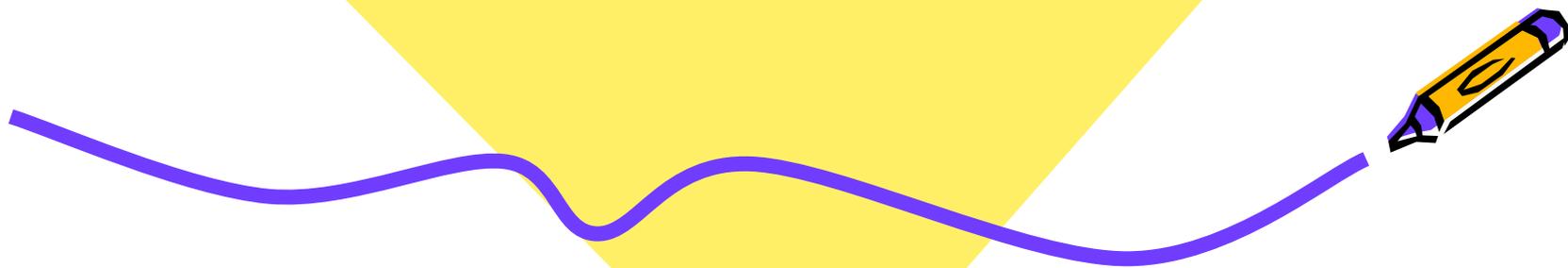
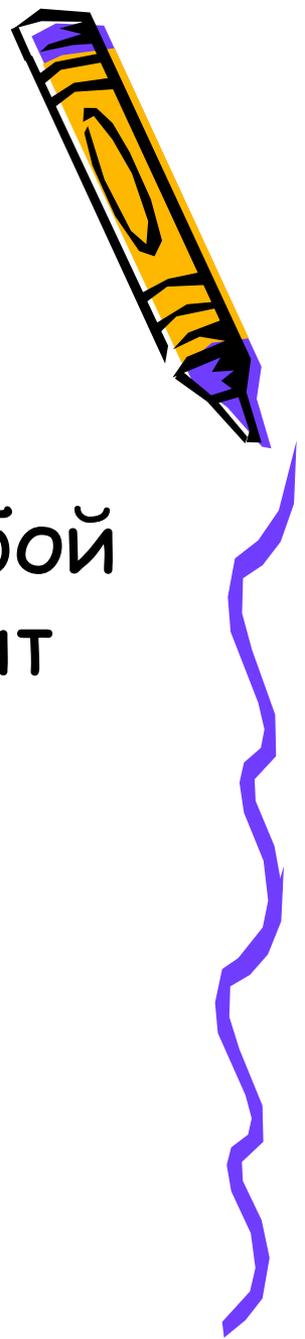


ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДЕТСКОМ САДУ

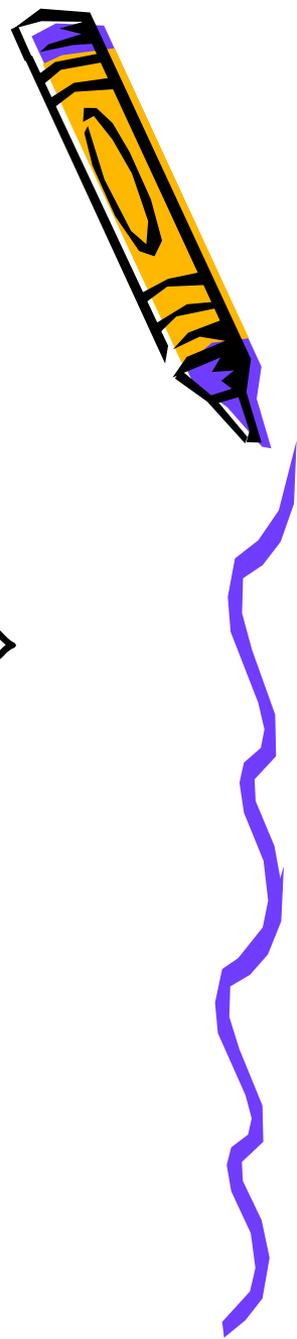


Что такое технология?

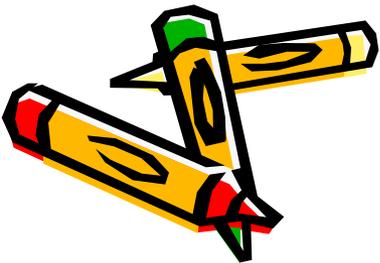
- Как и любая технология, педагогическая представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого.



Виды педагогических технологий



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

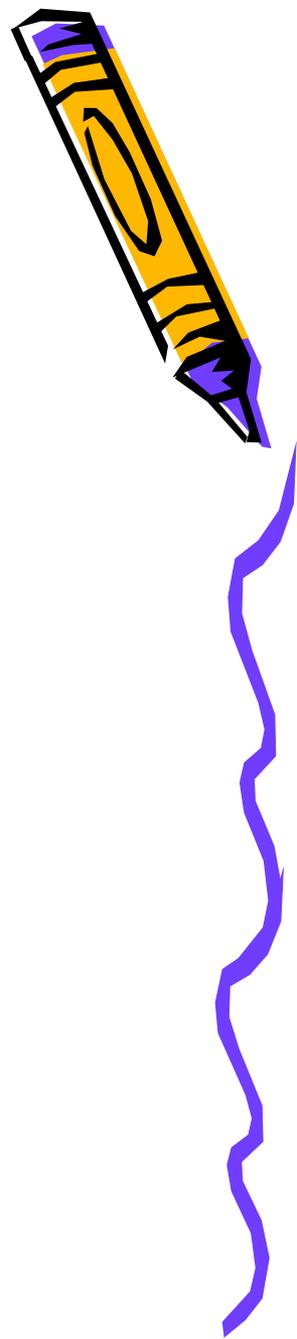








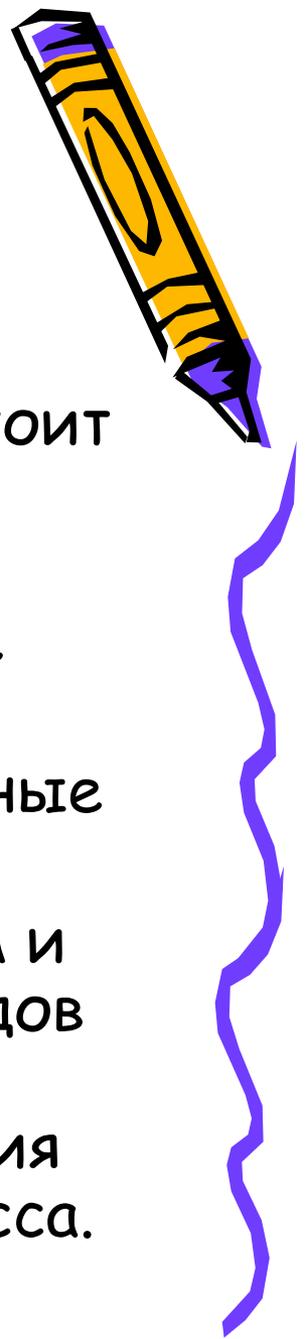
Основные требования (критерии) педагогической технологии:



- Концептуальность
- Системность
- Управляемость
- Эффективность
- Воспроизводимость



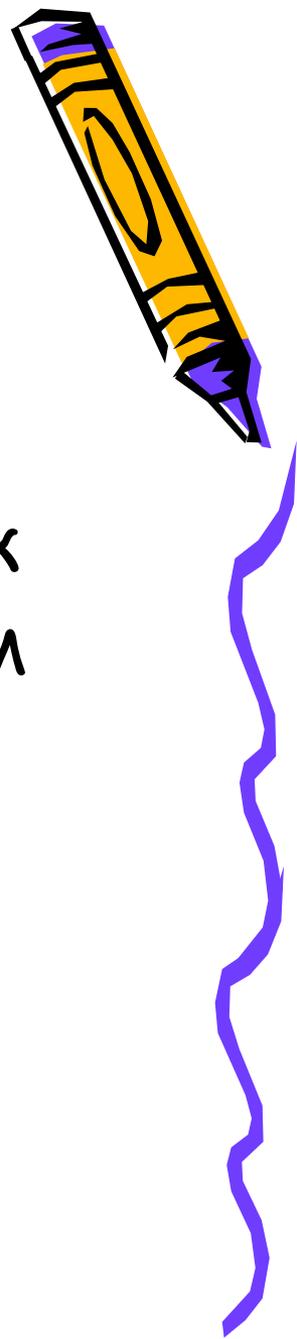
Структура образовательной технологии



- 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

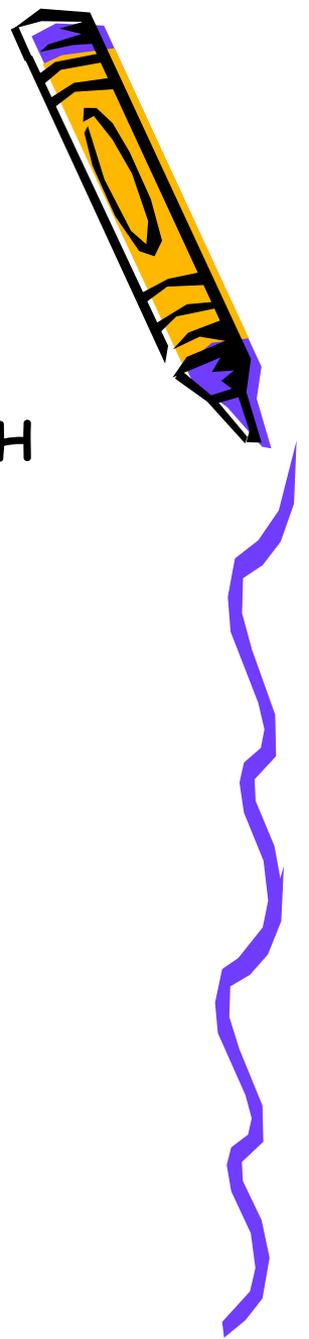


- Игра - одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли.

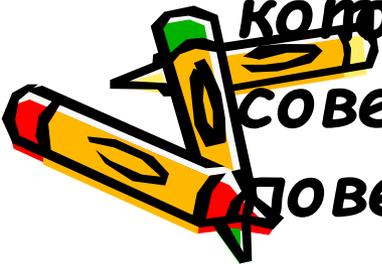




Игровая деятельность



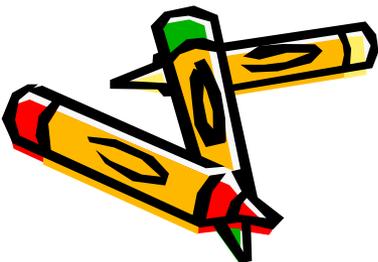
- Игра наряду с трудом и учением - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.
- По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.



Функции игры



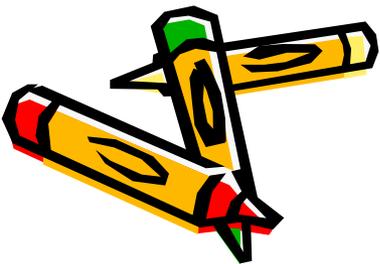
- **развлекательная** (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- - **коммуникативная**: освоение диалектики общения;
- - **самореализация** в игре как полигоне человеческой практики;
- - **игротерапевтическая**: преодоление различных трудностей, 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.



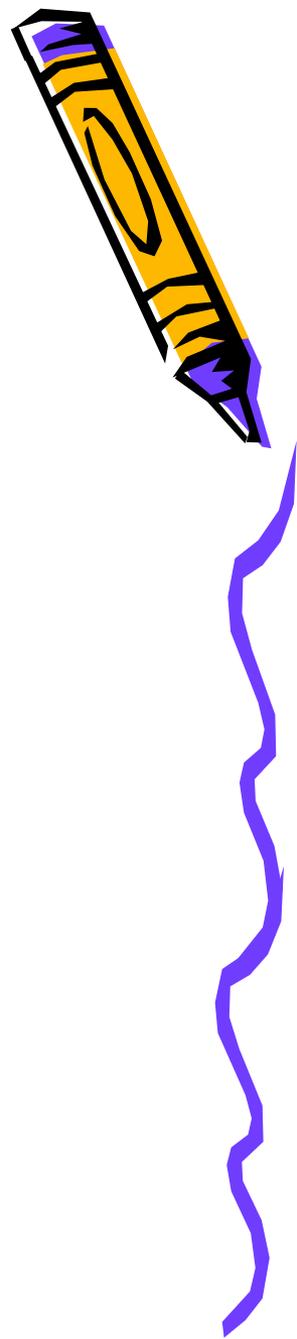
Четыре главные черты присущие игре



- **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.



