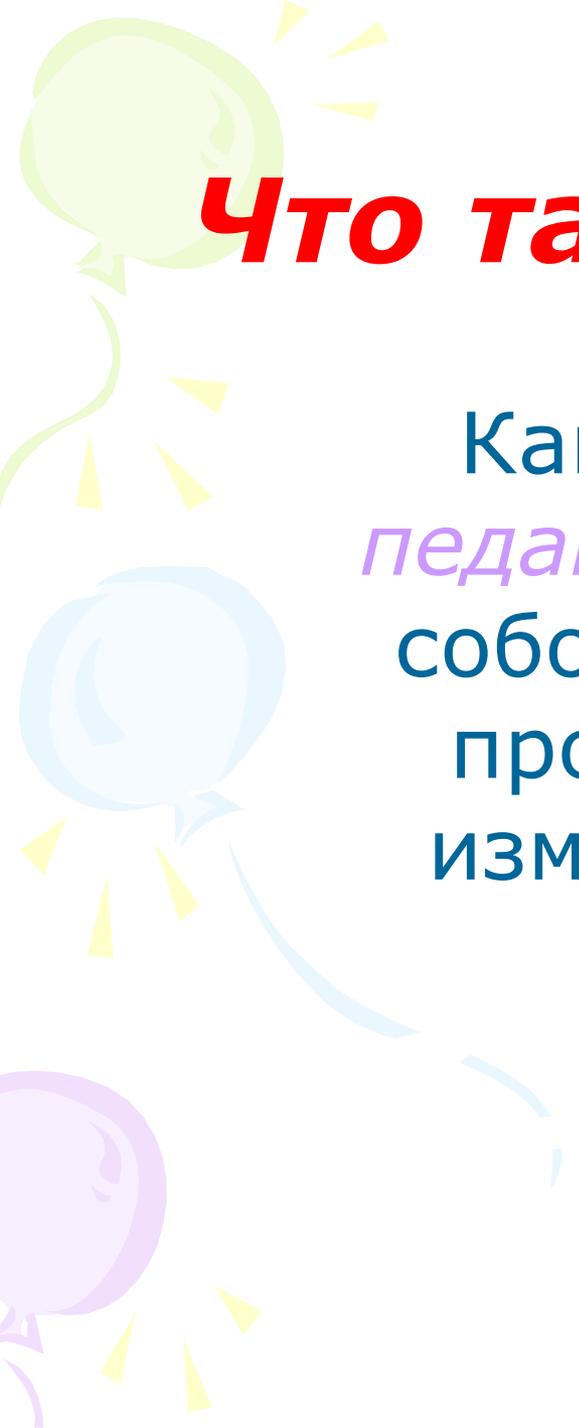


ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ ИГРЫ

В ДОУ

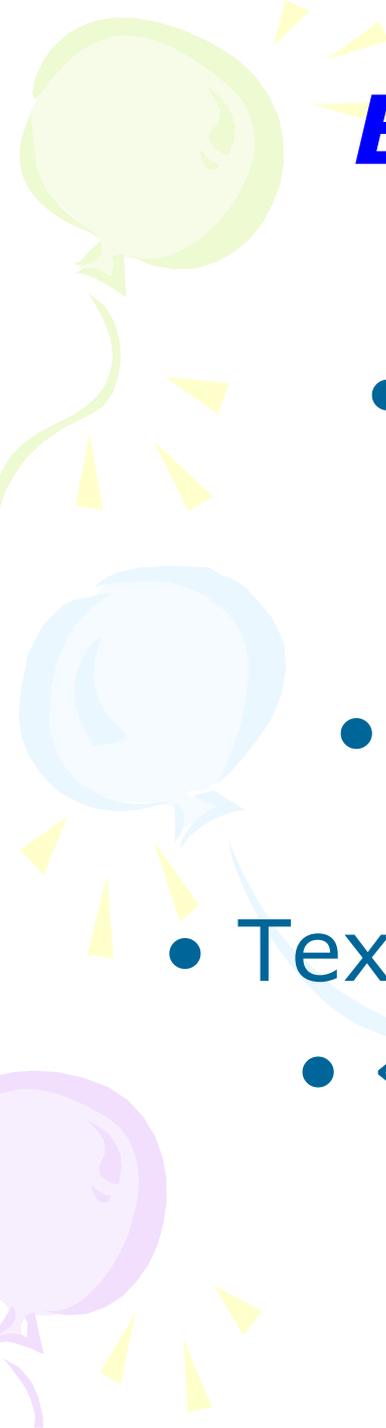


Автор:
Смолькина Юлия Игоревна,
воспитатель,
