

МБОУ Пеклинская СОШ

Сообщения

**«Игровые технологии в
образовательном процессе ДОУ»**

Подготовила: воспитатель
Птицына С. В

«Игра порождает радость, свободу, довольство, покой в себе и около себя, мир с миром». Фридрих Фребель.

Введение

Зарождение идеи технологии педагогического процесса связано прежде всего с внедрением достижений научно-технического прогресса в различные области теоретической и практической деятельности.

Как и любая технология, педагогическая представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого.

Слово «технология» происходит от греческого слова: «techne» - искусство, мастерство, умение и «logos» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве. Под педагогической технологией понимается способ реализации содержания обучения, предусмотренного учебными программами, представляющая систему форм, методов и средств обучения, обеспечивающую наиболее эффективное достижение поставленных целей.

Один из основных видов деятельности человека является игра, удивительный феномен нашего существования.

Главная цель игровой технологии – создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную (это основная функция игры – развлекать, доставить удовольствие, 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 нормативного поведения, самопознания в процессе игры;
- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- межнациональная коммуникация: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;
- социализация: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

С.А.Шмаков выделяет четыре главные черты присущие большинству играм:

- 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.

В структуре игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и

элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- 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.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

1.Игровые технологии как основа учебно-воспитательного процесса в дошкольном учреждении.

Наибольший интерес в учебно-воспитательном процессе дошкольных учреждений представляют игровые технологии. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных 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. Игровая форма создается на образовательной деятельности при помощи игровых приемов и

ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности

Дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом, в котором закладываются основы личности, вырабатывается воля, формируется социальная компетентность. Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным.

Для реализации такого подхода необходимо, чтобы игровые образовательные технологии, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко обозначенную и пошагово описанную систему игровых заданий и различных игр. Это необходимо для того чтобы, используя эту систему, педагог мог быть уверенным, что в результате он получит гарантированный уровень усвоения ребенком того или иного предметного содержания.

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

1.1. Понятие игровой педагогической технологии, ее цели и задачи

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

Как и любая технология, педагогическая представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого. Игровая технология строится как целостное образование, охватывает определённую часть образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.

В игровую технологию включаются последовательно:

- игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области;

- 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;

При этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного материала.

1. Главная цель игровой технологии

- создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

Её задачи:

1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.

Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность

Игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач.

Игровые технологии, дают ребёнку: возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли; быть лично причастным к изучаемому явлению (мотивация ориентирована на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества); прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях».

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, проориентационные и др.

Типология педагогических игр по характеру игровой методике:

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

Главный компонент игровой технологии-непосредственное и систематическое общение педагога с детьми.

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.

1.2.Концептуальные основы игровой технологии

Основные требования (критерии) педагогической технологии:

Концептуальность - опора на определенную научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей

Системность – технология должна обладать всеми признаками системы:

- логикой процесса,
- взаимосвязью его частей,
- целостностью.

Управляемость – возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средств и методов с целью коррекции результатов.

Эффективность – современные педагогические технологии, существующие в конкретных условиях, должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.

Воспроизводимость – возможность применения (повторения, воспроизведения) образовательной технологии в образовательных учреждениях, т.е. (технология как педагогический инструмент должна быть гарантированно эффективна в руках любого педагога, использующего ее, независимо от его опыта, стажа, возраста и личностных особенностей)

Структура образовательной технологии

Структура образовательной технологии состоит из трех частей:

- 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.

Таким образом, очевидно: если некая система претендует на роль технологии, она должна соответствовать всем перечисленным требованиям.

Игровая технология, кроме выше перечисленных критериев, должна отвечать психологически обоснованным требованиям к использованию игровых ситуаций в обучающем процессе в детском саду, создавая ребенку возможность принятия на себя роли действующего в игровой ситуации персонажа.

Такая организация совместной деятельности педагога и ребенка является средством, воссоздающим некоторые элементы игры, и способствует преодолению разрыва, возникающего при переходе от ведущей игровой к учебной деятельности.

2.Использование игровых технологий в учебно-воспитательном процессе дошкольных учреждений

Большинство психологов и педагогов рассматривают игру в дошкольном возрасте как деятельность, определяющую психическое развитие ребенка, как деятельность ведущую, в процессе которой возникают психические новообразования.

Игра — наиболее доступный для детей вид деятельности, это способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. Уже в раннем детстве ребенок имеет наибольшую возможность именно в игре, а не в какой-либо другой деятельности, быть самостоятельным, по своему усмотрению общаться со сверстниками, выбирать игрушки и использовать

разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логически связанные с сюжетом игры, ее правилами.

Цель игровой терапии - не менять ребенка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность “прожить” в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

Используя игровые технологии в образовательном процессе, взрослому необходимо обладать доброжелательностью, уметь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрения любой выдумки и фантазии ребенка. Только в этом случае игра будет полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества со взрослым.

Игровые моменты очень важны в педагогическом процессе, особенно в период адаптации детей в детском учреждении. Начиная с двух - трех лет их основная задача - это формирование эмоционального контакта, доверия детей к воспитателю, умения видеть в воспитателе доброго, всегда готового прийти на помощь человека (как мама), интересного партнера в игре. Первые игровые ситуации должны быть фронтальными, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием. Это игры типа “Хоровод”, “Догонялки” и “Выдувание мыльных пузырей”.

