

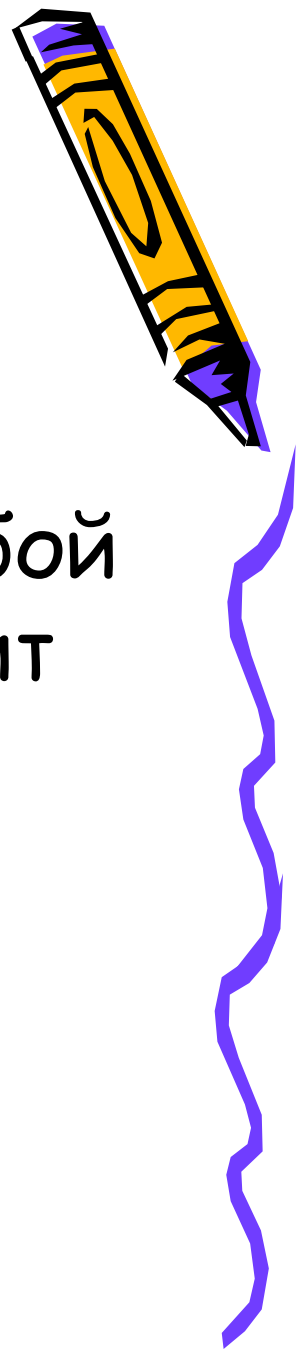


ИГРОВЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ
В ДЕТСКОМ САДУ

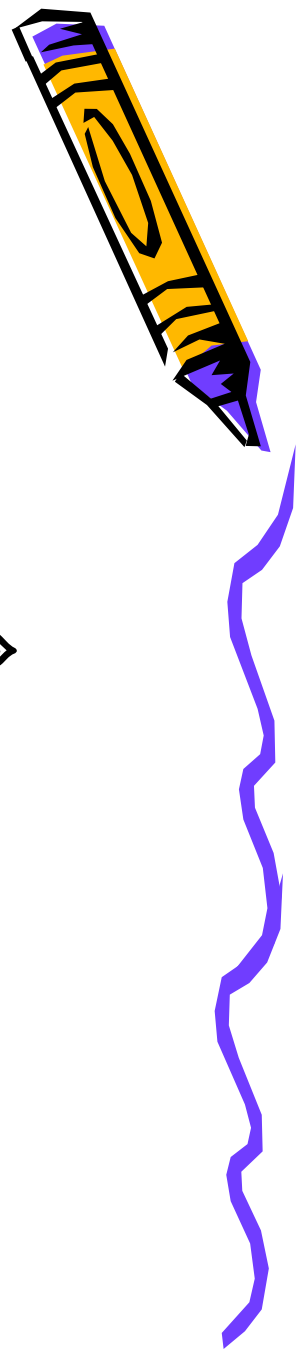


Что такое технология?

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



Виды педагогических технологий



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





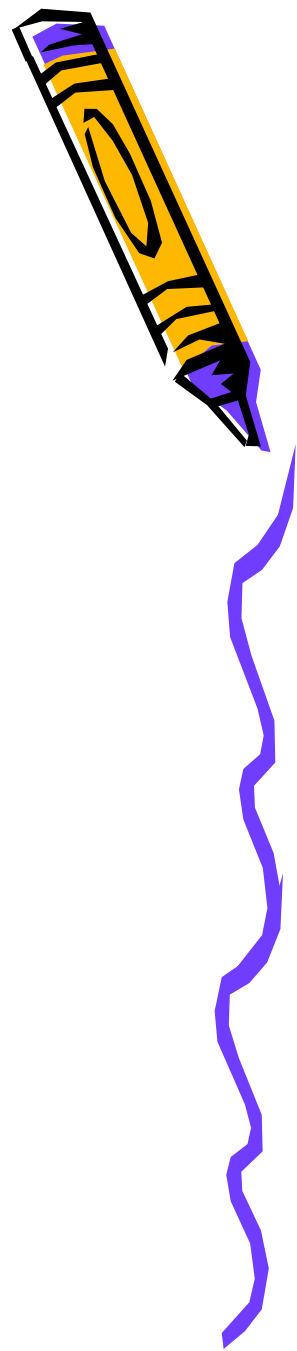
A woman in a white short-sleeved shirt with a light blue collar and brown trousers stands on the left side of the room, observing the children. She has her hair tied back and is looking towards the center of the room.

