

УДК 371.39

А. А. Лыжина

Детский сад № 37 «Красная Шапочка», Йошкар-Ола

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДЕТСКОМ ОБЩЕСТВЕННОМ ОБЪЕДИНЕНИИ

В статье речь идет о проблеме, с которой столкнулись воспитатели детского общественного объединения (ДОО) – коллективным играм дети больше предпочитают информационные технологии. Освоение педагогом новых игровых технологий в дошкольном образовании – залог успешного решения проблемы развития личности ребенка. В условиях реализации ФГОС обучение детей производится в игре, т. к. игра составляет основное содержание жизни ребенка дошкольного возраста и является его деятельностью. Она активизирует ум и волю ребенка, глубоко затрагивает его чувства, повышает жизнедеятельность организма, способствует физическому развитию.

Ключевые слова: игра, игровые технологии, принципы игры, функции игры, целевые ориентации.

Игра – ведущий вид деятельности ребенка дошкольника. И с этим никто не спорит. Но как это реализуется в современной практике дошкольного образования?

С каждым новым поколением детей меняется и игровое пространство детства. Социализация наших дедушек и бабушек проходила во дворах, где они гоняли мяч, играли в «казаков-разбойников», «салочки». Наши мамы и папы уже не настолько сильно были вовлечены в дворовую субкультуру, так как появилось телевидение. А если рассматривать современное поколение, то можно увидеть, что коллективным играм дети больше предпочитают информационные технологии. Кто же виноват в этом? Конечно же, вечно спешащие взрослые: бабушки и дедушки живут далеко, мамы и папы обеспокоены престижной работой, а воспитатели в детском саду усиленно готовят детей к школе. Эта тенденция прослеживается не только у нас, но и во многих странах [5, с. 6].

В настоящее время ребенок перенасыщен информацией, которую он получает из Интернета, телевидения, от просмотра видеопрограмм. Но этот материал пассивен для восприятия, и важной задачей педагогов становится развитие у детей умений самостоятельной оценки и отбора полученной информации. Развивать такие умения помогает игра, которая служит своеобразной практикой использования знаний, полученных детьми в процессе совместной деятельности педагога с детьми и самостоятельной деятельности [5, с. 4].

В условиях реализации ФГОС обучение детей производится в игре, т. к. игра составляет основное содержание жизни ребенка дошкольного возраста и является его деятельностью. Она активизирует

ум и волю ребенка, глубоко затрагивает его чувства, повышает жизнедеятельность организма, способствует физическому развитию. Игра нужна, чтобы ребенок рос здоровым, жизнерадостным и крепким [3, с. 5].

Игра – наиболее доступный для детей вид деятельности, это способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. Уже в раннем детстве ребенок имеет наибольшую возможность именно в игре, а не в какой-либо другой деятельности, быть самостоятельным, по своему усмотрению общаться со сверстниками, выбирать игрушки и использовать разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логически связанные с сюжетом игры, ее правилами.

Право играть зафиксировано в Конвенции о правах ребенка. Вместе с тем это право нарушается значительно чаще, чем другие права ребенка. Причины нарушений: 1) непонимание взрослыми важности игры; 2) отсутствие безопасного пространства для игры; 3) отсутствие соответствующей предметной среды, поддерживающей игру; 4) давление образовательных задач и приоритет обучающих действий; 5) полное отсутствие игры в школе; 6) жесткое программирование свободного времени детей; 7) технологизация и коммерциализация детской игры [4, с. 8]. Главная причина – право на игру декларативно признается, но не обеспечивается педагогами, родителями, чиновниками. ФГОС вернули педагогам (и, главное, детям) право на игру.

Спектр целевых ориентаций игровых технологий:

• *Дидактические:* расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН

в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

- *Воспитывающие*: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

- *Развивающие*: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.

- *Социализирующие*: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия [6, с. 18].

Одно из преимуществ игры – то, что она всегда требует активных действий ребенка. Введение тщательно продуманной игровой ситуации в образовательный процесс помогает не только сконцентрировать внимание детей, но и способствует становлению осознанной познавательной мотивации дошкольников. Игровая ситуация не самоценна при построении образовательного процесса, она выступает как способ организации детей в совместной деятельности с педагогом [1, с. 7].

В связи с этим при введении игровых технологий в образовательный процесс необходимо учитывать ряд принципов:

- *Принцип органичности игровой ситуации содержанию конкретной образовательной деятельности*: игровая ситуация должна подбираться под материал, а не предметный материал под ситуацию. При этом она должна быть такой, чтобы воспроизводимые детьми игровые действия выявляли свойства материала и способы деятельности с ним.

