

Игровые технологии в рамках ФГОС дошкольного образования (ФГОС ДО) — это организация педагогического процесса в форме различных игр. Главный признак таких технологий — чётко поставленная цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты.

Некоторые направления использования игровых технологий в рамках ФГОС ДО:

- **Социально-коммуникативное развитие.** Включает игровые тренинги, сюжетно-ролевые и театрализованные игры.
- **Познавательное развитие.** Используются обучающие игры, проблемные игровые ситуации и технологии, направленные на закрепление полученных знаний и развитие познавательных способностей.
- **Речевое развитие.** Применяются игры, направленные на развитие мелкой и артикуляционной моторики, дыхания и голоса.
- **Художественно-эстетическое развитие.** Используются технологии, которые развивают восприятие и понимание произведений искусства, мира природы, формируют элементарные представления о видах искусства.
- **Физическое развитие.** Применяются игры, которые способствуют правильному формированию опорно-двигательной системы организма, развитию равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук.

Некоторые задачи игровых технологий, согласно ФГОС:

- **Мотивация ребёнка.** Процесс обучения в игровой форме пробуждает интерес к деятельности и превращает получение знаний в занимательное путешествие в мир новой информации и навыков.
- **Самореализация.** Через игру ребёнок учится познавать свои возможности, проявлять инициативу, делать осознанный выбор.
- **Развитие коммуникативных навыков.** В игре дошкольник учится общению со сверстниками и со взрослыми, примеряет роль и лидера, и исполнителя, тренируется находить компромиссы и выходить из конфликта, развивает речь.
- **Игротерапия.** Игру можно считать проверенным способом для снятия стресса и преодоления трудностей из разных жизненных сфер.

При использовании игровых технологий в рамках ФГОС ДО важно соблюдать следующие условия:

- соответствие целям воспитательно-образовательного процесса;
- доступность для детей данного возраста;
- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;

- игровые технологии должны быть направлены на развитие восприятия, внимания, памяти, наглядно-образного, логического, образного мышления детей.