**Игровые технологии в образовательном процессе дошкольной организации**

Сваталова Т.А., к.п.н.,

доцент КРДО ГБУ ДПО ЧИППКРО

Современные технологии дошкольного образования ориентированы на обеспечение субъектности ребёнка в образовательном процессе, на активизацию и интенсификацию его познавательной деятельности. Особое внимание уделяется игровым технологиям. Однако, как свидетельствует практика дополнительного профессионального образования, педагоги дошкольного образования при проведении диагностических мероприятий отмечают низкий уровень владения игровыми технологиями. Анализ профессиональных затруднений показывает, что основная причина кроется в неоднозначном понимании педагогами таких дефиниций, как «игровая технология», «игровые методы и приемы», «игровая деятельность», «игра». В рамках нашей статьи представляется важным уточнить эти понятия.

Согласно большому словарю иностранных слов, технология [от греч. techne – искусство и logos – учение], совокупность наук, сведений о способах переработки того или иного сырья в готовое изделие [1].

Можно отметить, что первоначально этот термин использовался в промышленном производстве и результат применения технологии всегда был материальный. Но в настоящее время все чаще ведут речь о социальных, информационных, педагогических и других технологиях в тех сферах, где нет осязаемого внешне результата, т.е. он не материален. Отличительная особенность осуществления технологии в этих сферах человеческой жизнедеятельности заключается в необходимости уточнения сути присущих им явлений, понятий, процессов.

Исследованию этой проблемы посвящены работы ведущих отечественных педагогов: Г.К. Селевко, В.П. Беспалько, Е.В. Бондаревской, М.П. Горчаковой – Сибирской, М.В. Кларина, М.М. Левиной, В.М. Монахова, О.П. Околелова, С.Я. Савельева, В.В. Серикова, И.Б. Сенновского, Н.Ф. Талызиной, П.И. Третьякова и других [4].

Многие исследователи рассматривают технологию через совокупность действий по достижению поставленной цели в определенной сфере деятельности, включая описание производственных процессов, инструкции по их выполнению, технологических требований, методов, приемов, режима работы, последовательности операций и процедур, применяемых средств, оборудования, инструментов, материалов.

Технологии в сфере обучения и воспитания детей называют педагогическими. Учитывая специфику педагогической деятельности, определим структурные компоненты технологии:

- цель (воспитательная, обучающая),

- описание педагогического процесса как специально организованного взаимодействия педагога и ребёнка с целью передачи старшими и освоения младшими социального опыта,

- методические рекомендации по организации такого взаимодействия с учетом современных нормативных требовании,

- описание целесообразных методов и приемов,

- планирование деятельности в режиме дня в образовательной организации с учётом последовательности мероприятий и образовательных ситуаций,

- описание необходимых средств, оборудования, материалов.

Учитывая значение игры и влияние игровой деятельности на развитие ребёнка дошкольного возраста можно заключить, что главной целью игровой технологии является создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков, умений, компетенций детей в зависимости от особенностей и актуального уровня развития.

При этом важным условием реализации игровой педагогической технологии является достижение такого уровня мотивации детей, при котором у ребёнка возникает осознанная потребность что-то узнать, чему-то научиться в ходе собственной деятельности.

Ориентация современного образования на усиление практической значимости результата подводит педагогов к переосмыслению организации педагогического процесса в дошкольном образовании на основе образовательных ситуаций, в ходе которых и формируются компетенции ребёнка.

Игровая педагогическая технология в полной мере позволяет спроектировать педагогический процесс на основе различных педагогических игр. Особенность процесса проектирования включает последовательную деятельность педагога по: отбору, разработке, подготовке игр, игровых ситуаций; продумывание ситуаций вовлечения детей в игровую деятельность (важно помнить, что в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности чаще всего выступают игровые приёмы и ситуации); осуществлению самой игры, игровой ситуации; оценивание результатов игровой деятельности .

Отличие педагогической игры от свободной игры заключается в четко поставленной цели, наличии планируемого результата и учебно-познавательной направленности.

Педагогической игре присущи следующие особенности: 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.

Педагогическая игра может являться частью игровой технологии, когда педагог включает последовательно игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области. Игровой материал в этом случае служит средством активизации образовательного процесса и повышению эффективности освоения образовательного содержания.

Особое значение при проектировании игровой технологии, имеет ведущая деятельность каждого возрастного периода. Это связано с тем, что для каждого возраста игровые задачи и игровые действия должны наполняться конкретным содержанием, определенным в соответствии с психическими новообразованиями ребенка.

Игровая технология может применяться при реализации части образовательного процесса, объединённой общим содержанием, сюжетом, персонажем, ситуацией. В качестве самостоятельной технологии может быть использована: для освоения темы или содержания изучаемого материала; в качестве занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); как часть образовательной программы, формируемой коллективом ДОУ. Специфику игровой технологии в значительной степени определяет игровая среда: различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения [2].

Как любая педагогическая технология, игровая также должна включать в себя: технологическую карту, т.е. описание технологического процесса с разделением на логически взаимосвязанные функциональные элементы; опираться на определённую научную концепцию достижения образовательных целей; обладать свойствами системности, проявляющимися в целостности, взаимосвязи всех частей, логичности: быть управляемой, т.е. предполагать возможность корректировки цели, процесса обучения; иметь поэтапную диагностику, возможность варьирования средств и методов с целью коррекции результатов. Игровая технология также должна отвечать требованиям эффективности (т.е. гарантировать достижение определённого результата обучения с оптимальными затратами) и воспроизводимости.

При проектировании игровых технологий важно опираться на сопряженные понятия – игра, игровая деятельность, игровые методы и приемы. Они могут рассматриваться самостоятельно и как часть игровой технологии. Отличительным признаком их принадлежности к технологии является логически выстроенная схема (порядок, алгоритм) их использования с определенной педагогической целью.

