



ИГРОВЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ
В ДЕТСКОМ САДУ

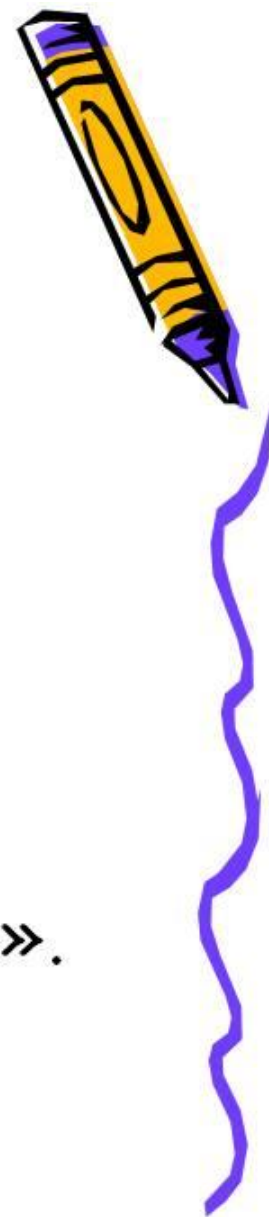
Что такое технология?

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



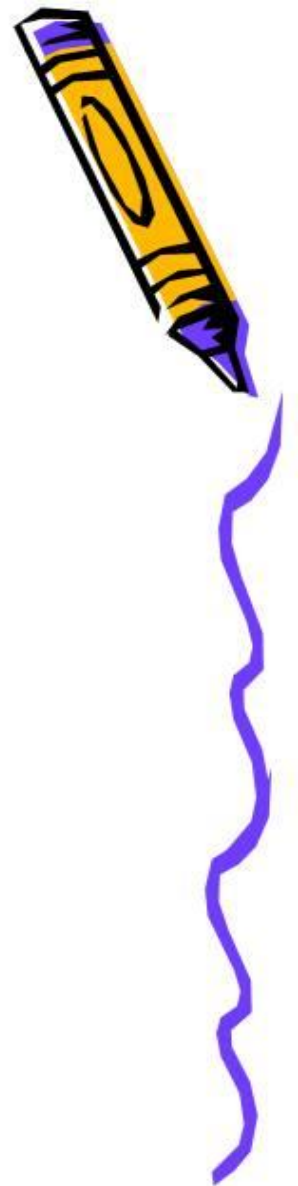
Виды педагогических технологий

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



Основные требования (критерии) педагогической технологии:

- Концептуальность
- Системность
- Управляемость
- Эффективность
- Воспроизводимость



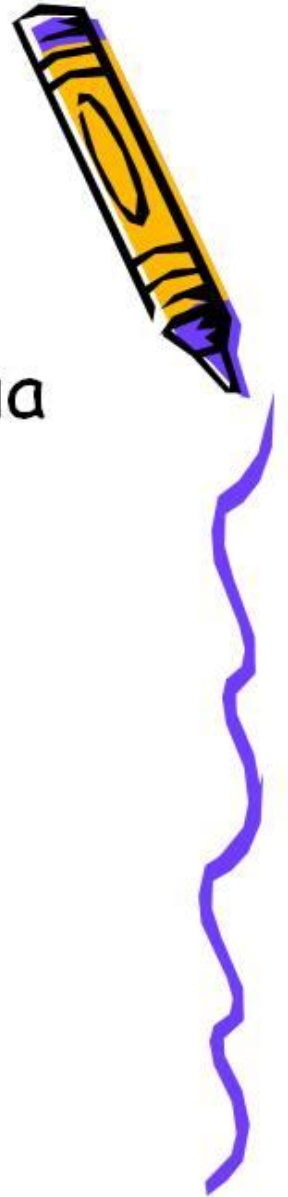
Концептуальность

- **Концептуальность** - опора на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.



Системность

- **Системность** - технология должна обладать всеми признаками системы:
 - логикой процесса,
 - взаимосвязью его частей,
 - целостностью.



