

**«ИННОВАЦИОННЫЕ
ТЕХНОЛОГИИ В
ДОШКОЛЬНОМ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ
УЧРЕЖДЕНИИ»**

**Технология – это
совокупность приемов,
применяемых в каком-либо
деле, мастерстве, искусстве
(толковый словарь).**

Инновационные технологии – это система методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств, направленных на достижение позитивного результата за счёт динамичных изменений в личностном развитии ребёнка в современных социокультурных условиях.

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Б.Т. Лихачев



педагогическая технология - совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса

И.П. Волков



Педагогическая технология - это описание процесса достижения планируемых результатов обучения

ЮНЕСКО



Педагогическая технология - это системный метод создания, применения и определения всего процесса преподавания и усвоения знаний с учетом технических и человеческих ресурсов и их взаимодействия, ставящий своей задачей оптимизацию форм образования

Основные требования (критерии) педагогической технологии:

1. Концептуальность
2. Системность
3. Управляемость
4. Эффективность
5. Воспроизводимость

Структура образовательной технологии

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.

Использование инноваций в образовательном процессе ДОУ

Цель: создание условий для инновационных процессов в ДОУ, применение педагогами знаний, умений, навыков, приобретенных в профессиональной деятельности.

Задачи: внедрение инновационных технологий для повышения профессиональной культуры педагогов;

создание творческой атмосферы и объединение усилий всего педагогического коллектива по построению образовательного процесса;

выработка стремлений у педагогов к рационализации и эффективной организации инновационных технологий в педагогической деятельности.

Этапы реализации:

1. Анализ и сбор информации о нововведениях.
2. Выбор и реализация новшеств.
3. Обобщение опыта и диагностика внедряемой инновации.

**Здоровьесберегающие
технологии**

ИКТ технологии

**Игровые
технологии**

**Современные
информацион-
ные
технологии
в ДОУ**

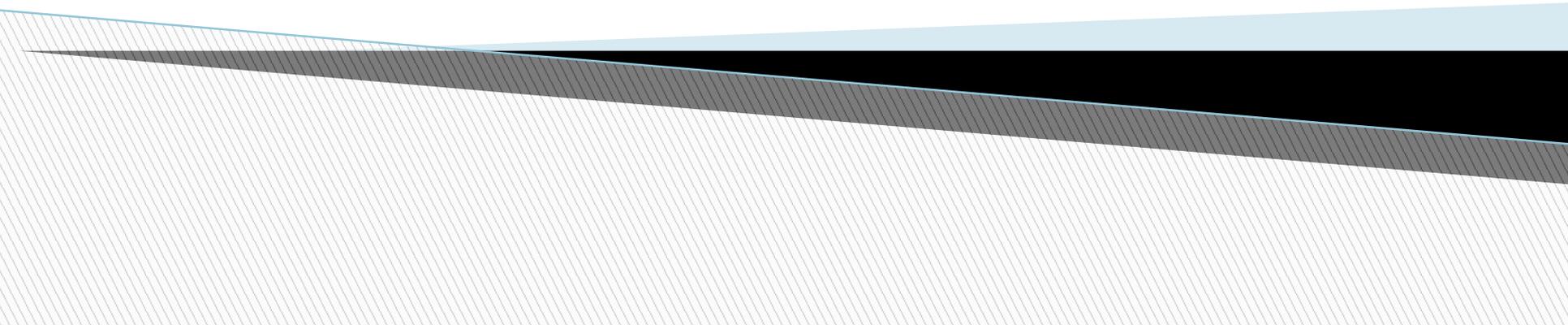
**Познавательно –
исследовательские
технологии**

Метод проектов

**Личностно-
ориентированные
технологии**



ЛИЧНОСТНО - ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДЕТСКОМ САДУ



□ Согласно ФГОС ДО, образовательный процесс в ДОУ должен строиться на принципе личностно-ориентированного взаимодействия взрослых с детьми, создавать условия для развития личности ребенка, способствовать развитию любознательности как основы познавательной активности, обеспечивать развитие его творческих способностей и заботу о его эмоциональном благополучии.

Личностно-ориентированная технология

- Личностно-ориентированная технология – это организация воспитательного процесса на основе глубокого уважения к личности ребенка, учете особенностей его индивидуального развития, отношения к нему как к сознательному, полноправному участнику воспитательного процесса.

Суть лично – ориентированной модели

- Личностно-ориентированная технология (ЛОТ) образования основана на *гуманистических принципах*, подчеркивающих право ребенка на собственный путь развития.

Так называемые три «П»:

- «Понять» – увидеть ребенка «изнутри», посмотреть на мир его глазами, увидеть побудительные мотивы его поведения.
- «Признать» – позитивное отношение к индивидуальности ребенка, независимо от того радуется ли он вам в данный момент или нет. Признать его индивидуальность.
- «Принять» - всегда учитывать право ребенка на решение тех или иных проблем.

