Игровые технологии в детском саду

Методическая разработка Сафроновой Александровны/Inna Safonova и Мироновой Ирины Валерьевны/ Mironova Irina, воспитателей МБДОУ ЦРР «Детский сад № 166», г.Воронеж, Коминтерновский р-н

В Большом энциклопедическом словаре понятие игры изложено следующим образом: «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». 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.

Выделяют следующие функции игры:

- социокультурная (игра – сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия на становление личности, усвоение детьми знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу, так и стихийные процессы, влияющие на формирование ребенка);
- межнациональная коммуникация (игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни);
- самореализация ребенка в игре (игра позволяет с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике ребенка, с другой – выявить недостаточность опыта);
- коммуникативная (любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организующее и коммуникативное начало, имеющее огромное качество коммуникативных связей);
- диагностическая (игра обладает предсказательностью, она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека);
- игротерапевтическая (игра может быть и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у ребенка в поведении, в общении с окружающими, в учении);
- коррекционная (игра закрепляет приобретенные способности как внеситуативные);
- развлекательная (игра – единственная деятельность, которая выводит ребенка за рамки его непосредственного опыта, и любое место, занимаемое им в игре, уникально).

Таким образом, игра - это особый вид деятельности, так как во-первых, в ходе игровой деятельности личность упражняется и развивается, во-вторых, игра дает возможность каждому дошкольнику приблизится к миру взрослых в некоторой степени подготовленным, овладевая познавательной, трудовой, спортивной и др. деятельностями, в-третьих, игра самый демократичный вид деятельности, в которой равенство гарантируется ролевым распределением.

В условиях образовательно-воспитательного процесса игра приводит к ряду методических выводов: в любой игре присутствуют правила игры, в каждом определенном правиле заключается цель, а так же элементы импровизации при выборе оптимального варианта действий в жестких условиях.

Поэтому при подготовке любого типа игры необходимо учитывать ряд обязательных требований:

- предъявлены четкие инструкции над конкретным видом работы;
- определены критерии оценки всех видов работ;
- созданы команды участников игры;
- продуманы призы и награждения для победителей.

Немаловажную функцию в ходе организации игровой деятельности выполняет воспитатель. В период проведения игры воспитателю необходимо в совершенстве владеть следующими коммуникативными операциями:

- умением задавать неожиданные вопросы и делать вид, что эти вопросы звучат случайно;
- подготовить предположительные ответы на случайные вопросы;
- умением читать истинный смысл поведения детей по «лишним» движениям и жестам;

Таким образом, рассмотрев кратко игровые технологии в образовательно-воспитательном процессе дошкольного образовательного учреждения, можно сформулировать следующее:

- результат игровой деятельности является не целью, а средством обучения и формирования личностных качеств играющих;
- в игре заключена возможность удовлетворения в воображаемой деятельности неосознанных или подсознательных влечений и потребностей ребенка;
- игра позволяет приобрести внутреннюю свободу;
- соотношение импровизации, свободы поведения воспитуемого и правил, регламентирующих действия участников игровой деятельности – это диалектическое единство, оно не нарушается и создает у дошкольников ощущение естественности и непринужденности своего поведения в учебных ситуациях. Теория игровых технологии в детском саду

Что такое технология?

Как и любая технология, педагогическая представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого.

Виды педагогических технологий

- «Здоровьесберегающая» технология
- Технология «ТРИЗ»
- Технология «Проблемного обучения»
- Технология «Марии Монтессори».

- «Игровая» технология и др.

Основные требования (критерии) педагогической технологии:

- Концептуальность
- Системность
- Управляемость
- Эффективность
- Воспроизводимость

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, существующие в конкретных условиях, должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения.

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 изтрех 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 рольтехнологии, она должна соответствовать всем перечисленным требованиям.

«Игровая технология», кроме выше перечисленных критериев, 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.

Игра или элементы игры, целесообразно включенные в обучение, придают учебной задаче конкретный, актуальный смысл, мобилизуют мыслительные, эмоциональные и волевые силы детей, ориентируют их на решение поставленных задач.

Игра- одно из замечательных явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли.

Таким образом, игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению,игра- это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Функции игры

- развлекательная(это основная функция игры - развлечь, доставить довольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- коммуникативная:освоение диалектики общения;
- самореализацияв 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.

Четыре главные черты присущие игре

- свободная развивающая деятельность,предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий,в значительной мере импровизационный, очень активныйхарактерэтой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятостьдеятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоцио нальное напряжение»);

- наличие прямых или косвенных правил,отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Структура игры как деятельности –

- Целеполагание,
- планирование,
- реализация цели,
- анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Структура игры как процесс –

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;
- сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Игра как метод обучения

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различныхпедагогических 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.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Типология педагогических игр по характеру игровой методике

- предметные,

- сюжетные,
- ролевые,
- деловые,
- имитационные
- игры-драматизации

Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различны ми средствами передвижения.

Специфика игровой технологии

Игровая среда:

- игры с предметами
- без предметов,
- настольные,
- комнатные,
- уличные,
- на местности,
- компьютерные
- с ТСО,
- с различными средствами передвижения.

Игровая технология

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

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

Литература

1. Г.К. Селевко «Современные образовательные технологии», М. 2006.
2. Н.Е. Щуркова «Практикум по педагогической технологии», М. 2001.
3. Шмаков С.А. «Игры учащихся – феномен культуры», – М.: Новая школа, 1999.