МБДОУ "Детский сад №9"
комбинированного вида,
г. Рузаевка, РМ



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.

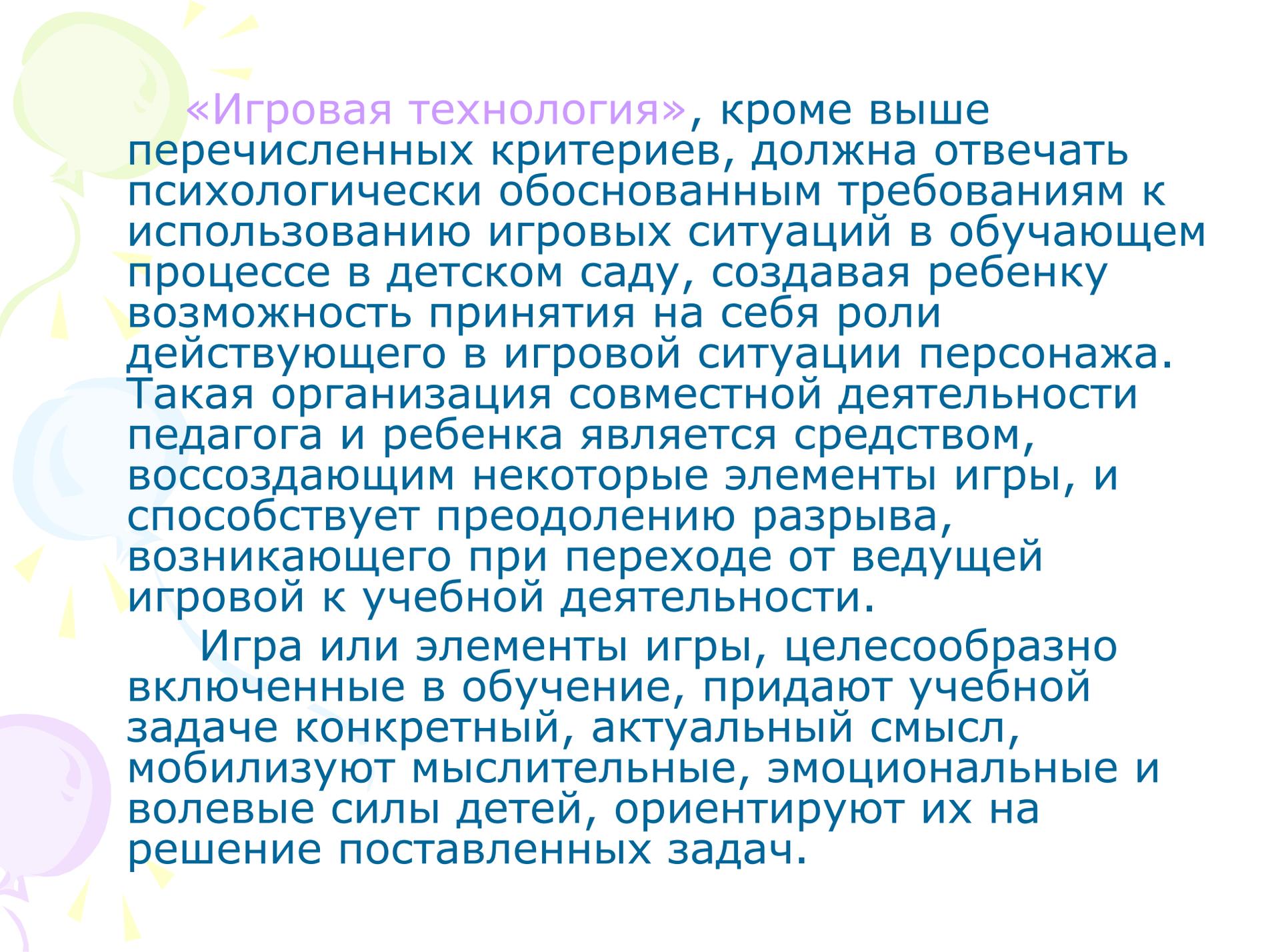
Основные требования (критерии) педагогической технологии:

