

Статья для педагогов ДОУ на тему:  
«Современный взгляд на игровую технологию согласно требованиям ФГОС ДО»

Юнг Мария Анатольевна  
Воспитатель, МБДОУ «Детский сад № 18»,  
г. Барнаул.

## **Современный взгляд на игровую технологию согласно требованиям Федеральному Государственному Образовательному Стандарту Дошкольного Образования.**

Происхождение и социально-педагогическое значение игры.

Попытки разгадать "тайну" происхождения игры предпринимались учеными разных научных направлений на протяжении не одной сотни лет. Проблема игры, по одной из концепций, возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу многих тенденций религиозного социальноэкономического и культурного развития общества. В древнем мире игры были средоточием общественной жизни, им придавалось религиозно-политическое значение. В советское время сохранение и развитие традиций игровой культуры народа, весьма деформированных тоталитарным режимом, начиналось с практики летних загородных лагерей, хранивших игровое богатство общества. В мировой педагогике игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз). Прежде всего следует учитывать, что, игра как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом.

Сложность определяется многообразием форм игры, способов участия в них партнеров и алгоритмами проведения игры. Социокультурная природа игры очевидна, что делает ее незаменимым элементом обучения.

В процессе игры:

- осваиваются правила поведения и роли социальной группе класса (минимодели общества), переносимые затем в "большую жизнь";
- рассматриваются возможности самих групп, коллективов - аналогов предприятий, фирм, различных типов экономических и социальных институтов в миниатюре;
- приобретаются навыки совместной коллективной деятельности, отрабатываются индивидуальные характеристики учащихся, необходимые для достижения поставленных игровых целей;
- накапливаются культурные традиции, внесенные в игру участниками, педагогами, привлеченными дополнительными средствами - наглядными пособиями, книгами, компьютерными технологиями.

### ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДЕТСКОМ САДУ.

В настоящее время актуальность игры повышается из-за перенасыщенности современного ребенка информацией. Телевидение, видео, радио, интернет увеличили и разнообразили поток получаемой информации. Но эти источники представляют в основном материал для пассивного восприятия. Важной задачей обучения дошкольников является развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развивать подобное умение помогает игра, служащая своеобразной практикой использования знаний, полученных детьми в образовательной деятельности и в свободной деятельности.

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.

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.

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 НОД или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра 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.

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.

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.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. в нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого воспитателя. Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным. Для реализации такого подхода необходимо, чтобы образовательные технологии, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко обозначенную и пошагово описанную систему игровых заданий и различных игр с тем чтобы, используя эту систему, педагог мог быть уверенным в том, 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 образовательная технология - способ организации деятельности детей в процессе обучения предметному содержанию. Назначение игровой образовательной технологии- это не развитие игровой деятельности, а организация усвоения детьми предметного содержания (математического, естественно- экологического и др.)

Хочется выделить наиболее известные педагогические игровые технологии, используемые в работе с детьми.

Технология саморазвития М.Монтессори.

Мария Монтессори - итальянский педагог, реализовывала идеи свободного воспитания и развития в детском саду. Технология саморазвития была создана как альтернатива муштре и догматизму в обучении, распространённым в конце 19 века.

Целевые ориентации данной технологии:

1. всестороннее развитие;
2. воспитание самостоятельности;
3. соединение в сознании ребёнка предметного мира и мыслительной деятельности.

Технологии развивающего обучения с направленностью на развитие творческих качеств личности.

Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ) Г.С.Альтшуллера.

Генрих Саулович Альтшуллер - изобретатель, писатель - фантаст, автор ТРИЗ - теории решения изобретательских задач.

Целевые ориентации данной технологии:

1. обучить творческой деятельности;
2. ознакомить с приёмами творческого воображения;
3. научить решать изобретательские задачи.

Технология раннего и интенсивного обучения грамоте Н.А.Зайцева.

Зайцев Николай Александрович - педагог - новатор, академик Академии творческой педагогики, автор образовательных технологий.

Целевые ориентации данной технологии:

1. научить ребёнка читать и считать в пределах ста к пяти годам.

Технология развивающих игр Б.П.Никитина. Программа игровой деятельности состоит из набора развивающих игр. Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребёнок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов или пластика, деталей из конструктора - механика и т.д. Решение задачи предстаёт перед ребёнком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в идее рисунка, узора или сооружения.

Технология игрового обучения опирается на принцип активности ребенка, характеризуется высоким уровнем мотивации и определяется естественной потребностью дошкольника. Роль педагога заключается в создании и организации предметно- пространственной среды. Игровая технология в обучении призвана сочетать элементы игры и учения.