

## **Консультация для родителей**

### **«Игровые технологии в воспитательном и образовательном процессе»**

Дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом, в котором закладываются основы личности, вырабатывается воля, формируется социальная компетентность.

Как и любая **технология**, педагогическая представляет собой **процесс**, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого.

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.

1. Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным.

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.

2. **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 создаётся 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.

Её задачи:

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 ДОУ.

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.

Её значение:

- 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.

**Игровые** занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей. **Игровые технологии** помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в **игровой ситуации**, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности.

Мой опыт работы показывает, что **игровые технологии** имеют важную роль в педагогическом **процессе**. Стараюсь организовать педагогический **процесс так**, чтобы **игровые моменты** проникали во все виды деятельности детей: труд и игра, **образовательная деятельность и игра**, режимные моменты и игра.

Начиная с двух - трех лет. особенно. в период адаптации, их основная задача - это формирование эмоционального контакта, доверия детей к **воспитателю**, умения видеть в **воспитателе доброго**, всегда готового прийти на помощь человека (*как мама, интересного партнера в игре*). Первые **игровые** ситуации организую фронтально, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием. Например, это такие игры как хоровод «*Каравай*», «*Попробуй, догони*», «*Куличики для Маши*» и др. Далее, включаю **игровые ситуации типа** «*Что катится?*», «*Кто быстрее докатит мяч*» - при этом, организуя детей в игру – соревнование.

**Игровые технологии** я направляю на развитие внимания детей.

У детей в дошкольном возрасте происходит постепенный переход от непроизвольного внимания к произвольному. Произвольное внимание требует сосредоточения на задании, пусть даже оно не очень интересное. Поэтому необходимо развивать детей, используя **игровые приемы**.

Например, предлагаю **игровую ситуацию на внимание**: «*Найди такой же*» - можно ребенку предложить выбрать из нескольких шариков, кубиков, фигурок, игрушек «*такой же*» (*по цвету, величине, как у него*). Или предлагаю игру «*Что не так?*», специально допуская ошибку в своих действиях, а ребенок должен ее заметить.

Использование **игровых технологий** помогает мне при развитии памяти детей. Это такие игры как «*Запомни и назови*», «*Что сначала, что потом*» и др.

**Игровые технологии** способствуют также и формированию основных форм мышления: наглядно-действенного, **наглядно-образного и логического**.

В этом мне помогает включение в **образовательный процесс игровых приемов и методов**. При этом, ребенок учится сравнивать, выделять самое существенное в предметах и может осуществлять свои действия, ориентируясь не на ситуацию, а на **образные представления**. Логическое мышление формирую в **процессе** обучения ребенка умению рассуждать, находить причинно-следственные связи, делать умозаключения.

Использование **игровых** приемов и методов в нестандартных, проблемных ситуациях, требующих выбора решения из ряда альтернатив, формирует у детей

гибкое, оригинальное мышление. Например, на занятиях по ознакомлению детей с художественной литературой (совместный пересказ художественных произведений или сочинение новых сказок, историй) дети получают опыт, который позволит им играть затем в игры.

Комплексное использование **игровых технологий** разной целевой направленности помогает подготовить ребенка к школе. Каждая **игровая** ситуация общения дошкольника с взрослыми, с другими детьми является для ребенка *«школой сотрудничества»*, в которой он учится и радоваться успеху сверстника, и спокойно переносить свои неудачи; регулировать свое поведение в соответствии с социальными требованиями, одинаково успешно организовывать подгрупповые и групповые формы сотрудничества.

Как показывает опыт, **игровые технологии** тесно связаны со всеми сторонами **воспитательной и образовательной** работы детского сада и решением его основных задач. Они направлены на повышение качества педагогического **процесса** через решение ситуативных проблем, возникающих в ходе его осуществления. Благодаря этому **игровые технологии** оказываются одним из механизмов регулирования качества **образования в детском саду**.