

Игровые технологии в ДОУ в условиях введения ФГОС

Подготовила музыкальный руководитель

Солохина Т.В.

МАДОУ № 19

г. Красноурьинск

План

1. Внедрение игровых технологий – одно из требований ФГОС ДО.
2. Применение игровых технологий в ДОУ.
3. Современные игровые технологии обучения в ДОУ

Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе.

Игра является составной частью педагогических технологий. **Педагогическая технология** – это совокупность психологопедагогических подходов: формы, методы, способы, приёмы и средства.

Игровая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр, формы взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакля).

Главное не менять ребёнка 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.

Задачи:

1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.
2. Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.

Игровая педагогическая технология – это последовательная деятельность педагога

- ✓ по отбору, разработке, подготовке игр;
- ✓ включению детей в игровую деятельность;
- ✓ осуществлению самой игры;
- ✓ подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Концептуальные основы игровой технологии:

- Игровая форма совместной деятельности с детьми создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности.

Реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности:

- ✓ дидактическая цель ставится в форме игровой задачи;
- ✓ образовательная деятельность подчиняется правилам игры;
- ✓ учебный материал используется в качестве её средства;
- ✓ успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.
- Игровая технология 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. Но при этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного материала.

Игровые технологии, дают ребёнку:

- ✓ социальные роли;
- ✓ быть лично причастным к изучаемому явлению;
- ✓ прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях»; ✓ возможность «примерить» на себя важнейшие.

Игровые технологии становятся:

- ✓ способом обучения;
- ✓ деятельностью для реализации творчества;
- ✓ первым шагом социализации ребёнка в обществе.

Воспитательное и обучающее значение игры

зависит от:

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

Руководство педагога при организации игровой технологии

должно соответствовать требованиям:

- ✓ выбор игры
- ✓ предложение игры
- ✓ объяснение игры
- ✓ игровое оборудование

- ✓ организация игрового коллектива
- ✓ развитие игровой ситуации
- ✓ окончание игры

Педагогические игры различаются:

1. По виду деятельности:
 - двигательные,
 - интеллектуальные,
 - психологические и т. д.;
2. По характеру педагогического процесса:
 - обучающие,
 - тренировочные,
 - контролирующие,
 - познавательные,
 - воспитательные, - развивающие,
 - диагностические.
3. По характеру игровой методики:
 - игры с правилами;
 - игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры; - игры, где одна часть правил задана условиями игры, а другая, устанавливается в зависимости от её хода.
4. По содержанию:
 - музыкальные,
 - математические,
 - социализирующие, - логические и т. д.
5. По игровому оборудованию:
 - настольные,
 - компьютерные,
 - театрализованные, - сюжетно-ролевые,
 - режиссёрские и т. д.

Достоинства игровых технологий

- игра мотивирует, стимулирует и активизирует **познавательные процессы** детей - внимание, восприятие, мышление, воображение;
- игра, востребовав полученные знания, **повышает их прочность**;
- происходит **повышение интереса к изучаемому объекту** практически у всех детей в группе;
- игра позволяет гармонично сочетать **эмоциональное и логическое усвоение знаний**, за счет чего дети получают прочные, осознанные и прочувствованные знания. **Этапы развития игры**

Известный психолог Д.Б.Эльконин (1978) связал развитие игры с динамикой развития ребенка. Развитие игры у детей проходит четыре этапа.

Первый этап. Основным содержанием игры являются действия с предметами. Они осуществляются в определенной последовательности, хотя эта последовательность часто нарушается. Цепочка действий носит сюжетный характер. Основные сюжеты бытовые. Действия однообразны и часто повторяются. Роли еще не обозначаются. На первом этапе сюжетно-ролевой игры дошкольники охотно играют со взрослыми. Самостоятельная игра кратковременна. Как правило, стимулом возникновения игры является игрушка или предметзаменитель, ранее использованный в игре.

- **Второй этап.** Как и на первом уровне, основное содержание игры – действия с предметом. Однако теперь эти действия развертываются последовательно, в соответствии с ролью, которая уже обозначается словом. Последовательность действий становится правилом. Возникает первое взаимодействие между участниками на основе использования общей игрушки. Объединения играющих кратковременны. Основные сюжеты бытовые. Игра многократно повторяется. Игрушки дети используют одни и те же – любимые. В игре объединяются 2-3 человека.
- **Третий этап.** Основное содержание игры – по-прежнему действия с предметами. Однако они дополняются действиями, направленными на установление контактов с партнерами по игре. Роли четко обозначены и распределены до начала игры. Игрушки и предметы подбираются (чаще всего по ходу игры) в соответствии с ролью. Логика, характер действий и их направленность определяются ролью и становится основным правилом. Игра чаще протекает как совместная, хотя взаимодействие перемежается с параллельными действиями партнеров, не связанных друг с другом, несоотнесенных с ролью. Продолжительность игры увеличивается. Сюжеты становятся более разнообразными: дети отражают в игре не только быт, но и труд взрослых, яркие общественные явления.
- **Четвертый этап.** Основное содержание игры – отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом. Тематика игр разнообразная: она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей (обыгрывание сцен литературных произведений, кинофильмов, телепередач и т. п.). Игры носят совместный, коллективный характер. Объединения участников устойчивы. Они строятся на интересе детей к одним и тем же играм или на основе личных симпатий и привязанностей. Игры одного содержания не только

длительно повторяются, но и развиваются, обогащаются, существуют продолжительное время. В игре выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а иногда и его изготовление (игрушек-самоделок). Количество вовлеченных в игру до 5-6 человек.

На четвертом этапе, то есть к старшему дошкольному возрасту, ярко проявляются индивидуальные особенности игровой деятельности и игрового творчества каждого ребенка.

«... ребёнок должен играть, даже когда делает серьёзное дело.

Вся его жизнь – это игра».

А.С. Макаренко