

**«Игровые технологии в процессе  
подготовки детей к обучению в школе».**

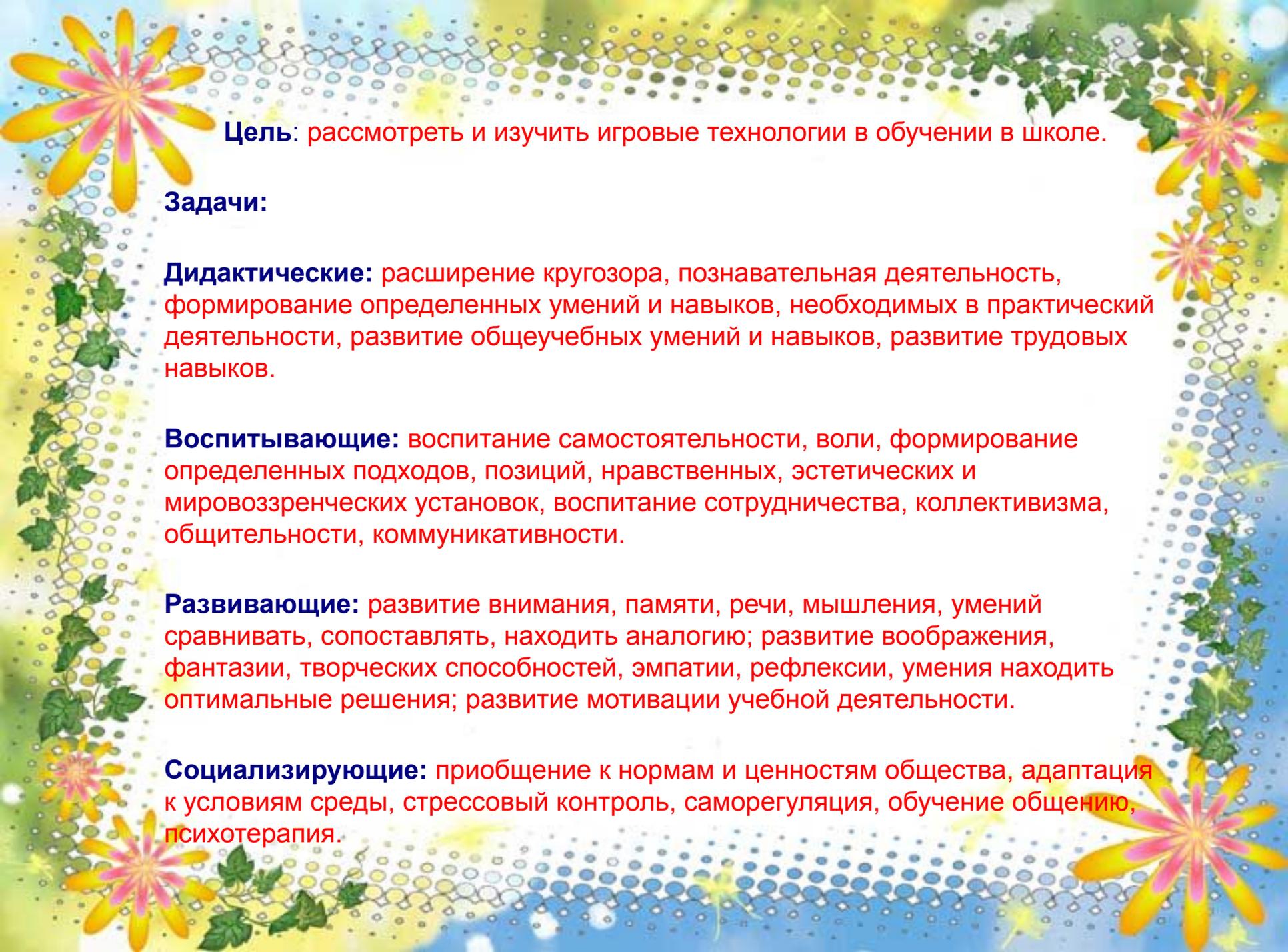
A decorative border surrounds the text, featuring a pattern of small blue and yellow dots. Large, stylized flowers in shades of yellow and pink are placed at the corners, with green vine-like elements connecting them.

