

Игровые технологии

Игра имеет важное значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре.

Макаренко А. С., советский педагог и писатель

Актуальность

Период дошкольного детства уникален тем, что именно в этом возрасте ребёнок впитывает информацию, как губка, получает первичные представления об окружающем мире и своём месте в нём. Одной из важнейших форм познавательной активности для дошкольника является игра. Эта деятельность, правильно организованная педагогом, способствует эффективному получению информации и навыков детьми, мотивирует их на самостоятельное исследование, облегчает социализацию обучающихся в детском коллективе.

В дошкольном образовании педагогическая технология представляет собой совокупность психолого-педагогических подходов, определяющих комплекс форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств для реализации образовательного процесса в ДОУ.

Каждый педагог – творец технологии, даже если имеет дело с заимствованиями. Создание технологии невозможно без творчества. Для педагога, научившегося работать на технологическом уровне, всегда будет главным ориентиром познавательный процесс в его развивающемся состоянии.

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.

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 строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенной 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 т. д.

Особенностью игровых технологий 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 дня и игра.

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается детьми в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для дошкольников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

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.

Подбирая игры, воспитатель должен учитывать психологические особенности данного возрастного этапа, состав группы детей, общее состояние группы, время дня, в которое проводится игра. Ребёнку 3-4 лет присуща игра партнерская со взрослыми, индивидуальная с игрушками и различные игровые действия. Ребёнок 4-5 лет чаще участвует в игре коллективной со сверстниками, ведет ролевой диалог, участвует в игровых ситуациях. В 5-6 лет происходит усложнение игровых замыслов, длительные игровые объединения. Игровые действия детей 6-7 лет становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. В нем может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию. При этом дети способны отслеживать поведение партнеров по всему игровому пространству и менять свое поведение, в зависимости от места в нем [5].

Виды игровых технологий:

- Сюжетно-ролевые игры;
- Театрализованная игра;
- Игры на развитие пластической выразительности;

- Игра – экспериментирование;
- Дидактические игры;
- Пальчиковые игры;
- Подвижные игры .

Пальчиковые игры – игры, которые способствуют развитию речи, так как направлены на развитие мелкой моторики. Эти игры обычно очень увлекают детей. «Пальчиковые игры» - это инсценировка каких-либо рифмованных историй, сказок при помощи пальцев. Пальчиковые игры зависят от возраста малыша. С взрослением ребенок осваивает всё более сложные игры, в игре появляется реквизит – мелкие предметы [2].

Удобство пальчиковых игр заключается в том, что для них не требуется инвентарь. В любое время и в любом месте мы можем развлечь малыша этими играми.

Дидактические игры – игры, обязательным элементом которых является познавательное содержание и умственные задачи. Путём многократного повторения, ребёнок усваивает знания, которые в дальнейшем применяет.

Структура дидактической игры

Обучающая дидактическая задача. Воспитатель в игровом процессе определяет конкретные обучающие задачи, которые соответствуют возрастной группе детей. Точную задачу можно легко узнать по названию игры: «Сложи узор», «Назови лишнее». Главной особенностью дидактической игры является то, что она скрыта для ребёнка.

Игровые действия, т. е. способы проявления активности ребёнка в игре.

Правила игры. Правила игры обозначаются учебно-предметным содержанием игры, заложенными в игру задачами.

Театрализованные игры пользуются у детей неизменной любовью, потому что малыши учатся вместе с героями спектаклей переживать всю гамму эмоций, которая существует в реальной жизни. Участвуя в театрализованной деятельности, дети знакомятся с окружающим миром. Ведь играя роль, ребенок пропускает через себя все чувства, эмоции, проживает жизнь героя, оценивает его поведение и отношение к окружающим.

По мнению многих педагогов, посредством театрализации, происходит не только приобщение детей дошкольного возраста к искусству, но и знакомство с необъятной вселенной во всей её прекрасной вариативности, пополнение активного словаря и формирование фонетической культуры речи. Большое и разностороннее влияние театрализованных игр на личность ребенка позволяет использовать их сильное, но ненавязчивое педагогическое средство, развития речи дошкольников, они во время игры чувствуют себя раскованно, свободно и активно взаимодействуют друг с другом и взрослыми.

