

Семинар – практикум «Игровые технологии в практике работы с детьми ДОУ»

Подготовил: старший воспитатель Семенова Н.И.

Цель: сформировать у педагогов мотивацию, направленную на освоение новых знаний, осмысление необходимости и возможности применения игровых технологий как показателя педагогической компетентности современного педагога.

Теоретическая часть.

Сегодня насчитывается больше сотни образовательных технологий. Взаимодействие всех субъектов открытого образовательного пространства (*дети, сотрудники, родители*) ДОУ осуществляется на основе современных образовательных технологий.

Технология – это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве.

Педагогическая технология - это совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно - методический инструментарий педагогического процесса (*Б. Т. Лихачёв*).

Успешно работающая образовательная система сегодня должна создавать условия, для более интенсивного развития детей, включающей механизмы саморазвития, саморегуляции личности в быстро меняющихся социальных условиях. Хорошо известно, что развитие личности обеспечивается в процессе ее собственной деятельности. А воспитание и обучение успешно реализуется в процессе совместной деятельности. Это объясняет необходимость использования образовательных технологий, основанных на деятельностном подходе, при котором реализуется активная самостоятельная и совместная деятельность детей по усвоению новых знаний.

Дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом, в котором закладываются основы личности, вырабатывается воля, формируется социальная компетентность. Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным.

Для реализации такого подхода необходимо, чтобы игровые образовательные технологии, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко обозначенную и пошагово описанную систему игровых заданий и различных игр. Это необходимо для того чтобы, используя эту систему, педагог мог быть уверенным, что в результате он получит гарантированный уровень усвоения ребенком того или иного предметного содержания.

Безусловно, этот уровень достижений ребенка должен диагностироваться, а используемая педагогом технология должна обеспечивать эту диагностику соответствующими материалами.

Игровая педагогическая технология – организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Это последовательная деятельность педагога по: отбору, разработке, подготовке игр; включению детей в игровую деятельность; осуществлению самой игры; подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Концептуальные основы игровой технологии:

1. Игровая форма совместной деятельности с детьми создается при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности.

2. Реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности - дидактическая цель ставится в форме игровой задачи, образовательная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

3. Игровая технология охватывает определённую часть образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.

4. В игровую технологию включаются последовательно игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области. Но при этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного материала.

Главная цель игровой технологии - создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

Задачи игровой технологии:

1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.

2. Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.

Но как любая педагогическая технология, игровая также должна соответствовать следующим требованиям:

1. Технологическая схема - описание технологического процесса с разделением на логически взаимосвязанные функциональные элементы.

2. Научная база - опора на определённую научную концепцию достижения образовательных целей.

3. Системность - технология должна обладать логикой, взаимосвязью всех частей, целостностью.

4. Управляемость - предполагается возможность целеполагания, планирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирование средств и методов с целью коррекции результатов.

5. Эффективность - должна гарантировать достижение определённого стандарта обучения, быть эффективной по результатам и оптимальной по затратам.

6. Воспроизводимость - применение в других образовательных учреждениях.

Игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач.

Игровые технологии, дают ребёнку: возможность *«примерить»* на себя важнейшие социальные роли; быть лично причастным к изучаемому явлению (мотивация ориентирована на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества); прожить некоторое время в *«реальных жизненных условиях»*.

Значение игровой технологии не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится: способом обучения; деятельностью для реализации творчества; методом терапии; первым шагом социализации ребёнка в обществе.

Воспитательное и обучающее значение игры зависит от:

- знания методики игровой деятельности;
- профессионального мастерства педагога при организации и руководства различными видами игр;
- учёта возрастных и индивидуальных возможностей.

На современном этапе игровая деятельность в качестве самостоятельной технологии может быть использована: для освоения темы или содержания изучаемого материала; в качестве занятия или его части (*введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля*); как часть образовательной программы, формируемой коллективом ДООУ.

