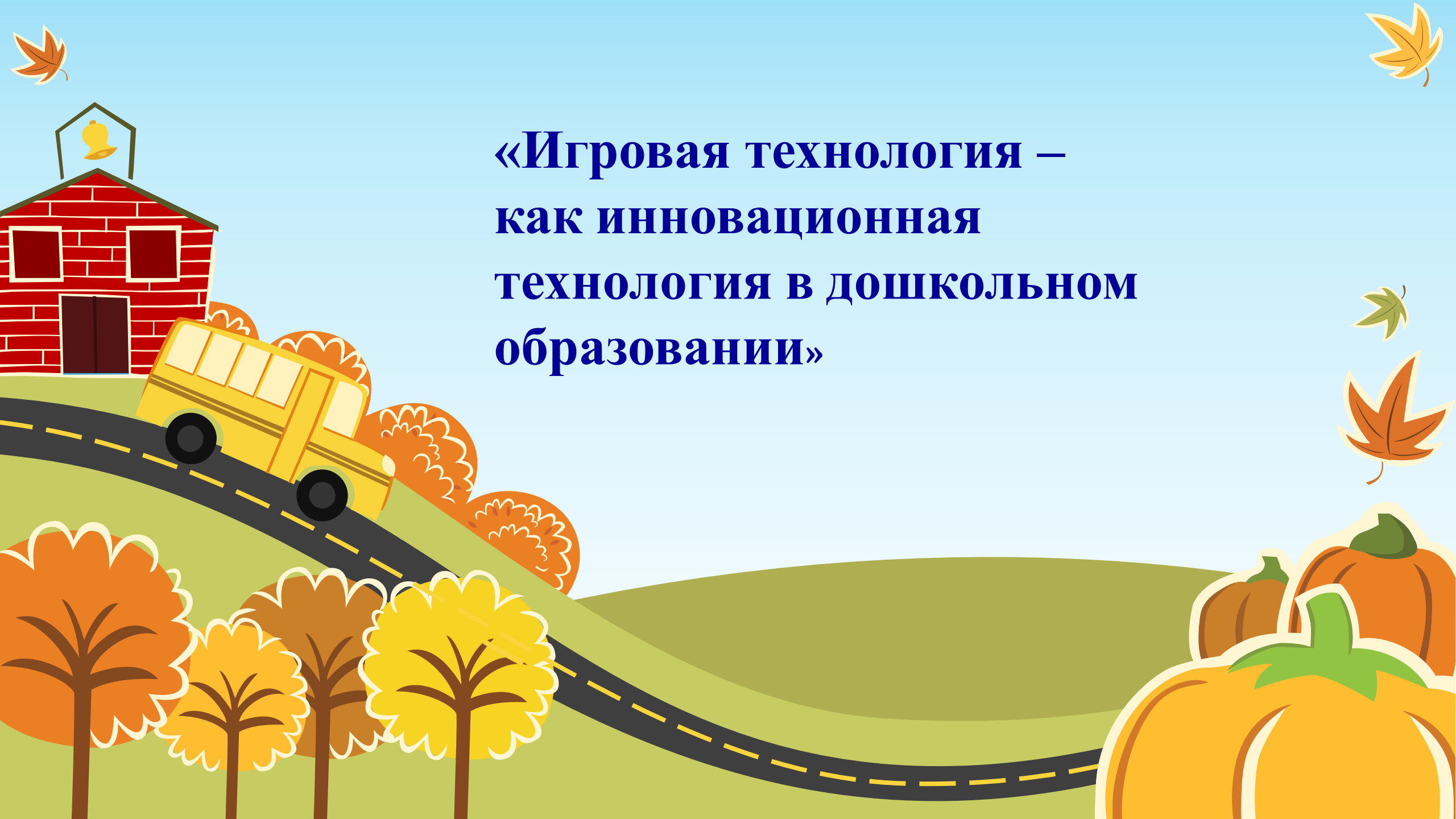






**«Игровая технология –
как инновационная
технология в дошкольном
образовании»**







ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ НА ОСНОВЕ АКТИВИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

- Игровые технологии
 - Технологии проблемного обучения
 - Коммуникативные технологии
- 
- 
- 
- 

Игровые технологии

- **Как самостоятельная технология**
- **Как элемент более обширной технологии**
- **В качестве занятия или его части**
- **Как технология культурно-досуговой деятельности**



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



Фридрих Фребель












Игровые технологии — являются фундаментом всего дошкольного образования.

