

Использование игровых технологий в обучении старших дошкольников

Воспитатель: Гайнуллина Гульнара Расиховна
МБДОУ "Ромашка" г.Буинска
Буинского муниципального района РТ

Технология – это совокупность приемов применяемых в каком – либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).

Педагогическая технология – это содержательная техника реализации учебного процесса (В.П.Беспалько)

Виды педагогических технологий

- «Здоровьесберегающая» технология
- Технология «ТРИЗ»
- Технология «Проблемного обучения»
- Технология «Марии Монтессори».
- «Игровая» технология и др.



Игровая технология — это ориентированная на зону ближайшего развития деятельность, совмещающая педагогическую цель с привлекательным для ребёнка мотивом деятельности и включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

(Г.Селевко)

Актуальность. Практика дошкольного воспитания показала, что на успешность обучения детей, влияет не только содержание предлагаемого материала, но также форма подачи, которая способна вызвать заинтересованность детей и познавательную активность. А игровые технологии помогают организовать обучение интересным, увлекательным. Ребенок из пассивного, бездеятельного наблюдателя превращается в активного участника. Так как игра основной вид деятельности дошкольника. В игре создается базис для новой ведущей деятельности - учебной.

Необходимость использования педагогических технологий обусловлена следующими причинами:

- социальный заказ (родители, региональный компонент, требования ФГТ);
- образовательные ориентиры, цели и содержание образования (образовательная программа, приоритетное направление, результаты мониторинга и др.).

Цель игровой технологии – создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

Задачи:

1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.
2. Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.



Основные требования (критерии) педагогической технологии:

1. Технологическая схема – описание технологического процесса с разделением на логически взаимосвязанные функциональные элементы.
2. Научная база – опора на определённую научную концепцию достижения образовательных целей.
3. Системность – технология должна обладать логикой, взаимосвязью всех частей, целостностью.
4. Управляемость – предполагается возможность целеполагания, планирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирование средств и методов с целью коррекции результатов.
5. Эффективность – должна гарантировать достижение определённого стандарта обучения, быть эффективной по результатам и оптимальной по затратам.
6. Воспроизводимость – применение в других образовательных учреждениях.



Концептуальные основы игровой технологии:

1. Игровая форма совместной деятельности с детьми создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности.
2. Реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности – дидактическая цель ставится в форме игровой задачи, образовательная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.



3. Игровая технология охватывает определённую часть образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.

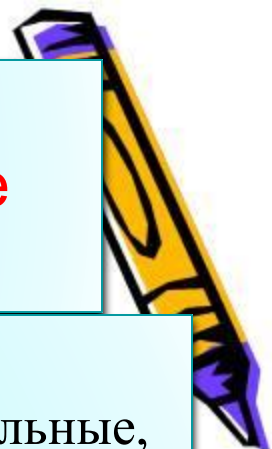
4. В игровую технологию включаются последовательно игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области. Но при этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного материала.



Игровая педагогическая технология – организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр

Виды педагогических игр

1. По виду деятельности – двигательные, интеллектуальные, психологические, профориентационные .
2. По характеру педагогического процесса – обучающие, тренировочные, контролируемые, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.
3. По характеру игровой методики – игры с правилами; игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры; игры, где одна часть правил задана условиями игры, а устанавливается в зависимости от её хода.
4. По содержанию – музыкальные, математические, социализирующие, логические .
5. По игровому оборудованию – настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссёрские .



ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

У детей формируется умение самостоятельно мыслить, использовать полученные знания в мыслительных операциях: находить характерные признаки, сравнивать, группировать, классифицировать предметы, делать правильные выводы и обобщения.

Со старшими дошкольниками можно провести такие дидактические игры : ” Угадай, что где растёт”(для уточнения знания детей о названии и месте произрастания растения), “Кто летает, прыгает, плавает?”(Дидактическая задача. Уточнить знание детей о способах передвижения животных), ” Четвёртый лишний”, “Найди и назови” (Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.)

В дошкольной педагогике все дидактические игры можно разделить на три основных вида: игры с предметами, настольно-печатные и словесные игры.

ИГРЫ С ПРЕДМЕТАМИ

1. Игрушки

«Опиши данный предмет»

Дидактическая задача: учить детей называть предмет и уметь описывать его основные качества и отличительные от других признаки.

Игровой материал для данной дидактической игры: кубик.

Содержание игры: ребёнок должен достать из чудесного мешочка предмет или какую-нибудь игрушку, назвать его (пример: кубик). Описание должно выглядеть примерно так: Кубик «Он квадратный, фиолетового цвета, у него четыре угла, на нем нарисован красный цветок».

2. Реальные предметы

«Посмотри и запомни».