Three children are performing a balancing exercise. They are standing on a stack of three mats: a green mat on top, a purple mat in the middle, and a pink mat on the bottom. The child in the foreground is a young boy with short brown hair, wearing a white tank top with a blue pattern and blue shorts. He is holding onto a potted plant with his right hand. Behind him are two girls, also holding onto the plant. They are all smiling and looking towards the camera.

A woman in a pink and black striped tank top and dark blue jeans stands on the right side of the room, observing the children. She has blonde hair and is looking down at the children. She is holding the hand of the child in the foreground, providing support.







Основные требования (критерии) педагогической технологии:

- Концептуальность
- Системность
- Управляемость
- Эффективность
- Воспроизводимость



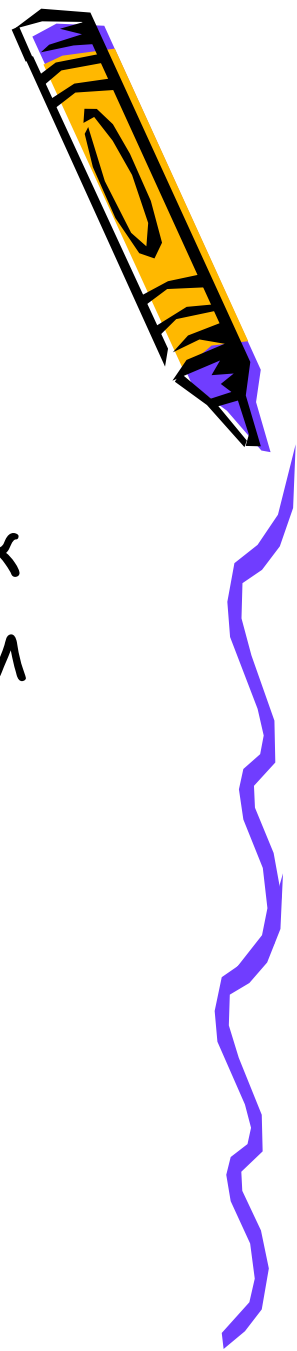
Структура образовательной технологии



- Структура образовательной технологии состоит из трех частей:
- **Концептуальная часть** - это научная база технологии, т.е. психолого-педагогические идеи, которые заложены в ее фундамент.
- **Содержательная часть** - это общие, конкретные цели и содержание учебного материала.
- **Процессуальная часть** - совокупность форм и методов учебной деятельности детей, методов и форм работы педагога, деятельности педагога по управлению процессом усвоения материала, диагностика обучающего процесса.



ИГРА

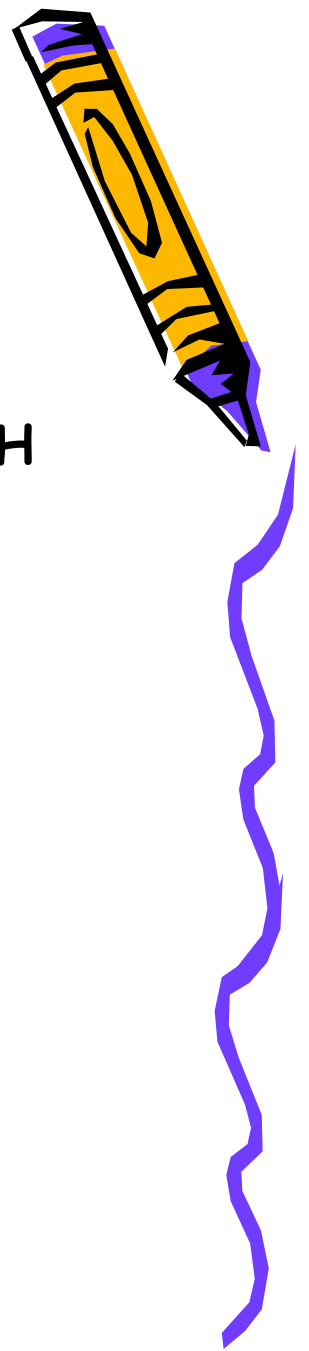


- Игра - одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли.