Игра, как правило, собственная инициатива детей, поэтому руководство педагога при организации игровой технологии должно соответствовать требованиям:

-выбор игры - зависит от воспитательных задач, требующих своего разрешения, но должен выступать средством удовлетворения интересов и потребностей детей (дети, проявляют интерес к игре, активно действуют и получают результат, завуалированный игровой задачей - происходит естественная подмена мотивов с учебных на игровые);

-предложение игры - создаётся игровая проблема, для решения которой предлагаются различные игровые задачи: правила и техника действий);

-объяснение игры - кратко, чётко, только после возникновения интереса детей к игре;

-игровое оборудование - должно максимально соответствовать содержанию игры и всем требованиям к предметно-игровой среде по ФГОС;

-организация игрового коллектива - игровые задачи формулируются таким образом, чтобы каждый ребёнок мог проявить свою активность и организаторские умения. Дети могут действовать в зависимости от хода игры индивидуально, в парах или командах, коллективно.

-развитие игровой ситуации - основывается на принципах: отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру; наличие игровой динамики; поддержание игровой атмосферы; взаимосвязь игровой и неигровой деятельности;

-окончание игры - анализ результатов должен быть нацелен на практическое применение в реальной жизни.

Главный признак педагогической игры в игровой технологии - чётко поставленная цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты, характеризующиеся учебно-познавательной направленностью.

Виды педагогических игр очень разнообразны. Они могут различаться:

1. По виду деятельности - двигательные, интеллектуальные, психологические и т. д. ;

2. По характеру педагогического процесса - обучающие, тренировочные, контролирующие, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.

3. По характеру игровой методики - игры с правилами; игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры; игры, где одна часть правил задана условиями игры, а устанавливается в зависимости от её хода.

4. По содержанию - музыкальные, математические, социализирующие, логические и т. д.

5. По игровому оборудованию - настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссёрские и т. д.

Главный компонент игровой технологии - непосредственное и систематическое общение педагога и детей.

Значение игровой технологии:

-активизирует воспитанников;

-повышает познавательный интерес;

- вызывает эмоциональный подъём;

-способствует развитию творчества;

-максимально концентрирует время занятий за счёт чётко сформулированных условий игры;

-позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

Практическая часть.

Психологическая игра - это символическая деятельность, которая моделирует и преобразует реальность, отличается высокой степенью спонтанности и свободы, но протекает в рамках четко заданных правил. Реализуется как в группе, так и индивидуально, решает конкретные психологические задачи, работает с личностью как целостной структурой и имеет своей целью индивидуализацию личности через осознание человеком актуального жизненного опыта. Например, «Я самый лучший, а ты?», «Здравствуйте, давайте познакомимся...», «Помоги другу», «Вулкан», «Мы идем в гости», «Угадай эмоцию», «Лото

настроений» и т. д.

Психологическая игра для дошкольников «*Радостный клубочек*».

Цель: положительный настрой, развитие чувства единства.

Ход игры:

-У меня в руках клубочек. Я сейчас обмотаю нитку вокруг пальца и передам клубочек своему соседу справа ... и расскажу про то, как я рада его видеть – «*Я очень рада, что Дима в группе есть...*».

-Кто клубочек получает, обматывает нитку вокруг пальца и передает его следующему, сидящему справа от него ребенку. Итак, пока клубочек не вернется ко мне. Отлично!

-Клубочек ко мне вернулся, он пробежал по кругу и всех нас соединил. Наша дружба стала ещё крепче, а настроение улучшилось.

Интеллектуальные игры – это логические либо стратегические игры, в которых успех игрока напрямую зависит от умений, навыков и способностей делать верные ходы согласно правилам. Самыми древними интеллектуальными играми принято считать шахматы, шашки, нарды. Игроки демонстрируют свои способности запоминать, анализировать расклады, ситуации, оперировать фигурами и комбинациями. Некоторые из этих игр – шашки и шахматы, попали в разряд спортивных, включенных в олимпиады и спартакиады. «Математический планшет», «Геометрическая мозаика», «Запоминай-ка», «Признаки», «Что из чего сделано», «Викторина первоклассника» (подготовительная группа, «Подбери картинку» и т. д.

Интеллектуальная игра для дошкольников «Хочу все знать!».