- **Концептуальность** - опора на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей.
- **Системность** – технология должна обладать всеми признаками системы:
 - логикой процесса,
 - взаимосвязью его частей,
 - целостностью.
- **Управляемость** – возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средств и методов с целью коррекции результатов.
- **Эффективность** – современные педагогические технологии, существующие в конкретных условиях, должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.
- **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

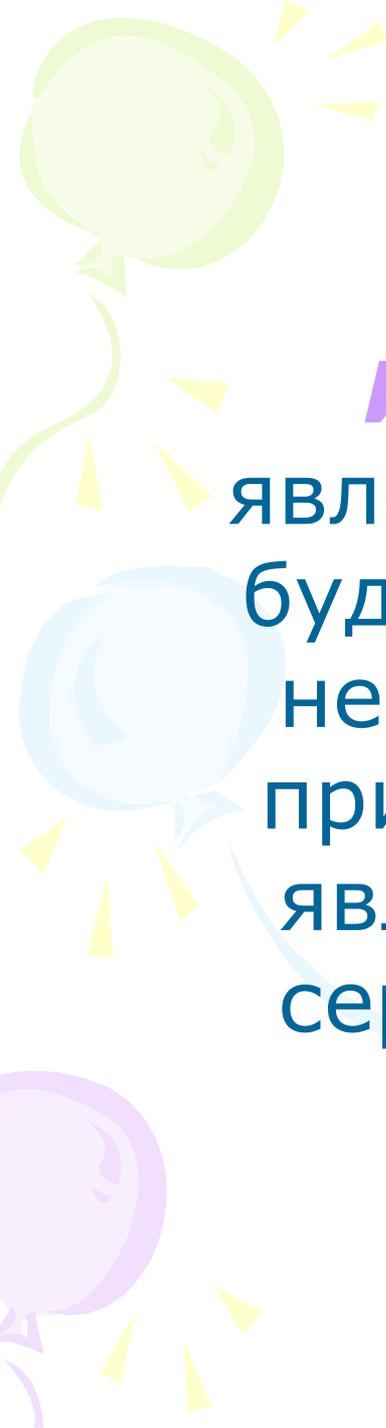
Структура образовательной технологии состоит из трех частей:

- **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.

