**"Игровые технологии". Совместная познавательно-исследовательская деятельность детей с использованием метода проектов и игровых технологий в условиях внедрения ФГОС ДО".**

Игра - одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли.

Игровая деятельность

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Функции игры

• развлекательная (это основная функция игры - развлечь, доставить довольствие, воодушевить, пробудить интерес);

• коммуникативная: освоение диалектики общения;

• самореализация в игре как полигоне человеческой практики;

• игротерапевтическая: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

• диагностическая: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

• функция коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

• межнациональная коммуникация: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

• функция социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Четыре главные черты присущие игре

• свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

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

• эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

• наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Структура игры как деятельности –

• Целеполагание,

• планирование,

• реализация цели,

• анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Структура игры как процесс –

• роли, взятые на себя играющими;

• игровые действия как средство реализации этих ролей;

• игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

• реальные отношения между играющими;

• сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Игра как метод обучения

• в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

• как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;

• в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью