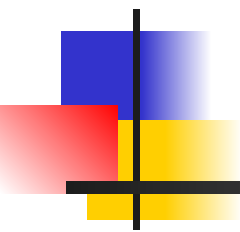


ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



Игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением
(определение)



Игра - пространство "внутренней социализации" ребенка, средство усвоения социальных установок
(Л.С.Выготский).

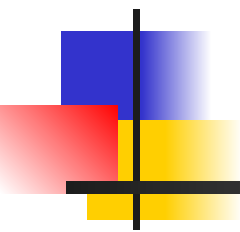
В Человеческой Практике Игровая деятельность выполняет такие функции:

- ❖ **развлекательную** (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- ❖ **коммуникативную:** освоение диалектики общения;
- ❖ **самореализации** в игре как полигоне человеческой практики;
- ❖ **игротерапевтическую:** преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- ❖ **диагностическую:** выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- ❖ функцию **коррекции:** внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- ❖ **межнациональной коммуникации:** усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- ❖ **социализации:** включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.



Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А.Шмакову):

- ◆ **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.



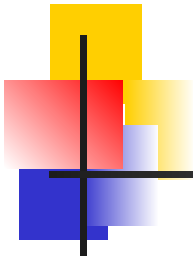
В структуру игры как *деятельности* органично входит:

- ❖ Целеполагание
- ❖ Планирование
- ❖ Реализация цели
- ❖ Анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.



Мотивация игровой деятельности обеспечивается

- ❖ Её добровольностью
- ❖ Возможностями выбора
- ❖ Элементами соревновательности
- ❖ Удовлетворения потребности в самоутверждении
- ❖ Самореализации.



Игра как метод обучения, делающая ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, используется в следующих случаях:

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

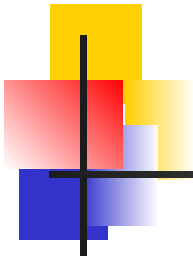
В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком:

- ❖ Четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.



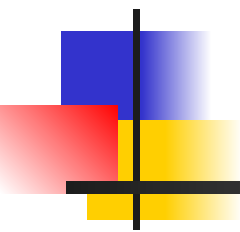
Игры по виду деятельности:

- ❖ Физические (двигательные)
- ❖ Интеллектуальные (умственные)
- ❖ Трудовые
- ❖ Социальные
- ❖ Психологические.



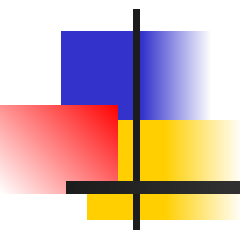
По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- ❖ обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- ❖ познавательные, воспитательные, развивающие;
- ❖ репродуктивные, продуктивные, творческие;
- ❖ коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.



Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики.

- ❖ Предметные
- ❖ Сюжетные
- ❖ Ролевые
- ❖ Деловые
- ❖ Имитационные
- ❖ Игры-драматизации.



Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда:

- ❖ Игры с предметами и без предметов
- ❖ Настольные
- ❖ Комнатные
- ❖ Уличные, на местности
- ❖ Компьютерные и с ТСО
- ❖ С различными средствами передвижения



Классификационные параметры игровых технологий:

- ❖ **По уровню применения:** все уровни.
- ❖ **По философской основе:** приспособляющаяся.
- ❖ **По основному фактору развития:** психогенные.
- ❖ **По концепции усвоения опыта:** ассоциативно-рефлекторные + гештальт + суггестия.
- ❖ **По ориентации на личностные структуры:** ЗУН + СУД + СУМ + СЭН + СДП.
- ❖ **По характеру содержания:** все виды + проникающие.



Классификационные параметры игровых технологий:

- ❖ **По типу управления:** все виды - от системы консультаций до программной.
- ❖ **По организационным формам:** все формы.
- ❖ **По подходу к ребенку:** свободное воспитание.
- ❖ **По преобладающему методу:** развивающие, поисковые, творческие.
- ❖ **По направлению модернизации:** активизация.
- ❖ **По категории обучаемых:** массовая, все категории.



Спектр целевых ориентаций:

- ❖ **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.



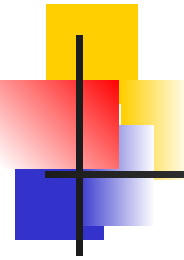
Спектр целевых ориентаций:

- ❖ **Развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, 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, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.



Концептуальные основы игровых технологий:

- ❖ Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.
- ❖ Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.
- ❖ В возрастной периодизации детей (Д.Б.Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

- 
-
- ❖ **Игра** - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (**Д. Н.Узнадзе**).
 - ❖ **Игра** - пространство "внутренней социализации" ребенка, средство усвоения социальных установок (**Л.С.Выготский**).
 - ❖ **Игра** - свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереализуемых интересов" (**А.Н.Леонтьев**).

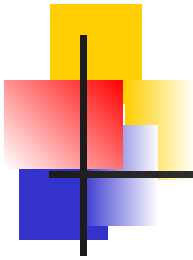
Игрушки, игры - одно из самых сильных воспитательных средств в руках общества. Игру принято называть основным видом деятельности ребенка. Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны его личности, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер. Вы думаете, что вы просто покупаете игрушку? Нет, вы проектируете при этом человеческую личность!

Б.П.Никитин



Творческие развивающие игры Никитина для детей обладают характерными особенностями:

- ❖ Каждая игра Никитина представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из дерева или пластика, деталей конструктора-механика и т.д.
- ❖ Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка, рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с разными способами передачи информации.
- ❖ Задачи расположены примерно в порядке возрастания сложности, т.е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному.
- ❖ Задачи имеют очень широкий диапазон трудностей: от доступных иногда 2-3-летнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры Никитина могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости).



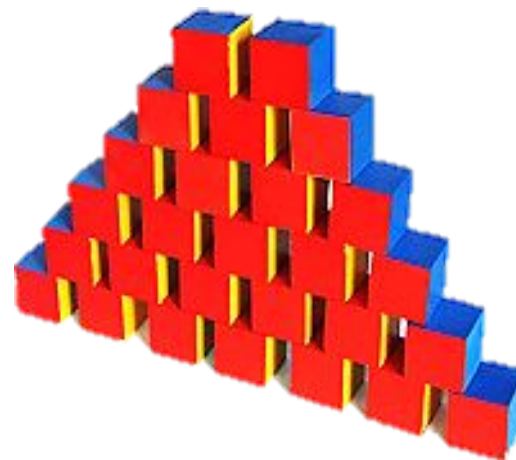
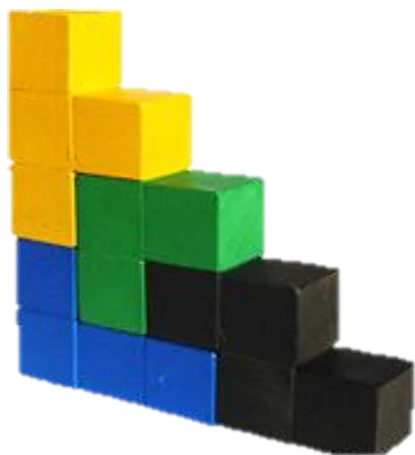
Творческие развивающие игры Никитина для детей обладают характерными особенностями:

- ❖ Постепенное возрастание трудности задач в играх Никитина позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, т.е. развивать свои творческие способности, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются только исполнительские черты в ребенке.
- ❖ Нельзя поэтому объяснять ребенку способ и порядок решения задач и нельзя подсказывать ни словом, ни жестом, ни взглядом. Строя модель, осуществляя решение практически, ребенок учится все брать сам из реальной действительности.
- ❖ Нельзя требовать и добиваться, чтобы с первой попытки ребенок решил задачу. Он, возможно, еще не дорос, не созрел, и надо подождать день, неделю, месяц или даже больше.