- *Принцип адекватности используемого предметного содержания*: игровая деятельность должна быть направлена на выявление и осознание детьми существенных свойств и качеств изучаемого материала, их усвоение в процессе игры. Но, к сожалению, часто получается, что педагоги придумывают сначала игровую ситуацию, а потом отбирают учебный материал. Организованный такой образовательный процесс не только не формирует у ребенка адекватных знаний и представлений, но закрепляет в его сознании искаженные представления о предметном мире.

- *Принцип интерактивности*: педагогу важно помнить, что только в самостоятельной деятельности формируются полноценные знания и умения. Поэтому при построении игровой образовательной технологии необходимо обеспечить каждому ребенку возможность самостоятельно действовать с изучаемым материалом. Данный принцип предполагает участие в деятельности каждого ребенка [2, с. 15].

Таким образом, игровая образовательная технология в детском саду – способ организации деятельности детей в процессе обучения предметному содержанию.

Можно выделить следующие *функции игры*:

- *развлекательная* (это основная функция игры – 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;

- *межнациональная коммуникация*: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

- *функция социализации*: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития [1, с. 7].

Также можно выделить *четыре главные черты*, присущие игре:

- *свободная развивающая деятельность*, принимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

- *творческий*, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);

- *эмоциональная приподнятость* деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т. п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

- *наличие прямых или косвенных правил*, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [1, с. 9].

Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным.

Для реализации такого подхода необходимо, чтобы образовательные технологии, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко обозначенную и пошагово описанную систему игровых заданий и различных игр, с тем чтобы, используя эту систему, педагог мог быть уверенным в том, 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 [4, с. 22].



1. *Азаров Ю. П.* Искусство воспитывать: книга для учителя. М.: Просвещение, 1985.
2. *Аникеева Н. П.* Воспитание игрой. М.: Просвещение, 1987.
3. *Губанова Н. Ф.* Игровая деятельность в детском саду. Программа и методические рекомендации. М.: Мозаика-Синтез, 2006.

4. *Давчук А. Н.* Обучение и игра: методическое пособие. М.: Мозаика-Синтез, 2004.

5. *Менджерцкая Д. В.* Воспитателю о детской игре: пособие для воспитателя дет. сада / под ред. Т. А. Марковой. М.: Просвещение, 1982.

6. *Степанова А. О.* Развитие игровой деятельности ребенка: Обзор программ дошкольного образования. М.: ТЦ Сфера, 2009. (Программы ДОУ; Приложение к журналу «Управление ДОУ»).

1. *Azarov Yu. P.* *Iskusstvo vospityvat': kniga dlya uchitelya*, M.: Prosveshchenie, 1985.

2. *Anikeeva N. P.* *Vospitanie igroi*, M.: Prosveshchenie, 1987.

3. *Gubanova N. F.* *Igrovaya deyatel'nost' v detskom sadu. Programma i metodicheskie rekomendatsii*, M.: Mozaika-Sintez, 2006.

4. *Davchuk A. N.* *Obuchenie i igra: metodicheskoe posobie*, M.: Mozaika-Sintez, 2004.

5. *Menzheritskaya D. V.* *Vospitatel'nyy o detskoj igre: posobie dlya vospitatel'nyy det. sada, pod red. T. A. Markovoi*, M.: Prosveshchenie, 1982.

6. *Stepanova A. O.* *Razvitie igrovoi deyatel'nosti rebenka: Obzor programm doskol'nogo obrazovaniya*, M.: TTs Sfera, 2009. (Programmy DOU; Prilozhenie k zhurnalу «Upravlenie DOU»).

UDK 371.39

A. A. Lyzhina

Kindergarten № 37 "Red Riding Hood", Yoshkar-Ola

GAME TECHNOLOGY IN THE CHILDREN'S PUBLIC ASSOCIATIONS

The article deals with the problem faced by the caregiver of children's public associations – collective games children prefer more information technology. The development of new gaming technology teacher in preschool education – the key to successful resolution of the problem of development of the child. In the conditions of realization of Federal state educational educating of children is produced in a game, a game makes basic maintenance of life of child of preschool age and is his activity. She activates a mind and will of child, deeply affects his feelings, promotes the vital functions of organism, assists physical development.

Keywords: игра, игровые технологии, принципы игры, функции игры, целевые ориентации.