



---

# **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДЕТСКОМ САДУ**

# **Технологический подход**

---

**Технологический подход – одно из средств обобщения и систематизации опыта педагогических инноваций, авторских школ и учителей – новаторов, результатов психолого-педагогических исследований.**

**Селевко**

Педагогическая (образовательная) технология – это система функционирования всех компонентов педагогического процесса, построенная на научной основе, запрограммированная во времени и в пространстве и приводящая к намеченным результатам.

---

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

**Структура** педагогической технологии содержит три основных взаимосвязанных компонента:

- 1) **научный**: технология является научно разработанным решением определенной проблемы, основанной на достижениях педагогической теории и передовой практики;
- 2) **формализованно-описательный**: технология представляется моделью, описанием (вербальным, текстовым, схемным) целей, содержания, методов и средств, алгоритмов действий, применяемых для достижения планируемых результатов;
- 3) **процессуально-деятельностный**: технология предстает как сам процесс осуществления деятельности объектов и субъектов, их целеполагание, планирование, организацию, реализацию целей и анализ результатов.

## Основные качества современных педагогических технологий:

---

- ▶ Системность,
- ▶ Комплексность,
- ▶ Целостность,
- ▶ Научность,
- ▶ Концептуальность,
- ▶ Развивающий характер,
- ▶ Структурированность,
- ▶ Иерархичность,
- ▶ Логичность,
- ▶ Алгоритмичность,
- ▶ Преемственность,
- ▶ Вариативность и гибкость,
- ▶ Процессуальность (временной алгоритм),
- ▶ Управляемость,
- ▶ Инструментальность,
- ▶ Диагностичность,
- ▶ Прогнозируемость,
- ▶ Эффективность,
- ▶ Оптимальность,
- ▶ Воспроизводимость.

# Критерии технологичности педагогического процесса.

---

Все перечисленные выше качества представляют собой одновременно и методологические требования к технологиям, и критерии технологичности. Наличие и степень проявления этих качеств являются мерой технологичности педагогического процесса.

## **Источники и составные части инновационной педагогической технологии:**

- социальные преобразования и новое педагогическое мышление;
- наука;
- передовой педагогический опыт;
- достижения технического процесса;
- опыт прошлого, отечественный и зарубежный;
- народная педагогика (этнопедагогика).

# Виды педагогических технологий

---

- «Здоровьесберегающая» технология
- Технология «ТРИЗ»
- Технология «Проблемного обучения»
- Технология «Марии Монтессори»
- Гуманно-личностная технология (Ш.Амонашвили)
- Педагогика сотрудничества
- «Игровая» технология и др.

# Педагогика сотрудничества.

---

**Уровень и характер применения:** метатехнология как общая платформа большинства современных образовательных технологий.

**Методологический подход:** лично ориентированный, комплексный, деятельностный, социокультурный, коммуникативный.

**Преобладающие методы:** проблемно-поисковые, творческие, диалогические, игровые.

**Подход к ребенку:** гуманно-личностный, субъект-субъектный.

**Целевые ориентиры.**

- Переход от педагогики требований к педагогике отношений.
- Гуманно-личностный подход к ребенку.
- Единство обучения и воспитания.

**Концепция.**

Педагогика сотрудничества – это совместная развивающая деятельность взрослых и детей, скрепленная взаимопониманием, проникновением в духовный мир друг друга, совместным анализом хода и результатов этой деятельности.

## В педагогике сотрудничества выделяется 4 направления.

---

Гуманно-личностный подход к ребенку.

Дидактический активизирующий и развивающий комплекс.

Концепция гуманистического коллективного воспитания.

Педагогизация окружающей среды.

**Гуманно-личностный подход** к ребенку в УВП - это ключевое звено, коммуникативная основа личностно ориентированных педагогических технологий. Он объединяет идеи:

- взгляд на личность как цель образования (личность проявляется в раннем детстве; личность субъект образовательного процесса; каждый ребенок талантлив; приоритетными качествами являются высшие этические ценности);
- гуманизация и демократизация педагогических отношений (любовь и терпимость к детям, вера в ребенка, сотрудничество, отсутствие прямого принуждения, приоритет положительного стимулирования, право ребенка на свободный выбор и на ошибку);
- отказ от прямого принуждения (доверие и требовательность, увлеченность от интересного преподавания, желание успеха, самостоятельность детей, косвенные требования через коллектив);
- принцип учета возрастных и индивидуальных особенностей (ориентация на лучшие качества личности, учет особенностей, прогнозирование развития, конструирование индивидуальных программ);
- Формирование положительной Я-концепции .