В повседневной жизни использую различные виды театров: бибабо, пальчиковые, настольные, плоскостные (фланелеграф или магнитная доска), марионеточный, книжка-театр, театр масок и др.

Сюжетно-ролевая игра - одна из творческих игр. В сюжетно-ролевой игре дети берут на себя те или иные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) деятельность взрослых и отношения между ними. В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребенка.

Самостоятельность детей в сюжетно-ролевой игре - одна из ее характерных черт. Дети сами определяют тему игры, определяют линии ее развития, решают, как станут раскрывать роли, где развернут игру. Объединяясь в сюжетно-ролевой игре, дети по своей воле выбирают партнёров, сами устанавливают игровые правила, следят за выполнением, регулируют взаимоотношения. Но самое главное в игре ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает. Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является - сюжет, который представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих. При этом его игровые действия (готовит обед, крутит руль машины и др.) - одно из основных средств реализации сюжет

Игры-эксперименты, или игры-экспериментирования, а также игры-путешествия представляют собой один из видов дидактической игры. Игры-эксперименты — это игры на основе экспериментирования с предметом (предметами). Основное действие для ребенка — это манипуляция с определенным предметом на основе заданного воспитателем сюжета. Цель таких игр заключается в практиковании, закреплении культурно-гигиенических умений и навыков, навыков ЗОЖ. Дети очень любят экспериментировать. Это объясняется тем, что им присуще наглядно-действенное и наглядно-образное мышление, а экспериментирование, как никакой другой метод, соответствует этим возрастным особенностям. В дошкольном возрасте он является ведущим, а в первые три года — практически единственным способом познания мира.

Своими корнями исследовательская деятельность уходит в манипулирование предметами, о чем неоднократно говорил Л. С. Выготский. За использование метода экспериментирования в работе с детьми дошкольного возраста выступали такие классики педагогики, как Я. А. Коменский, И. Г. Песталоцци, Ж.-Ж. Руссо, К. Д. Ушинский и многие другие.

Когда мы побуждаем детей к исследовательской деятельности, даем им возможность экспериментировать, мы даем детям выявить реальные представления о различных сторонах изучаемого объекта, о его взаимоотношениях с другими объектами и со средой обитания. В процессе исследовательской деятельности идет обогащение памяти ребенка, активизируются

его мыслительные процессы, так как постоянно возникает необходимость совершать операции анализа и синтеза, сравнения и классификации, обобщения. Необходимость рассказывать об увиденном, формулировать - обнаруженные закономерности и выводы стимулирует развитие речи у детей дошкольного возраста.

Нельзя не отметить положительного влияния исследовательской деятельности на эмоциональную сферу ребенка, на развитие творческих способностей, на формирование трудовых навыков и укрепления здоровья за счет повышения общего уровня двигательной активности.

Китайская пословица гласит: "Расскажи - и я забуду, покажи - и я запомню, дай попробовать и я пойму". Из этого следует, что усваивается все крепко и надолго, когда ребенок не только услышит и увидит, но сделает сам. Вот на этом должно быть основано активное внедрение детского экспериментирования в практику работы дошкольных учреждений.

Чем разнообразнее и интенсивнее поисковая деятельность, тем больше новой информации получает ребенок, тем быстрее и полноценнее он развивается. В качестве основного вида ориентировочно - исследовательской деятельности Н. Н. Поддьяков выделяет деятельность экспериментирования, как истинно детскую деятельность, которая является ведущей на протяжении всего дошкольного возраста: "Детское экспериментирование претендует на роль ведущей деятельности в период дошкольного развития ребенка".

Важным условием успешного функционирования игровой технологии является постоянное общение педагога с воспитанниками. Это помогает развитию творческой активности детей. Так, были созданы две книги для детей «Умелые ручки» с подробным описанием и изображением фигур теневого театра рук, где каждый ребенок может попробовать показать что-то самостоятельно, пользуясь ими и возможно придумать что-то свое, а так же картотека малоподвижных игр и картотека пальчиковых игр.