

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Березовский детский сад № 4»

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ЗНАЧИМАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ  
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОЦЕССА

Выполнила воспитатель:  
Аширбаева А. С.

пгт. Березовка 2021г

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

В настоящее время педагогические коллективы ДОУ интенсивно внедряют в работу инновационные технологии. Поэтому основная задача педагогов дошкольного учреждения – выбрать методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития личности.

Современные педагогические технологии в дошкольном образовании направлены на реализацию ФГОС ДО.

Принципиально важной стороной в педагогической технологии является позиция ребенка в воспитательно-образовательном процессе, отношение к ребенку со стороны взрослых. Взрослый в общении с детьми придерживается положения: «Не рядом, не над ним, а вместе!». Его цель - содействовать становлению ребенка как личности.

Целью игровой технологии является 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.

Общие задачи игровых технологий, согласно ФГОС ДО:

1. Мотивация ребенка – процесс обучения дошкольника в игровой форме пробуждает интерес к деятельности, радуется и превращает получение знаний в занимательное путешествие в мир новой информации и навыков.

2. Самореализация – именно через игру ребенок учится познавать свои возможности, проявлять инициативу, делать осознанный выбор.

3. Развитие коммуникативных навыков – в игре дошкольник учится общению со сверстниками и со взрослыми, примерять роль и лидера, и исполнителя, тренируется находить компромиссы и выходить из конфликта, развивает речь.

4. Игротерапия – игру по праву можно считать проверенным способом для снятия стресса и преодоления трудностей из разных жизненных сфер.

**Технология** – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве (толковый словарь).

**Педагогическая технология** - это совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно - методический инструментальный педагогического процесса (Б.Т. Лихачёв).

Игровые технологии – это игровые формы взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакля). Другими словами, понятие «игровые технологии» включает достаточно большую группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр

Сегодня насчитывается больше сотни образовательных технологий.

Основные требования (критерии) педагогической технологии:

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

2. **Системность** – технология должна обладать всеми признаками системы:

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

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

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

5. **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 выше требованиям.

К числу современных образовательных технологий можно отнести:

- здоровьесберегающие технологии;
- технологии проектной деятельности
- технология исследовательской деятельности
- информационно-коммуникационные технологии;
- лично-ориентированные технологии;
- технология портфолио дошкольника и воспитателя
- игровая технология
- технология «ТРИЗ» и другие.

*«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.*

*Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий окружающего мира.*

*Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».*

Применяемые в детском саду приемы игровых технологий принято условно делить на три основных группы:

1. **Словесные** – педагог проговаривает с воспитанниками правила доступным языком без использования громоздких предложений и непонятных слов.

2. **Наглядные** – опираются на зрительное восприятие мира дошкольниками.

3. **Практические** – отчасти можно связать с наглядными. Воспитанники сами могут создавать реквизит для будущих игр: лепить фрукты и овощи, рисовать зверюшек, мастерить макеты знакомого окружения.

Таблица – классификация игр по характеру педагогического процесса.

Виды игр	Примеры игр
Направленные на обучение и тренировку, а также обобщение изученного.	На занятии по измерению длины для закрепления дети могут пытаться помочь игровому персонажу — мышонку, которому нужно выбрать самый короткий путь до норки, чтобы спастись от кота. Ребятам даётся условная мерка, а также рисунок, где изображены 3 маршрута до норки, которые нужно измерить и сравнить.
Направленные на развитие познавательных процессов ребёнка, а также воспитывающие его.	Игры с использованием счётных палочек «Кьюизенера», логических блоков «Дьенеша», квадрата «Воскобовича».
Развивающие творческие способности ребёнка, а также обучающие его работе по образцу.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• «На что похожа клякса». Детям нужно придумывать предметные ассоциации к кляксам на листе бумаги. Выигрывает тот ребёнок, который увидит больше предметов.</li> <li>• «Нарисуй по описанию». Воспитатель зачитывает описание предмета (композиции, пейзажа), а дети должны это быстро изобразить.</li> <li>• «Дорисуй вторую половину». У детей есть раздаточный материал, на котором у каждого предмета нарисована только его половина, а дошкольникам нужно закончить рисунок.</li> </ul>
Развивающие коммуникативные способности.	«Поводырь для слепого». Дети делятся на пары, в которых один ребёнок закрывает глаза, а второй водит его за руку по комнате, помогает обследовать разные предметы, рассказывает о маршруте их передвижения. Затем дети меняются ролями. Игра помогает установить контакт, создать атмосферу доверия в группе.
Диагностические игры.	Игры можно использовать для диагностики не только знаний и умений, но и различных реакций и психических функций. Например, музыкальные и подвижные игры («Море волнуется раз») помогают отследить уровень двигательной координации и развития внимания у воспитанников.
Сюжетно-ролевые игры (театрализованные).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Спектакль – дети как актеры выполняют каждый свою роль.</li> <li>2. Настольный театр с объемными или плоскостными фигурками.</li> <li>3. Фланелеграф (показ сказок, рассказов на экране).</li> <li>4. Теневой театр.</li> <li>5. Театр петрушки.</li> <li>6. Театр – бибабо (на ширме).</li> <li>7. Театр марионеток (водят по сцене, дергая сверху за нитки, закрепленные на планках).</li> <li>8. Игрушки – самоделки (из бросового материала, вязаные, сшитые и др.).</li> </ol>

Современные подходы к воспитанию и обучению всё больше насыщают игровыми технологиями различные виды деятельности, и именно в ДОУ закладывается умение и желание ребёнка играть.

Немаловажно использование игровых компьютерных технологий в обучающих целях. Мир не стоит на месте, и сегодня использование информационно-технологических инноваций в образовательных учреждениях обретает всё большую популярность (хотя многое здесь зависит от финансовых возможностей организации). Разработано немало компьютерных игр и онлайн-сервисов по обучению детей навыкам письма, счёта, решению логических задач и многому другому. Например, обучающий сервис «Учи.ру» и «Робоборики» предоставляет множество бесплатных заданий для дошкольников.

Используя игровые технологии в образовательной деятельности с дошкольниками, достигаются следующие результаты:

— Дидактические: расширение кругозора, повышение познавательной активности, формирование и применение знаний, умений и навыков на практике.

— Воспитывающие: воспитание самостоятельности и воли, формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, общительности, коммуникативности, развитие навыков командной работы.

— Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, придумывать оптимальные решения; развитие мотивации к учебной деятельности.

— Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества, контроль стресса и саморегуляция, обучение общению.

Чтобы эффективно овладеть методами работы с игровыми технологиями педагог должен быть не только профессионалом в своём деле, но и обладать такими личностными качествами, как дружелюбие, умение расположить к себе детей, создать атмосферу доверия в группе. Ведь в игре дети должны раскрываться, получать мотивационный толчок к исследованию нового, совершенствовать свои знания и умения и делать это добровольно, без чувства, что игру им навязывают.

Каждый педагог – творец технологии, даже если имеет дело с заимствованиями. Создание технологии невозможно без творчества. Правильное использование игровых технологий в работе всего педагогического коллектива детского сада, а не только воспитателя, делает для ребёнка процесс обучения максимально увлекательным и эффективным. Главное — не пренебрегать играми, правильно планировать их цели и ожидаемые результаты.

#### Мастер-класс.

##### **Игра: «Пантомима»**

Дети одной команды с помощью пантомимы показывают предмет (поезд, утюг, телефон, гриб, дерево, цветок, пчела, жук, заяц, собака, телевизор, кран, бабочка, книга). Дети другой команды угадывают.