*«Человеческая культура возникла и  
развертывается в игре, как игра».*

**Й.Хейзинга**

## **Актуальность проблемы**

*Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Не удивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов. В исследованиях Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, А. В. Запорожца, Д. Б. Эльконина игра определяется как ведущий вид деятельности, который возникает не путём спонтанного созревания, а формируется под влиянием социальных условий жизни и воспитания.*



**Цель:** рассмотреть и изучить игровые технологии в обучении в школе.

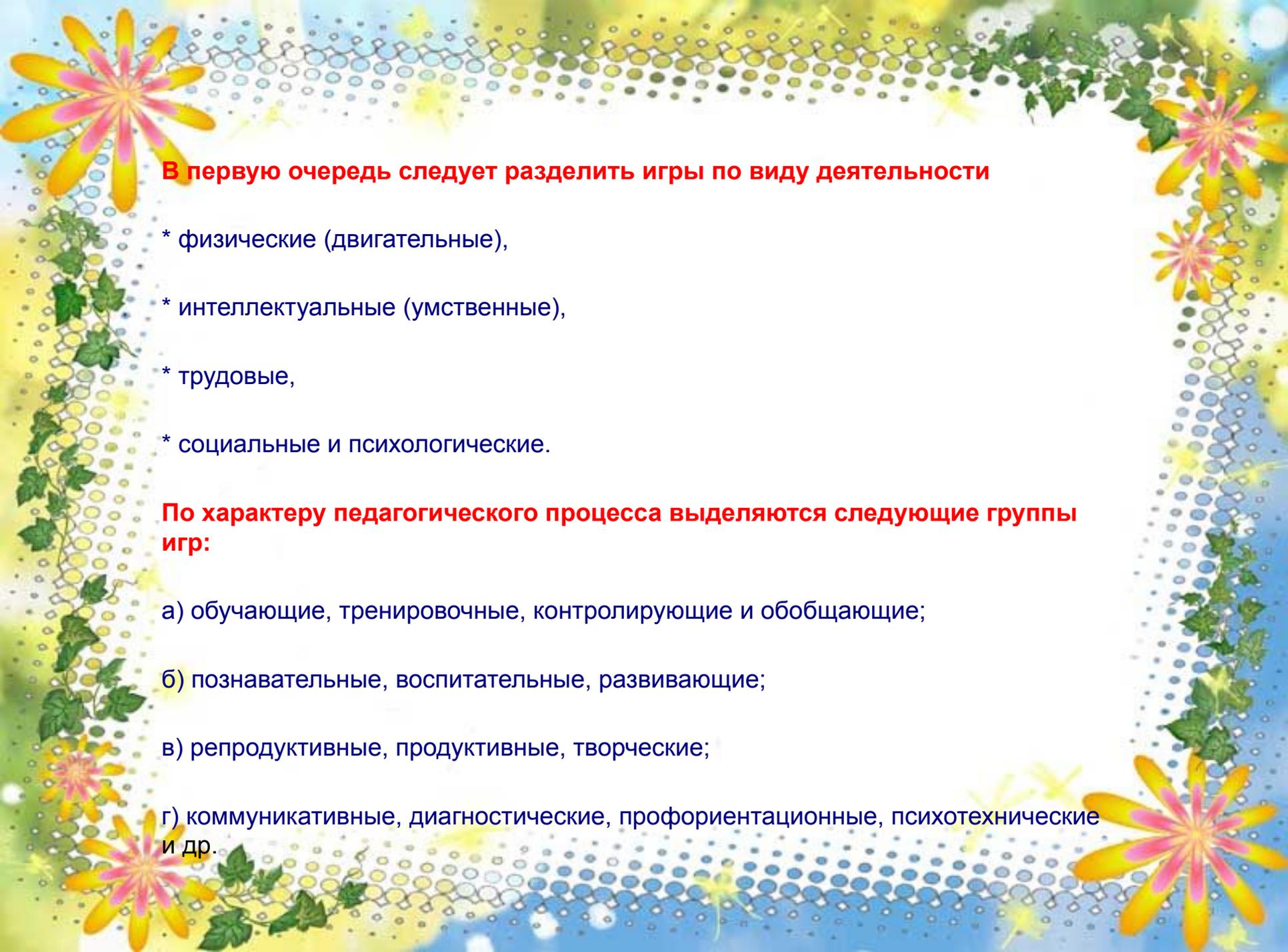
**Задачи:**

**Дидактические:** расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности, развитие общеучебных умений и навыков, развитие трудовых навыков.

**Воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли, формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

**Развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогию; развитие воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

**Социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды, стрессовый контроль, саморегуляция, обучение общению, психотерапия.



**В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности**

- \* физические (двигательные),
- \* интеллектуальные (умственные),
- \* трудовые,
- \* социальные и психологические.

