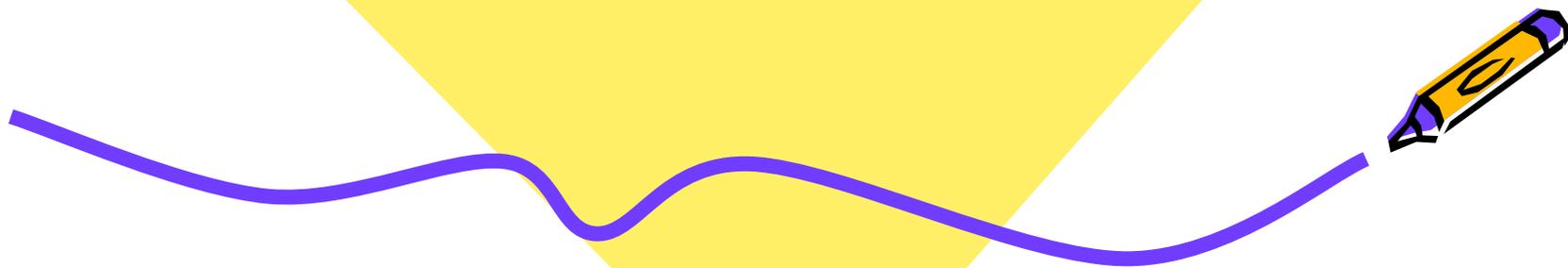
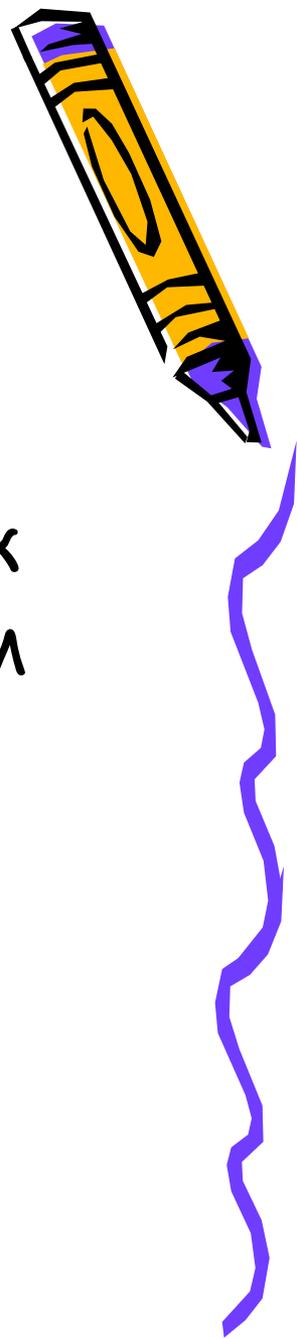


ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДЕТСКОМ САДУ



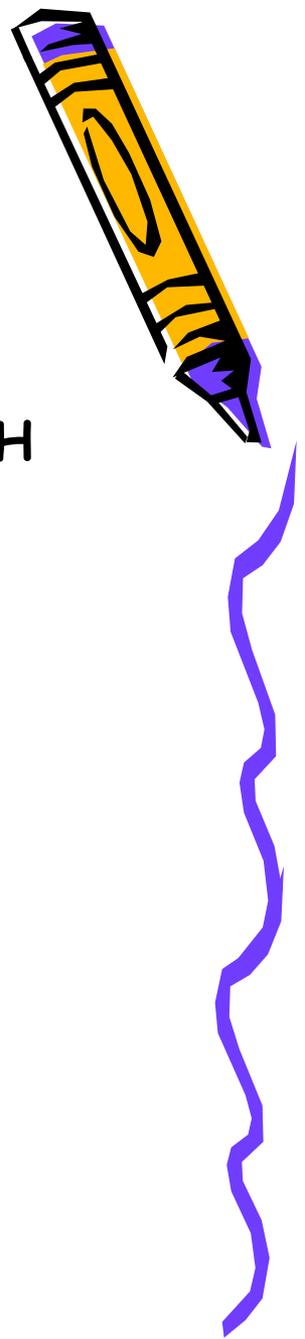
ИГРА



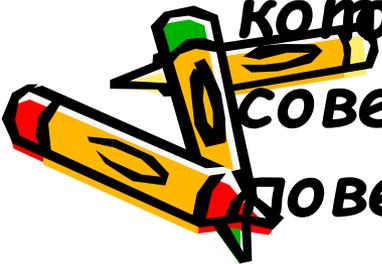
- Игра - одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли.



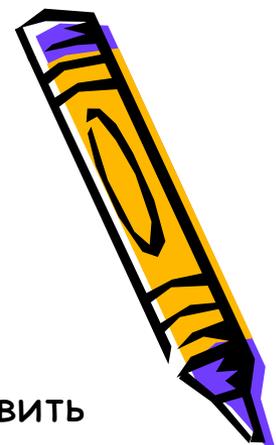
Игровая деятельность



- Игра наряду с трудом и 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.