Здравствуйте, ребята. Сегодня мы с вами проведем интересную игру, она называется «*Хочу все знать!*». Эта игра называется интеллектуальной, требует быстроты реакции, внимания, памяти, работы мозга и вашего умственного развития в целом. Вам будут предложены разные задания, которые нужно будет выполнить. Мы проверим ваши знания в разных областях, по результатам их выполнения мы выясним знатока, самого эрудированного из вас.

Задание 1. Знатоки сказок

-Я начну, а вы заканчивайте,

Только в рифму отвечайте!

В сказке лошадь не простая:

Чудо – грива золотая,

По горам парнишку носит,

Да никак его не сбросит.

Есть у лошади сынок –

Удивительный конек,

По прозванию (*горбунок*) Перед волком он дрожал,

От медведя убежал,

А лисице на зубок

Все ж попался (*колобок*)

-Враг людей и враг зверей

Злой разбойник (*Бармалей*)

Всех на свете он добрей,

Лечит он больных зверей.

А однажды бегемота

Вынимал он из болота.

Добротою знаменит,

Это доктор (*Айболит*)

Задание 2. Вопросы на смекалку, сообразительность.

1. Две сардельки варятся 6 минут. Сколько времени будут вариться восемь таких же сарделек? (*6 минут*) .

2. Пять лампочек тускло горели в люстре. Хлопнули двери – и две перегорели. Сделать вам нужно самую малость: сказать, сколько ламп осталось? (*пять*) .

3. Сколько всего пальцев у человека? (*20. По 5 на каждой руке, по 5 на каждой ноге*) .

4. Кто автор сказок «*Репка*», «*Колобок*», «*Теремок*»? (*русский народ*) .

5. Что тяжелее: 1 кг ваты или 1 кг железа? (*одинаково*) .

6. Если петух снесет яйцо, кому оно достанется? (*никому, петух яиц не несет*) .

7. Может ли страус назвать себя птицей? (*нет, страус не умеет говорить*) .

8. На какое дерево, ворона села в дождь? (*мокрое*)

9. Что можно видеть с закрытыми глазами? Ответ: Сны

10. Что нужно делать, когда видишь зелёного человечка? Ответ: Переходить улицу (*это рисунок на зелёном сигнале светофора*)

11. В каком месяце болтливая девочка говорит меньше всего? Ответ: В феврале

Развивающие игры — это игры, специально составленные с целью активизации различных способностей ребёнка. Они помогают провести время не только интересно, но и эффективно, получив при этом огромную пользу для общего развития.

Память представляет собой форму психического отражения прошлого опыта во всем его многообразии. Она лежит в основе обучения и воспитания, приобретения знаний, личного опыта, формирования навыков. Игры на развитие памяти «Выполни движения», «Чего не стало», «Узнай предмет», «Кто знает больше», «Нарисуй фигуру» и т. д.

Внимание - это проявление избирательной направленности процессов сознания. Уровень его развития во многом определяет успешность ребенка при обучении. Внимание –необходимое условие любой деятельности: учебной, игровой, познавательной. Внимания требует любая игра, однако обычно этот аспект выступает как вспомогательный, сопутствующий решению других задач. Для того чтобы развить у малыша целенаправленность, устойчивость и сосредоточенность внимания, нужны специальные игры, где эта задача стоит в центре деятельности ребенка и взрослого. Упражнения и игры для тренировки внимания, многие из которых

не требуют специальной подготовки и которые могут проводиться, где угодно, широко известны: выкладывание по образцу, картинки «Найди отличия», «Найди два одинаковых», «Вычеркни букву», «Что перепутал художник?» и др. Главное, систематичность, разнообразие и увлечённость взрослых и детей.

Мышление - одна из высших форм деятельности человека. Это социально обусловленный психический процесс, неразрывно связанный с речью. В процессе мыслительной деятельности вырабатываются определенные приемы или операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, конкретизация).

Выделяют три вида мышления:

- 1) наглядно-действенное (познание с помощью манипулирования предметами)
- 2) наглядно-образное (познание с помощью представлений предметов, явлений)
- 3) словесно-логическое (познание с помощью понятий, слов, рассуждений)

Начинать развитие логического мышления следует в дошкольном детстве и помогут в этом игры: «Сложи узор», «Уникуб», «Кубики для всех», «Точечки» - игры Никитина Б. П., «На что это похоже», «Продолжи узор», «Противоположности», «Четвертый лишний», «Ассоциации» и т. д.

