

## **Современные тенденции организации образовательного процесса: от идеи к результату**

Морозова Ольга Александровна,

воспитатель,

МАДОУ «Детский сад № 293»,

г. Казань, Республика Татарстан

### **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ ДОУ**

**Аннотация.** В статье рассматривается значение игры для детей на занятии. Сравнение игры и игровых технологий. 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.

Игра – это прием организации деятельности детей на занятии, или набор приемов, выстроенных в логике, как изучения заданного программного материала, так и организации заинтересованной познавательной деятельности дошкольников. (Е.И. Касаткина)

1. Игра - это такой вид деятельности, который развертывается и меняется как субъектная деятельность дошкольника.

2. Способствует становлению осознанной познавательной мотивации детей и делает более доступными даже самые трудные задачи обучения.

3. С помощью игры легко осуществлять интеграции моторной и познавательной составляющих деятельности, так как она требует активных действий от каждого дошкольника.

4. Заинтересовывает дошкольников к овладению новыми представлениями об окружающем мире, а также привлекает восприятие детей к изучаемому материалу.

## **Современные тенденции организации образовательного процесса: от идеи к результату**

5. Игра дисциплинирует ум ребенка, потому что вдохновляет дошкольников мыслить и выражать свои мысли и даже целенаправленно действовать.

6. Игры, которые включены в обучение, придают учебной задаче конкретный, актуальный смысл, мобилизуют мыслительные, эмоциональные и волевые возможности дошкольников, ориентируют его на решение поставленных задач.

7. Игра развивает умение самостоятельной оценки и отбора информации адекватной задаче.

### *Позиция воспитателя в технологии игрового обучения*

1. Участие педагога в деятельность наравне с детьми.

2. Приобщение детей к деятельности по желанию

3. Во время деятельности свободное общение и перемещение дошкольников в пространстве.

4. Каждый в этой деятельности работает в своем темпе.

### *Существуют 7 действий для успешного игрового обучения:*

1. Познание окружающей действительности (ставим перед собой задачи и цели) – расширять представление дошкольников о том, что в разных магазинах продаются разные товары.

2. Беседа (уточняем познавательное содержание, планируемое в реализации НОД) – какие бывают магазины, конкретно– в каком магазине, что продается.

3. Поставим проблему (выбираем наиболее адекватную содержанию игровую задачу) - Что делать, если дома закончились продукты.

4. Продумайте распределение игровых ролей– с применением считалок и загадок.

5. Определите развитие игровой ситуации – пришли в нужный магазин. Оказалось, что нет товара, который вам нужен. Тогда продавец уточняет, есть ли

## **Современные тенденции организации образовательного процесса: от идеи к результату**

необходимый товар на складе по компьютеру. Звонит грузчику, чтобы доставил нужный товар.

6. Подбор необходимого игрового оборудования для детей – костюм грузчика, халат продавца, деньги, калькулятор, продукты, весы, касса

7. Усвоение главных качеств игрового лидера– Артем– сын продавца. Он знает правила игры, потому что часто бывает у мамы на работе. Мальчик охотно делится своими знаниями со сверстниками, он терпеливый, доброжелательный и коммуникабельный.

Характерной чертой этой технологии является моделирование жизненно важных профессиональных затруднений в образовательном пространстве и поиск путей их решения. Игровая технология включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. 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. Игровая форма НОД создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к образовательной деятельности.

Игровые технологии должны быть направлены на решение следующих задач: социализирующих, развивающих, дидактических и воспитывающих.

Реализация игровых приемов и ситуаций в образовательном процессе происходит по следующим основным направлениям:

дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;

деятельность подчиняется правилам игры;

учебный материал используется в качестве её средства;

## **Современные тенденции организации образовательного процесса: от идеи к результату**

в деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Функции игры:

- развлекательная (это основная функция - 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 общения

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

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

Примеры применения игровых технологий в театрально-игровой деятельности

## **Современные тенденции организации образовательного процесса: от идеи к результату**

С детьми прочитали сказку, обыграли ее, а что еще можно сделать со сказкой?

1. «Сказку можно нарисовать» - читаем детям сказку, не в каждой книге есть иллюстрации. Поэтому после чтения сказки рисуем, восстанавливая в памяти различные ее эпизоды (можно под музыку). Каждый ребенок нарисует сказку или сюжет по-разному и с удовольствием ее перескажет.

2. «Сказку можно сложить из ткани» - с помощью отрезков тканей, разных по цвету, фактуре, форме, размеру выложить на полу, изобразить место, где происходит действие сказки. Например, идет по лесу Красная Шапочка (тропинка, цветы, ручеек); Сказка «Заюшкина избушка» - два домика, разные по цвету (лубяная избушка и ледяная). Цветовая гамма тканей соответствует реальным цветам предметов в сказке.

3. «Сказки имеют запахи» - в баночки положили разные предметы, имеющие ярко выраженный своеобразный запах (апельсиновые сушеные корки, шоколад, конфеты, орехи, косточки, пшено). Запах леса: пшено – дерево, косточки – кора дерева, орехи – белка, шоколад – медведь. Избушка Бабы Яги: орехи – дерево, шишки – кора, корки апельсина – печка, конфеты – гуси-лебеди.

4. «Сказка звучит» - чтобы лучше прочувствовать сказку используем в своей работе звуки (колокольчики, баночки с разными предметами внутри, бубны, трещотки и другие). Создать звуки можно с помощью голоса. Например, изображаем шум леса: переливаем воду из стакана в стакан, трясем баночкой с крупой, шуршим бумагой, а кто-то из детей может изображать голосом кукушку. Используется и другой более интересный прием: одни дети издают шум, а другие слушают, закрыв глаза. Затем делятся впечатлениями.

5. «В героев сказки можно переодеться и потанцевать» - костюмы специально не шьются, а составляют их дети из тканей. Вначале ребятам предлагается одеться как сказочные герои, при этом им не говорится, в какую

## **Современные тенденции организации образовательного процесса: от идеи к результату**

сказку мы будем играть. Дети с большим удовольствием «наматывают» на себя разные ткани, любуются собой, помогают друг другу. Затем придумываем танцы для каждого персонажа, подбираем музыку и танцуем своего героя и всех персонажей сказки.

В свете ФГОС личность ребенка находится на первом плане и все дошкольное детство должно быть посвящено игре.

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. Таким образом, игровая технология играет основную роль в развитии ребёнка и является фундаментом образования.