Вопросами теории игры занимались такие ученые как Л.С.Выготский, Д.Б.Эльконин, А.Н.Леонтьев. Ими были разработаны методологические основы, определена ее социальная суть, выявлено значение для детского развития.

По мнению Л.С.Выготского: «…С точки зрения развития игра не является преобладающей формой деятельности, но она является в известном смысле ведущей линией развития в дошкольном возрасте». И далее, ученый связывает феномен игры с развитием мотивационной сферы ребёнка: «…Всякий сдвиг, всякий переход с одной возрастной ступени на другую связан с резким изменением мотивов и побуждений к деятельности.

То, что является величайшей ценностью для младенца, почти перестает интересовать ребенка в раннем возрасте. Это вызревание новых потребностей, новых мотивов деятельности, конечно, должно быть выдвинуто на первый план. В частности, нельзя не видеть того, что ребенок в игре удовлетворяет какие-то потребности, какие-то побуждения и что без понимания своеобразия этих побуждений мы не можем представить себе тот своеобразный тип деятельности, которым является игра.

В дошкольном возрасте возникают своеобразные потребности, своеобразные побуждения, очень важные для всего развития ребенка, непосредственно приводящие к игре. Они заключаются в том, что у ребенка в этом возрасте возникает целый ряд нереализуемых тенденций, нереализуемых непосредственно желаний. Ребенок раннего возраста имеет тенденцию к непосредственному разрешению и удовлетворению своих желаний… Мне кажется, что если бы в дошкольном возрасте мы не имели вызревания нереализуемых немедленно потребностей, то мы не имели бы игры. Исследования показывают, что не только там, где мы имеем дело с детьми недостаточно интеллектуально развитыми, но и там, где мы имеем недоразвитие аффективной сферы, игра не развивается» [5].

Д.Б.Эльконин в ходе исследований пришел к выводу, что в игре воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности и выделил её структурные компоненты [3].

А.Н. Леонтьев, рассматривал игру как свободу личности в воображении, называя её «иллюзорной реализацией нереализуемых интересов».

Игра, как правило, возникает по личной инициативе детей, поэтому руководство педагога при организации игровой технологии должно учитывать интересы и потребности детей. В практике наблюдаются ситуации, когда навязывание игры детям вызывает её отторжение, дети быстро теряют к ней интерес.

Говоря об игровой деятельности, важно рассмотреть её процесс, который включает целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Однако, если в любой другой, неигровой, деятельности важна прежде всего цель, результат, то в игре важен в основном процесс, так как видимой цели игра не имеет. Именно интерес к самому процессу игры является той движущей силой, которая позволяет игре длиться.

В теории игровой деятельности выделяют следующие функции: развлекательную, коммуникативную, самореализации, психотерапевтическую, диагностическую, коррекции, социализации.

В структуру игры как процесса входят:

а) роли, взятые на себя играющими;

б) игровые действия как средство реализации этих ролей;

в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;

г) реальные отношения между играющими;

д) сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

В практике накоплен огромный арсенал форм игровой деятельности: игра-путешествие, игра-викторина, игра-инсценировка, игра-импровизация, игра-фантазия и т.д.

Следующим понятием, которое мы рассмотрим будет игровые методы и приемы. Наиболее часто в этом качестве выступают дидактические игры. Дидактическая игра является одним из важных методов активного обучения детей, при этом игровая ситуация, как правило, берется исходя из методической основы занятия. Роль каждого из участников в игре четко определена, имеются правила и определенная система оценок, а в игре предусмотрен строгий и поэтапный порядок действий.

Вопросами дидактических игр занимались такие ученые, как А.П. Усова, В.Н. Аванесова. Ими были выделены две функции): совершенствование и закрепление знаний; усвоение новых знания и умений разного содержания. В дидактической игре обязательно наличие и единство всех ее компонентов: дидактических и игровых задач, игрового правила и действия, результата.

Еще одним игровым методом является воображаемая игра в форме воображаемой ситуации. Ей присущи роли, игровые действия, соответствующее игровое оборудование.

Компонентом игровых технологий также являются игровые приемы. К ним относят, например, такие как внезапное появление объектов, игрушек, выполнение воспитателем различных игровых действий. Например: вдруг раздался стук в дверь и вошел какой- либо сказочный персонаж. Следует отметить, что целесообразно вводить знакомых и любимых детьми персонажей. К игровым приёмам относятся загадывание и отгадывание загадок, введение элементов соревнования (в старших группах), создание игровой ситуации («Покажем мишке наши ручки»; «Поможем зайчику разложить картинки»). Группа игровых приемов достаточна обширна. Мы в нашей статье лишь их обозначили.

Выводы:

1. Игровые технологии относятся к педагогическим технологиям активизации и интенсификации познавательной деятельности детей.
2. Обладают признаками и свойствами технологий: цель, средства достижения целей, алгоритм деятельности, результат.
3. Включают в себя игровую деятельность, игровые методы и приемы выстроенные в логике достижения педагогических целей.

Список литературы:

1. Большой словарь иностранных слов / Сост. А. Ю. Москвин. - М.: ЗАО Цетрополиграф, 2006. - 816 с
2. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005.
3. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360с.
4. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко. — Текст: непосредственный, электронный // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). — Т. 1. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146. — URL: https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/ (дата обращения: 13.04.2020).
5. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. //Стенограмма лекции, прочитанной в 1933 г. в ЛГПИ им. А.И. Герцена.-По материалам «Журнала психологического общества им. Л.С. Выготского». https://dob.1sept.ru/article.php?ID=200500510.