**По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:**

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

## ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ ИГРЫ:

**1 ЭТАП** – ПОЯВЛЕНИЕ ЖЕЛАНИЯ У РЕБЁНКА  
ИГРАТЬ, АКТИВНО ДЕЙСТВОВАТЬ

### ПРИЁМЫ:

- БЕСЕДЫ, ЗАГАДКИ,
- СЧИТАЛКИ О ПЕРСОНАЖАХ,
- ВНЕСЕНИЕ НОВОЙ ИГРУШКИ,
- СЮРПРИЗНЫЕ МОМЕНТЫ

### ПРОЦЕСС:

УСТАНОВЛЕНИЕ ВЗАИМООТНОШЕНИЙ ПО  
ПОВОДУ ВЫБОРА  
ТЕМЫ, ПАРТНЁРОВ, РАСТРЕДЕЛЕНИЯ РОЛЕЙ,  
АТРИБУТОВ,  
МЕСТА ИГРЫ

### РУКОВОДСТВО ИГРОЙ:

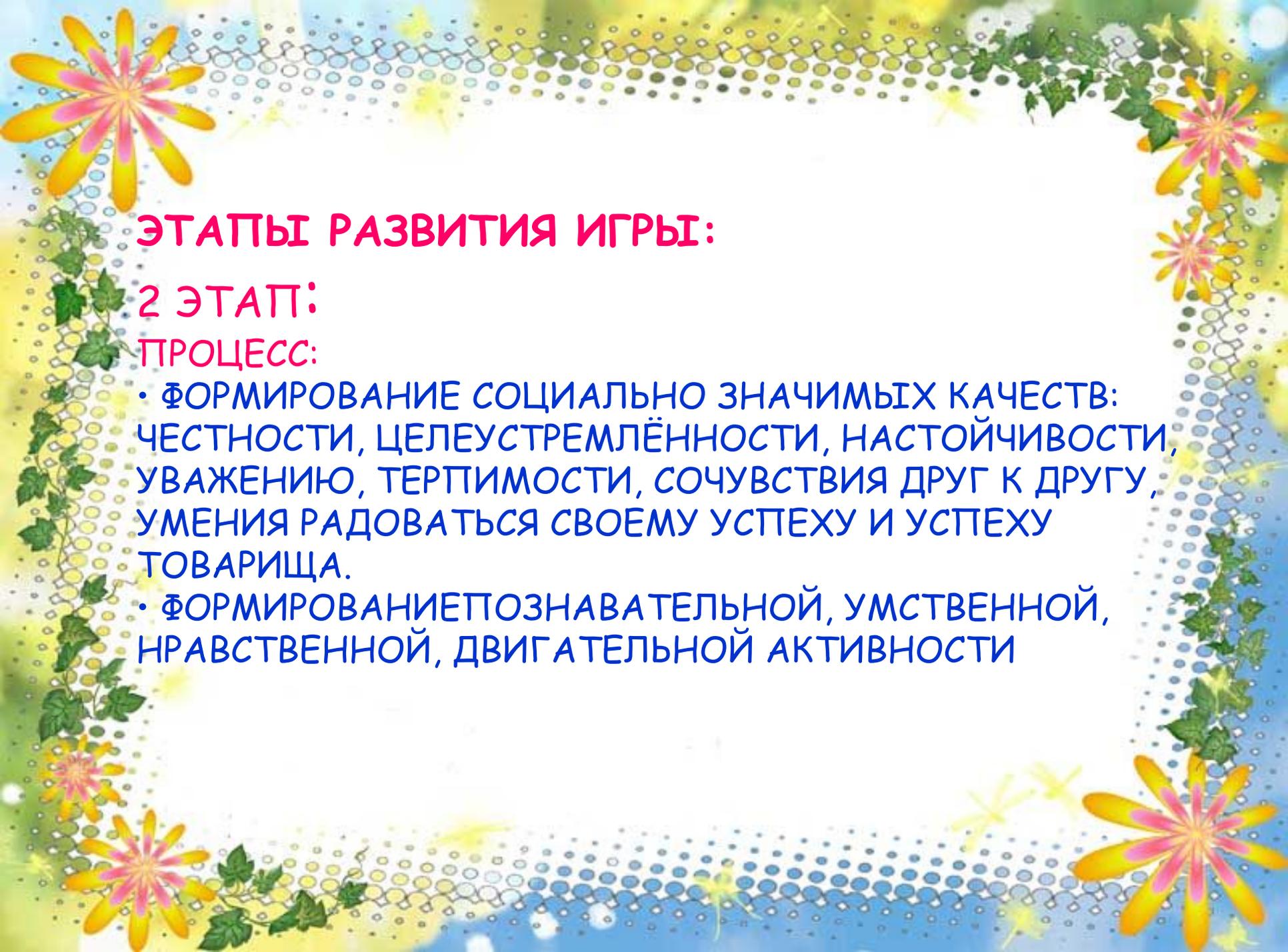
- УЧИТЫВАЮ ПОЛ РЕБЁНКА,
- УЧУ ВЫРАЖАТЬ СВОИ ПОТРЕБНОСТИ,

## ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ ИГРЫ:

2 ЭТАП - РЕБЁНОК УЧИТСЯ ИГРАТЬ ПО ПРАВИЛАМ,  
ВЫПОЛНЯТЬ ИГРОВУЮ ЗАДАЧУ

### ПРИЁМЫ:

- ЭКСКУРСИИ ПО Д/С, В КАБИНЕТ М/С, НА КУХНЮ К ПОВАРУ,
- НАБЛЮДЕНИЕ ЗА ТРАНСПОРТОМ, ТРУДОМ ВЗРОСЛЫХ,