Творческие развивающие игры Никитина для детей обладают характерными особенностями:

- ❖ Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т.е. в виде видимых и осязаемых вещей. Это позволяет сопоставлять наглядно "задание" с "решением" и самому проверять точность выполнения задания.
- ❖ Большинство творческих развивающих игр Никитина не исчерпывается предлагаемыми заданиями, а позволяет детям и родителям составлять новые варианты заданий и даже придумывать новые развивающие игры, т.е. заниматься творческой деятельностью более высокого порядка.
- ❖ Игры Никитина позволяют каждому подняться до "потолка" своих возможностей, где развитие идет наиболее успешно.



В развивающих творческих играх Никитина - удалось объединить один из основных принципов обучения **"от простого к сложному"** с очень важным принципом творческой деятельности - **"самостоятельно по способностям"**.



Развитие творческих способностей:

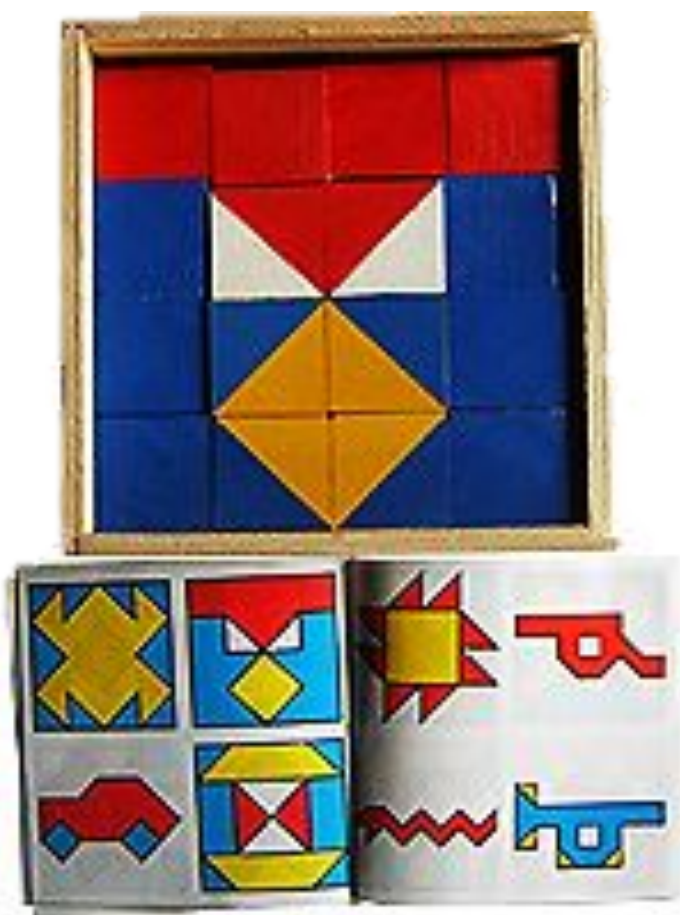
- игры Никитина могут стимулировать развитие творческих способностей с самого раннего возраста
- задания-ступеньки игр Никитина всегда создают условия, опережающие развитие способностей
- ребенок развивается наиболее успешно, если он каждый раз самостоятельно пытается решить максимально сложные для него задачи
- игры Никитина могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества
- играя в игры Никитина со своими детьми, мамы и папы незаметно для себя приобретают очень важное умение - сдерживаться, не мешать малышу самому размышлять и принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам.



Игры Б.П. Никитина развивают разные интеллектуальные качества:

- ❖ Внимание
- ❖ Память, особенно зрительную
- ❖ Умение находить зависимости и закономерности
- ❖ Классифицировать и систематизировать материал
- ❖ Способность к комбинированию, т.е. умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов
- ❖ Умение находить ошибки и недостатки
- ❖ Пространственное представление и воображение
- ❖ Способность предвидеть результаты своих действий
- ❖ Сообразительность
- ❖ Изобретательность
- ❖ Творческий склад мышления

Игра "Сложи узор"



Игра "Сложи узор" состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика окрашены различно, в 4 цвета. Это позволяет составлять из них 1, 2, 3- и даже 4-цветные узоры в громадном количестве вариантов. Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия. В игре с кубиками дети выполняют три разных вида заданий.