Функции игры



- **развлекательная** (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- - **коммуникативная**: освоение диалектики общения;
- - **самореализация** в игре как полигоне человеческой практики;
- - **игра-терапевтическая**: 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.



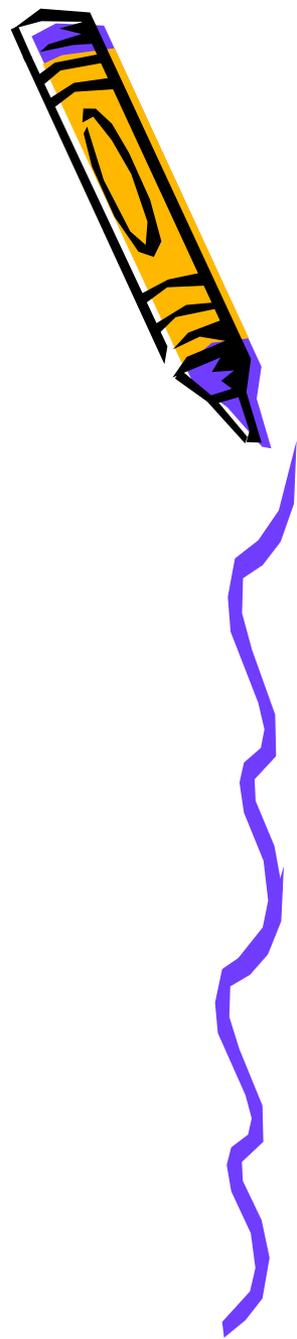
Четыре главные черты присущие игре



- **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.



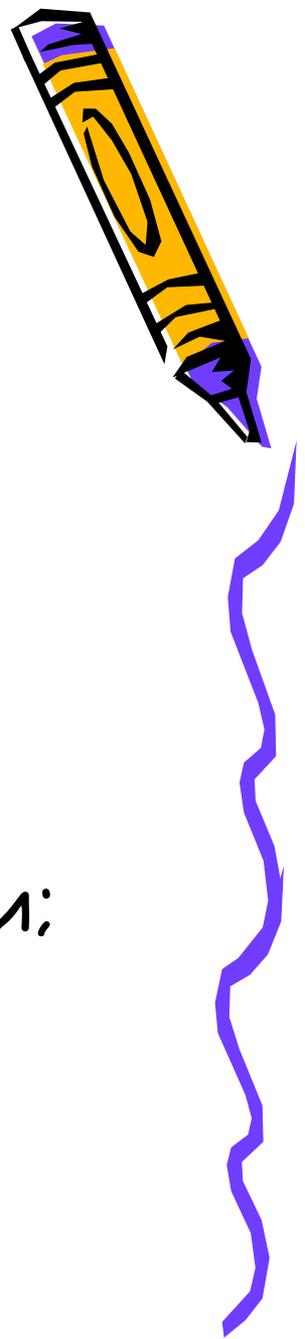
Структура игры как **деятельности** -



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



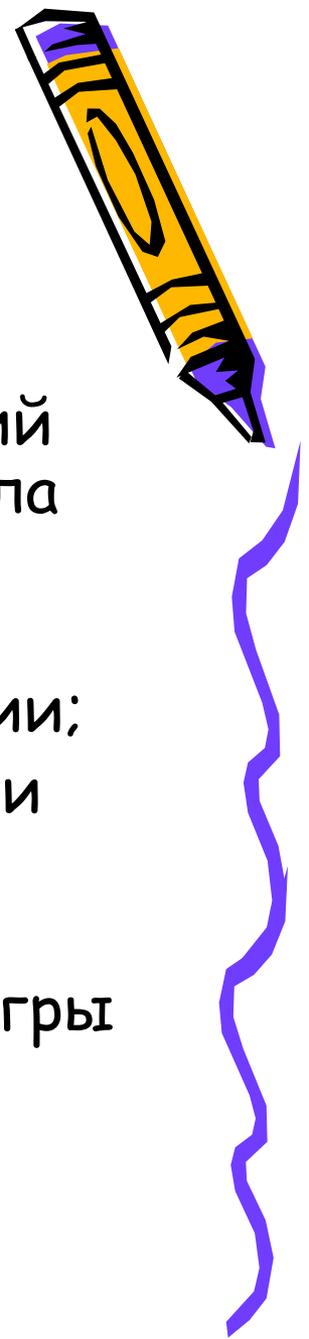
Структура игры как процесс -



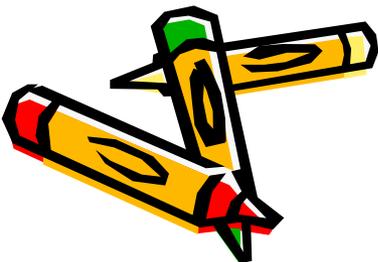
- А) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;
- д) сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в 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.).

