**Игровые технологии в работе с детьми младшей группы.**

*«Игра - это огромное светлое окно, через которое в*

*духовный мир ребёнка вливается живительный поток*

*представлений, понятий об окружающем мире"*

*(В. А. Сухомлинский)*

Дошкольный возраст – яркая, неповторимая страница в жизни каждого человека. В этот период начинается процесс социализации, устанавливается связь ребёнка с ведущими сферами бытия: миром людей, природы, предметным миром. Дети приобщаются к культуре, к общественным ценностям, закладывается фундамент здоровья. Это время первоначального становления личности, формирование основ самосознания и индивидуальности ребёнка.

У детей младшего возраста ведущей деятельностью является игра.

Используя игровые технологии в образовательном процессе, я много использую доброжелательность, стараюсь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрять любую выдумку и фантазии ребенка. Только в этом случае игра будет полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества со взрослым.

**Игровые моменты.**

Сначала игровые технологии я использовала как игровые моменты. Игровые моменты очень важны в педагогическом процессе, особенно в период адаптации детей в детском учреждении. Работая с детьми двух - трех лет для меня основная задача - это формирование эмоционального контакта, доверия детей к воспитателю, умения видеть в воспитателе доброго, всегда готового прийти на помощь человека, интересного партнера в игре. Чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием, использую фронтальные игровые ситуации. Это игры как “Хороводные ”, “Догонялки” и “Выдувание мыльных пузырей”. В дальнейшем добиваюсь, чтобы игровыемоменты проникали во все виды деятельности детей: труд и игра, учебная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением режима и игра. Так как понимаю, что игра — наиболее доступный для детей вид деятельности, это способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. Уже в раннем детстве ребенок имеет наибольшую возможность именно в игре, а не в какой-либо другой деятельности, быть самостоятельным, по своему усмотрению общаться со сверстниками, выбирать игрушки и использовать разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логически связанные с сюжетом игры, ее правилами.

**Игровые технологии, направленные на развитие восприятия.**

Я стараюсь у детей развивать психологические процессы.Например: использую игровую ситуацию –*«Кто быстрее докатит свою фигурку до игрушечных ворот?»* вовлекая детей в веселую игру – соревнование. Такими фигурками может быть шарик и кубик, квадратик и круг. Дети делают выводы,что острые углы мешают катиться кубику и квадратику: “Шарик катится, а кубик - нет”. Затем это закрепляем в рисовании квадрата и круга. Такие игровые технологии, направленные на развитие восприятия.

Игровые технологии, направленные на развитие внимания. Игровые технологии я использую на развитие внимания. У детей младшего возраста происходит постепенный переход от непроизвольного внимания к произвольному. Произвольное внимание предполагает умение сосредоточиться на задании, даже если оно не очень интересно, но этому необходимо учить детей, снова используя игровые приемы. К примеру, игроваяситуация на внимание: “Найди такой же предмет” – я предлагаю малышу выбрать из 4-6 шариков, кубиков, фигурок (по цвету, величине, игрушек “такой же”, как у него. Или игра *«Кто лишний?»*, где взрослый специально допускает ошибку в своих действиях (к примеру, рисует на заснеженном дереве листья, а ребенок должен ее заметить. Игра *«Найди такой же предмет?»* Игра *«Кто лишний?»*

Игровые технологии, направленные на развитие памяти. Игровые технологии помогают в развитии памяти, которая так же, как и внимание постепенно становится произвольной. В этом детям помогут игры как “Магазин”, “Запомни картинку” и “Нарисуй, как было раньше” и другие. Игра *«магазин»* Игра *«Запомни картинку»*

**Игровые технологии способствуют развитию мышления ребенка.**

Как мы знаем,что развитие мышления ребенка происходит при овладении тремя основными формами мышления: наглядно-действенным, наглядно-образным и логическим.

Наглядно-действенное - это мышление в действии. Оно развивается в процессе использования игровых приемов и методов обучения в ходе осуществления действий, игр с предметами и игрушками. Образное мышление - когда ребенок научился сравнивать, выделять самое существенное в предметах и может осуществлять свои действия, ориентируясь не на ситуацию, а на образные представления. На развитие образного и логического мышления направлены многие дидактические игры.

**Дидактические игры :** *«Найди животное?»*, *«Овощи и фрукты»*, *«Что сначала, что потом?»*

Логическое мышление формируется в процессе обучения ребенка умению рассуждать, находить причинно- следственные связи, делать умозаключения. Развивая творческое мышление и воображение детей, использую игровые приемы и методы в нестандартных, проблемных ситуациях, требующих выбора решения из ряда альтернатив, у детей формируется гибкое, оригинальное мышление. Например,на занятиях по ознакомлению детей с художественной литературой: совместный пересказ художественных произведений или сочинение новых сказок, историй) воспитанники получают опыт, который позволяет им играть затем в игры- придумки, игры – фантазии. Большую помощь в организации непосредственной образовательной деятельности мне оказывают игровые технологии. Применяемыми играми и игровыми упражнениями обеспечиваю заинтересованность малышей в восприятии изучаемого материала, привлекаю их к овладению новой информацией, делаю более доступными игровые задачи. Мне нравится, что игра всегда требует умственной и физической активности детей. Игровые образовательные технологии позволяют моим воспитанникам легче воспринимать информативный материал, увлекая их во время НОД. Знания, полученные таким образом, хорошо усваиваются детьми.

**Практическое применение игровых технологий в младшей группе.**

В практической деятельности я использую следующие игровые технологии:

- игровые ситуации *(во время НОД и в режимные моменты)*;

- сюрпризные моменты *(во время НОД и в режимные моменты)*;

- знакомство с новой игрушкой *(практическое обследование, обыгрывание манипуляторное и сюжетное)*; - элемент присутствия любимой игрушки в режимные моменты и во время НОД.

Я убедилась, что игровые технологии хорошо сочетаются с Теорией Решения Изобретательских Задач *(ТРИЗ)*. Поскольку образовательный уровень моих воспитанников еще не высок (в силу возраста, использую в работеотдельные элементы ТРИЗ:

- решение различных проблемных ситуаций *(в игровой форме)*.

Это помогает мне активизировать познавательную деятельность детей, создает мотивации для творчества (пока совместно с воспитателем, развивает мыслительную деятельность, помогает малышам овладевать образной речью, учит правильному построению предложений.

В современном мире воспитание и образование наших детей становится невозможным без использования информационно-коммуникационных технологий.В непосредственной образовательной деятельности для лучшего усвоения и закрепления предлагаемого моим воспитанникам учебного материала я использую:

- прослушивание детских дисков *(песни, релаксационная музыка, звуки природы)*;

- просмотр мультфильмов *(обучающих и развлекательных)*.

В этой технологии меня привлекает достаточно легкое преподнесение наглядного материала, быстрота запоминания детьми необходимой информации.

Используя в работе вышеперечисленные технологии, я пришла к выводу, что только систематическое и рациональное их применение, а также их интеграция как в НОД, так и в различных режимных моментах обуславливает развитие у детей любознательности, способности самостоятельно решать поставленные задачи в разных видах деятельности.