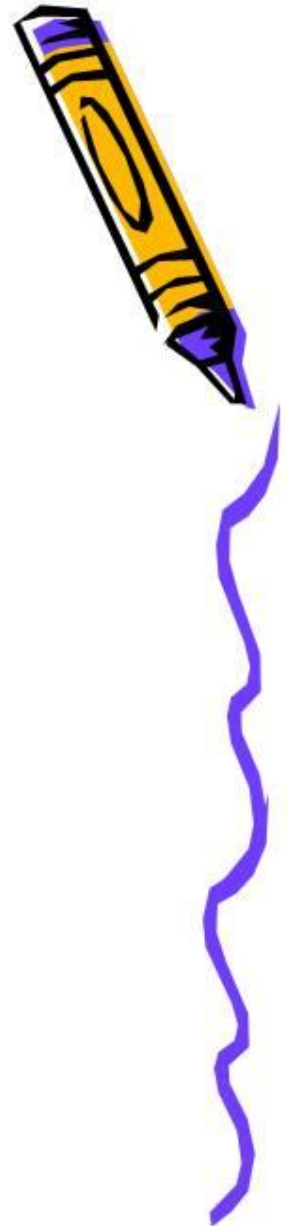
Управляемость

- **Управляемость** – возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средств и методов с целью коррекции результатов.



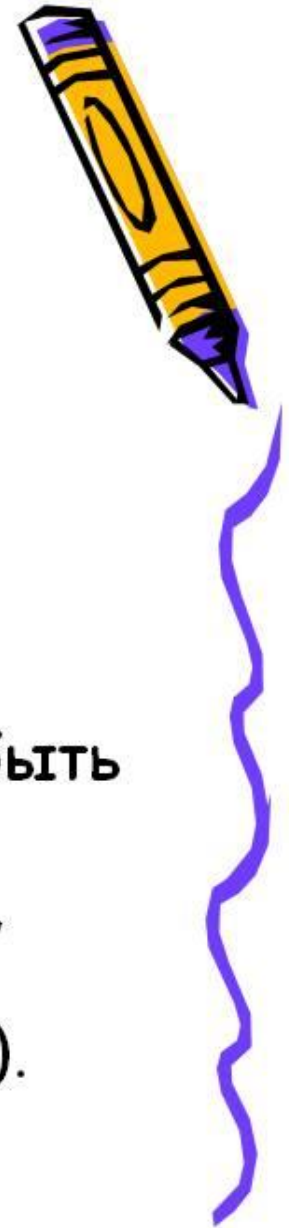
Эффективность

- Эффективность – современные педагогические технологии, существующие в конкретных условиях, должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.



Воспроизводимость

- **Воспроизводимость** – возможность применения (повторения, воспроизведения) образовательной технологии в образовательных учреждениях т.е. (технология как педагогический инструмент должна быть гарантированно эффективна в руках любого педагога, использующего ее, независимо от его опыта, стажа, возраста и личностных особенностей).



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.



Таким образом, очевидно:

- Если некая система претендует на роль технологии, она должна соответствовать всем перечисленным требованиям.
- «Игровая технология», кроме выше перечисленных критериев, должна отвечать психологически обоснованным требованиям к использованию игровых ситуаций в обучающем процессе в детском саду, создавая ребенку возможность принятия на себя роли действующего в игровой ситуации персонажа. Такая организация совместной деятельности педагога и ребенка является средством, воссоздающим некоторые элементы игры, и способствует преодолению разрыва, возникающего при переходе от ведущей игровой к учебной деятельности.
- Игра или элементы игры, целесообразно включенные в обучение, придают учебной задаче конкретный, актуальный смысл, мобилизуют мыслительные, эмоциональные и волевые силы детей, ориентируют их на решение поставленных задач.



ТЕХНОЛОГИЯ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ

Технология игрового обучения опирается на принцип природосообразности, т.к. *игра «сообразна природе ребенка»* и является *естественной потребностью малыша* в проявлении активности

Роль педагога заключается в создании и организации предметно-пространственной среды

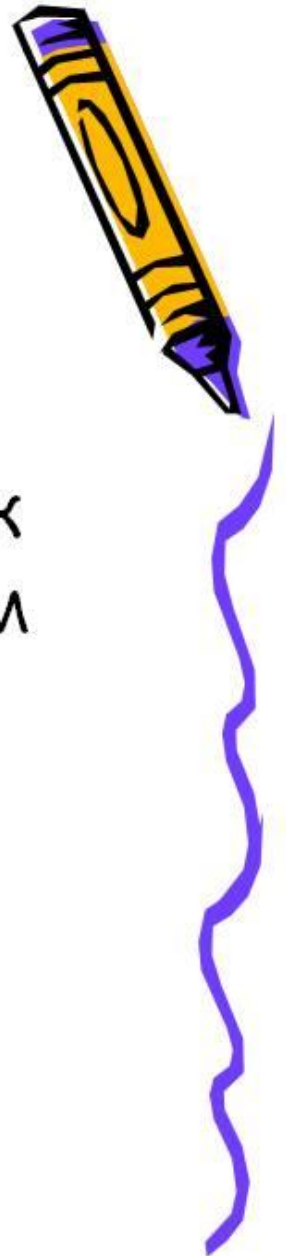
Структура данной технологии: игровая задача, правила, игровая деятельность и результат