- ИГРАМИ И РАЗВЛЕЧЕНИЯМИ СТАРШИХ ДЕТЕЙ,
- ПОСЕЩЕНИЕ ТЕАТРАЛЬНЫХ И ЦИРКОВЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ,
- СОВМЕСТНЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ И БЕСЕДЫ ДЕТЕЙ С РОДИТЕЛЯМИ ПРИ ПОСЕЩЕНИИ АПТЕКИ, МАГАЗИНА, ТАРИКМАХЕРСКОЙ, КАФЕ,
- РАССМАТРИВАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ, СЕМЕЙНЫХ И ГРУППОВЫХ ФОТОГРАФИЙ



## ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ ИГРЫ:

### 2 ЭТАП:

#### ПРОЦЕСС:

- ФОРМИРОВАНИЕ СОЦИАЛЬНО ЗНАЧИМЫХ КАЧЕСТВ: ЧЕСТНОСТИ, ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТИ, НАСТОЙЧИВОСТИ, УВАЖЕНИЮ, ТЕРПИМОСТИ, СОЧУВСТВИЯ ДРУГ К ДРУГУ, УМЕНИЯ РАДОВАТЬСЯ СВОЕМУ УСПЕХУ И УСПЕХУ ТОВАРИЩА.
- ФОРМИРОВАНИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ, УМСТВЕННОЙ, НРАВСТВЕННОЙ, ДВИГАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ

## ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ ИГРЫ:

2 ЭТАП - РЕБЁНОК УЧИТСЯ ИГРАТЬ ПО ПРАВИЛАМ,  
ВЫПОЛНЯТЬ ИГРОВУЮ ЗАДАЧУ

### ПРИЁМЫ:

- ЭКСКУРСИИ ПО Д/С, В КАБИНЕТ М/С, НА КУХНЮ К ПОВАРУ,
- НАБЛЮДЕНИЕ ЗА ТРАНСПОРТОМ, ТРУДОМ ВЗРОСЛЫХ, ИГРАМИ И РАЗВЛЕЧЕНИЯМИ СТАРШИХ ДЕТЕЙ,
- ПОСЕЩЕНИЕ ТЕАТРАЛЬНЫХ И ЦИРКОВЫХ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ,
- СОВМЕСТНЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ И БЕСЕДЫ ДЕТЕЙ С РОДИТЕЛЯМИ ПРИ ПОСЕЩЕНИИ АПТЕКИ, МАГАЗИНА, ТАРИКМАХЕРСКОЙ, КАФЕ,
- РАССМАТРИВАНИЕ ИЛЛЮСТРАЦИЙ, СЕМЕЙНЫХ И ГРУППОВЫХ ФОТОГРАФИЙ,
- ЧТЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ,
- ПРИВЛЕЧЕНИЕ СТАРШИХ ДЕТЕЙ К СОВМЕСТНЫМ ИГРАМ

# **Игры делятся на:**

- деловые («Аптека», «Поликлиника», «Салон красоты», «Макдональдс», «Космонавты»);
- дидактические игры («Пазлы»);
- сюжетно-ролевые («Оденем куклу к зиме», «Сон царевны-лягушки и т.д.»);
- операционные;
- имитационные;
- деловой театр.

*Социализация – процесс, результат усвоения и активного воспроизводства социального опыта, прежде всего системы социальных ролей.*



*В рамках социализации происходит усвоение норм, стереотипов, умений, социальных установок, принятых в обществе норм поведения и общения, вариантов жизненного стиля.*

# Театрализованная деятельность



# Сюжетно-ролевые



## Глоссарий

**Деловая игра** - метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, осуществляемый по заданным правилам группой людей или человеком с ЭВМ в диалоговом режиме