Что же нужно сделать, прежде всего?

Самое главное, чтобы педагог

- -ЛЮБИЛ ДЕТЕЙ
- -ЗАБОТИЛИСЯ О РАЗВИТИИ РЕБЕНКА .
- -УВАЖАЛ РЕБЕНКА
- -ВЕРИЛ В РЕБЕНКА
- -ЗНАЛ РЕБЕНКА
- -ПОНИМАЛ РЕБЕНКА («Педагогическая мудрость» А. Сухомлинский)
- -БЕРЕЖНО ОТНОСИЛСЯ К ДУХОВНОМУ МИРУ И ПРИРОДЕ РЕБЕНКА - все дети разные
- -БЕРЕГ И РАЗВИВАЛ ЧУВСТВО СОБСТВЕННОГО ДОСТОИНСТВА РЕБЕНКА
- -ВОСПРИНИМАЛ РЕБЕНКА— как субъекта образования

В рамках лично-ориентированных технологий самостоятельными направлениями выделяются:

- ▣ *гуманно-личные технологии*, отличающиеся своей гуманистической сущностью, психолого-терапевтической направленностью на поддержку личности, в помощь ей в период адаптации к условиям дошкольного учреждения.

□ *Технология сотрудничества* реализует партнерство в системе взаимоотношений «Взрослый - ребенок».

Педагог и дети создают условия развивающей среды, изготавливают пособия, игрушки, подарки к праздникам. Совместно определяют разнообразную творческую деятельность (игры, труд, концерты, праздники, развлечения).

Гуманно – личностные технологии реализуются в ДОУ, где имеются:

1. Комнаты психологической разгрузки - это мягкая мебель, много растений, украшающих помещение, игрушки, способствующие индивидуальным играм, оборудование для индивидуальных занятий.
2. Музыкальный и физкультурный залы
3. Кабинеты долечивания (после болезни)
4. Экологическая комната или зимний сад.
4. Изостудия
5. Сенсорная комнаты
6. Центры поддержки ребенка (игровые комнаты по интересам)

Технология сотрудничества предполагает:

- 1.Создание РППС совместно с детьми (пособия, игрушки, подарки к праздникам);
- 2.Совместная творческая деятельность:
игры, труд, концерты, праздники, развлечения, утренние сборы



примеры совместной деятельности









Технология «Выбор»

Проводится с детьми старшего дошкольного возраста.

Суть идеи: *Один раз в неделю в определенное время каждый ребенок группы самостоятельно выбирает вид деятельности, которым он будет заниматься: петь, танцевать, играть на музыкальных инструментах, рисовать, лепить, мастерить, играть в интеллектуальные и спортивные игры и т.д.*

- Ребенок сообщает об этом воспитателю, прикрепляя фотографию на цветок на специально созданного стенда «*Я выбираю*».
- Цветок обозначает вид детской деятельности
- По мере заполнения стенда фотографиями определяются группы детей, объединенные в разные виды деятельности.
- В назначенное время они идут в музыкальный, спортивный зал, изостудию, творческую мастерскую, в комнату ИКТ, сенсорную комнату, комнату Монтессори и т.д. и занимаются с педагогами.
- Через 25-30 мин. они возвращаются в свои группы

Условия реализации ЛОТ

Эффективная организация развивающей среды ДОУ :

- Уголок настроения;
- «Здравствуй, я пришел»
- Ладонка успеха;
- Стул именинника;
- Панорама добрых дел;
- Звезда недели (дня);
- Персональная выставка;
- Остров сокровищ или сундук сокровищ;
- Полянка драгоценностей;
- Книга рекордов (о спортивных достижениях) и т.д.
- Карта - путеводитель (выбор ребенком вида деятельности)

Специфика заключается в том, что созданная в группах развивающая среда

- *обеспечивает ребенку чувства защищенности, доверия к миру, радости существования ;*
- *формирует предпосылки личностной культуры;*
- *развивает индивидуальность каждого воспитанника.*

«Уголок настроения» или «Азбука настроения»





Уголок настроения



Кузяка







Арт 480



Ладощка успеха



На ладошках из бумаги записывают достижение и прикрепляют рядом с фотографией. Заполнение «ладошки» можно поручить и самому ребенку. Родители, придя в детский сад, спешат узнать, чего добился их ребенок в течение дня (недели). Просят рассказать, как он добился успеха. В группе ребенок рассказывает сверстникам о том, чему он научился вне детского сада.