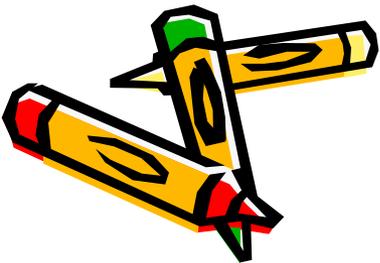
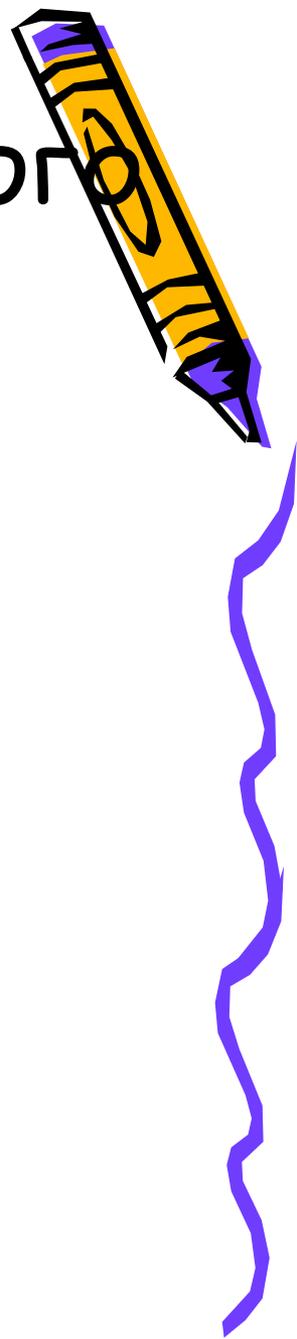


- Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.
- В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.



По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

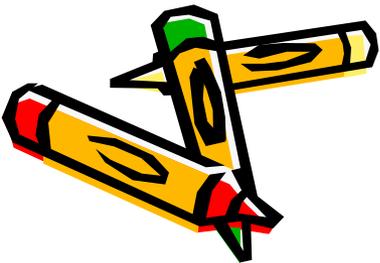
- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.



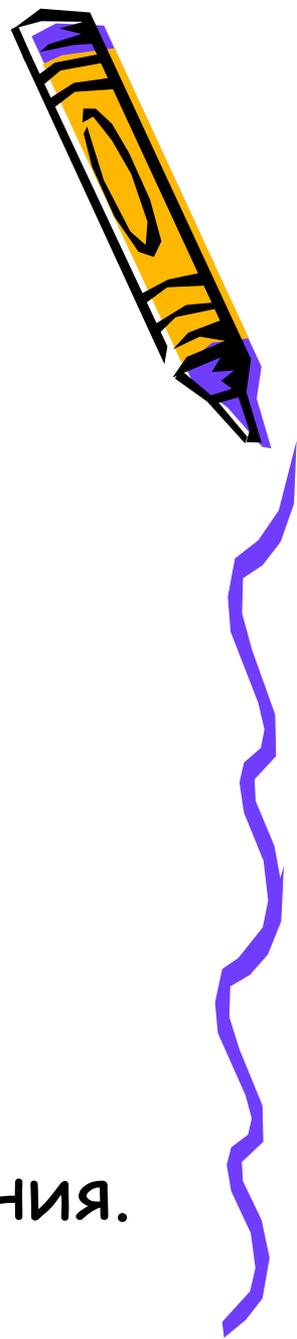
Типология педагогических игр по характеру игровой методике



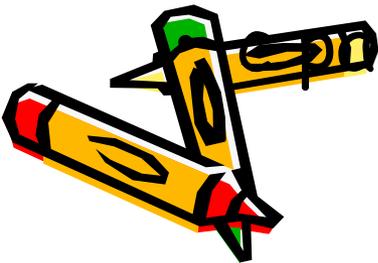
- предметные,
- сюжетные,
- ролевые,
- деловые,
- имитационные
- игры-драматизации
- специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.



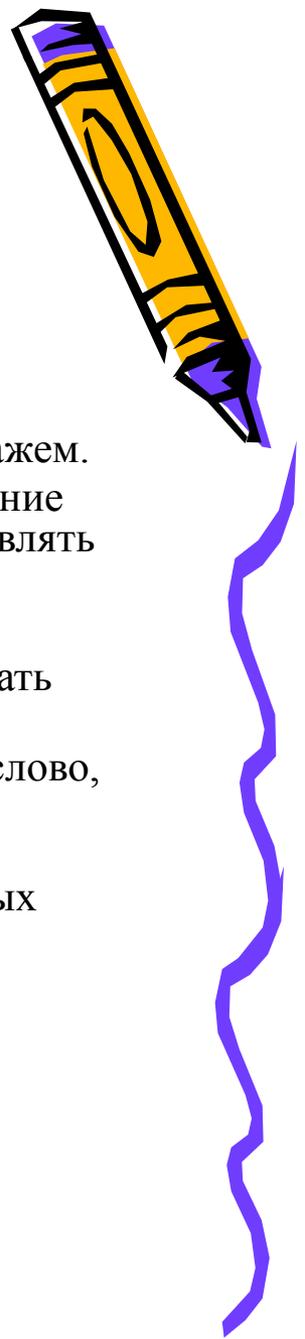
Специфика игровой ТЕХНОЛОГИИ



- 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.
- 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.

