



**МУНИЦИПАЛЬНОЕ  
БЮДЖЕТНОЕ  
ДОШКОЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ДЕТСКИЙ САД № 13  
КОМБИНИРОВАННОГО  
ВИДА»  
Г. НОВОЗЫБКОВ**

**Воспитатель первой  
квалификационной категории:  
Гутарова Елена Александровна**

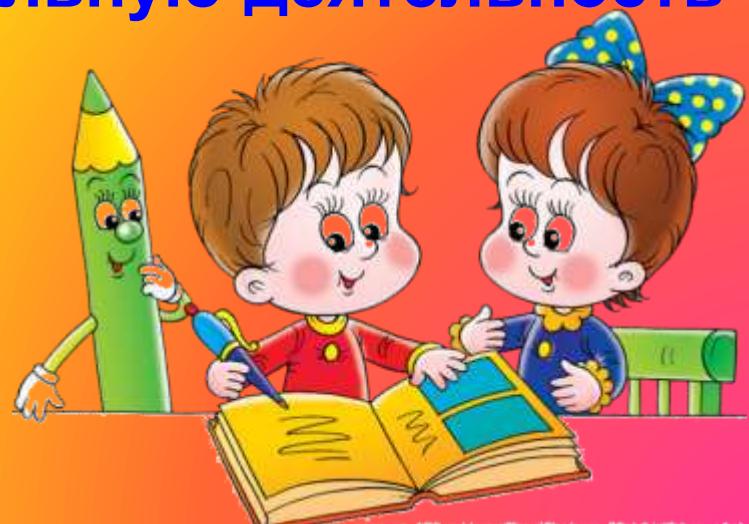
# **Педагогические технологии развивающих игр**



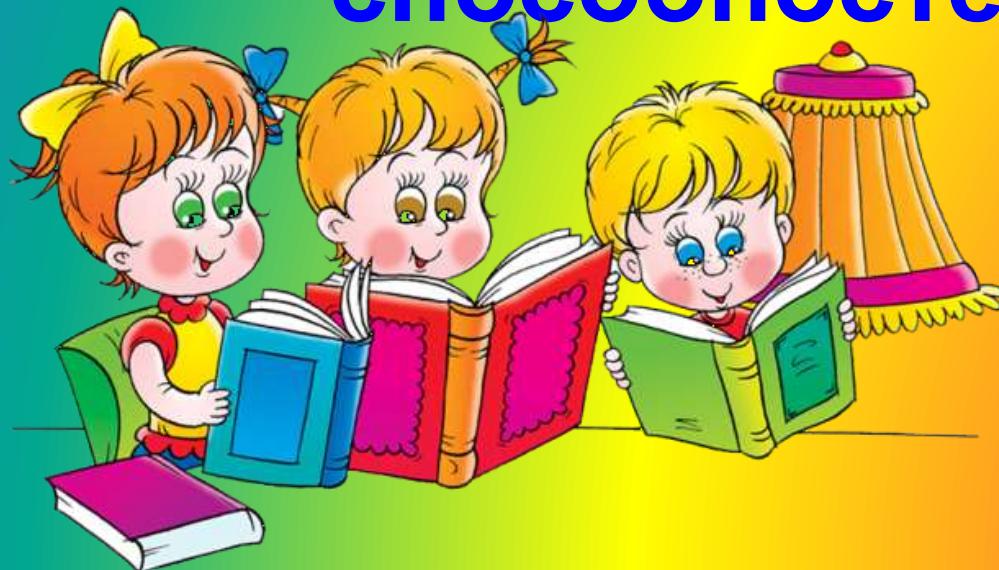
**Формирование ключевых компетентностей детей дошкольного возраста является приоритетной задачей дошкольного образования на современном этапе и одной из основных целей деятельности муниципальных дошкольных образовательных учреждений.**



