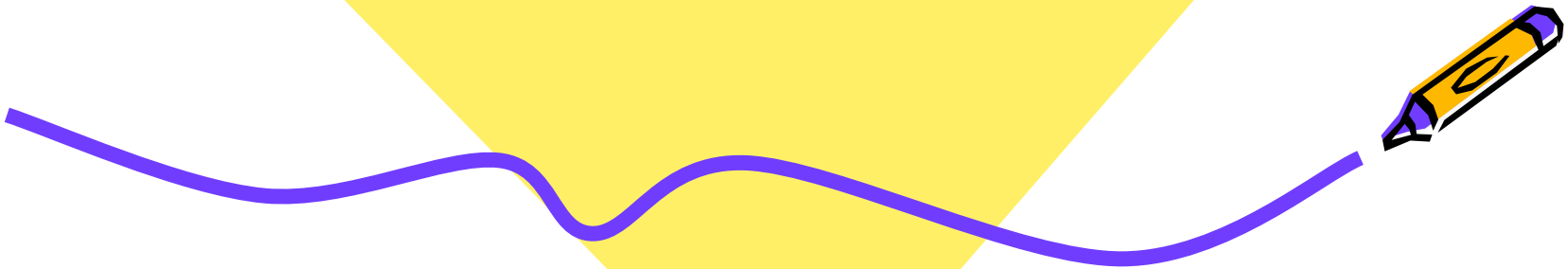


ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ в детском саду



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.
- «Сказкотерапия»






УЧИСЬ ПИСАТЬ
1 2 3 4 5


WOW

Основные требования (критерии) педагогической технологии:

- Концептуальность
- Системность
- Управляемость
- Эффективность
- Воспроизводимость

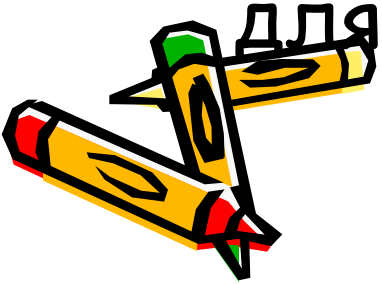


Структура образовательной технологии

- Структура образовательной технологии состоит из **трех 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.

ИГРА

- **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.





Игровая деятельность

- 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;
- - ***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.



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 активный ***характер*** этой деятельности («поле творчества»);
- • ***эмоциональная приподнятость*** деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. п. (чувственная природа игры, «эмоциональное 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 -***

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


2012

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 занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);





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 различными средствами передвижения.



Специфика игровой технологии

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

