



# **Игровые технологии в ДОУ в условиях введения ФГОС**

Подготовила  
Шалыгина О.В.



## **ПЛАН:**

- I. Внедрение игровых технологий –  
одно из требований ФГОС ДО.
- II. Применение игровых технологий в ДОУ.
- III. Современные игровые технологии обучения в ДОУ.



I

«...Весь процесс воспитания ребенка мы рассматриваем как обучение тому, в какие игры следует играть и как в них играть»

Эрик Берн





Необходимость использования  
**педагогических технологий** обусловлена  
следующими причинами:

- социальный заказ;
- образовательные ориентиры,  
цели и содержание образования.



## **С введение ФГОС ДО перед нами встали следующие задачи:**

- Необходимость объяснения родителям важности игры.
- Обеспечение безопасного пространства для игры.
- Наличие соответствующей развивающей предметно – пространственной среды.
- Свободное время детей не должно быть жестко программируемым.
- Согласно **ФГОС ДО** содержание образовательной программы в ДОУ должно обеспечивать развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности и охватывать следующие структурные единицы, представляющие определенные направления развития и образования детей:
  - ✓ социально-коммуникативное развитие;
  - ✓ познавательное развитие;
  - ✓ речевое развитие;
  - ✓ художественно-эстетическое развитие;
  - ✓ физическое развитие.



**Игра** – вид непродуктивной деятельности,  
мотив которой заключается не в ее  
результатах,  
а в самом процессе.

**Игра** является составной частью  
педагогических технологий.





**Педагогическая технология –  
это совокупность психолого-педагогических подходов**

**формы**

**методы**

**способы**

**приемы**

**средства**

**Образовательный процесс в ДОУ**





## Ценность педагогической технологии:

- конкретизирует современные подходы  
к оценке достижений дошкольников;
- создаёт **условия** для индивидуальных  
и дифференцированных заданий.

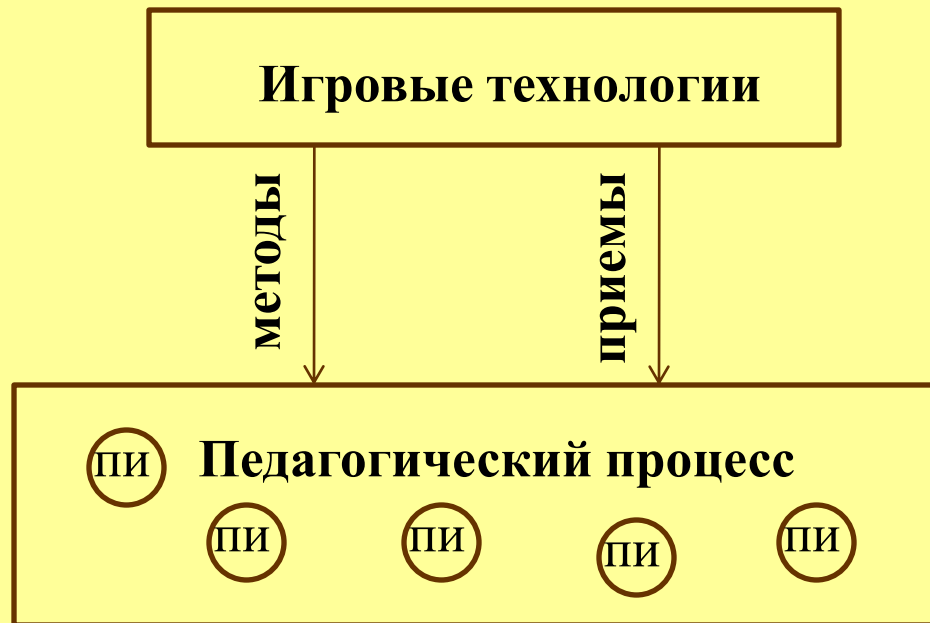


**Игровая технология – это  
организация  
педагогического процесса  
в форме различных педагогических  
игр.**



## Игровые технологии —

это игровые формы взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакля).





