

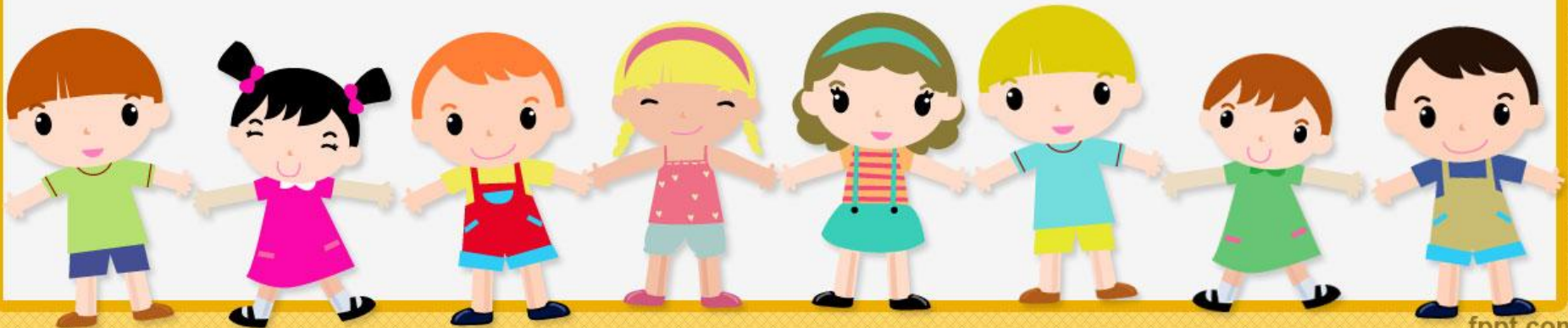
Игровые технологии в детском саду



Попова Татьяна Семеновна
воспитатель МДОУ детский сад №16 «Малышок»
г.Серпухов

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

Фридрих Фребель



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 путем спонтанного созревания, а формируется под влиянием социальных условий жизни и воспитания



Понятие **«игровые педагогические технологии»** включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четко обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма в образовательно-воспитательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения стимулирования к деятельности.



Цель игровой технологии

Не менять ребенка 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



Методы и приемы, используемые в игровых технологиях

Игровые

**Дидактические
Подвижные
Игры-забавы,
инсценировки**
(внесение игрушек, создание игровых ситуаций, обыгрывание игрушек, сюрпризность, эмоциональность, внезапность появления, исчезновения; изменение местонахождения игрушек, показ предметов в разных действиях, интригующие обстановки)

Словесные

**Чтение и
рассказывание стихов,
потешек, сказок
Разговор, беседа
Рассматривание
картинки,
инсценировки**
(показ с названием игрушек, предметов; просьба произнести, сказать слово; переключка, подсказывание нужного слова; объяснение назначения предмета, вопросы, повторение слова за воспитателем, пояснение, напоминание, использование художественного слова)

Наглядные

**Показ предметов и
игрушек
Наблюдение
Рассматривание
Показ образца
Диафильмы**
Разные виды театров
(непосредственное восприятие предмета, игрушки, показ с названием, пояснение к тому, что видят дети; просьба-предложение; приближение объекта к детям; включение предметов в деятельность детей; выполнение игровых действий)

Практические

**Упражнения (оказание помощи)
Совместные действия
воспитателя и ребенка
Выполнение поручений**

развлекательная (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

коммуникативная: освоение диалектики общения;

самореализация в игре как полигоне человеческой практики;

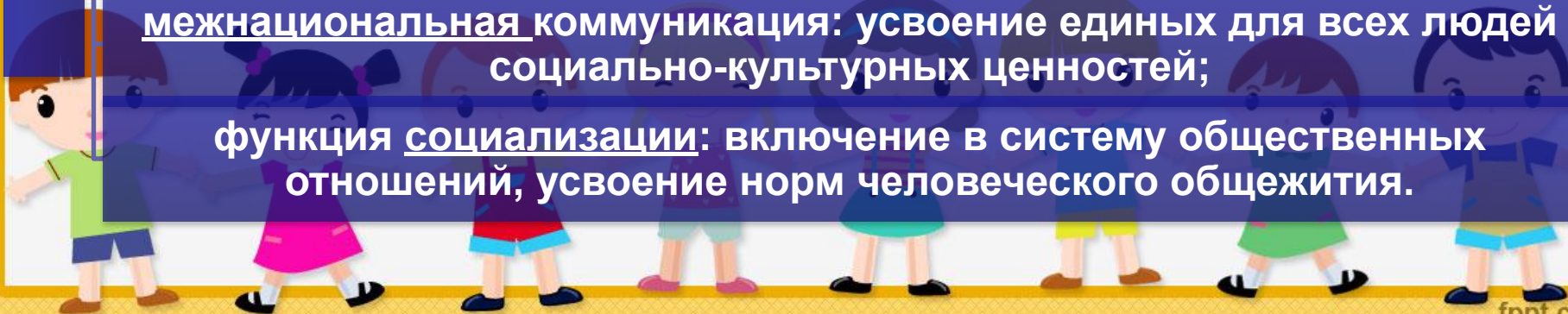
игротерапевтическая: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

диагностическая: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

функция коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

межнациональная коммуникация: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

функция социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.