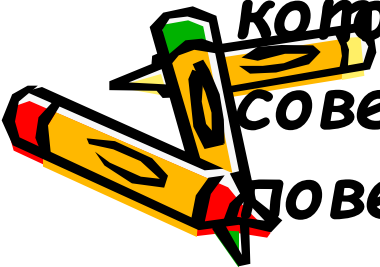




Игровая деятельность



- Игра наряду с трудом и учением - 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 удовольствие, 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.



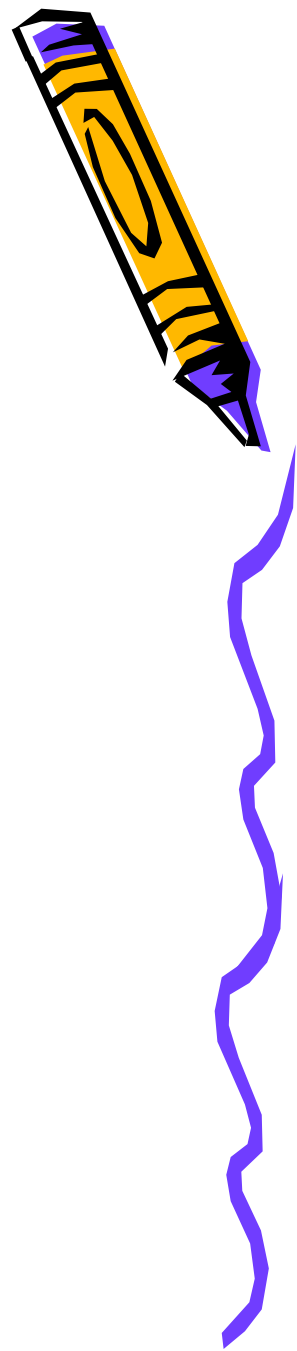
Четыре главные черты присущие игре



- **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.



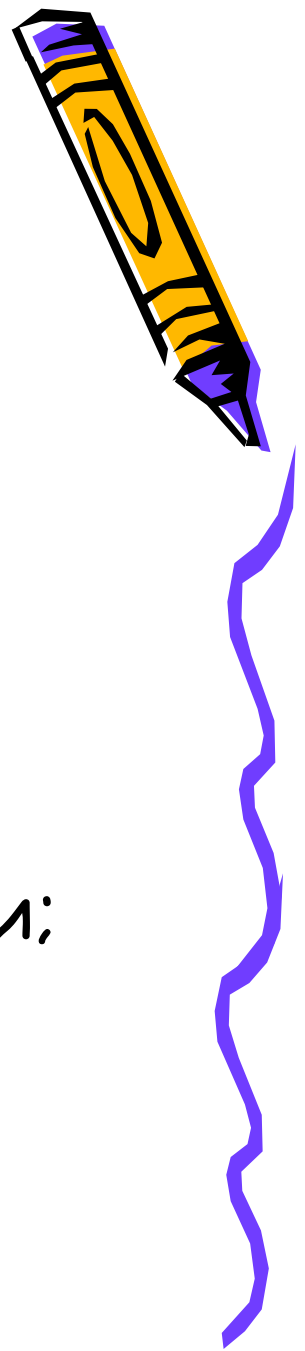
Структура игры как **деятельности** -



- Целеполагание,
- планирование,
- реализация цели,
- анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