## Такая ориентация достигается с помощью:

---

- обращения к субъектному опыту ребенка;
- учета психологических закономерностей;
- применения гибкой системы активного стимулирования;
- структурирования, дидактического преобразования учебного материала.

**Личностно ориентированный подход** – это методологическая ориентация в педагогической деятельности, позволяющая посредством опоры на систему взаимосвязанных понятий, идей и способов действий обеспечить и поддержать процессы самопознания, самостроительства и самореализации личности ребенка, развитие его неповторимой индивидуальности (Е.Н. Степанов).

## Педагогические технологии на основе гуманно-личностной ориентации педагогического процесса.

---

Признаками гуманно-личностной ориентации применительно к образовательным технологиям являются:

- доминирование в работе учреждения целей личностного, интеллектуального, деятельностного и профессионального развития ребенка;
- акцент на **мотивацию его достижений** и успехов, направленность на поддержку индивидуального развития;
- акцент на **самопроектирование** и самоуправление;
- партнерское **взаимодействие** участников образовательного процесса;
- **диалог** как форма и средство обмена информацией, личностными оценками и ценностями;
- предоставление учащимся **свободы** выбора и личная **ответственность** за принятые решения;
- эмоциональная сопричастность и проживание образовательных ситуаций и событий.

# Гуманно-личностная технология Ш.А. Амонашвили.

---

Уровень и характер применения: общепедагогический.

Методологический подход: личностно ориентированный.

Преобладающие методы: объяснительно-иллюстративные, игровые с элементами проблемности, творчества. Игровые методы – основа учебного процесса.

Подход к ребенку: гуманно-личностный, педагогика сотрудничества.

Векторы целей.

- Становление, развитие и воспитание в ребенке благородного человека путем раскрытия его личных качеств.
- Облагораживание души и сердца ребенка.
- Развитие и становление познавательных сил ребенка.
- Обеспечение условий для расширенного и углубленного объема знаний и умений.
- Стремление к идеалу воспитания – самовоспитанию.

## Технологии, в которых цели и средства активизации составляют главную идею и становятся основой эффективности результатов

---

- **игровые технологии;**
- технологии **проблемного** обучения, **поисковые, исследовательские, проектные, творческие, продуктивные** (ребенок вводится в ситуации, требующие от него самостоятельного поиска выхода);
- **интерактивные** технологии, или технологии **межличностной коммуникации** (дебаты, мозговой штурм, критическое мышление и др.);
- технологии формирования **субъектной активности** человека (лидерства, **социальной активности, самозащитных качеств** личности ).

# ПРОБЛЕМНОЕ ОБУЧЕНИЕ

---

Под **проблемным обучением** (технологией проблемного обучения) понимается такая организация образовательного процесса, которая предполагает создание в сознании детей под руководством педагога проблемных ситуаций и организацию активной самостоятельной деятельности детей по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение ЗУН и развитие мыслительных процессов.

(А.М. Матюшкин, М.И. Махмутов, А.В. Брушлинский, Т.В. Кудрявцев, И.Я. Лернер)

## **Целевые ориентиры:**

- ❖ Приобретение (усвоение) ЗУН учащихся;
- ❖ Повышение прочности знаний;
- ❖ Усвоение способов самостоятельной деятельности (СУД);
- ❖ Формирование поисковых и исследовательских умений и навыков;
- ❖ Развитие познавательных и творческих способностей.

**Психологическая проблемная ситуация** - сугубо индивидуальное явление: «вопросное состояние», поисковая деятельность сознания, психологический дискомфорт.

---

**Методические приемы** создания проблемных ситуаций:

- Педагог подводит детей к противоречию и предлагает им самим найти способ его разрешения;
- Сталкивает противоречия практической деятельностью;
- Излагает различные точки зрения на один и тот же вопрос;
- Предлагает рассмотреть явление с разных позиций (командир, юрист, эколог, воспитатель);
- Побуждает делать сравнения, обобщения, выводы, сопоставлять факты (побуждающий диалог);
- Ставит конкретные вопросы (на обобщение, обоснование, конкретизацию);
- Определяет проблемные задания;
- Формулирует проблемные задачи (с неопределенностью в постановке вопроса, противоречивыми данными, заведомо допущенными ошибками, ограниченным временем решения и т.д.).

# Технология современного проектного обучения.

---

Проектное мышление, проектная деятельность – процесс обобщенного и опосредованного познания действительности, при которой человек использует технологические, технические, экономические и другие знания для выполнения проектов по созданию культурных ценностей.

Проект в контексте образования - результативная деятельность, совершаемая в специально организованных педагогом условиях.