Игра «Сложи квадрат»



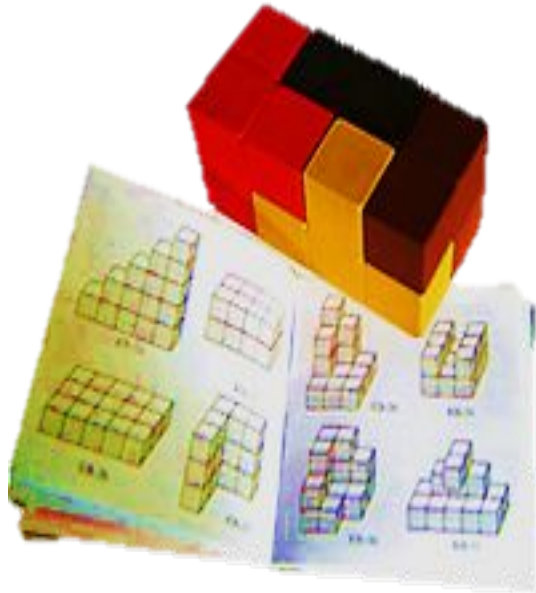
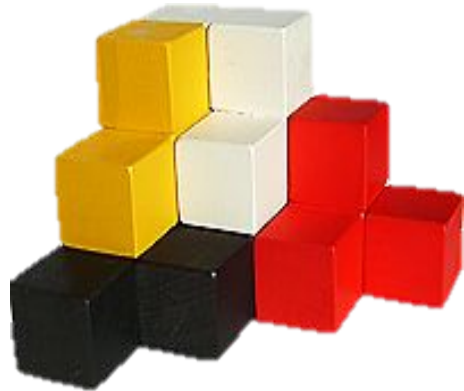
Складывая квадраты из разноцветных кусочков различной формы, ребенок выполняет несколько видов работ, неодинаковых по содержанию и степени сложности. Все детали необходимо перевернуть на лицевую сторону и сообразить, как из кусочков одного цвета сложить квадрат. В процессе игры ребенок знакомится с сенсорными эталонами цвета и формы, соотношением целого и части.. Выполнение игровых заданий способствует развитию сообразительности, пространственного воображения, логического мышления, математических и творческих способностей детей дошкольного возраста.

Игра «Уникуб»



Универсальные кубики "Уникуба" вводят малыша в мир трехмерного пространства. Развитие пространственного мышления позволит ребенку в будущем овладевать черчением, стереометрией, начертательной геометрией. Широкий диапазон заданий "Уникуба" может увлекать детей от 2 до 15 лет. Игра дает огромные возможности для развития детей. Ребенок может анализировать закономерности окраски кубиков.

Игра «Кубики для всех»



Игра в "Кубики для всех" учит мыслить пространственными образами (объемными фигурами), умению их комбинировать и является значительно более сложной, чем игры с обычными кубиками, развивает способности к комбинаторике и пространственному мышлению, учит мыслить "объемными фигурами". Игра помогает овладеть графической грамотностью, понимать уже до школы план, карту, чертеж.

Интеллектуальные развивающие игры

Б. П. Никитина: «Дроби»

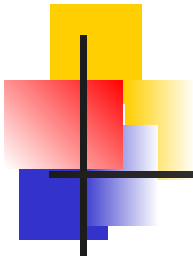


Представление о дроби, как части целого, может сформироваться у малыша рано. Ведь в жизни он видит, например, половину яблока или его четверть. На равные части можно разрезать пирог или круглый торт.

Разделить или раздробить целый круг оказалось удобным и для игры. А пользуясь в игре целым кругом и его частями, малыши приобретают и многие представления о дробях, об их соотношениях.



Спасибо за внимание!



Презентацию составила
воспитатель
МАДОУ «СКАЗКА»
г. Лабытнанги

Шайгарданова
Гульдар Расиховна