В свете ФГОС личность ребенка выводится на первый план и все дошкольное детство должно быть посвящено игре.

Игры имеют множество познавательных, обучающих функций.

Среди игровых упражнений можно выделить те, которые:

- 
- 
- помогают выделять характерные признаки предметов: то есть учат сравнивать;*
 - помогают обобщать предметы по определенным признакам;*
 - учат ребенка отделять вымысел от реального;*
 - воспитывают общение в коллективе, развивают быстроту реакции, смекалку и другое.*
- 
- 







Цель игровой технологии- не менять ребёнка 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.

Целевые ориентации игровых технологий: - дидактических (расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности, развитие трудовых навыков);

-развивающих (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазий);





-самостоятельности, воли, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности);

-социализирующих (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды, обучение общению и др.)






Реализация игровых приемов и ситуаций в образовательном процессе происходит по следующим основным направлениям:





- *дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;*
 - *деятельность подчиняется правилам игры;*
 - *учебный материал используется в качестве её средства;*
 - *в деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;*
 - *успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.*
- 
- 
- 
- 

Функции игры:

- • развлекательная (это основная функция - 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 общения



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, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.**
 - **Группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных.**
- 
- 
- 
- 





Творческая
(сюжетно-ролевая,
театрализованная,
конструирующая)

Народная
(индивидуальная,
коллективная, бытовая,
сезоннообрядовая,
игразабава,
играаттракцион)





Дидактическая (игра
с предметом,
настольнопечатная,
словесная)







Подвижная
(сюжетная,
несюжетная)

Игра




При использовании игровых технологий в воспитательно - образовательном процессе в ДОО 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.
- 
- 
- 
- 





Используя игровые технологии в образовательном процессе, взрослому необходимо обладать эмпатией, доброжелательностью, уметь осуществлять эмоциональную поддержку. Только в этом случае игра будет полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества с взрослым. Сначала они используются как отдельные игровые моменты. Игровые моменты очень важны в педагогическом процессе, особенно в период адаптации детей в детском учреждении. Начиная с двух - трех лет их основная задача - это формирование эмоционального контакта, доверия детей к воспитателю, умения видеть в воспитателе доброго, всегда готового прийти на помощь человека . Первые игровые ситуации должны быть фронтальными, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием.




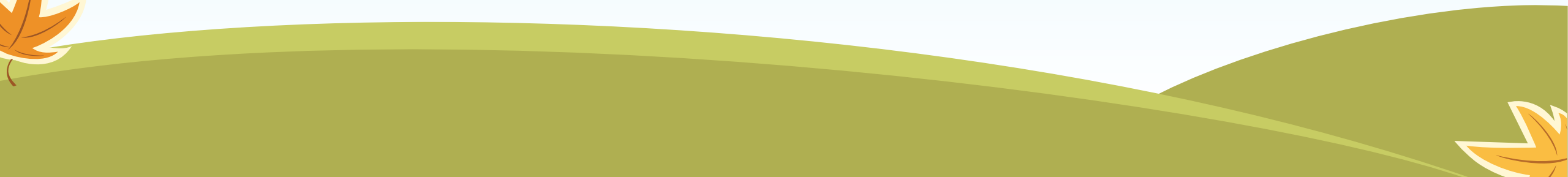

Хороводные игры – верные помощники в организации детей. Они сплачивают, сближают, воспитывают чувство коллективизма. «Мишки», «Зайка, походи»

