

A decorative border surrounds the page, featuring green leaves and yellow catkins (birch flowers) on thin branches. The border is set against a light green background with a subtle pattern. The main content area is white with a slight shadow effect, suggesting it's a page from a book or folder.

Игровые технологии в ДОУ

Подготовила воспитатель
МБ ДОУ № 52 «Берёзка»
Зинина Наталья Владимировна

2022 год

Игровые технологии в ДОУ

Игра — это работа ребенка, а игрушки — его инструменты. Игра детям нужна не меньше пищи и вашей любви. В игре ребенок изучает мир, поэтому для него необходимо создавать обучающую среду, с разными игрушками и занятиями. В свете ФГОС ДО личность ребенка выводится на первый план, и теперь все дошкольное детство должно быть посвящено игре. Использование игровых технологий способствует развитию индивидуальности дошкольника. Это является своего рода фундаментом всего образовательного процесса.

Актуальность темы

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Не удивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов. В исследованиях Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, А. В. Запорожца, Д. Б. Эльконина игра определяется как ведущий вид деятельности, который возникает не путём спонтанного созревания, а формируется под влиянием социальных условий жизни и воспитания. В игре создаются благоприятные условия для формирования способностей производить действия в умственном плане, осуществляет психологические замены реальных объектов. Игра - ведущий вид деятельности ребенка. В игре он развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Игра является полигоном для социальных проб детей, т. е. тех испытаний, которые выбирается детьми для самопроверки и в процессе которых ими осваиваются способы решения возникающих в процессе игры проблем межличностных отношений. В игре создается базис для новой ведущей деятельности - учебной. Поэтому важнейшей задачей педагогической практики является оптимизация и организация в ДОУ специального пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольника.

Значение игровой технологии

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.

Игровые педагогические технологии – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр; последовательная деятельность педагога по:

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

Цель игровой технологии

Цель игровой технологии – создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей, 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 игровой технологии:

1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в условиях знаний и умений за счёт собственной активности ребенка.
2. Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышение ее результативности.
3. Сделать воспитательный процесс управляемым.

Использование игровых технологий:

- активизирует воспитанников;
- повышает познавательный интерес;
- вызывает эмоциональный подъём;
- способствует развитию творчества;
- максимально концентрирует время занятий за счёт чётко сформулированных условий игры;
- позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения
- или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

Этапы игровых технологий.

1 этап. Разработка игры

- описание игры,
- подготовка материального обеспечения.

2 этап. Знакомство с игрой.

- постановка дидактических целей,
- распределение ролей.

3 этап. Работа над заданием.

- образовательная деятельность подчиняется правилам игры.

4 этап. Анализ и обобщение.

Согласно ФГОС ДО содержание образовательной программы должно обеспечивать развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности и охватывать следующие направления развития и образования детей (далее – образовательные области):

- социально-коммуникативное развитие;
- познавательное развитие;
- речевое развитие;
- художественно-эстетическое развитие;
- физическое развитие.

Рассмотрим применение игровых технологий в образовательном процессе по каждой образовательной области.

Социально-коммуникативное развитие.

Игровая технология включает в себя:

- ❖ игровые тренинги;
- ❖ сюжетно – ролевые игры;
- ❖ театрализованные игры.

Познавательное развитие

Здесь выбор игр огромен и разнообразен, но следует выделить игровые технологии, направленные на формирование знаний, умений и навыков – это так называемые обучающие игры, проблемные игровые ситуации и игровые технологии, направленные на закрепление полученных знаний, развитие познавательных способностей.

Речевое развитие.

Применение игровых технологий позволяет создавать максимально благоприятные условия для развития речи детей:

- ✓ игровые технологии, направленные на развитие мелкой моторики;
- ✓ игровые технологии, направленные на развитие артикуляционной моторики;
- ✓ игровые технологии, направленные на развитие дыхания и голоса.

Художественно-эстетическое развитие.

Игровые технологии, направленные на развитие восприятия и понимания произведений искусства, мира природы; формирование элементарных представлений о видах искусства; восприятие музыки, художественной литературы, фольклора, изобразительного искусства.

