

*Некрасова Светлана Ивановна*

*Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением  
деятельности по познавательно-речевому развитию детей № 39  
Город Ревда, Свердловская область*

### «СОЦИАЛИЗАЦИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ» (ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ)

1. 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.

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:**

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

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.

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

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:**

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

Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.

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

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



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

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

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

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

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, завуалированной 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:

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

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

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.

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

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.

### **Литература:**

Касаткина Е. И. Игра в жизни дошкольника. - М. , 2010.

Касаткина Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ.

//Управление ДОУ. - 2012. - №5.

Карпюк Г. А. Реализация права ребенка на игру. //Старший воспитатель. - 2007 - №6.

Пенькова Л. А. , Коннова З. П. Развитие игровой активности дошкольников.

Источник: <http://doshvozrast.ru/metodich/konsultac158.htm>