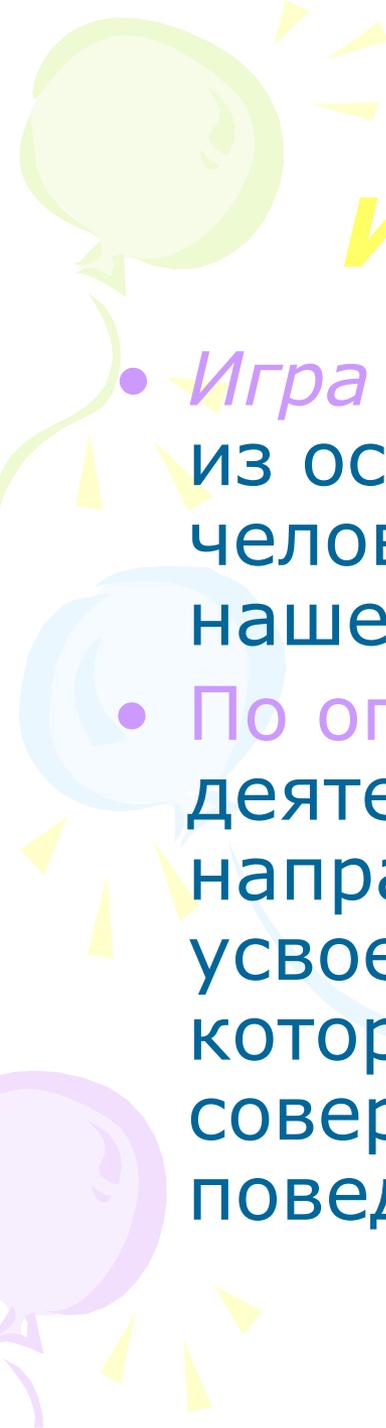


«Игровая технология», кроме выше перечисленных критериев, должна отвечать психологически обоснованным требованиям к использованию игровых ситуаций в обучающем процессе в детском саду, создавая ребенку возможность принятия на себя роли действующего в игровой ситуации персонажа. Такая организация совместной 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.

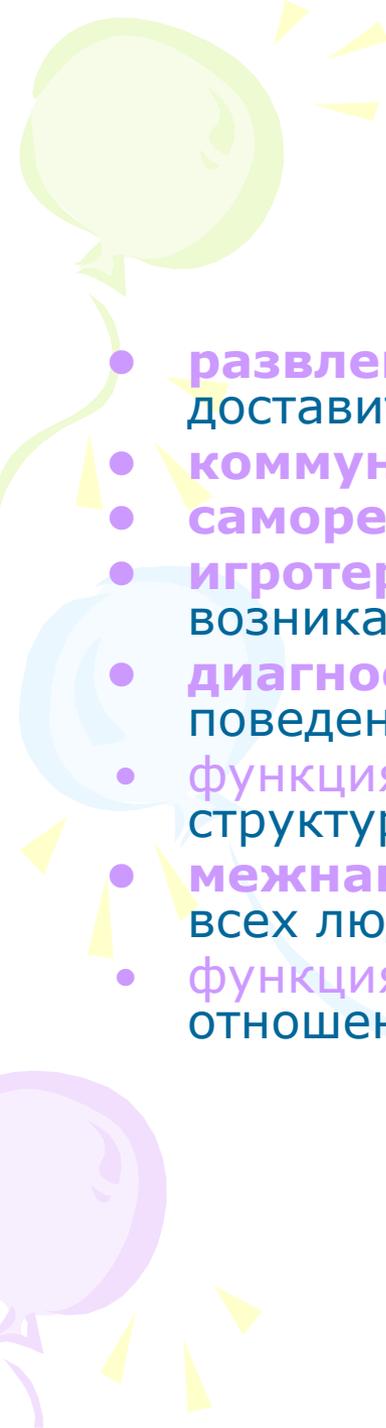


Игра - одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли.



