

Управление образования Администрации г. Новочеркаска
Школа совершенствования педагогического мастерства
воспитателей ДОУ

Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ

Подготовила
старший воспитатель МБДОУ
детского сада №62
Бачурина О.Н.



Понятия «Технология. Педагогическая технология»

Технология (от др.-греч. Τέχνη – искусство, мастерство, умение; Λόγος – «слово», «мысль», «смысл», «понятие») – совокупность методов и инструментов для достижения желаемого результата; в широком смысле – применение научного знания для решения практических задач.

Педагогическая технология – совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовывать поставленные образовательные цели.

Ключевым звеном любой технологии является детальное определение конечного результата и контроль его достижения. Процесс только тогда получает статус технологии, когда он заранее спрогнозирован, определены конечные свойства продукта и средства для его получения, сформированы условия для проведения процесса.

Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146.



Ключевые звенья технологии

Цель

Средства

Условия

Конечный
результат



Критерии педагогической технологии

Концептуальность

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

Системность

- технология должна обладать всеми признаками системы: логикой процесса, взаимосвязью его частей, целостностью

Управляемость

- возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средств и методов с целью коррекции результатов

Эффективность

- современные педагогические технологии должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения

Воспроизводимость

- технология как педагогический инструмент должна быть гарантированно эффективна в руках любого педагога, использующего ее, независимо от его опыта, стажа, возраста и личностных особенностей

Игровая педагогическая технология

Понятие «**игровая педагогическая технология**» 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.

При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого воспитателя.



Игровая технология

игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их

группы игр на обобщение предметов по определенным признакам

Строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем

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.

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.

Функции игры

Развлекательная (развлечь, доставить удовольствие, пробудить интерес у ребенка)

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

Диагностическая (выявление отношений от нормального поведения, самопознание в процессе игры)

Коррекционная (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей)

Коммуникативная: игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций

Социализация (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития)



Игра и игровая технология: различия

«Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается **не в ее результатах, а в самом процессе**. Имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям» (*Большой энциклопедический словарь*).

Таким образом, игра как отраженная модель поведения, проявления и развития сложных самоорганизующихся систем включает в себя различные сценарии жизни, в которых заложены основы **саморазвития** и **самовыражения**.

В отличие от игр вообще игровая технология 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**.

Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого воспитателя.



СОВРЕМЕННЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



Мария Монтессори



Мария Монтессори, итальянский педагог и психолог (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".



Николай Александрович Зайцев



Идеи 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.



Вячеслав Вадимович Воскобович

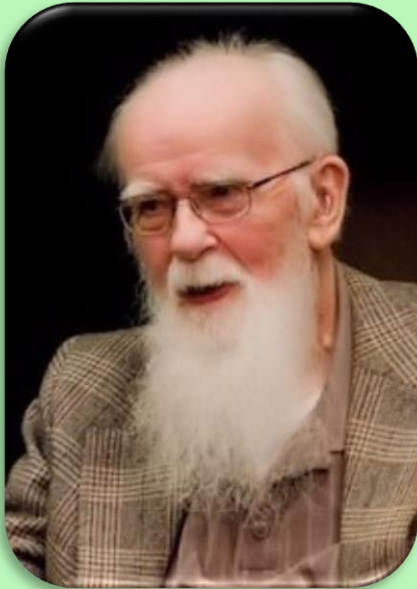


Особенность развивающей методики Воскобовича состоит в том, что он попытался совершить путь от практического опыта к теории. В основном это игры - конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами. Отличительной особенностью этих игрушек является сочетание сказки и головоломки.

По методике Воскобовича, которую сам он назвал «технологией», ребёнок с помощью игр попадает в развивающую среду, названную «Фиолетовый лес».



Золтан Дьенеш

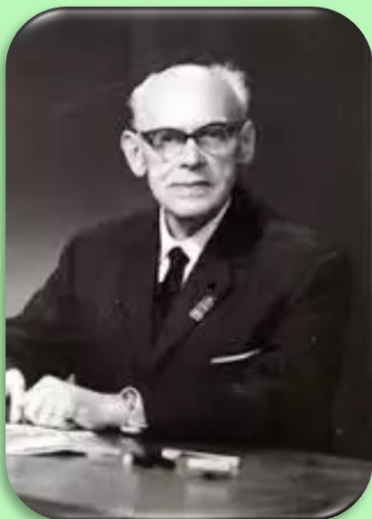


Основатель игрового подхода к развитию детей "Новая математика" ("New Mathematics"), идея которого заключается в освоении детьми математики посредством увлекательных логических игр, песен и танцев.

Игровые упражнения по методике Дьенеша доступно знакомят детей с формой, цветом, размером и толщиной объектов, с математическими представлениями и основами информатики. Блоки способствуют развитию у детей мыслительных операций: анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения, а также логического мышления, творческих способностей и познавательных процессов - восприятия, памяти, внимания и воображения.



Джордж Кюизинер



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.



Сергей Станиславович и Екатерина Сергеевна Железновы



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;
- ❖ посредством игры задействуется «зона ближайшего развития» в обучении;
- ❖ игра позволяет гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний, за счет чего дети получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.



Желаю успехов!