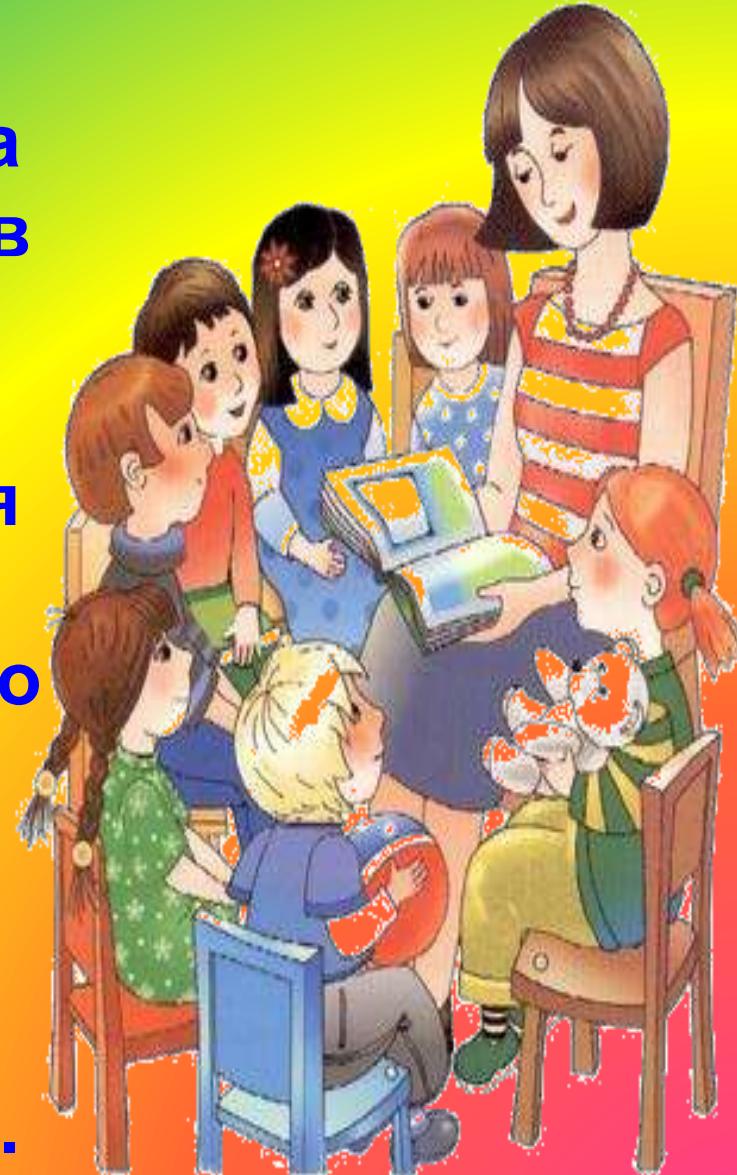
Для создания развивающей среды и системы отношений, которые стимулировали бы самую разнообразную самостоятельную деятельность ребенка и формировали бы в нем, именно то, что в соответствующий момент способно формироваться наиболее эффективно, необходимо внедрять в воспитательно – образовательный процесс ДОУ педагогические технологии, имеющие интерактивный характер, обеспечивающие самостоятельную деятельность ребенка.



**Технология развивающих игр  
направлена на развитие  
творческих способностей  
детей дошкольного возраста и  
создает условия для  
опережающего развития  
способностей детей.**



**Технологии развивающих игр –  
специально построенная  
деятельность педагога, когда  
все действия представлены в  
определенной  
последовательности и  
целостности, предполагается  
достижение определенного  
результата, ориентированного  
на развитие способностей и  
формирование  
компетентностно-  
ориентированных умений  
детей дошкольного возраста.**



