



Современные  
игровые технологии  
обучения в ДОУ



**«Игровая технология»**, 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.



- 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*.



# Игровая технология

- В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;
- 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 и др.
- При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.
- Строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.
- ***Составление игровых технологий*** из отдельных игр и элементов - забота каждого воспитателя



## Мария Монтессори

итальянский педагога и психолога  
(1870 - 1952)

Создала педагогическую систему, которая максимально приближена к той идеальной ситуации, когда ребенок обучается сам. Система состоит из трех частей: ребенок, окружающая среда, учитель. В центре всей системы стоит ребенок. Вокруг него создается специальная среда, в которой он живет и учится самостоятельно. В этой среде ребенок совершенствует своё физическое состояние, формирует моторные и сенсорные навыки, соответствующие возрасту, приобретает жизненный опыт, учиться упорядочивать и сопоставлять разные предметы и явления, приобретает знания на собственном опыте. Учитель же наблюдает за ребенком и помогает ему, когда это требуется. Основа педагогики Монтессори, ее девиз - "помоги мне это сделать самому".



## *Роль учителя состоится на наблюдении*



Ребенок учится,  
прежде всего, играя с  
предметами



Переливание воды



«Розовая башня»  
различение размеров



Цилиндры с запахами



Лоскутки «Эта мягкая, эта грубая, эта тонкая».



# Зайцев

Николай Александрович  
(р.1939)

педагог-новатор  
из Санкт-Петербурга

Автор пособия **"Кубики Зайцева"**, основаны на естественной потребности любого ребенка в игре и на системности подачи материала.

Зайцев увидел единицу строения языка не в слоге, а в складе. Склад - это пара из согласной с гласной, или из согласной с твердым или мягким знаком, или же одна буква. Пользуясь этими складами (каждый склад находится на отдельной грани кубика), ребенок начинает составлять слова.

Кубики он сделал различными по цвету, размеру, и звону, который они создают. Это помогает детям почувствовать разницу между гласными и согласными, звонкими и мягкими.





Два правила размещения пособий



Организация приятной атмосферы занятия



Ритмичные повторения



## **Вадимович Воскобович**

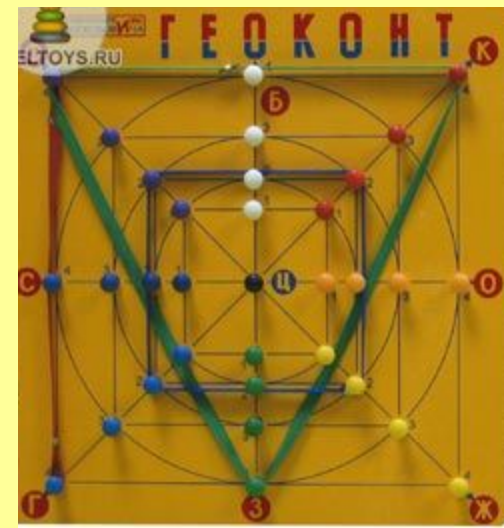
инженер-физик,  
российский изобретатель  
и авторов развивающих

игр для детей.

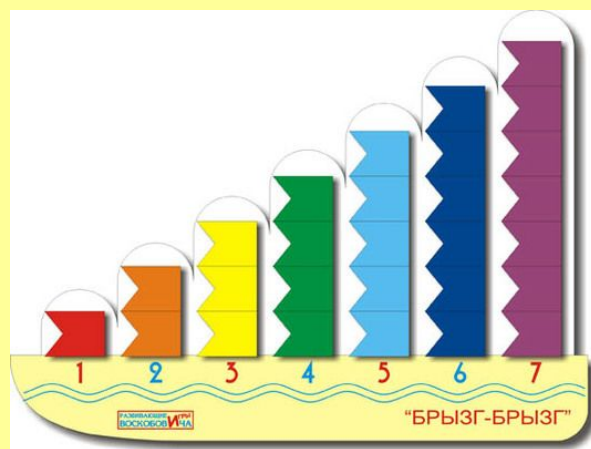
Особенность развивающей методики Воскобовича состоит в том, что он попытался совершить путь от практического опыта к теории. В основном это игры - конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами. Отличительной особенностью этих игрушек является сочетание сказки и головоломки. По методике Воскобовича, которую сам он назвал «технологией», ребёнок с помощью игр попадает в развивающую среду, названную «Фиолетовый лес».



«Квадрат Воскобовича»



«Геоконт»



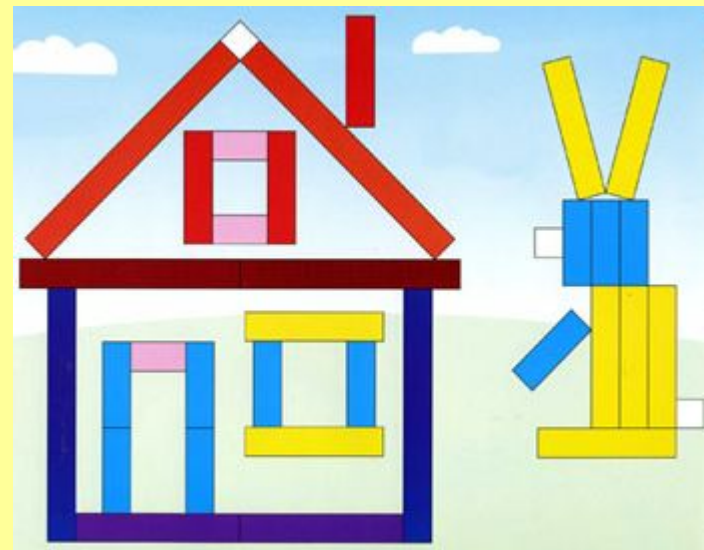
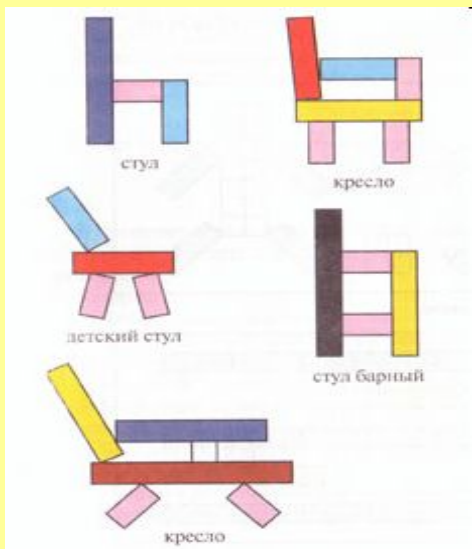
Кораблик «Брызг – брызг»

