

A vibrant, cartoon-style illustration of a garden. In the top left, a large, smiling yellow sun with eyes and a mouth is surrounded by rays. A blue butterfly with white spots is flying nearby. In the top right, a yellow butterfly is flying. The right side of the image features a vertical garden border with pink and purple flowers, a ladybug, and a blue cartoon bird with a yellow beak and purple wings. In the bottom left, a fluffy orange lion is sitting in a field of yellow daisies. In the bottom right, a brown cartoon bear is sitting, wearing purple sunglasses and holding an orange butterfly. A small green cartoon insect with antennae is in the bottom center. The background is white with yellow starburst patterns.

«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДОУ»

Воспитатель МАДОУ
детский сад № 1
Коваленко И.В.



Игра имеет в жизни ребёнка
такое же значение, как у
взрослого деятельность –
работа, служба.

Каков ребёнок в игре, таков
во многом он будет и в
работе, когда вырастет.

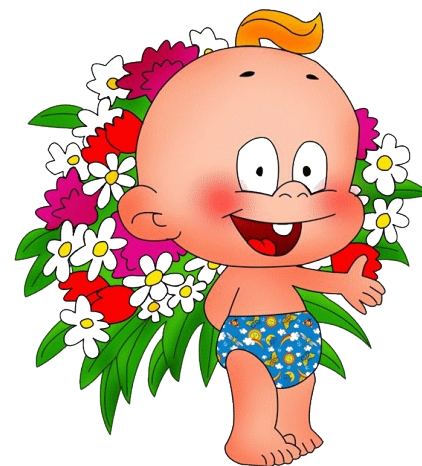
Поэтому, воспитание
будущего деятеля
происходит,

прежде всего, в игре...»

А.С. Макаренко



В Федеральных государственных
общеобразовательных стандартах
ДО игра рассматривается как
важное средство социализации
личности ребенка – дошкольника.
Право на игру зафиксировано в
Конвенции о правах ребенка (ст.
31)



Цель игровой технологии - 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:

Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в условии знаний и умений за счёт собственной активности ребенка.

Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышение ее результативности.

Сделать воспитательный процесс управляемым



Виды педагогических игр очень разнообразны. Они могут различаться:



По виду деятельности — двигательные, интеллектуальные, психологические и т. д.;

По характеру педагогического процесса — обучающие, тренировочные, контролирующие, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.

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.

По содержанию — музыкальные, математические, социализирующие, логические и т. д.

По игровому оборудованию — настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссёрские и т. д.

Главный компонент игровой технологии —

непосредственное и систематическое общение педагога и детей.

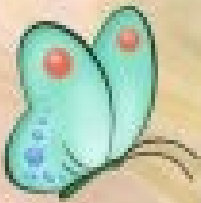
Её значение:

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.






Исследования Л.А. Венгера, Н.Я. Михайленко, К.С. Егоркиной, Е.В. Зворыгиной, Н.Ф. Комаровой составили основу для разработки игровых технологий в педагогическом процессе в детском дошкольном учреждении



Зарубежные исследователи, Данский и Силверман, получили экспериментальные данные, подтверждающие гипотезу о том, что использование игровых технологий в работе с детьми могут повысить способность ребенка к продуцированию нестандартных идей и выработке оригинальных решений.





Естественно, что 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




Применение игровых технологий в образовательном процессе по образовательным областям

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.




Социо-игровая технология –

это технология развития ребёнка в игровом общении со сверстниками, сущность, которой его основатели А. П. Ершова, В. М. Букатов, Е. Е. Шулешко определили так: «Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного и обучения, и научения, и тренировки».

Системное использование социо-игровой технологии, как на занятиях, так и при организации совместной, самостоятельной деятельности детей, дает возможность:

- научиться эффективно общаться;
- сделать образовательный процесс более увлекательным;
- способствовать развитию детей активной позиции, самостоятельности, творчества;






**Применение данной
технологии организуется
в три этапа:**

- создание условий для развития дружеских связей;
- общение в микрогруппе, через которое идет обучение;
- взаимообучение дошкольников






Одним из главных компонентов занятия – является **движение**;
Второй не менее важный компонент – это **вариативность**;
Третий компонент такого занятия – работа **детей в микрогруппах**



Классификация игр:

1. Игры - задания для рабочего настроения;
2. Игры для социо-игрового приобщения к делу;
3. Игры-разминки;
4. Игры для творческого самоутверждения;
5. Игры вольные (на воле)





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

Фридрих
Фребель



Главный принцип в
работе с детьми:

**«Не рядом и не
над, а вместе!»**



Творческих Вам
успехов!