# Классификационные параметры педагогической технологии развивающих игр.

Название технологии	Педагогическая технология развивающих игр.
Уровень и характер применения	Общепедагогическая, метатехнология.
Философская основа	Приспособливающаяся.
Методологический подход	Индивидуальный, групповой, личностно-ориентированный.
Ведущие факторы развития	Психогенные.
Научная концепция освоения опыта	Ассоциативно-рефлекторная + гештальт + суггестия.
Ориентация на личностные сферы и структуры индивида	<ul style="list-style-type: none"><li>• ЗУН (информационная),</li><li>• СУД (операционная),</li><li>• СУМ (саморазвития),</li><li>• СЭН (эмоционально-нравственная),</li><li>• СДП (действенно-практическая).</li></ul>
Характер содержания	Проникающая, адаптивно-вариативная.
Вид социально-педагогической деятельности	Обучающая, воспитательная, развивающая.
Тип управления педагогическим процессом	Система «консультант», программное обучение.
Преобладающие методы	Развивающие, проблемно-поисковые, игровые, саморазвивающие.
Организационные формы педагогического процесса	Индивидуальная, групповая.
Преобладающие средства педагогического процесса	Практические + наглядные + программируемые.
Подход к ребенку и характер воспитательных воздействий	Свободное воспитание.
Направление модернизации существующей традиционной системы	<ul style="list-style-type: none"><li>• На основе активизации и интенсификации деятельности детей.</li><li>• На основе методического и дидактического реконструирования материала.</li></ul>
Категория обучающихся	Массовая, все категории.

# Целевые ориентации технологии развивающих игр.

***Направление:*** формирование у ребенка готовности к общественно-значимым и общественно-оцениваемым видам деятельности



**Цель:** развитие воображения и символической функции сознания, позволяющей переносить свойства одних вещей на другие.

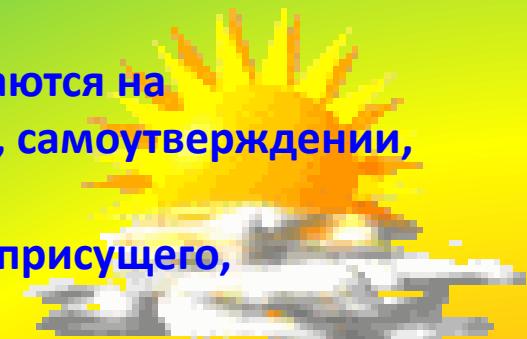
**Задачи:**

1. Ознакомить ребенка с различными способами получения и передачи информации.
2. Развивать творческие способности, воображение детей.



**Концептуальной основой педагогической технологии развивающих игр являются следующие идеи:**

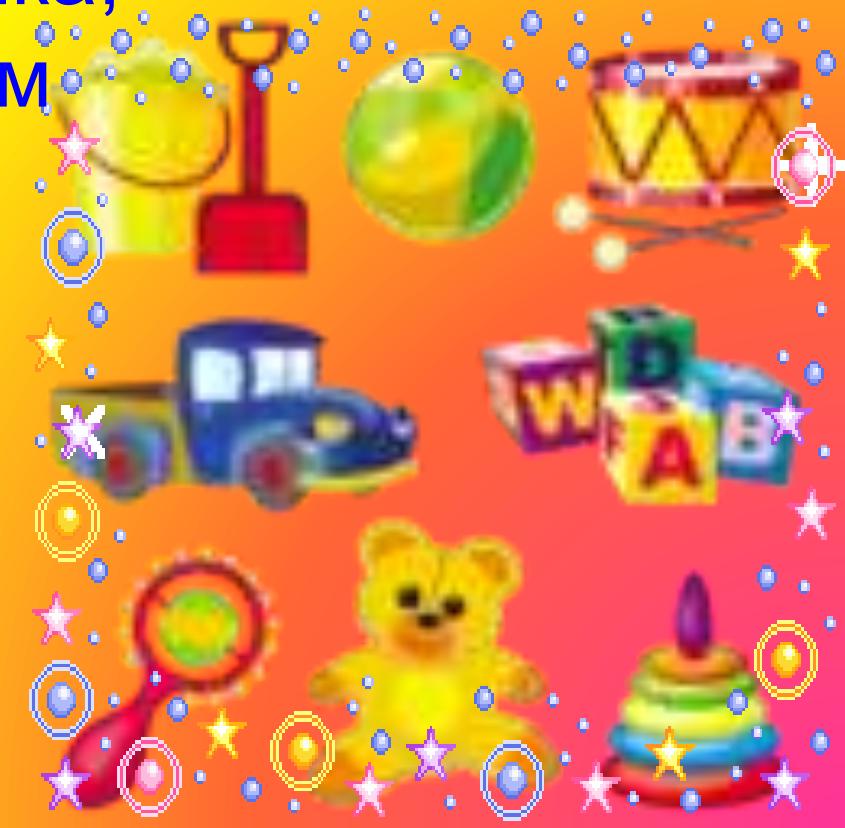
- Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.
- Игра – форма психогенного поведения, то есть внутренне присущего, имманентного поведения личности (Д.Н. Узнадзе).
- Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский).
- Игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев).
- Игра – школа жизни и практика развития детей (С.Л. Рубинштейн).
- Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми (Д.Б. Эльконин).
- В возрастной периодизации детей (Д.Б. Эльконин) особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические преобразования. Игра является ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте.