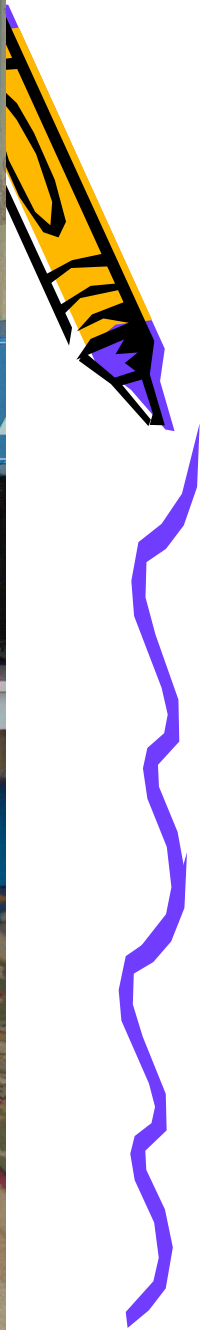


Структура игры как процесс -



- А) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;
- д) сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.





Игра как метод обучения

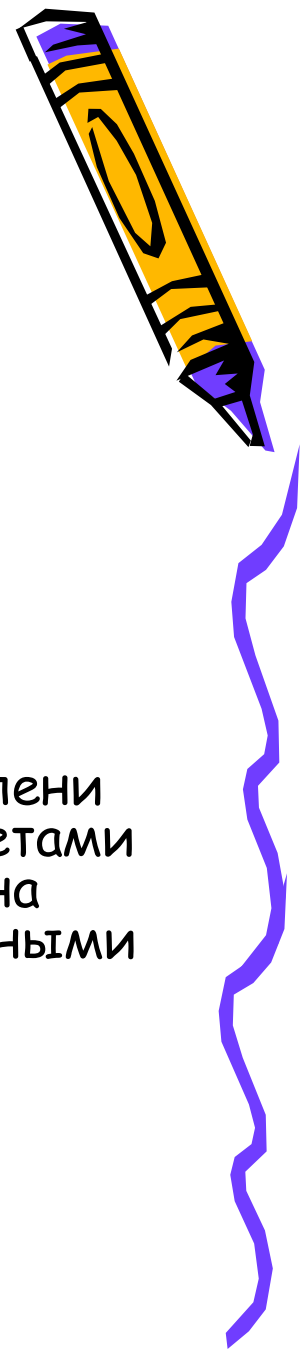


- - в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- - как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- - в качестве занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);





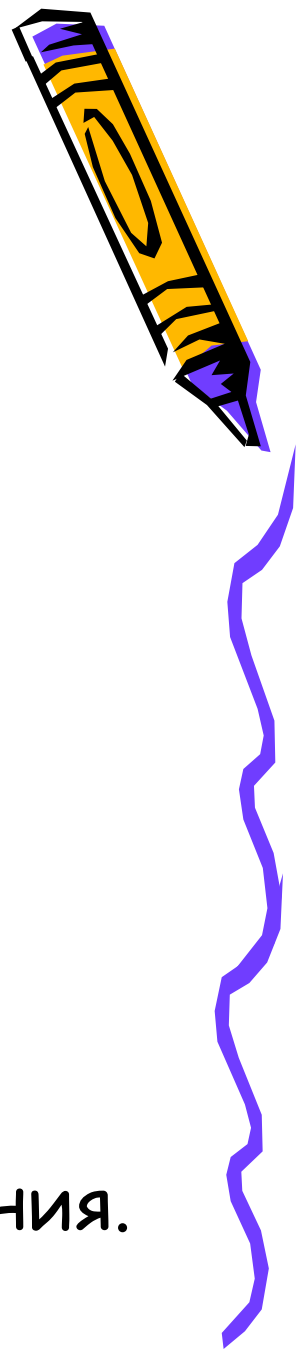
Типология педагогических игр по характеру игровой методике



- предметные,
- сюжетные,
- ролевые,
- деловые,
- имитационные
- игры-драматизации
- специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.



Специфика игровой ТЕХНОЛОГИИ



- Игровая среда:
- игры с предметами
- без предметов,
- настольные,
- комнатные,
- уличные,
- на местности,
- компьютерные
- с ТСО,
- с различными средствами передвижения.

