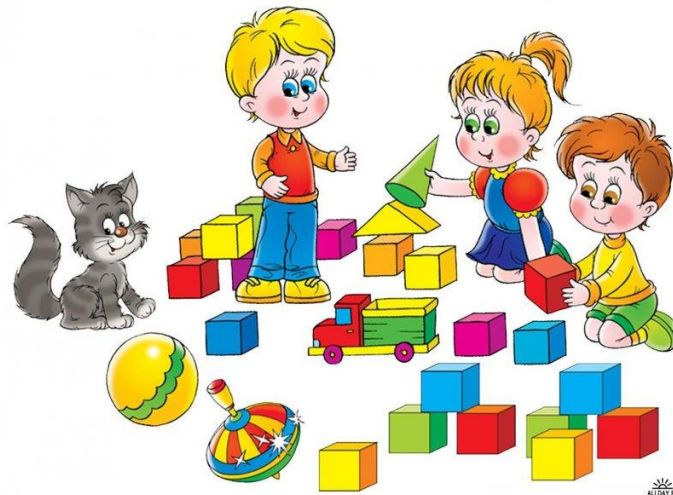


**Государственное бюджетное дошкольное  
образовательное учреждение детский сад № 55**

**Красногвардейского района**

**Санкт-Петербурга**

# **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В РАБОТЕ С ДОШКОЛЬНИКАМИ**



**Воспитатель: Лебедева И.А.**

# **Игровые технологии** **в детском саду**

## **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**

# 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.



**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

## 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

# 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

# **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);**



**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 методики**

- предметные,
- сюжетные,
- ролевые,
- деловые,
- имитационные
- игры-драматизации

# Специфика игровой технологии

## Игровая среда:

- 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.



**Спасибо за внимание !!!**