(cc) BY

Лобзенко Яна Владимировна
воспитатель
Марунченко Ирина Вячеславовна
воспитатель
Напрасненко Светлана Владимировна
воспитатель
Плотникова Наталья Юрьевна
воспитатель
МБДОУ «Д/С КВ №2» Алексеевского городского округа
г. Алексеевка, Белгородская область

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Аннотация: *статья посвящена игровым технологиям. Авторами рассказывается о том, что с помощью использования игровых технологий у детей повышается интерес к игре.*

Ключевые слова: *игра, ведущий вид деятельности, игровые технологии.*

Игра является ведущим видом деятельности (ВВД) детей. Сюжетно-ролевые, театрализованные, подвижные дидактические игры, подвижные и т. д. проводятся во время образовательной деятельности, в самостоятельной и в свободной деятельности, на прогулке, в повседневно-бытовых ситуациях, беседах, во второй половине дня. Деятельность может быть организована незаметно для ребенка, посредством включения взрослого в процесс игровой деятельности [1, с. 109].

Игру с давних пор педагоги считали сильнейшим средством воспитания ребенка, который живёт чувствами и с их помощью познаёт и воспринимает окружающий мир.

Ролевой игрой ребенок овладевает к третьему году жизни, знакомится с человеческими отношениями, начинает различать внешнюю и внутреннюю сторону явлений, открывает у себя наличие переживаний и начинает ориентироваться в них.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

У ребенка формируется воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие, возникает ориентация в собственных чувствах и формируются навыки их культурного выражения, что позволяет ребенку включаться в коллективную деятельность и общение.

В результате освоения игровой деятельности в дошкольном периоде формируется готовность к общественно-значимой и общественно-оцениваемой деятельности ученья

Игра является отличным способом организовать деятельность ребенка. Это инновационный метод, помогающий сделать процесс воспитания насыщенным и интересным.

Понятие «игровые технологии» включает методы и приемы организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Педагогическая игра обладает поставленной целью воспитания и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются воспитательно-познавательной направленностью.

Учитывая то, что ВВД у детей является игра, в работе применяем игровые технологии:

- подвижные игры;
- дидактические игры;
- сюжетно-ролевые игры;
- театрализованные игры [3, с. 239].

Выбор ребенком игры, зависит от того, каков ребенок, что ему необходимо. Именно в игре ребенок познает окружающий мир, его законы, учится жить по правилам. Все дети обожают двигаться, прыгать, скакать, бегать наперегонки. Подвижные игры с правилами – это активная деятельность ребенка, для которой характерно своевременное и точное выполнение заданий, связанных с правилами, обязательными для всех участников. Подвижная игра – это, можно сказать, упражнение, с помощью которого дети готовятся к жизни.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Дошкольники в игре подражают всему, что они видят. В подвижных играх малышей, как правило, проявляется не общение со сверстниками, а отображение той жизни, которой живут взрослые или животные. Дети в этом возрасте с удовольствием летают как воробушки, прыгают как зайчики, взмахивают руками как бабочки крылышками. Благодаря развитой способности к имитации большинство подвижных игр детей дошкольного возраста несут в себе сюжетный характер. Вот некоторые из таких игр: «Воробушки и автомобиль», «У медведя во бору» и так далее [2, с. 241].

Обучающие игры помогут ребенку подготовиться к школе, так как дидактические игры для дошкольников позволяют не только узнать что-то новое, но и применить полученные знания на практике. Несомненно, такие навыки станут основой дальнейшего успешного обучения.

С такими играми малыш весело проведёт время, ведь все игры проиллюстрированы красочными картинками. К дидактическим играм относят «Что из чего приготовлено», «Виды транспорта», «Деревья» и т. д. [3, с. 66].

В сюжетно-ролевых играх («Больница», «Парикмахерская», «Магазин» и т. д.) дети начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающих характерные значимые жизненные ситуации (свадьбу, болезнь и т. п.). Игровые действия 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 [2, с. 184].

Театрализованные игры («Зверята», «Возьмем Мишку на прогулку», «Превращение предмета» и многие другие) также позволяют формировать опыт социальных навыков поведения благодаря тому, что каждое литературное произведение или сказка для детей всегда имеют нравственную направленность. Любимые герои становятся образцами для подражания и отождествления. Именно способность ребенка к такой идентификации с полюбившимся образом оказывает позитивное влияние на формирование качеств личности [1, с. 59].

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

В выборе игры следует учитывать состав играющих, их интеллектуальное развитие, физическую подготовленность, особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости. Выбор игры зависит от времени ее проведения, природно-климатических условий, протяженности времени, светового дня и месяца ее проведения, от наличия игровых атрибутов, от конкретной ситуации, сложившейся в детском коллективе. Цель игры находится за пределами игровой ситуации, и результат игры может выражаться в виде внешних предметов и всевозможных изделий (модели, макеты, игрушки, конструкторы, куклы и др., «продуктов» художественного творчества, новых знаний. В игре подмена мотивов естественна: дети действуют в играх из желания получить удовольствие, а результат может быть конструктивным. Игра способна выступать средством получения чего-то, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью, игровое творчество и дух соревнования. В играх ребенком осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанных между собой [3, с. 512].

Игровые технологии имеют свою классификацию и систематизированы по целям, по областям деятельности, по предметной области, по характеру педагогического процесса, по игровой методике, по игровой среде. Так, по целевым установкам игровые технологии подразделяются на дидактические, воспитывающие, развивающие и социализирующие; по областям деятельности – на физические, интеллектуальные, трудовые, социальные и психологические. По предметной области выделяют: математические, литературные, прикладные, спортивные, физические, музыкальные, народные, туристические, экологические и др. игровые технологии. По характеру педагогического процесса среди празднично-игровых технологий различаются познавательные, обучающие, развивающие, творческие, репродуктивные, продуктивные, контролирующие, обобщающие, воспитательные, коммуникативные, диагностические и др. По игровой методике они бывают сюжетными, предметными, ролевыми, деловыми, соревновательными, имитационными, драматическими и пр. По игровой среде рассматриваются технологии с предметом и без предмета, компьютерные,

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

пространственно-временные и технологии, осуществляющиеся посредством технических приспособлений.

Для детей дошкольного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Поэтому дошкольники легко вовлекаются в игровую деятельность.

Дети действуют по игровым правилам (так, в случае ролевых игр – по логике разыгрываемой роли, в имитационно-моделирующих играх наряду с ролевой позицией действуют «правила» имитируемой реальности). Игровая обстановка трансформирует и позицию воспитателя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию образования, помогает активизировать образовательный процесс, осваивать ряд образовательных элементов.

В ходе использования игровых технологий у детей повышается интерес к игре. Они становятся более ловкими, гибкими, внимательными, наблюдательными. Формируется воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие [1, с. 79].

Список литературы

1. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: методическое пособие / М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.

2. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т.М. Михайленко. – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – 346 с.

3. Мухина В.С. Возрастная психология / В.С. Мухина – М., 2009. – 670 с.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)