Копилка достижений



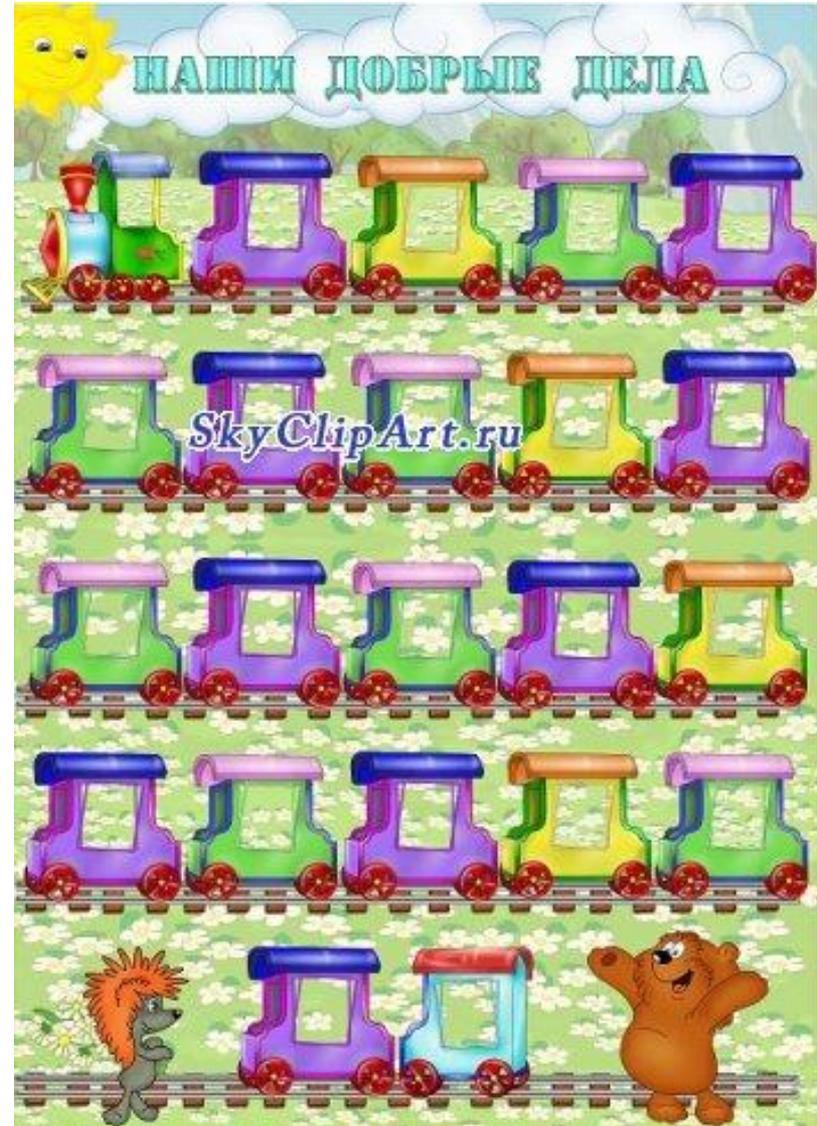
"Звезда дня"

На самом видном месте вывешивается плакат с фотографией дошкольника, избранного "Звездой дня". Каждый ребенок группы по очереди должен занять это место. Ценность такого компонента в том, что он направлен на формирование положительной "я-концепции", развитие самосознания и самооценки.



"Панорама добрых дел"

Накопленные в течение месяца достижения дошкольника служат стимулом к его развитию. В вагончиках клеивается фотография ребенка, под ней можно приклеивать или звездочки или цветочки



«Цветок настроения»



"Островок сокровищ"

Детское коллекционирование (разнообразные предметы-накопители: коробки, сундучки, сокровищницы с разными мелкими предметами), систематизация и изучение собираемого.

Ребенок – коллекционер; воспитатель – помощник; родитель – активный соучастник.

«Карта – путеводитель»

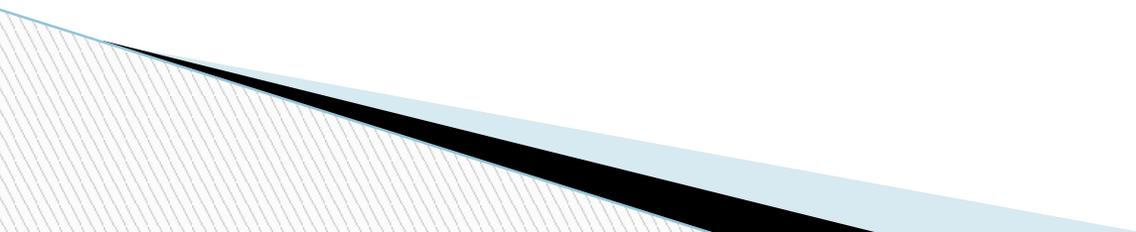
- Предлагается с игровым кубиком и набором разнообразных карточек по всем видам детской деятельности.
- С помощью путеводителя дети могут путешествовать по зонам («островкам деятельности»)

«Деловые хлопоты»

- Коробочка с бейджиками с надписью роли, которую сегодня ребенок исполняет: "эколог", «почтальон», "бармен", "гардеробщик", «банкир», "главный строитель", "директор гаража« и т.д.)