Особенности данной технологии:

- свободная развивающая деятельность
- творческий характер деятельности
- развитие эмоционально-чувственной сферы

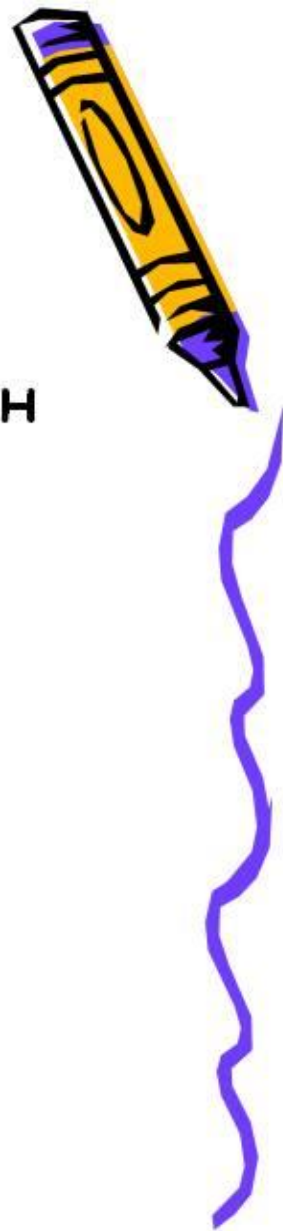
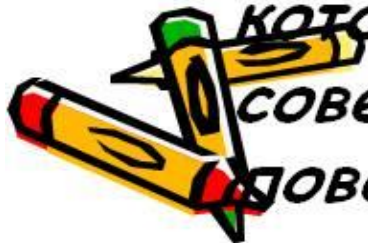
ИГРА

- **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 ученьем - 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.*



