

The background features several large, flowing, abstract shapes in shades of green, purple, and light 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.*