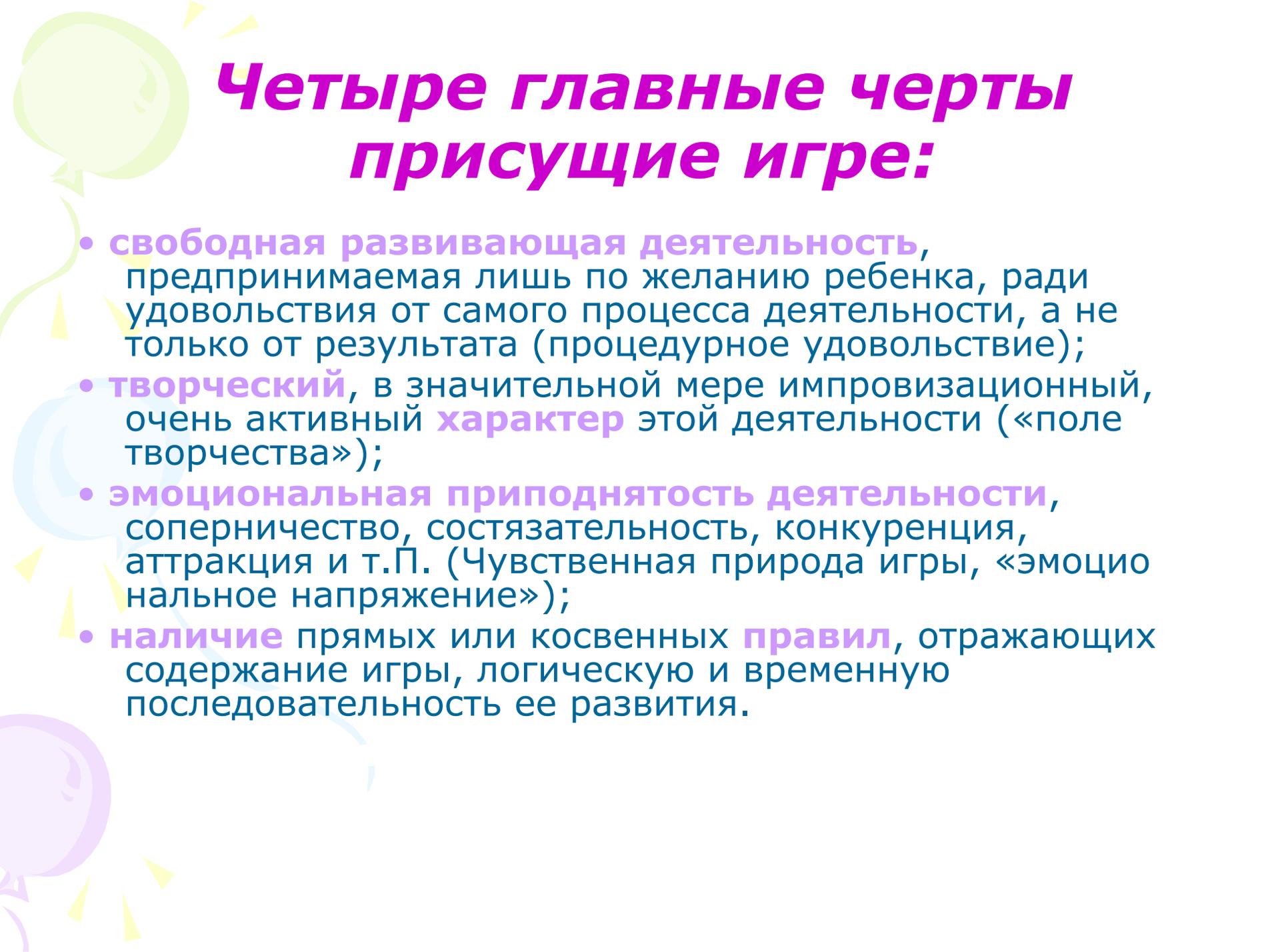
Игровая деятельность

- *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, «эмоциональное напряжение»);
- **наличие** прямых или косвенных **правил**, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