Речь - является основной формой взаимодействия человека с окружающим миром. Поэтому в дошкольном учреждении ей уделяется основное внимание. Специальные занятия в игровой форме способны своевременно предотвратить неправильное формирование речи и её функций. «Дай определение словам», «Наоборот», «Четвертый лишний», «Отгадай предмет по названиям его частей», «Назови одним словом» и т. д.

Речевая игра «Придумай предложение».

Задачи: развитие речевой активности, быстроты мышления и реакции, логического мышления;

Игровой материал и наглядные пособия: мячик.

Форма работы: групповая.

Воспитатель с детьми садятся в круг, объясняет правила игры: «Сегодня мы будем придумывать предложения. Я скажу слово, а вы придумаете с этим словом предложение. Например, слово «кошка» и передам Мише мячик. Он возьмет мячик и ответит: «Кошка села на окошко». Затем он назовет свое слово и передаст мячик рядом сидящему». Так, по очереди мячик переходит от одного играющего к другому. Передавать мячик другому играющему следует после того, как придумано предложение с названным ведущим словом.

Подвижная игра — это сознательная, активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами. «Скачет зайка», «Сбей грушу», «Горячая картошка», «Поменяйся местами», «Ловкие пальцы», «Переправа на плотках» и т. д.

Велика роль подвижной игры и в умственном воспитании ребенка: дети учатся действовать в соответствии с правилами, овладевать пространственной терминологией, осознанно действовать в изменившейся игровой ситуации и познавать окружающий мир. В процессе игры активизируются память, представления, развиваются мышление, воображение.

Игра малой подвижности для дошкольников *«Узнай по голосу»*.

«Мы немножко порезвились,
По местам все разместились.
Ты (имя, отгадай,
Кто позвал тебя, узнай».

Ход игры:

Водящий закрывает глаза. Дети идут по кругу, водящий стоит в середине круга. С окончанием слов дети останавливаются. Воспитатель показывает на кого-нибудь из играющих.

Правила: водящему не открывать глаза, пока не назовет позвавшего. В это время всем соблюдать тишину.

Компьютерные игры. Компьютерные игры для мальчиков и девочек имеют массу плюсов. Они не только помогают развитию скорости, реакции и быстрому принятию решений, но и способствуют развитию логики в логических играх и головоломках, навыков интеллекта и стратегического мышления в стратегиях. Если главный герой компьютерной игры положительный, то у ребенка прочно укрепляется понятие о том, что такое добро и что такое зло. Но не все игры могут развить у ребенка чувство справедливости.

Если ребенок дошкольного возраста уделяет 20-30 минут в день компьютеру, а в остальное время гуляет со, читает интересную книгу или занимается спортом – это ему только на пользу. А если ребенок часами играет в компьютерные игры и совсем не имеет друзей, то это отрицательное влияние негативно сказывается на дальнейшей жизни ребенка, поэтому нужно срочно принимать меры.

Настольные игры. Сегодня, когда в каждом доме есть компьютер, настольные игры отошли на задний план. Во многих семьях родители не понимают, зачем покупать разнообразные игры, если в сети интернет полно доступных развлекательных и развивающих игр? Кроме того, ритм современной жизни настолько быстрый, что, порой, у взрослых нет времени выделить хотя бы полчаса, чтобы поиграть с детьми. А, иногда, к сожалению, и желания.

Кроме того, что настольные игры помогают поддерживать общение с близкими людьми, учат лучше понимать друг друга, они оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие детей: «Лото», «Домино», «Ходилки», «Кубики», «Пазлы», «Мозаика».

Математическая игра - это, прежде всего, игры на развитие сенсорных эталон (цвет, форма, величина, формирование представлений о количестве и счет, развитие умений ориентировки в пространстве и времени).

Например, «Геометрическое лото», «Веселый счет», «Сравни и подбери», «Числовые домики», «Математические цепочки», «Большой - маленький», «Часы», «Лабиринты», «Изучаем время» и др.