Одним из важнейших компонентов структуры анализа любой технологии является *процессуальная характеристика педагогической технологии, или описание особенностей методики, средств обучения, форм образовательного процесса в рамках данной технологии.*



Каждая игра представляет собой **набор задач**, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратиков. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, чертежа, плоского рисунка, инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с **разными способами подачи информации.**



Задачи располагаются в порядке возрастания сложности и имеют широкий **диапазон трудностей**: от доступных двух-трехлетнему малышу, до непосильных взрослому. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку идти вперед и совершенствоваться самостоятельно, то есть развивать свои интеллектуальные и творческие способности.



**В этих играх один из основных принципов обучения, «от простого к сложному», объединяется с принципом творческой деятельности, «самостоятельно по способностям».**

**Таким образом, ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.**



**Процесс организации развивающих игр обеспечивает решение нескольких проблем, связанных с развитием творческих способностей:**

- ▶ развивающие игры могут дать «пищу» для развития творческих способностей с самого раннего возраста;
- ▶ их задания-ступеньки создают условия, опережающие развитие способностей;
- ▶ поднимаясь каждый раз самостоятельно до самого «потолка», ребенок развивается более успешно;
- ▶ развивающие игры могут быть разнообразны по своему содержанию, создают атмосферу свободного и радостного творчества;
- ▶ не вторгаясь в игру ребенка, взрослый создает тем самым условия для развития детской самостоятельности.



## **Мотивационная характеристика технологии:**

Постоянно обеспечивается игровая привлекательность игр: игры должны быть на виду у ребенка, но не должны перейти в число очень доступных и привычных.

Обеспечивается интерес и желание играть за счет создания ситуации некоторой (небольшой) недоступности игры.

# Основные этапы технологии развивающих игр:

Этапы	Деятельность детей	Деятельность педагога
Предварительный		Обеспечивает доступность игр для детей, их привлекательность.
Ориентационный	Наблюдают.	Предлагает вниманию ребенка игру. Инициирует желание ребенка поиграть через наблюдение за игрой взрослого.
Содержательно – операционный	Рассматривают игры. Интересуются ими.	Предлагает ребенку игры более легкие, не доходя до трудных (ориентируясь на возраст, уровень развития ребенка, его интерес).
Ценностно – волевой	Осуществляют свободную игровую деятельность.	Обеспечивает сменяемость видов деятельности ребенка за счет использования разнообразных игр. Обеспечивает эффект новизны, на основе уже известного (предлагает известные и новые игры). Организует физическую разминку, двигательную активность в непринужденной обстановке. Использует метод «ледокола» - каждый день начинает с уже освоенного, затем предлагает неизвестное более трудное. Осуществляет образное «оживление» игровой ситуации.
Рефлексирующий	Оценивают свои возможности в игре и осуществляют свободную игровую деятельность с играми все более и более высокой степени сложности.	Осуществляет позитивную оценку реально достигнутых успехов ребенка в сочетании с предвосхищающим настроем на новые действия.