Проектное обучение отличается от проблемного тем, что деятельность детей имеет характер проектирования, подразумевающего получение конкретного (практического) результата и его публичного представления.

Ребенок с большим увлечением выполняет ту деятельность, которая свободно выбрана им самим (У. Килпатрик, Э. Коллингс).

Эту идею в России реализовал С.Т. Шацкий.

# Метод проектов – способ организации самостоятельной деятельности воспитанников по достижению определенного результата.

---

**Метод проектов** ориентирован на интерес, на творческую самореализацию развивающейся личности ребенка, развитие его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в деятельности по решению какой-либо интересующей его проблемы.

**Проектирование** – целенаправленная деятельность, позволяющая найти решение проблем и осуществить изменения в окружающей среде (искусственной и естественной).

**Суть** = *проживание + приобщение* (проникновение в глубь явлений) + *конструирование* новых процессов, объектов и т.д.



# Целевые ориентиры

---

- ❖ Формирование проектной деятельности, проектного мышления.
- ❖ **Стимулирование** мотивации детей на приобретение знаний.
- ❖ Включение **всех** детей в режим самостоятельной работы.
- ❖ **Самостоятельное приобретение** недостающих знаний.
- ❖ Развитие умений пользоваться этими знаниями для решения новых познавательных и практических задач.
- ❖ Развитие способности **применять знания** к жизненным ситуациям.
- ❖ Развитие способностей к **аналитическому, критическому и творческому** мышлению.
- ❖ Развитие важнейших компетенций для жизни:
  - способности брать на себя ответственность, делать выбор;
  - участвовать в совместном принятии решения, владеть общением;
  - регулировать конфликты ненасильственным путем и др.
- ❖ Развитие **исследовательских умений**: анализа, наблюдения, построения гипотез, экспериментирования, обобщения.

- Включение **всех** детей в режим самостоятельной работы.
- **Самостоятельное приобретение** недостающих знаний.
- Развитие умений пользоваться этими знаниями для решения новых познавательных и практических задач.
- Развитие способности **применять знания** к жизненным ситуациям.
- Развитие способностей к **аналитическому, критическому и творческому** мышлению.
- Развитие важнейших компетенций для жизни:
  - способности брать на себя ответственность, делать выбор;
  - участвовать в совместном принятии решения, владеть общением;
  - регулировать конфликты ненасильственным путем и др.
- Развитие **исследовательских умений**: анализа, наблюдения, построения гипотез, экспериментирования, обобщения

# Типы проектов

---

- исследовательские (по структуре приближены к научному исследованию);
- творческие (подчиняются жанру конечного результата (газета, фильм, праздник);
- информационные (сбор, обобщение, ознакомление заинтересованных лиц с информацией);
- социально значимые (четко обозначен результат деятельности, ориентированный на интересы какой-либо группы людей; требуют распределения ролей, плана действий, внешней экспертизы).

# Игровые технологии

**Игра** – вид деятельности в ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

---

## **Игровая деятельность выполняет функции:**

- развлекательную (развлечь, 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 нормального поведения, самопознание в процессе игры);
- 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).

## **Главные черты игры:**

1. свободная развивающая деятельность;
2. творческий, импровизационный, активный характер;
3. эмоциональная приподнятость деятельности;
4. наличие правил, содержания, логики и временной последовательности развития.

# 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.*
- Игра является ведущим видом детской деятельности

# 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.

# Структура игры как деятельности

---

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

# 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);
- как технологии свободной деятельности



Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

## 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

Организационные

Эвристические

Имитационные

Драмати-зации

Тренинговые

## По предметной области

Математические, химические, биологические, физические, экологические

Музыкальные, литературные, театральные

Трудовые, технические, производственные

Физкультурные, Спортивные, военно-прикладные, туристические, народные

Общественные, управленческие, Экономические, коммерческие

## По игровой среде

Без предметов – с предметами

Настольные, комнатные, уличные, на местности

Компьютерные, телевизионные, ТСО, телекоммуникационные

Технические, со средствами передвижения

# Целевые ориентации

---

- ❖ 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.
- ❖ 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.

# 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.

# Игра – это дело серьёзное!

---

Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным.

*Составление игровых технологий* из отдельных игр и элементов - забота каждого педагога.