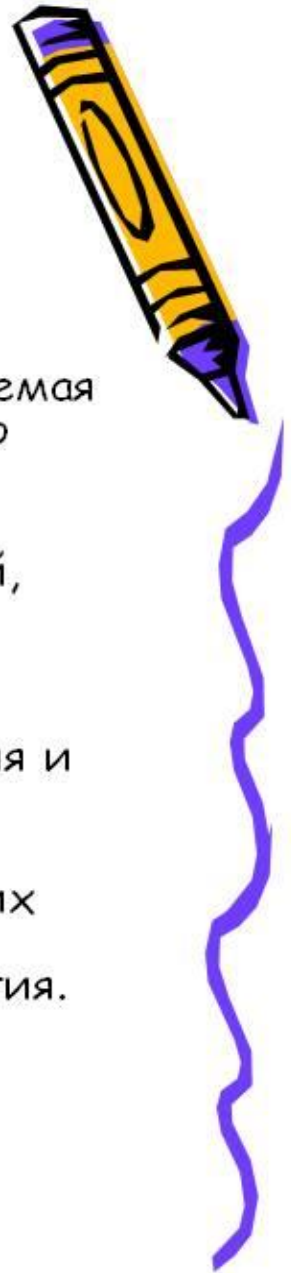
Функции игры



- *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

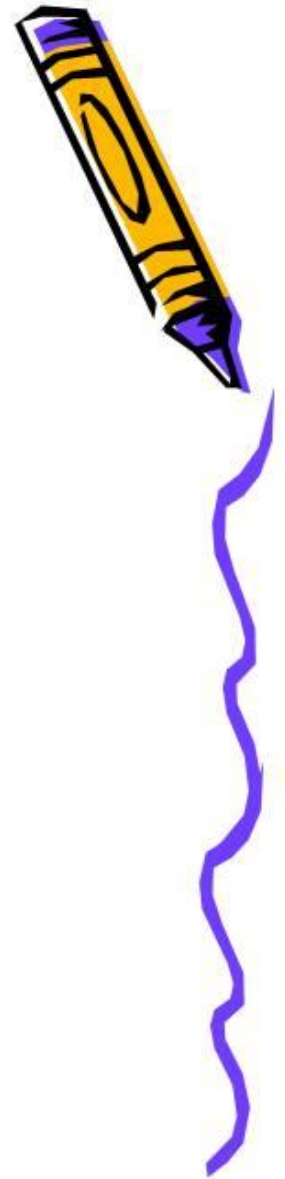


- *свободная* развивающая *деятельность*, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- *творческий*, в значительной мере импровизационный, очень активный *характер* этой деятельности («поле творчества»);
- *эмоциональная приподнятость* деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоцио-нальное напряжение»);
- *наличие* прямых или косвенных *правил*, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.



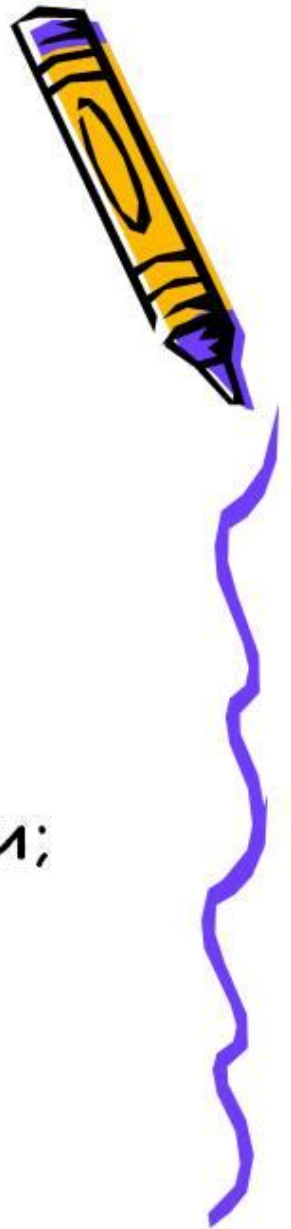
Структура игры как *ДЕЯТЕЛЬНОСТИ* -

- 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 урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- - как технологии внеклассной работы (игры типа «Зарница», «Орленок», КТД и др.).



- Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных *педагогических игр*.
- 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.*



По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.



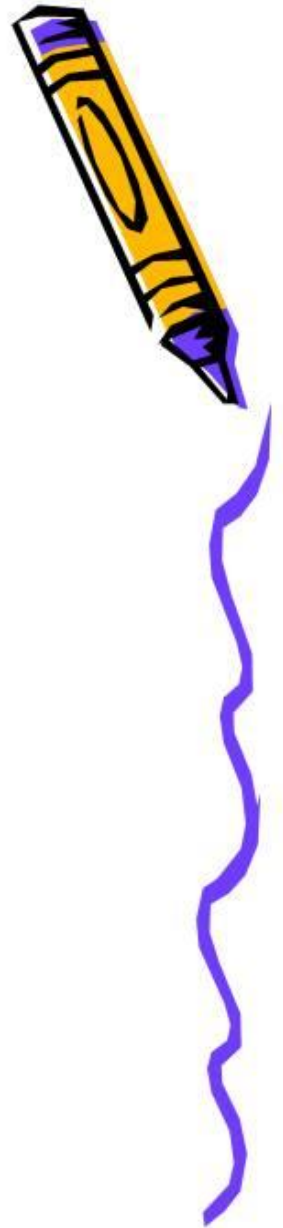
Типология педагогических игр по характеру игровой методике



- 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-ми средствами передвижения.

Специфика игровой технологии

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



Игровая технология

- строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.
- 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, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;
- группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.
- При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.
- *Составление игровых технологий* из отдельных игр и элементов - забота каждого воспитателя.



- Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным. Для реализации такого подхода необходимо, чтобы образовательные технологии, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко обозначенную и пошагово описанную систему игровых заданий и различных игр с тем чтобы, используя эту систему, педагог мог быть уверенным в том, что в результате он получит гарантированный уровень усвоения ребенком того или иного предметного содержания. Безусловно, этот уровень достижений ребенка должен диагностироваться, а используемая педагогом технология должна обеспечивать эту диагностику соответствующими материалами.



Спасибо за внимание!

popova_niro@mail.ru