В дальнейшем важной особенностью игровых технологий, которые используют воспитатели-педагоги в своей работе, является то, что игровые моменты проникают во все виды деятельности детей: труд и игра, учебная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением режима и игра.

В деятельности с помощью игровых технологий у детей развиваются психические процессы.

Игровые технологии, направленные на развитие восприятия. Для детей 3-х лет возможна организация игровой ситуации типа “Что катится?” - воспитанники при этом организованы в веселую игру – соревнование: “Кто быстрее докатит свою фигурку до игрушечных ворот?” Такими фигурками может быть шарик и кубик, квадратик и круг. Педагог вместе с ребенком делает вывод, что острые углы мешают катиться кубику и квадратику: “Шарик катится, а кубик - нет”. Затем воспитатель учит малыша рисовать квадрат и круг (закрепляются знания).

Игровые технологии могут быть направлены и на развитие внимания. В дошкольном возрасте происходит постепенный переход от непроизвольного внимания к произвольному. Произвольное внимание предполагает умение сосредоточиться на задании, даже если оно не очень интересно, но этому необходимо учить детей, снова используя игровые приемы.

К примеру, игровая ситуация на внимание: “Найди такой же” - воспитатель может предложить малышу выбрать из 4-6 шариков, кубиков, фигурок (по цвету, величине), игрушек “такой же”, как у него. Или игра “Найди ошибку”, где взрослый специально допускает ошибку в своих действиях (к примеру, рисует на заснеженном дереве листья), а ребенок должен ее заметить.

В качестве одного из эффективных видов игротерапевтических средств используются народные игры с куклами, потешками, хороводами, играми-шутками. Используя в педагогическом процессе народные игры, воспитатели не только реализуют обучающие и развивающие функции игровых технологий, но и различные воспитательные функции: они одновременно приобщают воспитанников к народной культуре.

Театрально-игровая деятельность обогащает детей в целом новыми впечатлениями, знаниями, умениями, развивает интерес к литературе, театру, формирует диалогическую, эмоционально-насыщенную речь, активизирует

словарь, способствует нравственно-эстетическому воспитанию каждого ребенка.

Игровые технологии помогают в развитии памяти, которая так же, как и внимание постепенно становится произвольной. В этом детям помогут игры типа “Магазин”, “Запомни узор” и “Нарисуй, как было” и другие. Игровые технологии способствуют развитию мышления ребенка. Как мы знаем, развитие мышления ребенка происходит при овладении тремя основными формами мышления: наглядно-действенным, наглядно-образным и логическим.

Наглядно-действенное - это мышление в действии. Оно развивается в процессе использования игровых приемов и методов обучения в ходе осуществления действий, игр с предметами и игрушками.

Образное мышление - когда ребенок научился сравнивать, выделять самое существенное в предметах и может осуществлять свои действия, ориентируясь не на ситуацию, а на образные представления.

На развитие образного и логического мышления направлены многие дидактические игры. Логическое мышление формируется в процессе обучения ребенка умению рассуждать, находить причинно-следственные связи, делать умозаключения.

С помощью игровых технологий развиваются и творческие способности ребенка. В том числе, речь идет о развитии творческого мышления и воображения. Использование игровых приемов и методов в нестандартных, проблемных ситуациях, требующих выбора решения из ряда альтернатив, у детей формируется гибкое, оригинальное мышление. Например, на занятиях по ознакомлению детей с художественной литературой (совместный пересказ художественных произведений)

Заключение

Таким образом, игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач. Однако существует аспект их использования, который направлен на повышение качества педагогического процесса через решение ситуативных проблем, возникающих в ходе его осуществления. Благодаря этому игровые технологии оказываются одним из механизмов регулирования качества образования в детском саду: они могут быть использованы для нивелирования отрицательных факторов, влияющих на снижение его эффективности.

Если с детьми занимаются игровой терапией систематически, то они приобретают способность управлять своим поведением, легче переносить запреты, становятся более гибкими в общении и менее застенчивыми, легче вступают в сотрудничество, более “пристойно” выражают гнев, избавляются от страха. В их игровой деятельности начинают преобладать сюжетно-ролевые игры с отображением отношений людей.

Комплексное использование игровых технологий разной целевой направленности помогает подготовить ребенка к школе. С точки зрения формирования мотивационной и эмоционально-волевой готовности к школе, каждая игровая ситуация общения дошкольника со взрослыми, с другими детьми является для ребенка “школой сотрудничества”, в которой он учится и радоваться успеху сверстника, и спокойно переносить свои неудачи; регулировать свое поведение в соответствии с социальными требованиями, одинаково успешно организовывать подгрупповые и групповые формы сотрудничества.

Проблемы формирования интеллектуальной готовности к школе решают игры, направленные на развитие психических процессов, а также специальные игры, которые развивают у малыша элементарные

математические представления, знакомят его со звуковым анализом слова, готовят руку к овладению письмом.

Значение игровой технологии не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится: способом обучения; деятельностью для реализации творчества; методом терапии; первым шагом социализации ребёнка в обществе.

Воспитательное и обучающее значение игры зависит от:

- знания методики игровой деятельности;
- профессионального мастерства педагога при организации и руководства различными видами игр;
- учёта возрастных и индивидуальных возможностей.

Игровые занятия должны проходить очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей.

Так, игровые технологии помогают раскрепоститься детям и проявить уверенность в себе, при этом способствуют легкому усвоению материала любой сложности, путем приближения игровой ситуации к реальным условиям жизни.