# Театрализованная деятельность

---



**Цель:** *развитие творческих способностей*

**Задачи:**

- *развивать творческое воображение, фантазию;*
- *побуждать к импровизации с использованием доступных ребенку средств выразительности (мимика, жесты, движения);*
- *учить согласовывать свои действия с действиями партнера (слушать, не перебивая, говорить, обращаясь к партнеру);*
- *вызывать желание участвовать в праздниках и развлечениях.*

# Методы работы с детьми

---

*Последовательное  
знакомство  
детей с  
видами театра*

*Поэтапное освоение  
детьми видов творчества  
по возрастным группам*

*Работа над речью,  
интонациями*

*Раскрепощение  
ребенка*



# Виды театрализованных игр и упражнений

---

- ***С движениями***
- ***На имитацию голоса***
- ***Игры – пантомимы, Игры - превращения***
- ***Театральные игры***
- ***На развитие слухового восприятия***  
***и творческого воображения***





# Логические блоки Золтона Дьенеша (развитие логического мышления)

---

## Цели и задачи:

- Познакомить с формой, цветом, размером, толщиной объектов.
- Развивать пространственные представления.
- Развивать логическое мышление, представление о множестве, операции над множествами (сравнение, разбиение, классификация, абстрагирование, кодирование и декодирование информации).
- Помочь усвоить элементарные навыки алгоритмической культуры мышления.
- Развивать умения выявлять свойства в объектах, называть их, обобщать объекты по их свойствам, объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения.
- Развивать познавательные процессы, мыслительные операции.
- Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.
- Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.
- Развивать речь.
- Помочь успешно овладеть основами математики и информатики.

# Палочки Дж.Кюизенера

**Цель:** развитие у дошкольников представлений о числе на основе счета и измерения, овладение сенсорными эталонами, умением сравнивать, сопоставлять предметы. Подвести детей к пониманию различных абстрактных понятий.



# Логико малыш

---

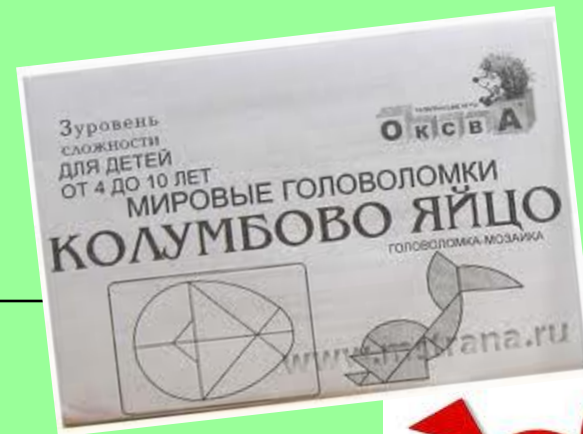


# Логический экран

---



Цель: развитие умения анализировать, сравнивать, классифицировать, развитие обучаемости, любознательности, уверенности в себе.



## Волшебный квадрат



## Танграм



### Игры развивают:

- Творческие способности;
- Логическое и пространственное мышление;
- Воображение, память;
- Умение сравнивать, обобщать, анализировать, планировать, объединять в целое и т.д.



# ТРИЗ-педагогика

---



В ее основу была положена теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) отечественной (то есть российской, а еще точнее советской) школы Г. С. Альтшуллера

ТРИЗ-педагогика ставит целью формирование сильного мышления и воспитание творческой личности, подготовленной к решению сложных проблем в различных областях

деятельности.

Особенностью работы с каждой возрастной группой являются выбор объектов изобретательской деятельности,

соответствующих возрасту

# Здоровьеформирующие технологии

---

## Логоритмика

Логоритмические занятия направлены на всестороннее развитие ребёнка, совершенствование его речи, овладение двигательными навыками, умение ориентироваться в окружающем мире, понимание смысла предлагаемых заданий, на способность преодолевать трудности, творчески проявлять себя.

Основной принцип построения логоритмических занятий — тесная связь с музыкой. Музыка с её огромным эмоциональным влиянием позволяет бесконечно разнообразить приёмы движения и характер упражнений.

# Пальчиковая гимнастика

Простые движения рук помогают убрать напряжение не только с самих рук, но и с губ, снимают умственную усталость. Они способны улучшить произношение многих звуков, а значит развивать речь ребенка.

---

**Физкультминутки** - проводится, с целью активно изменить деятельность детей и этим ослабить утомление, а затем снова переключить их на продолжение занятия, развивать речь, координацию движения и мелкую моторику

**Зрительная гимнастика** - улучшает кровоснабжение глазных яблок, нормализует тонус глазодвигательных мышц, способствует быстрому снятию зрительного утомления.

**Дыхательная гимнастика** - правильное дыхание стимулирует работу сердца, головного мозга и нервной системы, избавляет человека от многих болезней, улучшает пищеварение, эффективная профилактика снижения работоспособности