## Целью игровой технологии

является создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

**Главное** не менять ребёнка 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.



## **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.



## **II**

**Игровая педагогическая технология –  
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.





## **Игровые технологии, дают ребёнку:**

- ✓ возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли;
- ✓ быть лично причастным к изучаемому явлению;
- ✓ прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях».

## **Игровые технологии становятся:**

- ✓ способом обучения;
- ✓ деятельностью для реализации творчества;
- ✓ первым шагом социализации ребёнка в обществе.



## **Воспитательное и обучающее значение игры зависит от:**

- ✓знания методики игровой деятельности;
- ✓профессионального мастерства педагога при организации и руководстве различными видами игр;
- ✓учёта возрастных и индивидуальных возможностей.



**Игровая деятельность в качестве  
самостоятельной технологии может быть использована:**

- ✓ для освоения темы или содержания изучаемого материала;
- ✓ в качестве занятия или его части;
- ✓ как часть образовательной программы, формируемой коллективом ДОУ.



**Руководство педагога при организации  
игровой технологии должно соответствовать требованиям:**

- ✓выбор игры
- ✓предложение игры
- ✓объяснение игры
- ✓игровое оборудование
- ✓организация игрового коллектива
- ✓развитие игровой ситуации
- ✓окончание игры



## **Игровые технологии способствуют:**

- активности воспитанников;
- повышению познавательного интереса;
- вызывают эмоциональный подъём;
- развитию творчества;
- максимальной концентрации времени занятий за счёт чётко сформулированных условий игры;
- варьированию педагогом стратегии и тактики игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.



## **Педагогические игры различаются:**

### **1. По виду деятельности:**

- двигательные,
- интеллектуальные,
- психологические и т. д.;

### **2. По характеру педагогического процесса:**

- обучающие,
- тренировочные,
- контролирующие,
- познавательные,
- воспитательные,
- развивающие,
- диагностические.



## Педагогические игры различаются:

### 3. По характеру игровой методики:

- игры с правилами;
- игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры;
- игры, где одна часть правил задана условиями игры, а другая - 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.





**III.**

**«Современные  
игровые технологии  
обучения в ДОУ»**



- **«Здоровьесберегающие» технологии;**
- **Игровые технологии;**
- **Технология проектной деятельности;**
- **Информационно-коммуникативные технологии;**
- **Личностно-ориентированные технологии;**
- **Технология «ТРИЗ»;**
- **Технология «Проблемного обучения»;**
- **Технология «Марии Монтессори» и др.**



## Мария Монтессори

итальянский педагог и психолог  
(1870 - 1952)

Основа педагогики М.Монтессори,  
её девиз —

**"помоги мне это сделать самому".**



Цилиндры с запахами



Ребенок учится, прежде всего, играя с предметами



«Розовая башня»  
различение размеров



**Зайцев**  
**Николай Александрович**  
педагог-новатор  
из Санкт-Петербурга  
(1939 г.р.)



**Два правила размещения  
пособий**



**Ритмичные повторения**

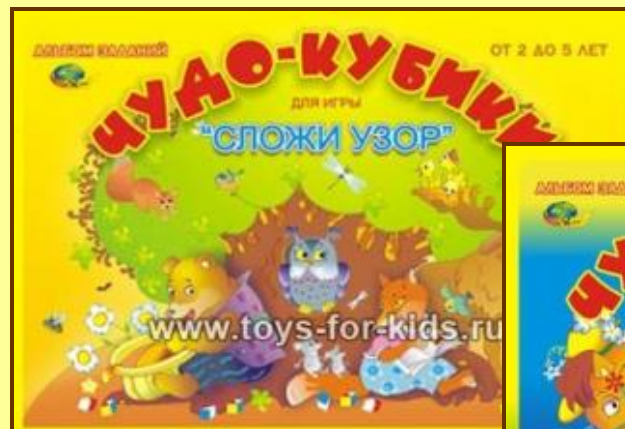
**Организация приятной  
атмосферы занятия**