# ***Методические советы:***

- Ребенку не навязывается никакой определенной программы обучения. Он погружается в мир игры, в котором сам волен выбирать сферу деятельности. Ребенку предоставляется максимальная степень свободы.
- Ребенку не объясняется новая игра, он вовлекается в нее с помощью сказки, подражая взрослому, участвуя в коллективной игре.
- Организует предметную среду, оснащенную развивающими играми, взрослый привлекает внимание ребенка к играм посредством собственной игровой деятельности. Взрослым создается ситуация непринужденного общения по поводу заданий, предлагаемых в игре.
- Освоение новой игры, как правило, требует активного участия взрослого. В дальнейшем ребенок может заниматься самостоятельно. Взрослый выступает в роли «консультанта».
- Перед ребенком ставят задачи, которые постепенно усложняются.
- Любое достижение ребенка должно положительно оцениваться взрослым.
- Подсказка – распространенная форма «помощи», но она только вредит делу. Ребенку нельзя подсказывать (подсказка исключается полностью). Он должен иметь возможность думать самостоятельно.
- Нельзя делать за ребенка то, что он сам может сделать, думать за него, когда он сам может додуматься.
- Если ребенок не может справиться с заданием, значит, взрослый переоценил его способности. Нужно вернуться к легким, уже сделанным заданиям или временно оставить эту игру и начать игру через несколько дней с более легких заданий.
- Если ребенок достиг «потолка» своих возможностей или утратил интерес к игре, нужно на время ее отложить.

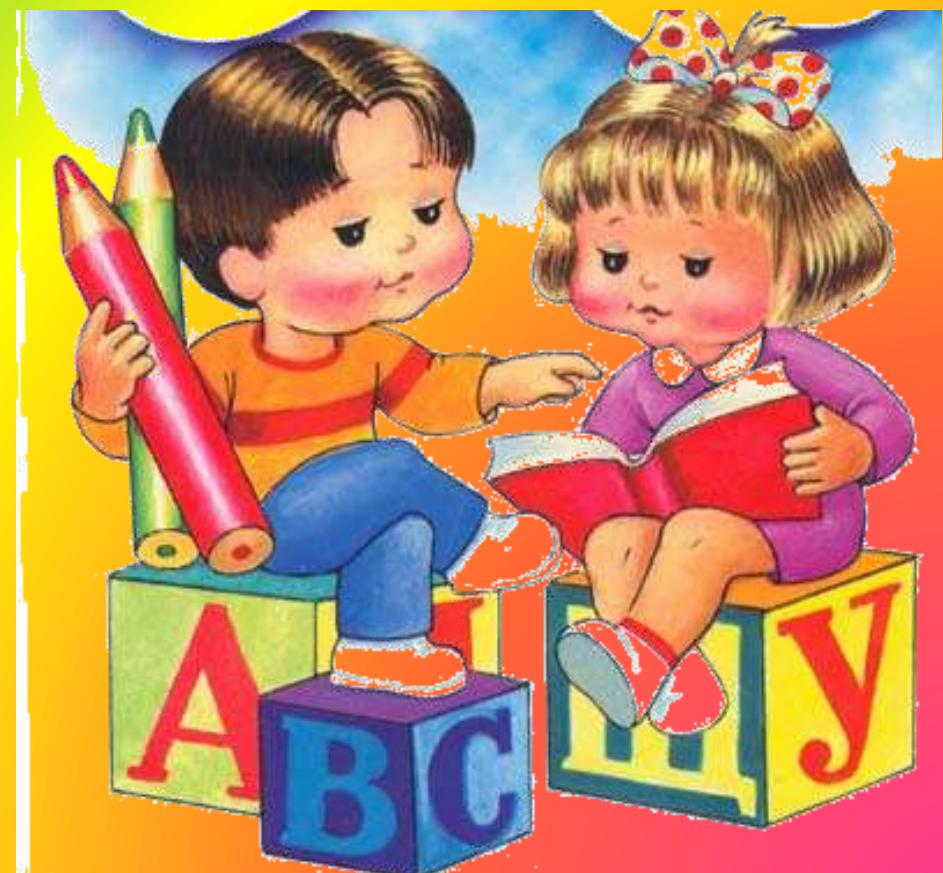


**Методы и приемы технологии развивающих игр:** игровые, диалогические и методы обучения.

**Игровые методы:** вхождение в воображаемую ситуацию, образное оживление игровой ситуации; принятие роли и выполнение действий в соответствии с принятой ролью; выполнение практических действий по получению необходимой информации.

**Диалогические методы:**  
беседа, «вопросы – ответы»,  
формулировка выводов.

**Методы обучения:** показ способа действия (после выполнения задания), проблемная ситуация, упражнение.



**Спасибо за  
внимание!**