Физическое развитие

Включает игровые технологии, направленные на развитие двигательной деятельности детей, способствующих правильному формированию опорно-двигательной системы организма, развитию равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук и т.д.

Этапы развития игры

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 предмет-заменитель, ранее использованный в игре.

Второй этап.

Как и на первом уровне, основное содержание игры – действия с предметом. Однако теперь эти действия разворачиваются 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.

В 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) соответственно с ролью. Логика, характер действий и их направленность определяются ролью и становятся 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.

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.

Педагогические игры различаются:

1. По виду деятельности :физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные, психологические.
2. По характеру педагогического процесса :
 - а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
 - б) познавательные, занимательные, воспитательные, развивающие;
 - в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
 - г) коммуникативные, диагностические,
3. По характеру игровой методики : предметные, сюжетно-ролевые, интеллектуальные игры, игры с готовыми правилами (дидактические).
4. По содержанию – музыкальные, математические, социализирующие, логические и т.д.
5. По игровому оборудованию : настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссёрские.
6. По типу организации: групповые, подгрупповые, индивидуальные (по С.Новосёловой, в рамках ФГОС)

Сюжетно-ролевые игры



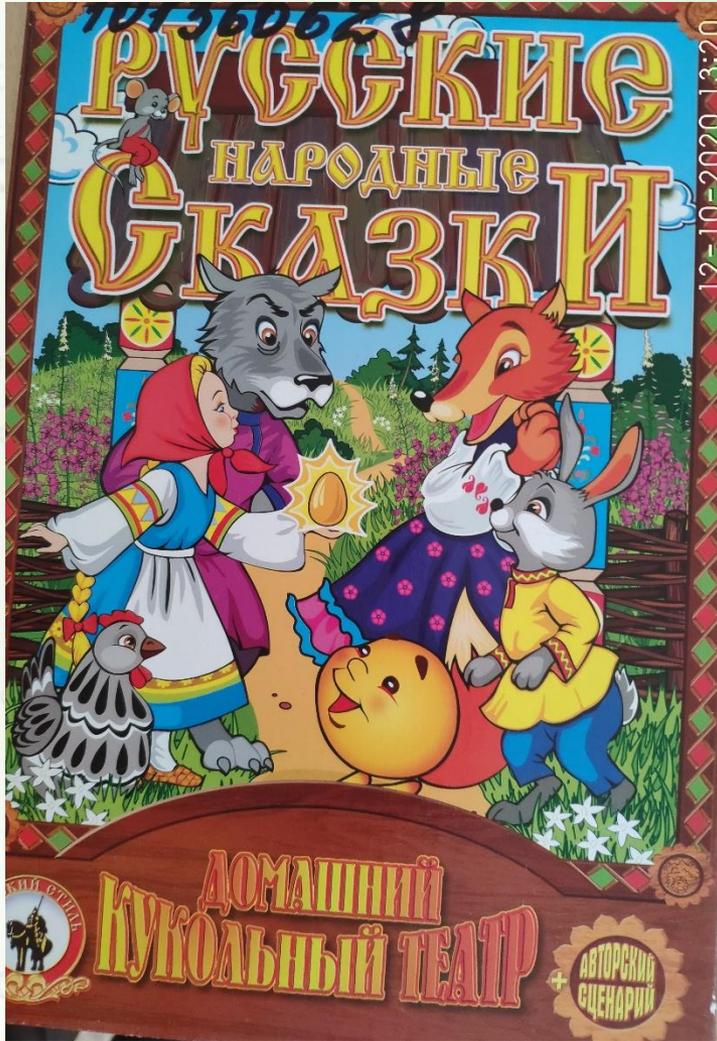
Театрализованные игры



Постановочные игры



Кукольный театр



Хороводные игры



Игры и игрушки своими руками



Игры с песком и со строительным материалом



Настольные игры



Интеллектуальные игры и игры на скорость



Игры на прогулке



Игры на внимание и слух



Спортивные игры-эстафеты



Работа с родителями



Планируемые результаты освоения технологии:

- Расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие трудовых навыков.
- Воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.
- Развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии; творческих способностей, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.
- Приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.