

ДОУ»



Подготовили группа №21 Кирилова И.А Пологова Т.В



«...ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра.»

А.С. Макаренко



Виды педагогических

ПО ВИДУ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ - ДВИГЖЕЛЬВЕ, 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.

Цель игровой технологии -

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.

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.

Основные направления:

- •дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;
- * деятельность подчиняется правилам игры;
- •учебный материал используется в качестве ее средства;
- •в деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- * успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Функции игровой технологии:

-<mark>развл</mark>екательная

(развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

- -коммуникативная: освоение диалектики общения;
- самореализация в игре как полигоне человеческой практики;
- -игротерапевтическая: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- -диагностическая:
- -выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- -функция коррекции:
- -внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;
- -межна циональная коммуникация:

усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

-функция социализации:

включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общения

Игровые технологии в образовательном процессе

взрослому необходимо обладать:

 доброжелательностью, уметь осуществлять эмоциональную поддержку создавать радостную обстановку, поощрение любой выдумки и фантазии ребёнка

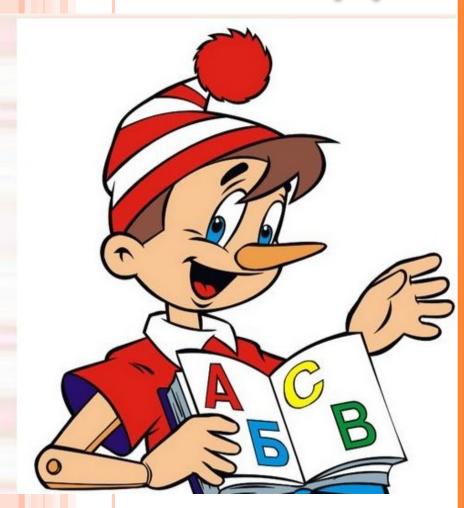


Положительные и отрицательные моменты в игровой технологии!

- -Способствует повышению интереса активизации и развития мышления;
- -несет здоровье сберегающий фактор в развитии обучения;
- Идет передача опыта старших поколений младшим;
- -Способствует использованию знаний в новой ситуации;
- -Является естественной формой труда ребенка, подготовка к будущей жизни;
- -Способствует объединению коллектива и формированию ответственности

Отрицательных моментов -не наблюдалось!

Вывод:



- Игровые технологии являются легкодоступным и интересным методом обучения;
- Является отдыхом от привычной образовательной деятельности;
- -Игра является одним из мотивов повышающих интерес к образовательной деятельности, а также стимулом, побуждающим умственную деятельность; -Использование игровых технологий при обучении дошкольников, показала свою эффективность.