- Таким образом, при формировании предметно-развивающей среды группы не будет жесткого стандарта, педагоги будут учитывать особенности образовательного учреждения и детей, их темперамент, подвижность, наличие лидерских качеств, познавательные интересы, показатели развития, социальные условия жизни.
- *Инновационный подход* выражается в постановке целей образовательного процесса: развитие личности, общих и специальных способностей, компетентности детей и педагогов (традиционный подход – формирование ЗУН)

Технологии сотрудничества на образовательной деятельности



Технология сотрудничества на ОД

Структура образовательной деятельности по технологии сотрудничества

- 1. На первом этапе** детям предлагается *проблемная ситуация*, которая побуждает детей к поиску решения не только поставленной проблемы, но и способов организации для успешного решения, например: «Как мы будем работать? Как легче и быстрее выполнить это задание?»
- Для поиска решения задачи педагог организует *дискуссию*, в процессе которой каждый ребенок хочет высказаться
 - Обобщив несколько точек зрения детей, воспитатель объединяет и предлагает проверить кто прав, через реальные действия: «вот попробуем выполнить, и увидим, кто из нас был прав»

2. Второй структурный элемент ОД – определение формы организации детей и воспитателя с детьми для решения задачи. Технология сотрудничества предполагает два вида взаимодействия детей друг с другом:

– *работа в парах*, в которой дошкольники осваивают один из видов сотрудничества: действия по правилу (т.е. разделение материала по какому либо признаку) или по роли (т.е. разделение функций).

- *деятельность в микрогруппах* совместно действующих детей.

- Дети должны понять, что успешность выполнения задания зависят от планирования совместных действий, коллективного замысла будущего продукта, от работы каждого члена группы.
- Групповая поддержка, возможность действовать заодно с другими, вызывают у детей, чувство защищённости, которое облегчает любой шаг в неизведанное, даже в такие напряжённые ситуации, как выход к доске (мольберту) или ответ с места.

3. Третий структурный элемент – непосредственное выполнение задания, воспитатель может включиться в деятельность детей в паре с ребенком, в группе, или самостоятельно у доски, на отдельном материале.

4. Четвертый структурный элемент – *взаимопроверка и самооценка*

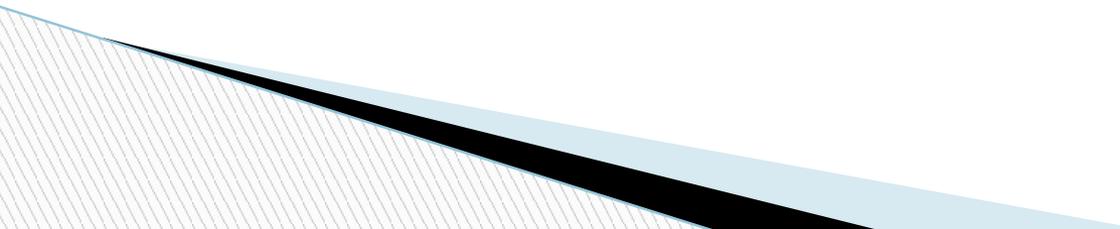
▣ *Взаимопроверка и самооценка* осуществляется при работе детей группами, парами, самостоятельно. Анализу подвергается каждая операция и способ её выполнения.

▣ Важным шагом в этом становится обучение детей *самооценке*.

Приемы лично – ориентированного взаимодействия

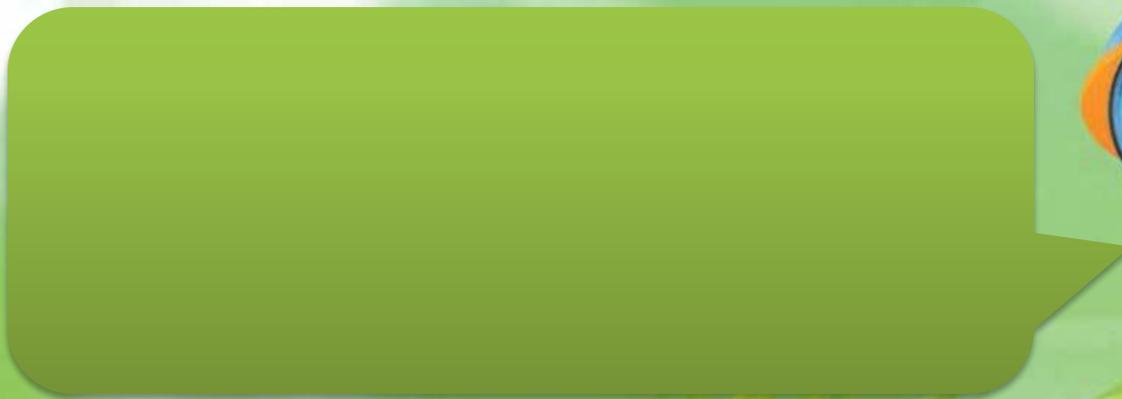
- прием «Расклад» - воспитатель должен знать положительные и отрицательные качества ребенка, но ставку делать только на развитие положительных;
- прием «Научи меня, пожалуйста» - может использоваться для реализации такой формы сотрудничества, как наставничество: ребенок учит взрослого делать то, что сам уже умеет делать. Взрослый прилежно учится, если ребенок согласился стать его наставником;

