

The background features several large, flowing, abstract shapes in shades of green, purple, and blue. Interspersed among these are numerous small, yellow, triangular shapes that resemble confetti or starbursts, creating a vibrant and celebratory atmosphere.

# **«Учимся играя»**

**Самойлова Анна Валерьевна,  
воспитатель ГБДОУ №4  
красносельского района СПб.**

# 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

Рольевые

Деловые

Оргдеятельностные

Эвристические

Имитационные

Драматизации

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.



# 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

**Цели:** быстро осуществлять контроль уровня знаний и развития детей; в игровой форме закреплять и систематизировать освоенный материал, учитывая индивидуальные особенности каждого ребенка; комплексно развивать логическое мышление, внимание, память, воображение и речь; долгие годы использовать планшет, постепенно пополняя комплект новыми карточками.





# 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.



# 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.*