одним из способов решения этой проблемы является технологический подход к организации образовательной работы с детьми.

 Слово *«технологи****я****»* происходит от греческого слова: *«techne»* - искусство, мастерство, умение и *«logos»* - наука, закон. Дословно *«технология»* - наука о мастерстве. Зарождение идеи технологии педагогического процесса связано прежде всего с внедрением достижений научно-технического прогресса в различные области теоретической и практической деятельности.

Какая **технология** расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни? *(ИГРОВАЯ).*

В условиях введения ФГОС ДО для педагогов важно понять: что представляют собой игровые технологии, как использовать их в образовательном процессе?

**Игровая технология** – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Это последовательная деятельность педагога.

**Игровые технологии** являются составной частью педагогических технологий.

**Ценность педагогических технологий**

* конкретизирует современные подходы к оценке достижений дошкольников;
- создает условия для индивидуальных и дифференцированных заданий.

Современные игровые технологии в ДОУ отводят ребенку роль самостоятельного субьекта, взаимодействующего с окружающей средой.
Это взаимодействие включает все этапы деятельности:

-целеполагание;

-планирование и организацию;

- реализацию целей;

- анализ результатов деятельности.

Используя игровые технологии в образовательном процессе, воспитатель должен обладать доброжелательностью, уметь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрения любой выдумки и фантазии ребенка.
Игра полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества со взрослым.
Важной особенностью современных игровых технологий, которые воспитатель использует 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 и игра.

**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.

ЗНАЧЕНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

* Способ развивающего обучения
* Деятельность для реализации творчества ребёнка
* Метод терапии
* Первый шаг социализации ребёнка в обществе

Согласно ФГОС ДО содержание образовательной программы в ДОУ должно обеспечивать развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности и охватывать следующие структурные единицы, представляющие определенные направления развития и образования детей (далее – образовательные области) :

• социально-коммуникативное развитие;

• познавательное развитие;

• речевое развитие;

• художественно-эстетическое развитие;

• физическое развитие.

МЫ РАССМОТРИМ ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ДОУ ПО КАЖДОМУ НАПРАВЛЕНИЮ РАЗВИТИЯ.

**Социально-коммуникативное развитие** направлено на усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, развитие общения и взаимодействия ребёнка со взрослыми и сверстниками; развитие эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками.

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ:

• Игровые тренинги –

• Сюжетно – ролевые игры

• Театрализованные игры –

**Познавательное развитие** предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира.

Здесь выбор игр огромен и разнообразен, но следует выделить игровые технологии, направленные на формирование знаний, умений и навыков – это так называемые обучающие игры, проблемные игровые ситуации и игровые технологии, направленные на закрепление полученных знаний, развитие познавательных способностей.

Таким образом, игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач.

Среди широко используемых в практике **игровых технологий можно выделить квест- технологию**, которая только еще начинает использоваться педагогами.

Построение образовательной деятельности базируется на индивидуальных особенностях каждого ребенка, а сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, превращается в субъекта образовательного процесса (ФГОС ДО п.1.4.2.). Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. К таким формам организации образовательной деятельности относятся: интерактивная игра, мастер-класс, проектная деятельность, создание проблемных ситуаций, экспериментирование и мн.др. Все эти формы могут существовать как отдельно взятые элементы, а могут сочетаться между собой и варьироваться педагогом при планировании того или иного вида детской деятельности или совместного мероприятия с родителями и детьми. Особенно хорошо они сочетаются в квест-технологии, или как его еще называют образовательный квест, который чаще всего пользуется популярностью у детей и взрослых, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета. Но и в детском саду мы тоже используем эту технологию и, наверное, даже чаще и раньше, чем в школе, она знакома нам под таким название как игра по станциям.  **Квест - это игры**, в которых **игрокам** необходимо искать различные предметы, находить им применение, разговаривать с различными персонажами в игре, решать головоломки и т. д. Такую игру можно проводить как в помещении, так и на улице. **Квест** - это командная игра, идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняет различные задания. Но изюминка такой организации **игровой** деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

**Квест**-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. Что является основным требованием ФГОС ДО.

Главное преимущество **квеста в том**, что такая форма организации образовательной деятельности ненавязчиво, в **игровом**, занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников. С помощью такой игры можно достичь образовательных целей: -реализовать проектную и **игровую деятельность**, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей. Образовательный квест – это проблема, которая ставится перед участниками, где они должны реализовать образовательные задачи. Но в отличии от учебной проблемы в образовательном квесте есть элементы сюжета, ролевой игры, связанные с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, и для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Интерес к этому виду образовательных технологий связан с признанием педагогическим сообществом роли и возможностей детской игры в решении задач разностороннего развития и воспитания детей на этапе дошкольного детства. Современные требования, предъявляемые к педагогическому процессу в дошкольном образовании, предполагают тесную интеграцию всех образовательных областей, широкое разнообразие форм организации детской деятельности, опираясь на постоянное сотрудничество детей и взрослых, как равноправных партнеров. И все это находит широкий отклик в грамотно построенной и проведенной квест-игре, так квест, как универсальная игровая технология:

• включает у ребёнка соревновательные механизмы, что также создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий и достижения результата.

 • дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, проектные задания, что позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания.

• позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности.