

# Игровые технологии в детском саду



2018 год



*«Игра порождает радость,  
свободу, довольство, покой в себе и около себя,  
мир с миром»*

*Фридрих Фребель*



*«Без игры нет и не может быть полноценного  
умственного развития .*

*Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный  
мир ребёнка вливается живительный поток представлений,  
понятий окружающего мира.*

*Игра-это искра зажигающая огонёк пытливости и  
любопытности»*

*В.А.Сухомлинский*



# *Что такое технология?*

*Как и любая технология, педагогическая представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого*



# *Виды педагогических технологий*

- *«Здоровьесберегающие» технологии*
- *Технология «ПРИЗ»*
- *Технология «Проблемного обучения»*
- *Технология «Марии Монтессори»*
- *«Игровая» технология*



# Основные требования (критерии) педагогической технологии:

- **Концептуальность** - опора на определенную научную концепцию
- **Системность** - технология должна обладать всеми признаками системы:
  - логикой процесса, взаимосвязью его частей, целостностью.
- **Управляемость** - возможность планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средств и методов с целью коррекции результатов.
- **Эффективность** - современные педагогические технологии, должны быть эффективными по результатам и гарантировать достижение определенного стандарта обучения.
- **Воспроизводимость** - возможность применения (повторения, воспроизведения) образовательной технологии педагогами в других образовательных учреждениях.



**Игра** представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Не удивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, биологов.

В исследованиях Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, А. В. Запорожца, Д. Б. Эльконина **игра** определяется как **ведущий вид деятельности**, который возникает не путем спонтанного созревания, а формируется под влиянием социальных условий жизни и воспитания.



## *Игра - ведущий вид деятельности ребенка.*

Игра является полигоном для социальных проб детей, т. е. тех испытаний, которые выбирается детьми для самопроверки и в процессе которых ими осваиваются способы решения возникающих в процессе игры проблем межличностных отношений.

В игре создается базис для новой ведущей деятельности – учебной. Поэтому важнейшей задачей педагогической практики является оптимизация и организация в ДОО специального пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольника.





# *Цель игровой технологии*

Не менять ребенка 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



# *Задачи игровой технологии*

Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка

Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность



# Целевые ориентации игровых технологий:

- **Дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определённых умений и навыков, развитие трудовых навыков.
- **Воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества, коллективизма, коммуникативности.
- **Развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналоги, воображения, фантазии, творческих способностей, развитие мотивации учебной деятельности.
- **Социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды, саморегуляции .



# Игровые технологии должны быть направлены на решение следующих задач:

## Дидактические

- расширение кругозора;
- познавательная деятельность;
- применение ЗУН в практической деятельности;
- формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности;
- развитие общеучебных умений и навыков;
- развитие трудовых навыков.

## Воспитывающие

- воспитание самостоятельности, воли;
- формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок;
- воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

## Развивающие

- развитие внимания, памяти, речи, мышления;
- умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии;
- развитие воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения;
- развитие мотивации учебной деятельности.

## Социализирующие

- приобщение к нормам и ценностям общества;
- адаптация к условиям среды;
- стрессовый контроль, само регуляция;
- обучение общению;
- психотерапия.



# Функции игры:

- **Развлекательная** (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- **Коммуникативная:** всё что относится к игре, находится в едином игровом пространстве и служит средством передачи социального опыта
- **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;
- **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, и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- **наличие** прямых или косвенных **правил**, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.



# Структура игры

Целеполагание

Планирование

Реализация цели

анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект



Понятие **«игровые технологии»** включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма в образовательно-воспитательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения стимулирования к деятельности.





# Методы и приемы, используемые в игровых технологиях

## Игровые

**Дидактические**  
**Подвижные**  
**Игры-забавы,**  
**инсценировки**  
(внесение игрушек, создание игровых ситуаций, обыгрывание игрушек, сюрпризность, эмоциональность, внезапность появления, исчезновения; изменение местонахождения игрушек, показ предметов в разных действиях, интригующие обстановки .....)

## Словесные

**Чтение и**  
**рассказывание стихов,**  
**потешек, сказок**  
**Разговор, беседа**  
**Рассматривание**  
**картинки,**  
**инсценировки**  
(показ с названием игрушек, предметов; просьба произнести, сказать слово; перекличка, подсказывание нужного слова; объяснение назначения предмета, вопросы, повторение слова за воспитателем, пояснение, напоминание, использование художественного слова ....)

## Наглядные

**Показ предметов и**  
**игрушек**  
**Наблюдение**  
**Рассматривание**  
**Показ образца**  
**Диафильмы**  
**Разные виды театров**  
(непосредственное восприятие предмета, игрушки, показ с названием, пояснение к тому, что видят дети; просьба-предложение; приближение объекта к детям; включение предметов в деятельность детей; выполнение игровых действий .....)

## Практические

**Упражнения (оказание помощи)**  
**Совместные действия**  
**воспитателя и ребенка**  
**Выполнение поручений**

## *По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:*

- **Обучающие, тренировочные, обобщающие**
- **Познавательные, воспитательные, развивающие**
- **Репродуктивные, продуктивные, творческие**
- **Коммуникативные, диагностические и др.**



# *Типология педагогических игр по характеру игровой методики*

- предметные
- сюжетные
- ролевые
- деловые
- имитационные
- игры-драматизации



# *По виду деятельности игры бывают:*

- **Физические (двигательные)**
- **Умственные (интеллектуальные)**
- **Психологические**



## *По содержанию:*

- **музыкальные**
- **математические**
- **социализирующие**
- **логические и т.д.**



*Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда:*

Различают

1. Игры с предметами
2. Без предметов
3. Настольные
4. Комнатные
5. Уличные
6. На местности
7. Компьютерные
8. С различными средствами передвижения



# Развивающие авторские игры

Кьюзенер Х.  
«Счетные палочки  
Кьюзенера»

Дьенеш Э.  
«Логические блоки  
Дьенеша»

Воскобович В.В.  
«Квадрат Воскобовича»  
«Геокопт»  
«Прозрачный квадрат»



# Игровая технология

*строится как целостное образование, в нее включаются последовательно:*

- *игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;*
- *группы игр на обобщение предметов по определенным признакам;*
- *группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;*
- *группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.*





*Используя игровые технологии в образовательном процессе, взрослому необходимо обладать:*

- доброжелательностью
- уметь осуществлять эмоциональную поддержку
- создавать радостную обстановку
- поощрения любой выдумки и фантазии ребенка

Только в этом случае игра будет полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества со взрослым.

- **Важной особенностью игровых технологий**, которые используют воспитатели в своей работе, является то, что игровые моменты проникают во все виды деятельности детей: труд и игра, организованная образовательная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением режима и игры
- Комплексное использование игровых технологий разной целевой направленности помогает **подготовить ребенка к школе.**

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



*С помощью игровых технологий у детей развиваются  
психические процессы.*

- восприятия
- внимания
- памяти
- мышления
- речи
- воображения
- творческих способностей



*При использовании игровых технологий необходимо 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



В свете ФГОС личность ребенка находится на первом плане и все дошкольное детство должно быть посвящено **игре**.

**Игра** – это не только удовольствие и радость для ребёнка, но и закрепление навыков, которыми он недавно овладел.

Дети в игре чувствуют себя самостоятельными, по своему желанию общаются со сверстниками, реализуют и углубляют свои знания и умения. Играя, дети познают окружающий мир, изучают цвета, форму, свойства материала и пространство, знакомятся с растениями, животными, адаптируются к многообразию человеческих отношений.

Таким образом, **игровая технология** играет основную роль в развитии ребёнка и является фундаментом всего дошкольного образования.



## *Список литературы:*

Синякова Е.А. «Игровые технологии в ДОУ»

Валитова И.Е. «Психология развития ребёнка дошкольного  
возраста»

Некоз И.Л. «Развиваем личность ребёнка в игре»





***Спасибо за внимание!***