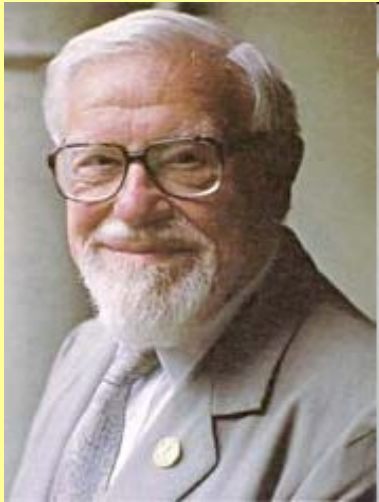


«Теремки Воскобовича»



- Бельгийский учитель начальной школы **Джордж Кюизинер** (1891-1976) разработал универсальный дидактический материал для развития у детей математических способностей. В 1952 году он опубликовал книгу "Числа и цвета", посвященную своему пособию.
- Палочки Кюизенера – это счетные палочки, которые еще называют «числа в цвете», цветными палочками, цветными числами, цветными линейками. В наборе содержатся палочки-призмы 10 разных цветов и длиной от 1 до 10 см. Палочки одной длины выполнены в одном цвете и обозначают определенное число. Чем больше длина палочки, тем большее значение числа она выражает.



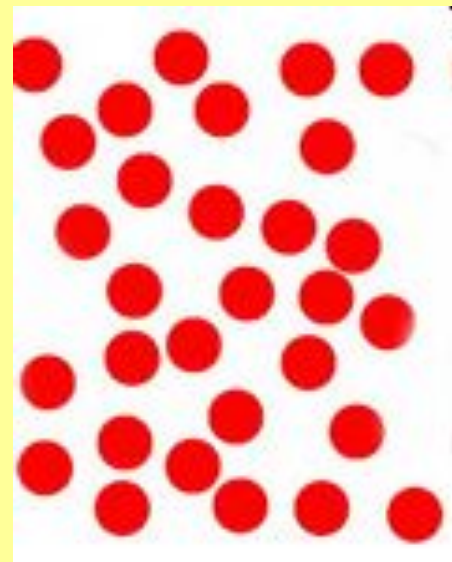


## Глен Доман

американский врач-  
нейрофизиолог  
(1920 г.р.)  
Филадельфия

Основатель “Института достижений человеческого потенциала”. Основная идея методики: в любом ребенке скрыт огромный потенциал, который можно развить, тем самым предоставляя ему неограниченные возможности в жизни.

- Каждый ребенок – может стать гением, а ранее развитие – это ключ к его гениальности.
- Человеческий мозг растет благодаря его постоянному использованию, и этот рост фактически завершается к шести годам.
- Маленькие дети обладают огромной жадью познания. Они легко усваивают огромное количество информации, и она надолго остается в их памяти.
- Маленькие дети уверены в том, что самым замечательным подарком для них является внимание, которое им всецело уделяют взрослые, особенно папа с мамой.
- Самыми лучшими учителями являются родители. Они могут учить своего ребенка абсолютно всему, что знают сами, если только делать это искренне и радостно, с использованием фактов.





# Сесиль Лупан

(г.р. 1955)

Бельгия

"Ребенок – это не сосуд, который надо заполнить, а огонь, который необходимо зажечь". Нужно не «обучать» детей по строгому графику, а развивать врождённые "склонности" малышей, улавливать то, чем на данный момент интересуется ребенок и, соответственно, на пике этого интереса проводить развивающие занятия именно по данной теме







Кто укует Бобика? **А!**



Кто плавает под водой? **Б!**



Кто надул щеки? **В!**



Кто поймал рыбку? **Г!**





## **Железновы**

Сергей Станиславович  
Екатерина Сергеевна

Отец и дочь – Железновы Сергей Станиславович и Екатерина Сергеевна являются авторами программы и методических разработок раннего музыкального развития «Музыка с мамой». Ими выпущено много разнообразных аудио и видеодисков с веселой музыкой, красивыми мелодиями, простыми песенками, ярким исполнением, направленных на развитие музыкальных способностей и абсолютного слуха малышей практически с самого их рождения. Методика «Музыка с мамой» пользуется популярностью во многих странах мира.





# Достоинства игровых технологий

- игра мотивирует, стимулирует и активизирует **познавательные процессы** детей - внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;
- игра, востребовав полученные знания, **повышает их прочность**;
- одним из главных достоинств является **повышение интереса к изучаемому объекту** практически у всех детей в группе;
- посредством игры задействуется **“ближняя перспектива”** в обучении;
- игра позволяет гармонично сочетать **эмоциональное и логическое усвоение знаний**, за счет чего дети получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.