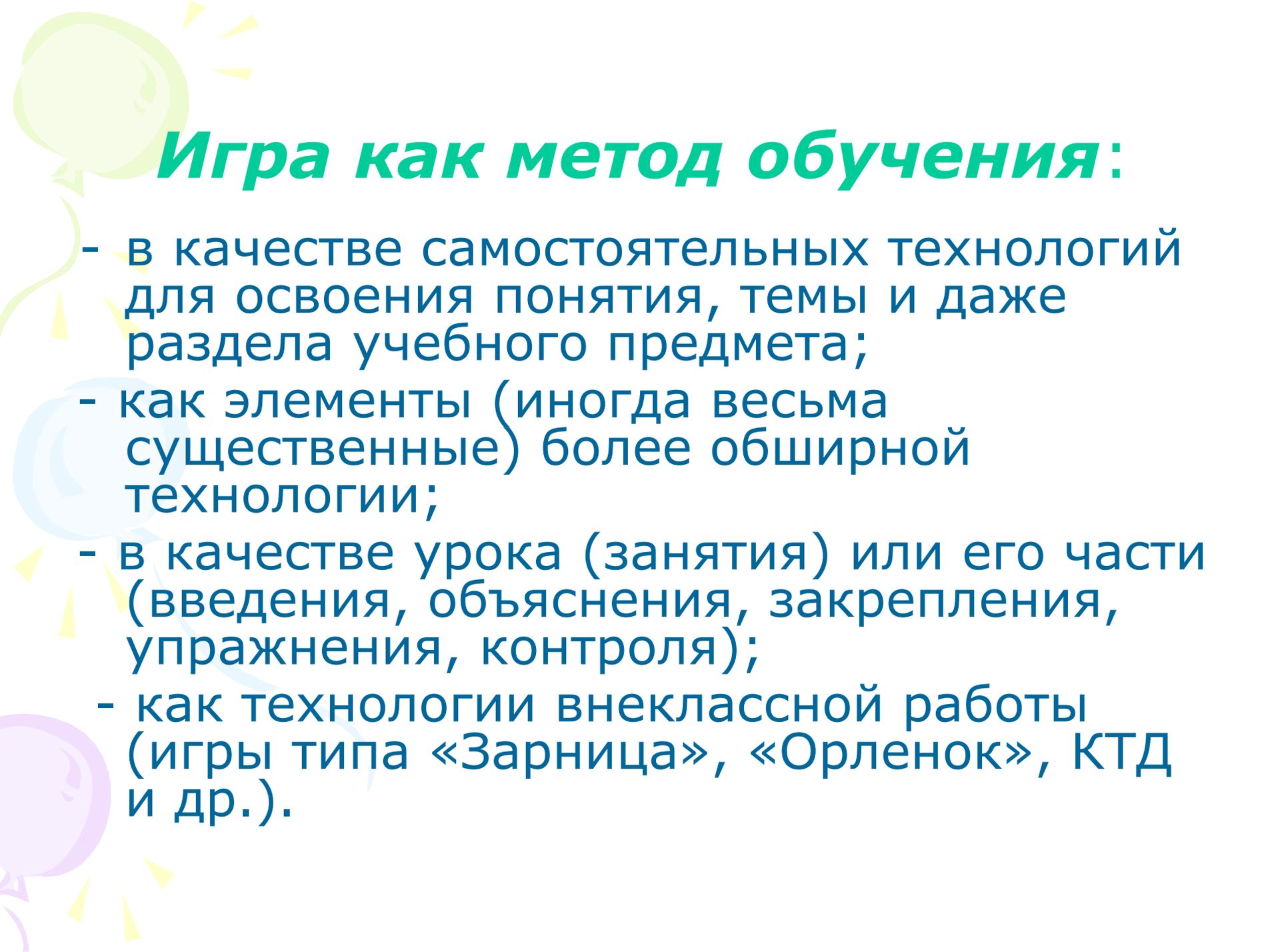


Структура игры как деятельности-

- целеполагание,
- планирование,
- реализация цели,
- анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