- прием «Помоги» - потребность в своей значимости ребенок может реализовать, помогая игрушкам решать их проблемы;
- прием «Заражение» - передача эмоционального состояния от одного индивида к другому;
- прием «Все вместе» построен на желании ребенка почувствовать свою необходимость и значимость в коллективной работе;
- прием «Отвлечение», направленный на отвлечение ребенка от горестных переживаний игрой, наблюдением за чем-либо и др.

- прием «Гордость» основан на желании ребенка почувствовать себя умеющим, компетентным;
 - Прием «Утренние сборы» по постановке целей на предстоящий день;
 - прием «День прошел», - мысленное возвращение к прошедшему дню и рассказывание обо всем хорошем, что за него случилось у каждого ребенка;
 - прием «Эмоциональное обволакивание» - общение с ребенком ласковым, добрым тоном, подчеркивание положительных результатов работы, помощь в выполнении поручений и т.д.
- 

ЛОТ ставит в центр всей системы дошкольного образования личность ребенка, обеспечение комфортных условий в семье и в детском саду, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализации имеющихся природных потенциалов.

**ТЕХНОЛОГИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ДОУ, КАК УСЛОВИЕ
ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБРАЗОВАНИЯ
СОВРЕМЕННЫХ ДЕТЕЙ В УСЛОВИЯХ
ВНЕДРЕНИЯ ФГОС ДО**



- **«Мне всегда была ненавистна роль стороннего наблюдателя. Что же я такое, если я не принимаю участие? Чтобы быть я должен участвовать»**

Антуан де Сент-Экзюпери.

ФГОС ДО

(Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. N 1155 г. Москва)

Глава 4. п 4.6 Целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования.

- ребенок проявляет любознательность, задает вопросы взрослым и сверстникам, интересуется причинно-следственными связями, пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей; склонен наблюдать, экспериментировать

АЛГОРИТМ ДЕЙСТВИЙ

исследовательской деятельности

- 1 шаг Выявление проблемы
- 2 шаг Выбор темы исследования
- 3 шаг Определение цели исследования
- 4 шаг определение задач исследования
- 5 шаг Выдвижение гипотезы
- 6 шаг Составление предварительного плана исследования
- 7 шаг Проведение эксперимента
- 8 шаг Указать возможные пути дальнейшего изучения проблемы

Развитие умений детей

1. Видеть проблемы
2. Выдвигать гипотезы, строить предложения
3. Задавать вопросы
4. Оперировать понятиями: явления, причина, следствие, зависимость, сходство..
5. Классифицировать
6. Наблюдать
7. Делать выводы и умозаключения

Пути создания проблемных ситуаций

1. Преднамеренное сталкивание жизненных представлений детей с научными фактами
2. Преднамеренное пробуждение детей к решению новых задач старыми способами
3. Побуждение детей выдвигать гипотезы, делать выводы и обобщения.

Методы и приемы создания проблемных ситуаций

1. Подведение детей к противоречию
2. Изложение разных т. з. на один и тот же вопрос
3. Рассматривание проблемы с разных позиций
4. Побуждать детей к сравнению, обобщению.
5. Постановка конкретных вопросов.
6. Постановка проблемных задач

ТИПЫ

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1. ОПЫТЫ (ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАНИЯ)

- Состояние и превращение вещества.
- Движение воздуха, воды.
- Свойства почвы и минералов.
- Условия жизни растений.

ТИПЫ

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

2. Коллекционирование (классификационная работа)

- Виды растений.
- Виды животных.
- Виды строительных сооружений.
- Виды транспорта.
- Виды профессий.

ТИПЫ

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

3. Путешествие по карте

- Стороны света.
- Рельефы местности.
- Природные ландшафты и их обитатели.
- Части света, их природные и культурные «метки» - символы.