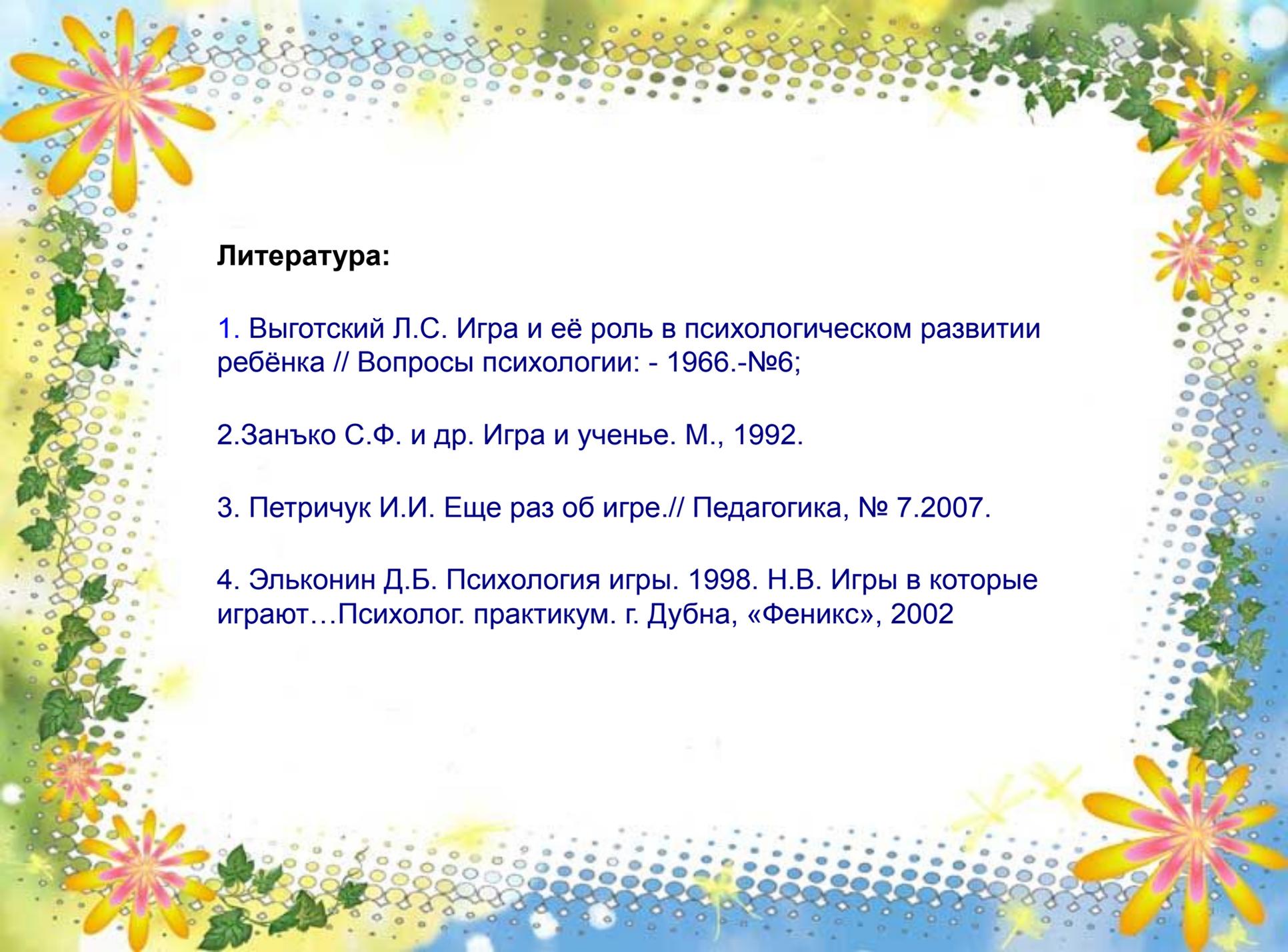
**Игра**- вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается в самом процессе, а целью является получение удовлетворения играющим.

**Игровые технологии**-это современные образовательные технологии, основанные на активизации и интенсификации деятельности учащихся.

**Игровое обучение** – процесс малопредсказуемый и плохо управляемый. На его течение влияет такое количество факторов, подсчитать которые и просчитать взаимовлияния которых весьма непросто. Сама теория игрового обучения похожа на попытку объять необъятное, классифицировать то, что с трудом поддается разумному описанию: харизму и интуицию модератора, динамику взаимоотношений обучаемых, неожиданные повороты их поведения и творческие озарения.

**«Педагогическая игра»**- обширная группа методов,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.

**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, вообразяемых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними.

A decorative border surrounds the page, featuring a pattern of small blue and yellow dots. Large, stylized flowers in shades of yellow and pink are placed at the corners. Green vine-like elements with leaves are interspersed along the border.

## Литература:

1. Выготский Л.С. Игра и её роль в психологическом развитии ребёнка // Вопросы психологии: - 1966.-№6;
- 2.Занько С.Ф. и др. Игра и ученье. М., 1992.
3. Петричук И.И. Еще раз об игре.// Педагогика, № 7.2007.
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. 1998. Н.В. Игры в которые играют...Психолог. практикум. г. Дубна, «Феникс», 2002

A decorative border surrounds the text, featuring a pattern of small blue and yellow dots. Larger, stylized flowers in shades of yellow, pink, and orange are placed at the corners. Green vine-like elements with leaves are interspersed along the border.

***Спасибо за  
внимание!!!***