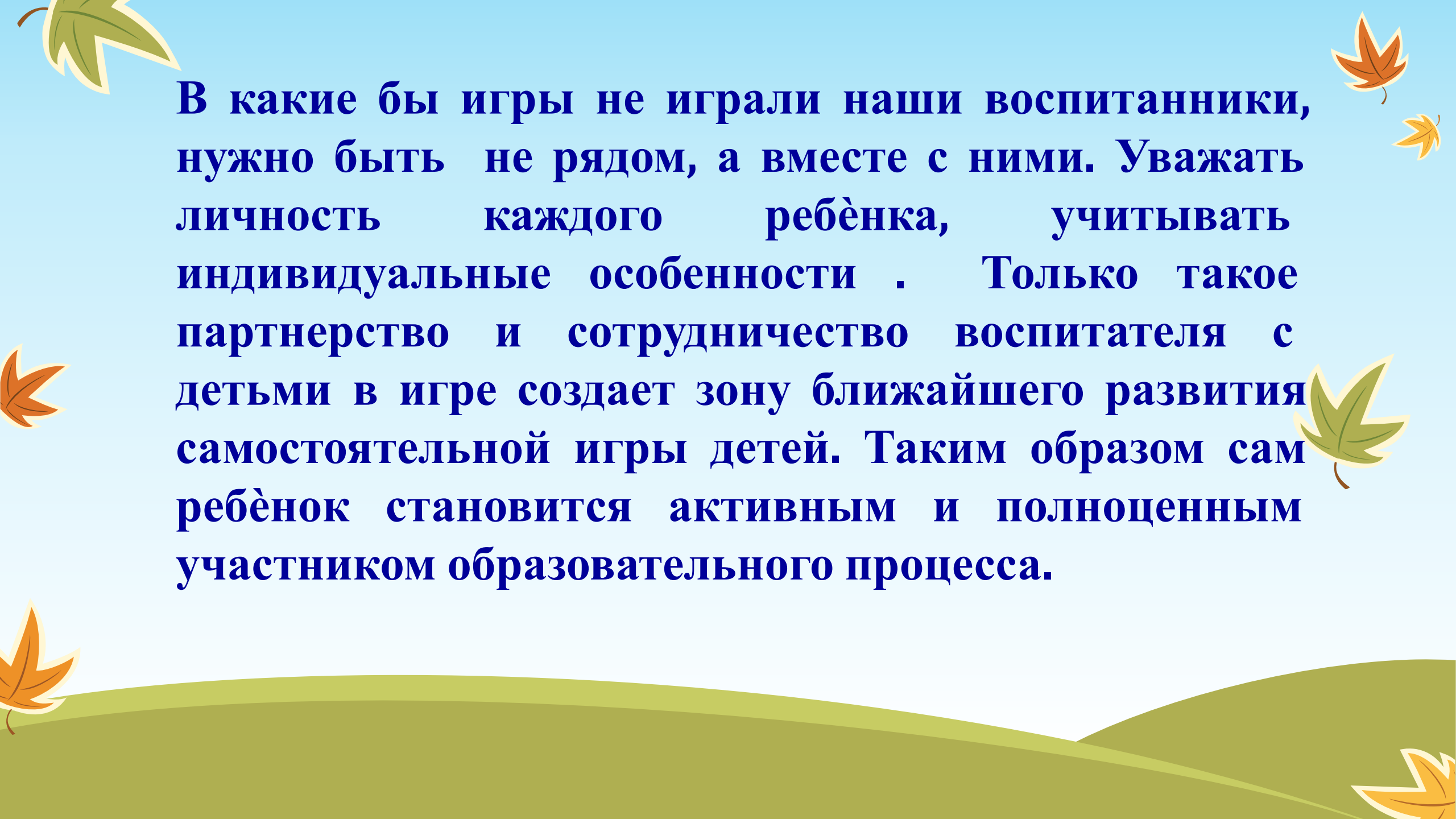


Игровые технологии, направленные на развитие восприятия. Это такие игры как: «Что катится?», «Воздушные шары», «Подбери чашки к блюдам»







Игровые технологии, направленные на развитие внимания. Это такие игры как: «Найди такой же», «Разрезные картинки»



The slide features a light blue background with several stylized autumn leaves in shades of green and orange scattered around the edges. At the bottom, there are rolling green hills. The main text is centered and written in a bold, dark blue font.

В какие бы игры не играли наши воспитанники, нужно быть не рядом, а вместе с ними. Уважать личность каждого ребёнка, учитывать индивидуальные особенности . Только такое партнерство и сотрудничество воспитателя с детьми в игре создает зону ближайшего развития самостоятельной игры детей. Таким образом сам ребёнок становится активным и полноценным участником образовательного процесса.



«У ребёнка есть страсть к игре, и надо её удовлетворять. Надо не только дать ему время поиграть, но надо пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь – это игра»

А. С. Макаренко



**Желаю творческих
успехов!**