ТИПЫ

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

4. Путешествие по «реке времени»

- Прошлое и настоящее человечества (историческое время) в «метках» материальной цивилизации (например, Египет — пирамиды).
- История жилища и благоустройства.

БЛОКИ

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1. **Организованная Образовательная Деятельность**
2. **Совместная деятельность с детьми**
3. **Самостоятельная деятельность**
4. **Совместная работа с родителями**

**Расскажи - и я забуду,
покажи – и я
запомню,
дай попробовать – и я
пойму**

**Китайская
поговорка.**

СТРУКТУРА ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАНИЯ

1. Выделение и постановка проблемы
2. Выдвижение гипотезы
3. Поиск возможных вариантов решения
4. Сбор материала
5. Обобщение полученных данных

Методы и приемы организации

экспериментально – исследовательской

деятельности:

- эвристические беседы;
- постановка и решение вопросов проблемного характера;
- наблюдения;
- моделирование (создание моделей об изменениях в неживой природе);
- опыты;
- фиксация результатов: наблюдений, опытов, экспериментов, трудовой деятельности;
- «погружение» в краски, звуки, запахи и образы природы;
- подражание голосам и звукам природы;
- использование художественного слова;
- дидактические игры, игровые обучающие и творчески развивающие ситуации;
- трудовые поручения, действия.

Содержание уголков экспериментальной

В зоне экспериментальной деятельности (мини-лаборатория, центр науки) должны быть выделены:

- 1) место для постоянной выставки, где размещают музей, различные коллекции, экспонаты, редкие предметы (раковины, камни, кристаллы, перья и т.п.);**
- 2) место для приборов;**
- 3) место для хранения материалов (природного, "бросового");**
- 3) место для проведения опытов;**
- 4) место для неструктурированных материалов (песок, вода, опилки, стружка, пенопласт и др.).**

Содержание уголков экспериментальной деятельности в младшей группе

Компонент дидактический	Компонент оборудования	Компонент стимулирующий
<p>- книги познавательного характера для младшего возраста;</p> <p>- тематические альбомы;</p> <p>- коллекции: семена разных растений, шишки, камешки, коллекции (зимы, весны, осени).</p>	<p>- песок, глина;</p> <p>- набор игрушек резиновых и пластмассовых для игр в воде;</p> <p>- материалы для игр с мыльной пеной;</p> <p>- красители: пищевые и непищевые (гуашь, акварельные краски и др.);</p> <p>- простейшие приборы и приспособления: лупы, сосуды для воды, "ящик ощущений" (чудесный мешочек), зеркальце для игр с "солнечным зайчиком", контейнеры из "киндер-сюрпризов" с отверстиями, внутрь помещены вещества и травы с разными запахами;</p> <p>- "бросовый материал": веревки, шнурки, тесьма, катушки деревянные, прищепки, пробки;</p> <p>- семена бобов, фасоли, гороха.</p>	<p>- на видном месте вывешиваются правила работы с материалами, доступные детям младшего возраста.</p> <p>- персонажи, наделенные определенными чертами ("почемучка") от имени которого моделируется проблемная ситуация.</p>

Содержание уголков экспериментальной деятельности в средней группе

Компонент дидактический	Компонент оборудования	Компонент стимулирующий
<p>- книги познавательного характера для среднего возраста;</p> <p>- тематические альбомы;</p> <p>- коллекции: семена разных растений, шишки, камешки, "Подарки" (зимы, весны, осени), "Ткани", "Бумага", "Пуговицы"</p> <p>- Мини-музей (тематика различна, например "камни", чудеса из стекла" и др.)</p>	<p>- песок, глина;</p> <p>- набор игрушек резиновых и пластмассовых для игр в воде;</p> <p>- материалы для игр с мыльной пеной;</p> <p>- красители: пищевые и непищевые (гуашь, акварельные краски и др.);</p> <p>- семена бобов, фасоли, гороха;</p> <p>- некоторые пищевые продукты (сахар, соль, крахмал, мука);</p> <p>- простейшие приборы и приспособления: лупы, сосуды для воды, "ящик ощущений" (чудесный мешочек), зеркальце для игр с "солнечным зайчиком", контейнеры из "киндер-сюрпризов" с отверстиями, внутрь помещены вещества и травы с разными запахами;</p> <p>- "бросовый материал": веревки, шнурки, тесьма, катушки деревянные, прищепки, пробки.</p>	<p>- на видном месте вывешиваются правила работы с материалами, доступные детям младшего возраста.</p> <p>- персонажи, наделенные определенными чертами ("почемучка") от имени которого моделируется проблемная ситуация.</p> <p>- карточки-схемы проведения экспериментов (зарисовка опыта).</p>

