

# **Игровые технологии в дополнительном образовании дошкольников**

# Функции игровой деятельности:

- 1. Развлекательная (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, *пробудить интерес*).
- 2. Коммуникативная (освоение диалектики общения).
- 3. Самореализации (пространство человеческой практики).
- 4. Игротерапевтическая (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности).
- 5. Диагностическая (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры).
- 6. Коррекционная (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей).
- 7. Межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей).
- 8. Социализации (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития).

# Игровая технология

- *Игра* – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение человеческого опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.
- *Технология* – это продуманная система воплощения цели в конкретный предмет или действие.
- *Игровая технология* – это группа методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которая стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления.

*Игровые технологии* относятся к таким педагогическим технологиям, которые обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность обучающихся.

Дидактические принципы, на которые опирается реализация игровых технологий в образовательном процессе:

1. В игре взрослый работает на паритетных началах с детьми, выполняя одну из игровых ролей.
2. Игра стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы.
3. Игра позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чем-либо.
4. *Игровой процесс вариативен, он не может быть детально спрогнозирован, поэтому требует от педагога гибкости мышления и готовности вместе с детьми проходить образовательный путь.*

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. Игровой сюжет содержанию активизировать образовательный процесс, осваивать ряд образовательных элементов. *Разрабатывать игровые технологии из отдельных игр и элементов – это забота каждого педагога.*

По целевой ориентации выделяются игры:

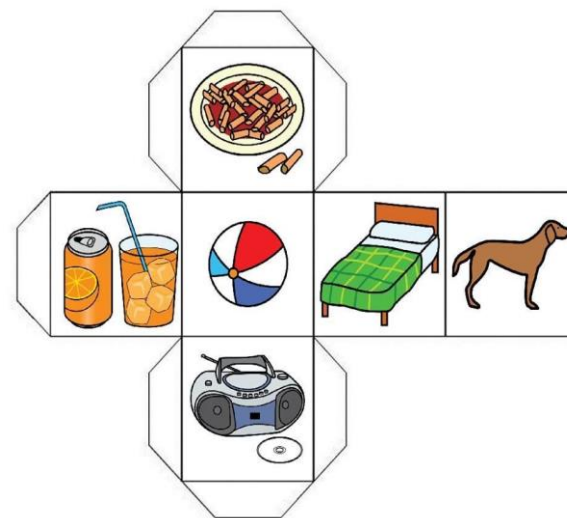
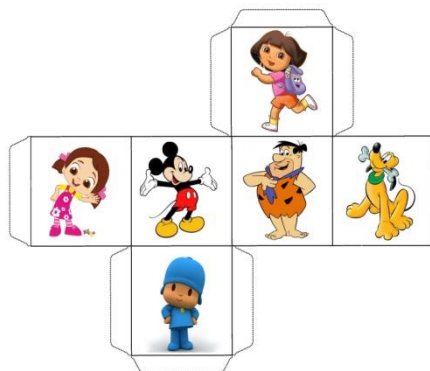
1. Дидактические: (расширение кругозора, познавательная деятельность; применение ЗУН в практической деятельности; формирование определенных навыков и умений, необходимых в практической деятельности)
2. Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, коммуникативности, общительности.
3. Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии; развитие воображения, фантазии, творческих способностей; развитие мотивации учебной деятельности.
4. Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям; адаптация к условиям среды; саморегуляция; обучение общению.

- [https://yarlad.edu.yar.ru/2022\\_2023/igrovie\\_pedtehnologii.pdf](https://yarlad.edu.yar.ru/2022_2023/igrovie_pedtehnologii.pdf)



## Какие возможности даёт сторителлинг ?

- ✓ разнообразить образовательную деятельность с детьми;
- ✓ заинтересовать каждого ребенка в происходящем действии;
- ✓ научить воспринимать и перерабатывать внешнюю информацию;
- ✓ обогатить устную речь дошкольников;
- ✓ облегчить процесс запоминания сюжета.



Какой должна быть история? История должна быть убедительной и трансформируемой.

Структура истории :

*Вступление.* (Когда-то давным –давно ..., Однажды ..., Жили-были...)

*Развитие события.*

*Кульминация.*

## «В одной далёкой-далёкой стране...»

А вы сможете придумать  
и рассказать историю, связывающую  
все 9 кубиков?





# Примеры игр с кубиком.

Составляем словосочетание из кубиков в разных вариациях:

1 группа - Существительные. Склеиваем и начинаем играть – бросаем и задаем вопрос: «Что это?» или «Кто это?»

2 группа - Кубик с изображениями действий (стоит, лежит, идет, сидит, бежит, летит) При игре с таким кубиком задаем вопрос: «Что делает?»

Соединяем в игре два кубика – предмет и действие. Объединяем в словосочетание выпавшие картинки: «Что это? Что делает?», уточняем у ребёнка, бывает ли такое.

3 группа - кубики с цифрами. Учим согласовывать числительное и существительное: две матрешки, но шесть матрешек. Один мяч, два мяча, пять мячей.



**4 группа** - кубики с разными цветами (красный мяч, красная матрешка, красное яблоко, красные помидоры, красный нос)

**5 группа** - кубики с геометрическими фигурами (круглые часы, круглая луна, круглый стол, круглое блюдо).

Составляем словосочетание из 2х кубиков в разных вариациях: предмет + цвет, предмет + количество, фигура + цвет, фигура + количество, предмет + действие, предмет + форма.

Следующий вариант игры — сочетаем три признака и три кубика: — предмет + количество + форма, — предмет + цвет + форма, — форма + цвет + количество. Не забываем каждый раз уточнять: «Бывает или не бывает?», когда это бывает? Если «не бывает» — знакомим с вопросительной интонацией, затем можно поиграть и с восклицательной: «Красный банан?» (вопросительно), «Красный банан!» (восклицательное предложение, удивленно, восхищенно, изумленно).

<https://nsportal.ru/sites/default/files/2021/09/17/posobie.pdf>