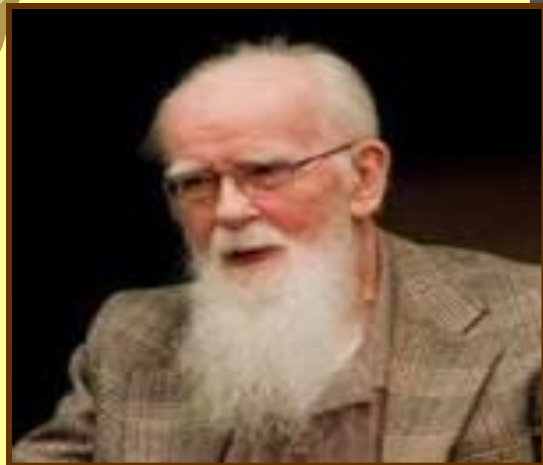




**Борис Павлович Никитин**  
— один из основоположников  
методики раннего развития,  
педагогике сотрудничества.  
(1916 - 1999)



Игры Никитина «Сложи узор» не только безумно нравятся детям, но и невероятно полезны для раннего развития.

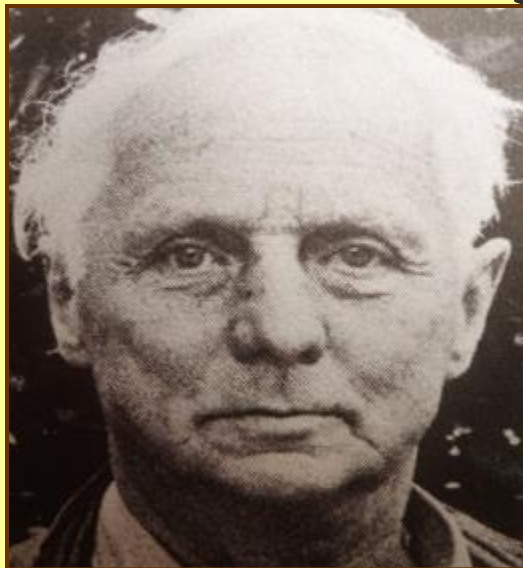


## Золтан Дьенеш

- всемирно известный венгерский педагог и математик, профессор.  
(1916—2014)







**Джордж Кюизинер**  
бельгийский учитель  
начальной школы  
(1891-1976)



**Палочки Кюизенера – это счетные палочки, которые еще называют «числа в цвете», цветными палочками, цветными числами, цветными линеечками.**

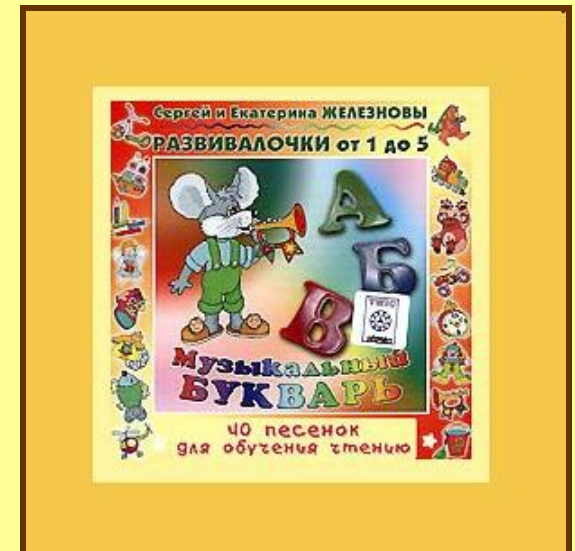






## Железновы

Сергей Станиславович  
Екатерина Сергеевна





## Достоинства игровых технологий

- игра мотивирует, стимулирует и активизирует **познавательные процессы** детей - внимание, восприятие, мышление, воображение;
- игра, востребовав полученные знания, **повышает их прочность**;
- происходит **повышение интереса к изучаемому объекту** практически у всех детей в группе;
- игра позволяет гармонично сочетать **эмоциональное и логическое усвоение знаний**, за счет чего дети получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.



**«... ребёнок должен играть, даже когда делает  
серьёзное дело. Вся его жизнь – это игра.»**

**А.С. Макаренко**



*Благодарю  
за  
внимание!*