На столе раскладываются предметы; вызванный ребенок внимательно осматривает то, что лежит на столе, затем отворачивается от стола и по памяти называет все предметы; воспитатель меняет набор предметов и вызывает следующего ребенка.

3. Объекты природы (овощи, фрукты, шишки, листья, семена).

«От какого дерева лист?»

Дидактическая задача: знать особенности формы и расцветки листьев деревьев осенью; уметь по сигналу быстро ориентироваться и находить нужное дерево; называть деревья, узнавая их по строению, коре, остаткам семян, листьев; называть их цвета и оттенки.

“Раскладываем по размеру”.

Цель: продолжать закреплять навык составления ряда предметов (листьев) с учетом их величины. Все эти игры можно использовать во время занятия “Путешествие в лес”.

Игры с предметами дают возможность решать различные воспитательно-образовательные задачи:

- Расширять и уточнять знания детей
- Развивать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, различение, обобщение, классификация)
- Совершенствовать речь
- Развивать все психические процессы.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Настольно - печатные игры содействуют расширению кругозора детей, развивают сообразительность, внимание к действиям товарища, ориентировку в изменяющихся условиях игры, умение предвидеть результаты своего хода. Участие в игре требует выдержки, строгого выполнения правил и доставляет детям много радости.

«Геометрическое домино»

Цель: Закрепление знаний о свойствах геометрических фигур; развитие мышления, умение выделять свойство фигуры

Правила игры

Дети садятся за один стол. Все карточки раздаются детям. Задача детей — выкладывать по очереди свои карточки, называя, чем похожа его фигура на последнюю. Только в этом случае ребёнок может выставить свою карточку. Кто первый выложит все фигуры, тот и выигрывает

Составление разрезных картинок и кубиков.

Задача этого вида игр – учить детей логическому мышлению, развивать у них умение из отдельных частей составлять целый предмет

СЛОВЕСНЫЕ ИГРЫ

Проводят с детьми старшего возраста для закрепления знаний, обучения краткому и чёткому изложению мысли, воспитания находчивости

«Радио» .

Цель: Воспитывать умение быть наблюдательным, активизировать речь детей.

Ход: Воспитатель, обращаясь к детям, говорит: «Сегодня, мы будем играть в новую игру, называется «Радио». будет описывать кого-нибудь из героев русских народных сказок, а мы с вами будем угадывать. Сначала я буду диктором, слушайте! Внимание! Внимание! Угадайте, из какой сказки этот герой. Зубки у нее острые, шубка тепленькая, рыженькая, она красивая, лукавая, коварная. Кто же это? Какие вы знаете сказки, в которых героиней была бы лиса? («Лиса и журавль», «Лиса и волк», «Теремок» и т.д.)

Игра «Назови одним словом».

Цель игры: закрепить обобщающие понятия: мебель, посуда, насекомые, животные, птицы, рыбы, грибы, растения, транспорт, обувь, овощи, фрукты, игрушки, инструменты.

Эту игру можно использовать в бумажном варианте, раскладывая перед ребёнком на столе серию из четырёх бумажных картинок и в электронном виде с помощью компьютера. Электронный вид делает эту игру более интересной, мобильной. Воспитатель щёлкая «мышкой» компьютера тратит гораздо меньше времени на смену определённой серии картинок, тем самым даёт возможность детям подольше подумать над ответом.

ИГРЫ - ПУТЕШЕСТВИЯ

Игры-путешествия эффективны в ознакомлении старших дошкольников с разными странами, континентами, океанами. В таких играх решаются задачи разных образовательных областей. Путешествуя, дети помогают своим друзьям, выручают кого-либо из беды, знакомятся с культурой, традициями и обычаями народов мира («Социализация»), узнают интересные факты из литературы, мифологии, истории, географии («Познание»), рисуют и лепят («Художественное творчество»), поют и танцуют («Музыка»). Организация и проведение игры напоминает подготовку театрального спектакля, но с существенным отличием: зрители отсутствуют, а число участников неограниченно. («Путешествие в овощную страну», «Лес – наш друг», «С математикой в космос»). Путешествие – это ещё собирательное название различного рода игр в посещение леса, библиотеки, музея, экскурсии, походы. Дети, посещая интересные места, в игровой форме получают новые знания о природе, чему способствует обязательная в игре роль руководителя (экскурсовода, начальника экспедиции, заведующего фермой), которую исполняет воспитатель.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Велика роль подвижной игры в умственном воспитании ребёнка: дети учатся действовать в соответствии с правилами, ориентироваться в пространстве, познавать окружающий мир. В процессе игры активизируются память, представления, развиваются мышление, воображение. Дети усваивают смысл игры, запоминают правила, учатся действовать в соответствии со своими действиями и действиями товарищей. Подвижные игры могут сопровождаться песнями, стихами, считалочками. Такие игры пополняют словарный запас, обогащают речь детей.