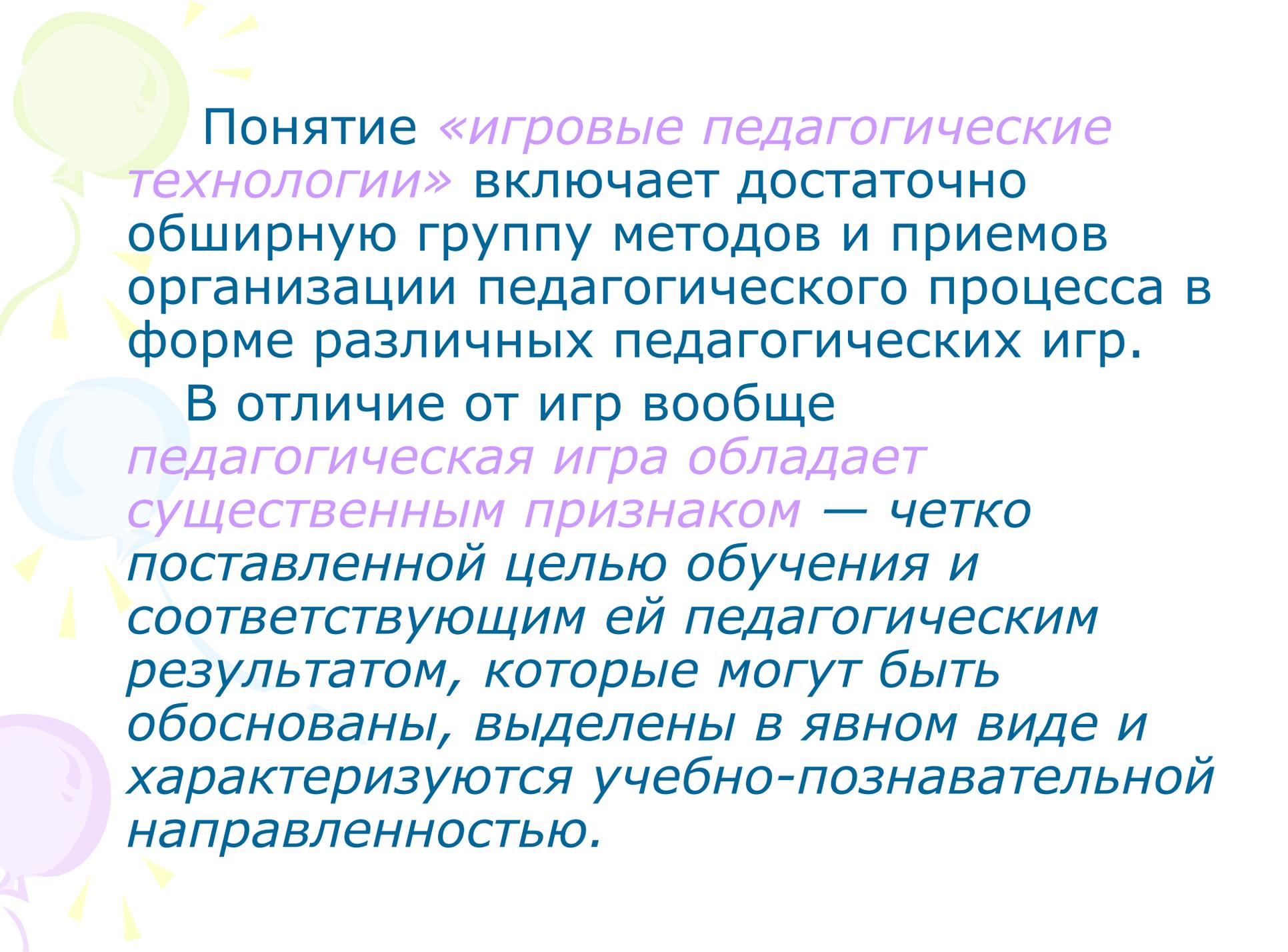
Структура игры как процесс -

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- 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:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- 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 средствами передвижения.



Специфика игровой технологии.