Содержание уголков экспериментальной деятельности в старших дошкольных группах

Компонент дидактический	Компонент оборудования	Компонент стимулирующий
<p>- схемы, таблицы, модели с алгоритмами выполнения опытов;</p> <p>- серии картин с изображением природных сообществ;</p> <p>- книги познавательного характера, атласы;</p> <p>- тематические альбомы;</p> <p>- коллекции;</p> <p>- мини-музей (тематика различна, например "Часы бывают разные", "Изделия из камня").</p>	<p>- материалы распределены по разделам: "Песок, глина, вода", "Звук", "Магниты", "Бумага", "Свет", "Стекло", "Резина";</p> <p>- природный материал: камни, ракушки, спил и листья деревьев, мох, семена, почва разных видов и др.;</p> <p>- утилизированный материал: проволока, кусочки кожи, меха, ткани, пластмассы, дерева, пробки и т.д.;</p> <p>- технические материалы: гайки, скрепки, болты, гвозди, винтики, шурупы, детали конструктора и т.д.;</p> <p>- разные виды бумаги: обычная, картон, наждачная, копировальная и т.д.;</p> <p>- красители: пищевые и непищевые (гуашь, акварельные краски и др.);</p> <p>- медицинские материалы: пипетки с закругленными концами, колбы, деревянные палочки, мерные ложки, резиновые груши, шприцы без игл;</p> <p>- прочие материалы: зеркала, воздушные шары, масло, мука, соль, сахар, цветные и прозрачные стекла, свечи и др.;</p> <p>- сито, воронки;</p> <p>- половинки мыльниц, формы для льда;</p> <p>- приборы-помощники: увеличительное стекло, песочные часы, микроскопы, лупы;</p> <p>- клеенчатые фартуки, рукавники, резиновые перчатки, тряпки.</p>	<p>- мини-стенд "О чем хочу узнать завтра";</p> <p>- личные блокноты детей для фиксации результатов опытов;</p> <p>- карточки-подсказки (разрешающие -запрещающие знаки) "Что можно, что нельзя"</p> <p>- персонажи, наделенные определенными чертами ("почемучка") от имени которого моделируется проблемная ситуация.</p>

Анализируя все выше сказанное, можно сделать вывод, что специально организованная исследовательская деятельность позволяет нашим воспитанникам самим добывать информацию об изучаемых объектах или явлениях, а педагогу сделать процесс обучения максимально эффективным и более полно удовлетворяющим естественную любознательность детей, развивая их познавательную активность

Работа с родителями

- **Собрания, консультации**
- **Анкетирование**
- **Буклеты, памятки, ширмы-передвижки**
- **Рубрика в родительском уголке**
- **Картотека элементарных опытов и экспериментов**
- **Коллекции открыток о природе**
- **Мультимедийные обучающие презентации**
- **Привлечение к созданию познавательно-развивающей среды**
- **Выставки**



Люди, научившиеся наблюдениям и опытам, приобретают способность сами ставить вопросы и получать на них фактические ответы на более высоком умственном и нравственном уровне в сравнении с теми, кто такой школы не прошел.

К.Е.Тимирязев

Игровые технологии в детском саду



Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Не удивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов.

В исследованиях Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, А. В. Запорожца, Д. Б. Эльконина игра определяется как ведущий вид деятельности, который возникает не путем спонтанного созревания, а формируется под влиянием социальных условий жизни и воспитания



Понятие **«игровые педагогические технологии»** включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма в образовательно-воспитательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения стимулирования к деятельности.



- **Не менять ребенка 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**



Методы и приемы, используемые в игровых технологиях

Игровые Словесные Наглядные Практические

- **Дидактические Подвижные Игры-забавы, инсценировки**
(внесение игрушек, создание игровых ситуаций, обыгрывание игрушек, сюрпризность, эмоциональность, внезапность появления, исчезновения; изменение местонахождения игрушек, показ предметов в разных действиях, интригующие обстановки)
- **Чтение и рассказывание стихов, потешек, сказок Разговор, беседа**
Рассматривание картинки, инсценировки (показ с названием игрушек, предметов; просьба произнести, сказать слово; переключка, подсказывание нужного слова; объяснение назначения предмета, вопросы, повторение слова за воспитателем, пояснение, напоминание, использование художественного слова)
- **Показ предметов и игрушек Наблюдение Рассматривание Показ образца Диафильмы Разные виды театров** (непосредственное восприятие предмета, игрушки, показ с названием, пояснение к тому, что видят дети; просьба-предложение; приближение объекта к детям; включение предметов в деятельность детей; выполнение игровых действий)
- **Упражнения (оказание помощи) Совместные действия воспитателя и ребенка** **Выполнение поручений**



• **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 общения.