К этой же категории относятся логические игры «Палочки Кюизенера», «Блоки Дьенеша», «Кубики Никитина», «Колумбово яйцо», «Головоломка Пифагора» и др.

Математическая игра «Угадай, сколько в какой руке»

Цель: учить выполнять счётные операции; закрепить состав числа до 10.

Материал: палочки, конфеты, карандаши, фишки и т. д.

Возраст детей: 6-7 лет.

Ход игры: в игре могут участвовать двое и больше человек. Ведущий берет в руки определенное количество предметов - от 1 до 10 (например, спички, конфеты, пуговицы, камешки, фишки и т. п.) и объявляет играющим, сколько всего у него предметов. После этого за спиной раскладывает их в обе руки и просит детей угадать, сколько в какой руке предметов.

Дети по очереди отвечают на вопросы. Тот, кто угадает, становится ведущим. Ребенок, назвавший числа, сумма которых не соответствует спрятанному количеству предметов, платит штраф (прыгает на одной ноге, бежит столько кругов, сколько в сумме составляют названные им 2 числа, и т. д.).

Театрализованные игры. Характерными особенностями театрализованных игр являются литературная или фольклорная основа их содержания и наличие зрителей (Л. В. Артемова, Л. В. Ворошнина, Л. С. Фурмина и др.). Их можно разделить на две основные группы: драматизации и режиссерские (каждая из них, в свою очередь, подразделяется на несколько видов).

В играх-драматизациях ребенок, исполняя роль в качестве «артиста», самостоятельно создает образ с помощью комплекса средств вербальной и невербальной выразительности. Видами драматизации являются игры-имитации образов животных, людей, литературных персонажей; ролевые диалоги на основе текста; инсценировки произведений; постановки спектаклей по одному или нескольким произведениям; игры-импровизации с разыгрыванием сюжета (или нескольких сюжетов) без предварительной подготовки. Например, «Лисичка со скалочкой», «Лиса, заяц и петух», «Волк и семеро козлят», «Муха-Цокотуха»

В режиссерской игре «артистами» являются игрушки или их заместители, а ребенок, организуя деятельность как «сценарист и режиссер» управляет «артистами». «Озвучивая» героев и комментируя сюжет, он использует разные средства вербальной выразительности. Виды режиссерских игр определяются в соответствии с разнообразием театров, используемых в детском саду: настольный, плоскостной и объемный, кукольный (бибабо, пальчиковый, марионеток) и т. д. Например, «Теремок», «Колобок», «Репка», «Заюшкина избушка», «Три поросенка»

Музыкальные игры. Музыкальное воспитание в ДОУ является неотъемлемым элементом в формировании полноценной личности и направлено на развитие музыкальных и творческих способностей дошколят. Грамотный и творческий подход к созданию развивающей среды в группе с учетом зоны музыкального воспитания помогает сохранять и укреплять психофизическое здоровье детей. «Танцуй так же, как я», «Слушаем тишину», «Сказка о Барабане и Скрипке», «Играем по нотам» и т. д.

Таким образом, к феномену игры стоит относиться как к уникальному явлению детства. Игра – это не только имитация жизни, это очень серьезная деятельность, которая позволяет ребенку самоутвердиться, самореализоваться. Участвуя в различных играх, ребенок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и социальным установкам. Игра становится фактором социального развития личности. Цель игровой терапии - не менять ребенка 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.

Рефлексия семинара-практика. Синквейн «Пять строчек по правилам».

Синквейн – это стихотворение, которое состоит из пяти строчек по определенным правилам.

- 1 строчка – это название темы
- 2 строчка – это определение темы в двух прилагательных или причастиях
- 3 строчка – это три глагола, показывающие действие в рамках темы.
- 4 строчка – фраза из четырех слов, оказывающая отношение автора к теме.
- 5 строчка – завершение темы, синоним первого слова, выраженный любой частью речи.

Например, у нас может получиться, что:

- 1. игра
- 2. веселая, развивающая
- 3. выяснить, оценить, развить
- 4. я люблю придумывать игры
- 5. моделирование ситуации (*разыгрывание ролей*)