Структура игры

Целеполагание

Планирование

Реализация цели

анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект



Виды игр

По характеру деятельности

- Физические - интеллектуальные
- Имитационные – неимитационные
- Трудовые – рекреационные
- Социальные – управленческие
- Спортивные - психологические

По характеру педагогического процесса

Обучающие
Тренинговые
Контролирующие
Обобщающие

Познавательные
Воспитывающие
Развивающие
Исследовательские

Репродуктивные
Продуктивные
Проектировочные
Творческие

Коммуникативные
Диагностические
Профорориентационные
Реабилитационные
Психотерапевтические

По игровой методике

Предметные

Сюжетные

Ролевые

Деловые

Оргдеятельностные

Эвристические

Имитационные

Драматизации

Тренинговые



Используя игровые технологии в образовательном процессе, взрослому необходимо обладать эмпатией, доброжелательностью, уметь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрения любой выдумки и фантазии ребенка. Только в этом случае игра будет полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества со взрослым. Сначала они используются как отдельные игровые моменты. Игровые моменты очень важны в педагогическом процессе, особенно в период адаптации детей в детском учреждении. Начиная с 2-3 лет их основная задача – формирование эмоционального контакта, доверия детей воспитателю, умения видеть в воспитателе доброго, всегда готового прийти на помощь человека, интересного партнера в игре. Первые игровые ситуации должны быть фронтальными, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием. В дальнейшем **важной особенностью игровых технологий**, которые используют воспитатели в своей работе, является то, что игровые моменты проникают во все виды деятельности детей: труд и игра, учебная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением режима и игра.



В нашем дошкольном учреждении условно мы делим игры на 5 блоков, состоящих из специально организованных методов и приемов. Блоки взаимосвязаны. Работа с ними возможна как последовательно, так и параллельно

Эмоциональный блок игр. Цель – профилактика психоматических заболеваний, активизация внутренних процессов у детей с заниженной самооценкой, формирование эмоциональной децентрации, нарушения в развитии которой могут приводить прежде всего к трудностям в общении со сверстниками и взрослыми.

Развлекательный блок. Цель – воспитание положительных эмоций, обеспечение чувства психологической защищенности через принципы игротерапии, развитие чувства доверия к окружающему миру, радости существования, взаимодействия, общения и т.д.

Поведенческий блок. Цель – преодоление негативных эмоциональных состояний: импульсивности, нетерпеливости, агрессивности, эгоцентризма, двигательной и эмоциональной сверх активности.

Коммуникативный блок. Этот блок рассматривает игру как средство социализации и ее коммуникативные функции. Цель – накопление опыта коллективных переживаний. Смысл игр этого блока состоит в том, чтобы почувствовать внутренний «ритм» другого человека и как можно полнее отразить его в своих действиях.

Релаксационно-терапевтический. Этот блок включает в себя игры и игровые упражнения, направленные на снятие внутреннего напряжения, ощущение мышечного тонуса, укрепление позвоночника, развитие сосредоточенности над внутренними процессами на себе, как на части космоса, игры, оказывающие гипнотическое воздействие, результатом которого является психическая и физическая релаксация.

Игра – это не только удовольствие и радость для ребёнка, но и закрепление навыков, которыми он недавно овладел. Дети в игре чувствуют себя самостоятельными, по своему желанию общаются со сверстниками, реализуют и углубляют свои знания и умения. Играя, дети познают окружающий мир, изучают цвета, форму, свойства материала и пространство, знакомятся с растениями, животными, адаптируются к многообразию человеческих отношений.

Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным. Для реализации такого подхода необходимо, чтобы образовательные технологии, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко обозначенную и пошагово описанную систему игровых заданий и различных игр с тем чтобы, используя эту систему, педагог мог быть уверенным в том, что в результате он получит гарантированный уровень усвоения ребенком того или иного предметного содержания. Безусловно, этот уровень достижений ребенка должен диагностироваться, а используемая педагогом технология должна обеспечивать эту диагностику соответствующими материалами.

Таким образом, **игровая технология играет основную роль в развитии ребёнка.**



Результат использования технологии -

формирование способностей производить действия в умственном плане, осуществление психологической замены реальных объектов; формирование произвольности поведения и всех психических процессов - от элементарных до самых сложных; творческие способности.



Литература

- Кулагина И.Ю. Возрастная психология. – М.: УРАО, 1997г.
- Некоз И.П. Развиваем личность ребенка в игре: авторское пособие для воспитателей и родителей. – М.; 1994г.
- Черноскутова С. Про Семена-летопроводца, про синичкин праздник, про зимних богатырей и многое другое... – Екатеринбург, 1997.

