


Использование игровых технологий в процессе реализации образовательных областей.

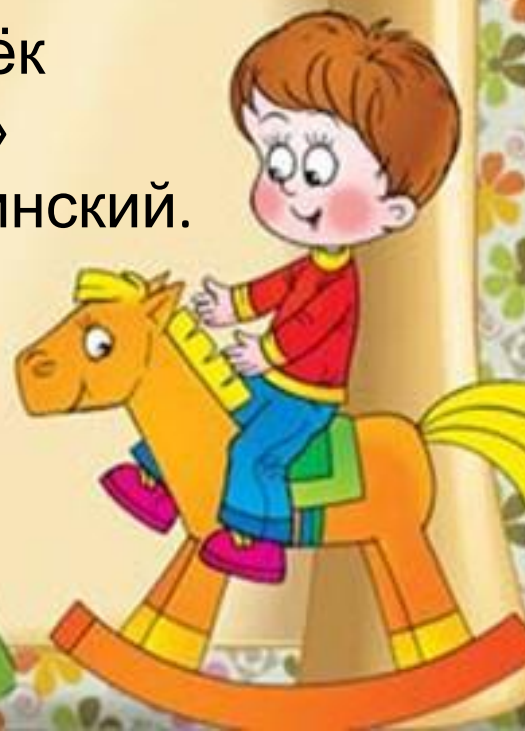





«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. **Игра**-это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий окружающего мира.

**Игра**-это искра зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

В.А.Сухомлинский.








**Игровые технологии** — вот  
фундамент всего дошкольного  
образования.

В свете ФГОС (федеральных  
государственных образовательных  
стандартов) личность ребенка  
выводится на первый план и теперь  
все дошкольное детство должно быть  
посвящено игре.






**Игровая педагогическая технология –**  
организация педагогического процесса  
в форме различных педагогических  
игр.

Это последовательная деятельность  
педагога по:

- отбору, разработке, подготовке игр;
- включению детей в игровую  
деятельность;
- осуществлению самой игры;
- подведению итогов, результатов игровой  
деятельности.







## Игровые технологии должны быть направлены на решение следующих задач:

### 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.

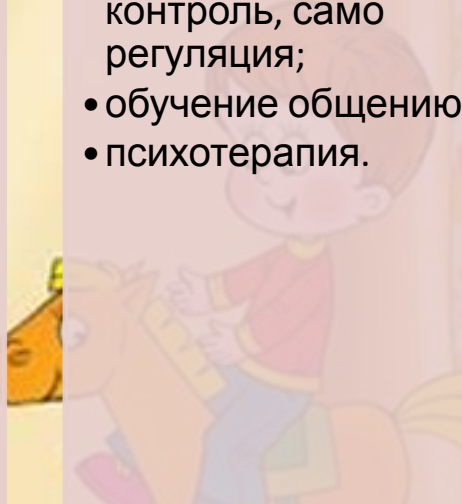
### Воспитывающие

- 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;
- развитие 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, само регуляция;
  - обучение общению;
  - психотерапия.
- 


## **Отличие игровой технологии от**

**игр**  
В отличие от игр вообще, игровая технология обладает существенным признаком — четко обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма НОД создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к образовательной деятельности.







# **Игровые технологии**

**Самостоятельная  
технология**

**Элемент более  
обширной  
технологии**

**В качестве  
занятия или его  
части**

**Как технология  
культурно-  
досуговой работы**



# Специфика игровой технологии

с  
различным  
и  
средствами  
передвижен  
ия

игры с  
предмета  
ми

без  
предметов,

настольны  
е

с ТСО,

**Игровая среда:**

комнатные


компьютерны  
е

на  
местности,

уличные,








**При использовании игровых технологий в воспитательно-образовательном процессе в ДОУ необходимо соблюдать следующие условия:**

**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.





**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.







## Игровая технология

*Строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.*

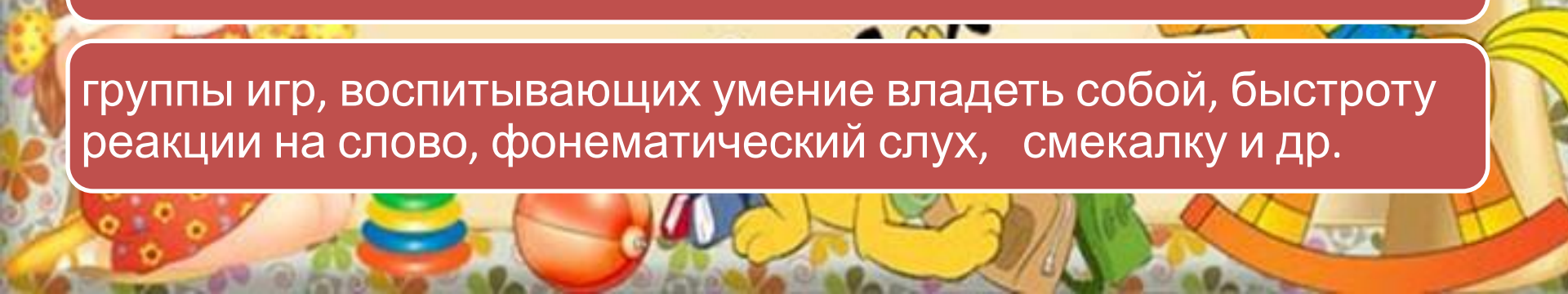
В нее включаются последовательно:


игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;

группы игр на обобщение предметов по определенным признакам;

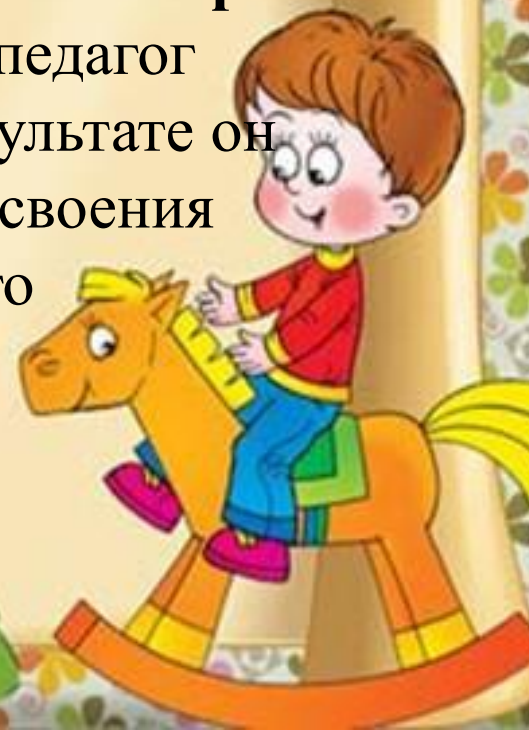
группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;

группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.





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.








## Требования к игровым технологиям:

- Технологическая схема - описание технологического процесса с разделением на логически взаимосвязанные функциональные элементы.
- Научная база - опора на определённую научную концепцию достижения образовательных целей.
- Системность - технология должна обладать логикой, взаимосвязью всех частей, целостностью.
- Управляемость - предполагается возможность целеполагания, планирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирование средств и методов с целью коррекции результатов.
- Эффективность - должна гарантировать достижение определённого стандарта обучения, быть эффективной по результатам и оптимальной по затратам.
- Воспроизводимость - применение в других образовательных учреждениях.






При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.








Безусловно, этот уровень достижений ребенка должен диагностироваться, а используемая педагогом технология должна обеспечивать эту диагностику соответствующими материалами.





Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности.





*Спасибо за  
внимание!*