Всех подвижных игр делят на две группы: подвижные игры с правилами и спортивные игры. Игры с правилами – это особая группа игр, специально созданных народной или научной педагогикой для решения определенных задач обучения и воспитания детей. Обучающие задачи реализуются через игровые действия при выполнении какого-либо задания.

ИГРЫ ИНСЦЕНИРОВКИ

В таких играх воспитывается терпение, настойчивость, сообразительность, развивается умение ориентироваться в пространстве. Игры-инсценировки помогают уточнить представление о различных бытовых ситуациях («Устроим кукле комнату»), о литературных произведениях («Путешествие в страну сказок»), о нормах поведения («Что такое хорошо и что такое плохо»), расширяют и активизируют словарь детей, развивают диалогическую речь, ее интонационную выразительность («Теремок»), развивают умение детей распознавать признаки весны в природе («Заюшкина избушка»).

Сюжетно – дидактические игры

Имеет большое образовательное значение, она тесно связано с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни. Для сюжетных игр свойственны такие черты, как игровая направленность деятельности, широкое использование проблемных ситуаций, творческими задачами, практического исследования. Главное требование к данным играм – наличие развивающего начала, то есть обеспечение развития психических процессов в единстве с личностным становлением.

Для того чтобы развернуть сюжетно-дидактические игры необходимо выполнить «старые», бытующие игры новым содержанием.

В организации и проведении сюжетно-дидактических игр можно условно выделить три этапа.

1. На этом этапе игра носит сюжетно-дидактический характер. Ведущая роль здесь принадлежит воспитателю.
2. На этом этапе сюжетно - дидактическая игра перерастает в сюжетно-ролевую, которая в большинстве случаев организуется детьми. Воспитатель принимает участие в игре на второстепенных ролях.
3. Этот этап характеризуется возникновением самостоятельных сюжетно-ролевых игр по инициативе детей. Воспитатель активный воспитатель.

Можно организовать следующие сюжетно-дидактические игры: «Путешествие в дальние страны», «Телеграф – телефон», «Аэропорт», «Дом связи», «Домовая кухня», «Автостоянка», «Бензозаправочная станция», «Уличное движение», «Кондитерская фабрика», «Овощехранилище», «Магазин», «Пешеходы и водители», «Мы – пассажиры», «Регулируемый перекрёсток». В ролевых играх дети разыгрывают самые разнообразные проблемные ситуации, в которых могут показать практические навыки и умения. Дети придумывают сюжет, распределяют роли (вызов скорой, ГАИ,

интервью журналиста, опрос инспектором, затем ведущий программы «Главная дорога» сообщает о происшествии, даёт советы дорожной безопасности).

СТРОИТЕЛЬНАЯ ИГРА

В старших группах дети в течение длительного времени возводят довольно сложные постройки, практически постигая простейшие законы физики. Дети в игре строят мосты, стадионы, железные дороги, театры, цирки и многое другое. Воспитательное и развивающее влияние строительных игр заключено в идейном содержании отражаемых в них явлений, в овладении детьми способами строительства, в развитии их конструктивного мышления, обогащении речи, упрочении положительных взаимоотношений. Их влияние на умственное развитие определяется тем, что в замысле, содержании строительных игр заключена та или иная умственная задача, решение которой требует предварительного обдумывания: что сделать, какой нужен материал, в какой последовательности должно идти строительство. Обдумывание и решение той или иной строительной задачи способствует развитию конструктивного мышления.

В процессе строительных игр воспитатель учит детей наблюдать, различать, сравнивать, соотносить одни части построек с другими, запоминать и воспроизводить приемы строительства, сосредоточивать внимание на последовательности действий.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Развивают быстроту мысли, способствуют закреплению пройденного материала: “Раскраска дорожных знаков”, “Викторина”, “Узнай дерево по листочку”, “Какие фрукты и овощи жёлтого (зелёного, красного и т.п.) цвета”. Они преподносятся детям в интересной, игровой форме, с участием героев мультфильмов. Дети получают не только удовольствие, но и обучаются.



Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого воспитателя. Комплексное использование игровых технологий разной целевой направленности помогает подготовить ребенка к школе.

Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе.

Использование игровых технологий позволит ребенку подойти к открытию нового и закреплению уже изученного.

Роль воспитателя в этом процессе – поддержание интереса детей и регулирование деятельности.

Игровые технологии помогают в развитии памяти, мышления, внимания, восприятия. С помощью игровых технологий развиваются и творческие способности ребенка

Игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач.

