

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №117 Тракторозаводского района Волгограда»

СТАТЬЯ

Игровые технологии в дошкольном образовательном учреждении
в условиях введения
Федеральной образовательной программы дошкольного образования
(из опыта работы МОУ Детского сада № 117
Тракторозаводского района Волгограда)

Автор:
Малаханова
Александра Борисовна,
старший воспитатель
МОУ Детского сада № 117

Волгоград, 2024

Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития.

«Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.

Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

В. А. Сухомлинский

Пункт 14.1. ФОП ДО определяет цель Федеральной образовательной программы дошкольного образования, как разностороннее развитие ребенка в период дошкольного детства с учетом возрастных и индивидуальных особенностей на основе духовно-нравственных ценностей российского народа, исторических и национально-культурных традиций.

Учитывая, что ведущим видом деятельности в дошкольном детстве является игра, весь воспитательно-образовательный процесс будет, так или иначе, строиться на играх и игровых приемах, применяемыми различными способами и в многообразных вариациях.

Каждый из нас старается найти или изобрести технологию эффективного решения той или иной проблемы в воспитании и образовании малышей. А в последствии адаптировать эту новую технологию для своих воспитанников и провести качественную её апробацию.

Мы успешно внедряем в работу с детьми дошкольного возраста следующие педагогические технологии:

- «Нейро-квест»
- «Многосерийное путешествие в страну Логика»
- «Ковролинография»
- «Деловая игра»
- «Валеологические игры «Познаю себя»

Все они реализуются с помощью игр и игровых приемов, применяемых в логической связке между собой. А это означает, что по своей структуре перечисленные технологии являются игровыми.

Цель игровой технологии – 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.

Каждая из перечисленных игровых педагогических технологий нацелена на решение не только воспитательных и организационных задач взаимодействия с детским коллективом, но и на повышение познавательной активности дошкольников, так:

– «Нейро-квест игры» - посредством нейро-упражнений дают развитие сразу двум полушариям головного мозга ребенка, что обеспечивает развитие крупной и мелкой моторики, координации движений и гнозиса;

– «Многосерийное путешествие в страну Логика» - повышает заинтересованность детей в ходе образовательного процесса, не дает угаснуть стремлению познать новое, а использование в том или ином

путешествии знакомых героев формирует у детей уверенность в себе, снижает тревожность и формирует традиции, соблюдение которых объединяет детский коллектив;

- «Ковролинография» - нацелена на сенсорное развитие детей;
- «Деловая игра» в разных её формах организации – помогает закрепить обучающимся пройденный материал;
- «Цикл валеологических игр «Познаю себя» в рамках функционирования научно-познавательного клуба «Все обо всем» - помогает детям лучше познать собственное тело и организм, способствует стремлению детей вести здоровый образ жизни.

Остановимся подробнее на каждой из перечисленных игровых технологий.

«Ковролинография»

Начиная с раннего возраста мы начинаем вовлекать обучающихся в образовательный процесс. В этом нам помогают обучающие игровые пособия, которые должны:

- Привлекать детское внимание;
- Иметь обучающий функционал;
- Быть многофункциональным;
- Обеспечивать возможность производить многократные манипуляции;
- Быть прочными, сохранять товарный вид долгое время.

Все эти требования выполняют игровые наборы игровой технологии «Ковролинография». Ребята с интересом взаимодействуют с деталями наборов на коврографе.

Работа на коврографе может организовываться и при организации непосредственно образовательной деятельности и в свободное от занятий время, и даже при организации режимных моментов в качестве наглядности или тренажера.

Чтобы реализация такой игровой педагогической технологии, как Ковролинография приносила наибольшую пользу для развития познавательной активности малышей необходимо, чтобы:

- 1) используемые игровые наборы подходили к изучаемой лексической теме, согласно календарно-тематическому плану;
- 2) использование коврографа не было спонтанным, а организовывалось согласовано с планом образовательной деятельности и имело логическую связку с общим режимом дня и расписанием занятий;
- 3) для самостоятельной детской деятельности на коврографе были в свободном доступе те игровые наборы, которые соответствуют пройденному материалу. Тогда дети смогут и поиграть, и закрепить изучаемую тему.

«Цикл валеологических игр «Познаю себя» в рамках функционирования научно-познавательного клуба «Все обо всем»

Начиная с 3-х лет и до подготовительной к школе группы в группах с круглосуточным пребыванием детей функционирует научно-познавательный

клуб «Всё обо всём». В рамках которого запланировано просмотр видеороликов, длительностью не более 5 минут, где для детей рассказывают и показывают различные жизненные ситуации, например,

- Как приготовить бутерброд;
- Как правильно умываться и чистить зубы;
- Как убирать игрушки;
- Как складывать вещи;
- Как правильно готовиться ко сну и многие другие.

В дальнейшем происходят практические занятия, закрепляющие полученные знания, трансформируя их в навыки.

А вот вечером, когда все воспитанники МОУ Детского сада № 117 разошлись по домам, ребятам из круглосуточных групп предлагают поиграть, в том числе и в валеологические игры из цикла «Познаю себя».

Игры по валеологии проводятся не только за столами, но и на полу, ковре, где дети могут принять удобную позу, сесть, лечь.

В такой непринужденной обстановке, в игровой форме дети не просто отдыхают, а развлекают себя с пользой:

- закрепляют представления об организме человека;
- формируют целостное представление о своём теле;
- повторяют правила ухода за своим телом, правила оказания первой элементарной помощи;
- получают знания о том, что полезно, а что вредно для организма;
- получают представление о вредных человеческих привычках и их пагубном влиянии на организм.