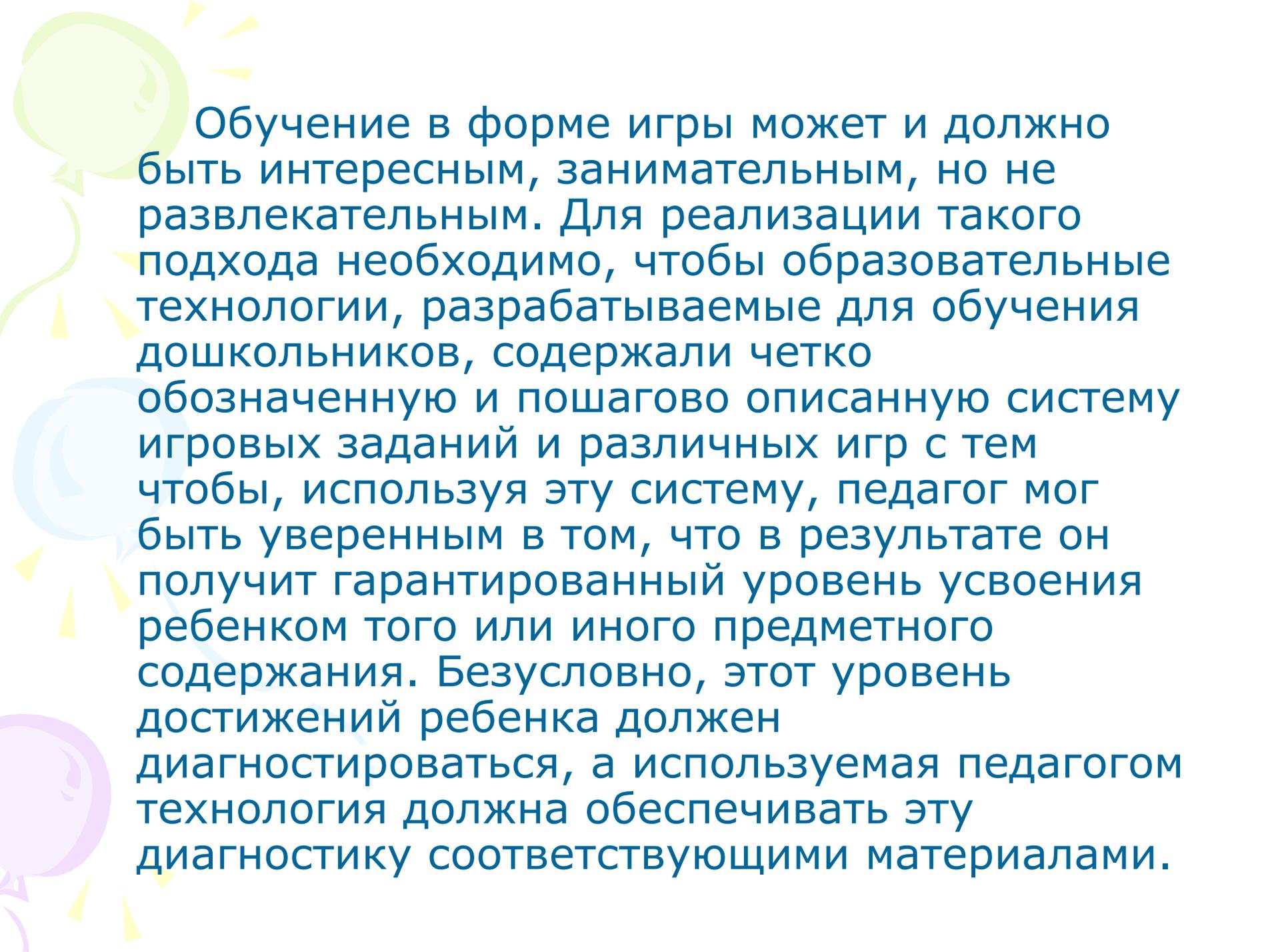
- игры с предметами без предметов,
 - настольные,
 - комнатные,
 - уличные,
 - на местности,
- компьютерные с ТСО, с различными средствами передвижения.

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.