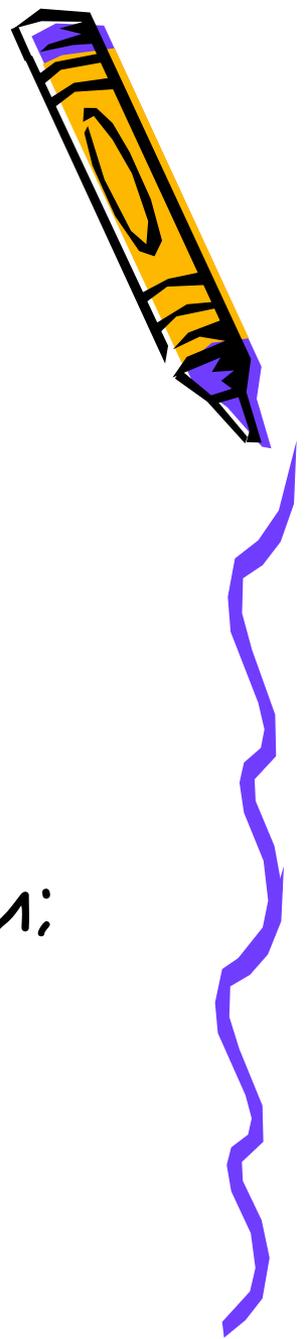
Структура игры как **деятельности** -



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

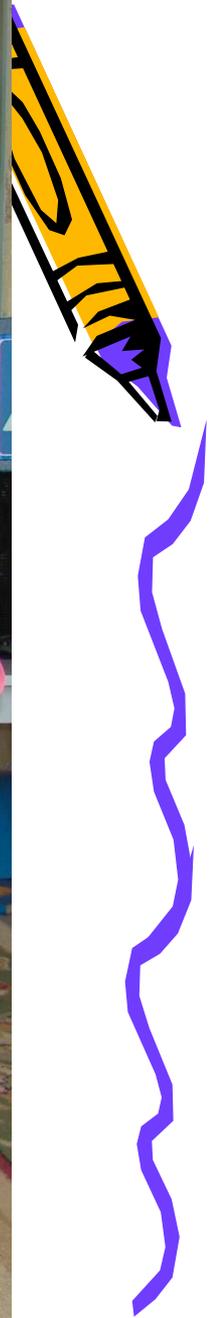
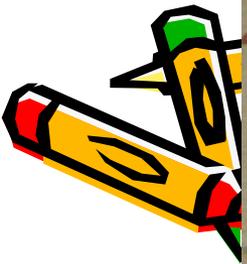


Структура игры как **процесс** -

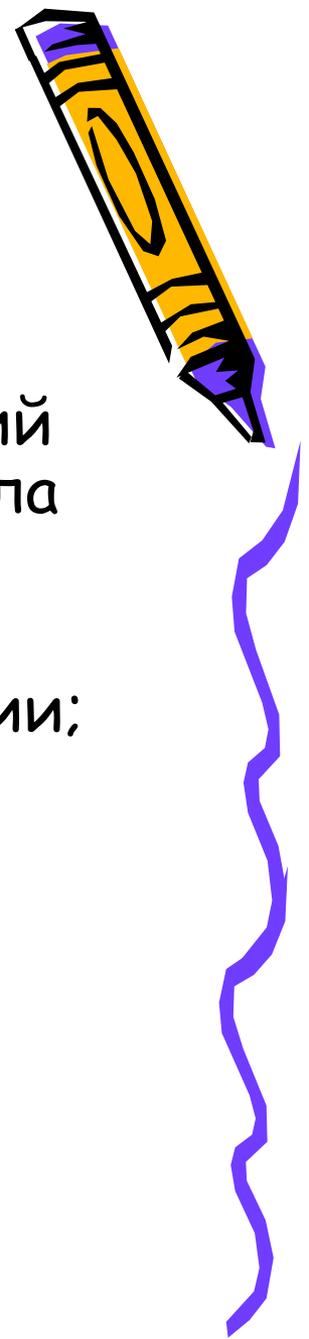


- А) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;
- д) сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в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

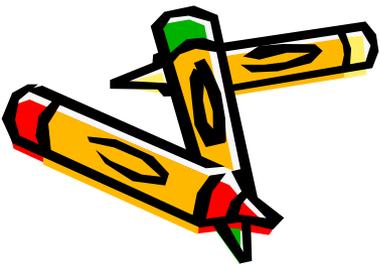




Игра как метод обучения



- - 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);

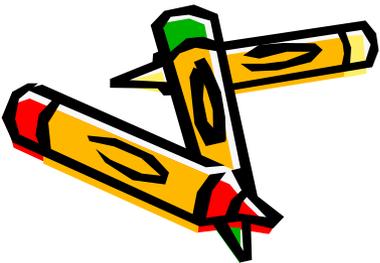




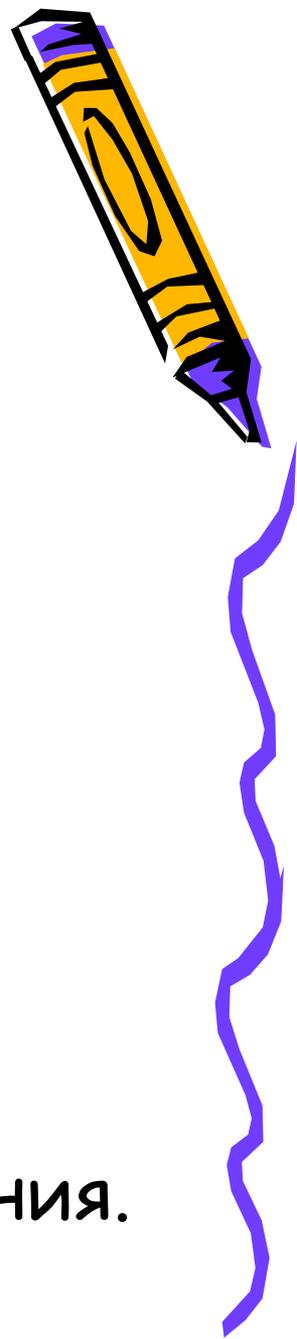
Типология педагогических игр по характеру игровой методике



- 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.