В дополнение к перечисленным достоинствам такое времяпровождение создает для воспитанников круглосуточных групп вечернюю традицию. Это успокаивает детей, формирует ощущение причастности к коллективу. Чего им особенно не хватает вдали от мамы.

«Нейро-квест игры»

Нейро-квест игры состоят из интересных упражнений.

1) Дыхательная гимнастика – заряжает мозг энергией. Чем больше энергии, тем больше ресурсов для преодоления трудностей в обучении, решении сложных задач.

2) Пальчиковая гимнастика способствует развитию новых нейронных ансамблей, это синхронизирует работу правого и левого полушарий человеческого мозга. Тем самым увеличивает потенциал и его возможности. А также нормализует мышечный тонус.

3) Упражнения на переключение с одной деятельности на другую тренируют внимание, скорость и точность реакций, самоконтроль.

Мозжечковая стимуляция помогает справляться с гиперактивностью и невнимательностью, стабилизирует психоэмоциональное состояние и повышает социальную адаптацию.

4) Нейрофитнес прокачает отделы мозга, которые отвечают за моторику и восприятие.

5) Игры в команде заставляют мозг и тело справляться с сложными задачами, быстро реагировать и координировать действия, развивают коммуникацию.

6) Упражнения для улучшения осанки укрепляют мышцы, избавляют от зажимов и излишнего напряжения, что позволяет в любой ситуации держаться уверенно.

В план образовательной деятельности группы воспитанников Нейро-квест игры вносятся, как полноценная игра, так и отдельными упражнениями, которые используются в качестве тренингов на занятиях и в свободное от занятий время.

Такие нейро-упражнения, как дыхательная гимнастика и нейрофитнес включаются отдельным блоком в утреннюю гимнастику и физкультурные разминки на занятиях и между ними.

«Многосерийное путешествие в страну Логика»

Игровая технология путешествие – эта одна из популярных игровых технологий среди педагогов дошкольного образования.

Но педагоги детского сада № 117 расширили ее возможности и дополнили ее функционал.

Многосерийное путешествие в страну Логика – обладает рядом преимуществ:

- Многосерийность – не ограничивает течение игрового процесса временными рамками (интересно – дети продолжают играть, устали – сменили одно занятие на другое);

- Логическая связка сюжета одной серии путешествия с другой – обеспечивает понимание детьми игрового процесса без дополнительных объяснений правил (достаточно однажды ввести детей в курс дела, и в последствие не менять правила);

- «Участие» в игровом процессе знакомых героев – раскрепощает участников игры, (формирует свободу выбора, объединяет в решении поставленных задач);

- Уверенность в обязательном продолжении путешествия – провоцирует детей придумывать собственные задания на основе полученного опыта.

Постепенно дети набираются опыта решений различных ребусов, логических задач, прохождения лабиринтов и т.п. И если в начале многосерийного путешествия лидером детского коллектива выступает педагог, то впоследствии может определиться капитан команды из состава воспитанников

«Деловая игра»

Еще одна популярная игровая технология, которой используют педагоги детского сада № 117 как средство закрепления пройденного материала на занятиях.

Мы знаем много вариантов организации деловых игр с детьми дошкольного возраста. Это и различные викторины, такие как «Что? Где? Когда?», «100 к 1», «Кто хочет стать миллионер?», «Слабое звено», и

командные игры, такие как КВН, «Импровизация», «Брейн-ринг», и многие другие. Каждая из них основывается на демонстрации участниками своих знаний и умений.

Мы привыкли к тому, что подготовка к проведению деловой игры требует больших временных и трудовых затрат. Поэтому педагоги не часто в своей практике используют такую форму организации взаимодействия с воспитанниками. Но педагоги детского сада № 117 разработали единую структуру ко всем деловым играм и упростили способ подбора заданий для участников:

- 1) Оглашение названия игры;

Форма деловой игры (викторина, КВН и т.п.) плюс знакомая тема, например, «Кто слабое звено этой осенью?» или Клуб веселых и находчивых в городе и деревне»

- 2) Краткая вступительная беседа

Ориентир в направлении игры, то, о чем пойдет речь.

- 3) Сама игра – вопросы, задания, практическое исполнение

На самом деле педагог в качестве заданий использует материал занятия (вопросы, которые задавались по ходу занятия, дидактические игры, в которые играли на занятии и после него, практические задания, которые дети уже выполняли и т.п.)

- 4) Подведение итогов, определение победителей

По ходу игры за правильные ответы, или правильно выполненные задания выдаются фишки (они могут быть одними и теми же для всех деловых игр). У кого больше фишек или у какой команды больше фишек, тот и победил.

Особое место в реализации игровых педагогических технологий занимают обучающие игровые пособия МОУ Детского сада № 117

Ежегодно в детском саду № 117 мы проводим конкурс среди наших педагогов «Лучшее обучающее пособие» или «Лучшая дидактическая игра» по всем направлениям направлениями развития детей дошкольного возраста по той или иной из пяти образовательных областей образовательной программы МОУ Детского сада № 117.

После апробации игровых пособий, собираясь на педагогических советах, каждый педагог представляет свой опыт работы, рассказывает о позитивных результатах и то, что не получилось.

Коллектив внимательно анализирует представленные опыты, педагоги дают советы, указывают на недостатки. А то, что впечатлило берут себе на заметку и адаптируют для своих воспитанников.

Правильное использование игровых педагогических технологий в работе всего педагогического коллектива детского сада делает для ребёнка процесс обучения максимально увлекательным и эффективным. Главное — не пренебрегать играми, правильно планировать их цели и ожидаемые результаты.