Структура игры

- Целеполагание
- Планирование
- Реализация цели
- анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект



Виды игр

По характеру деятельности

- Физические - интеллектуальные
- Имитационные – неимитационные
- Трудовые – рекреационные
- Социальные – управленческие
- Спортивные - психологические

По характеру педагогического процесса

Обучающие
Тренинговые
Контролирующие
Обобщающие

Познавательные
Воспитывающие
Развивающие
Исследовательские

Репродуктивные
Продуктивные
Проектировочные
Творческие

Коммуникативные
Диагностические
Профорориентационные
Реабилитационные
Психотерапевтические

По игровой методике

Предметные

Сюжетные

Ролевые

Деловые

Оргдеятельностные

Эвристические

Имитационные

Драматизации

Тренинговые

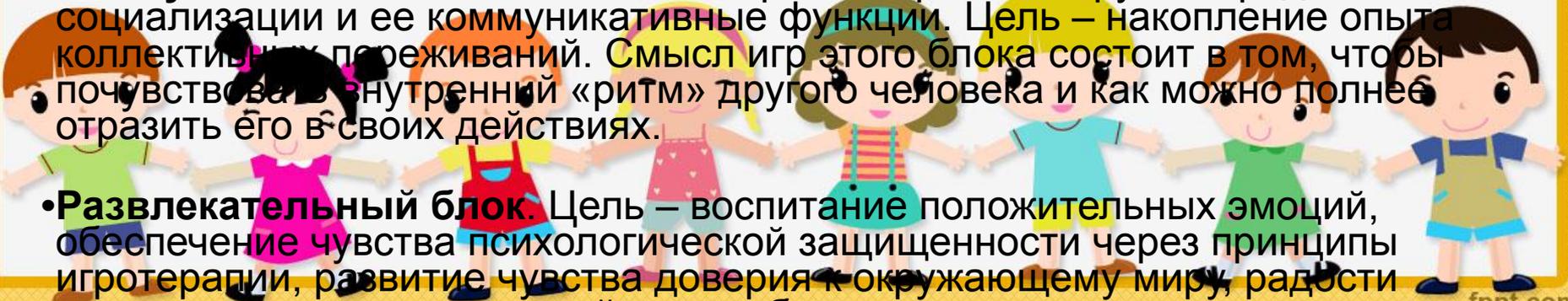


Используя игровые технологии в образовательном процессе, взрослому необходимо обладать эмпатией, доброжелательностью, уметь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрения любой выдумки и фантазии ребенка. Только в этом случае игра будет полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества со 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 2-3 лет их основная задача – формирование эмоционального контакта, доверия детей воспитателю, умения видеть в воспитателе доброго, всегда готового прийти на помощь человека, интересного партнера в игре. Первые игровые ситуации должны быть фронтальными, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием. В дальнейшем **важной особенностью игровых технологий**, которые используют воспитатели в своей работе, является то, что игровые моменты проникают во все виды деятельности детей: труд и игра, учебная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением режима и игра.



5 блоков игр

- **Эмоциональный блок игр.** Цель – профилактика психоматических заболеваний, активизация внутренних процессов у детей с заниженной самооценкой, формирование эмоциональной децентрации, нарушения в развитии которой могут приводить прежде всего к трудностям в общении со сверстниками и взрослыми.
- **Поведенческий блок.** Цель – преодоление негативных эмоциональных состояний: импульсивности, нетерпеливости, агрессивности, эгоцентризма, двигательной и эмоциональной сверх активности.
- **Релаксационно-терапевтический.** Этот блок включает в себя игры и игровые упражнения, направленные на снятие внутреннего напряжения, ощущение мышечного тонуса, укрепление позвоночника, развитие сосредоточенности над внутренними процессами на себе, как на части космоса, игры, оказывающие гипнотическое воздействие, результатом которого является психическая и физическая релаксация.
- **Коммуникативный блок.** Этот блок рассматривает игру как средство социализации и ее коммуникативные функции. Цель – накопление опыта коллективных переживаний. Смысл игр этого блока состоит в том, чтобы почувствовать внутренний «ритм» другого человека и как можно полнее отразить его в своих действиях.
- **Развлекательный блок.** Цель – воспитание положительных эмоций, обеспечение чувства психологической защищенности через принципы игротерапии, развитие чувства доверия к окружающему миру, радости сосуществования, взаимодействия, общения и т.д.



Игра – это не только удовольствие и радость для ребёнка, но и закрепление навыков, которыми он недавно овладел. Дети в игре чувствуют себя самостоятельными, по своему желанию общаются со сверстниками, реализуют и углубляют свои знания и умения. Играя, дети познают окружающий мир, изучают цвета, форму, свойства материала и пространство, знакомятся с растениями, животными, адаптируются к многообразию человеческих отношений.



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.

Таким образом, **игровая технология играет основную роль в развитии ребёнка.**



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

Фридрих Фребель

