

Игра как форма организации образовательного процесса в ДОО

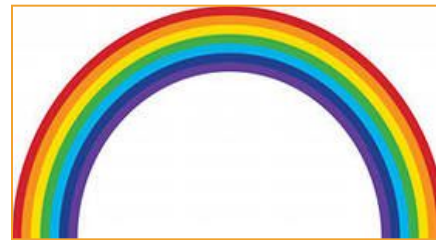
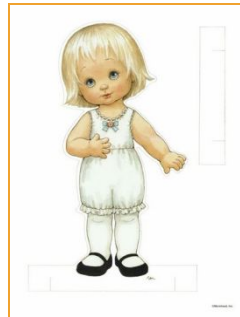


Бурим Н.В.
2017 г.

Функции игры в педагогическом процессе



Игра как средство развития ребенка



На чем строится обучение дошкольника?



игровые приемы,
методы...

Что лишнее?



1. Передача готовых знаний ребенку



2. Организация детского опыта, детских открытий, которые педагог помогает обобщить

Подарок или не подарок?



ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ ОБУЧЕНИЯ

Методы	Приемы
<ul style="list-style-type: none">❑ Дидактическая игра❑ Воображаемая ситуация в развернутом виде: с ролями, игровыми действиями, соответствующим игровым оборудованием (сюжетно-дидактическая игра, игра-путешествие, игра-превращение).	<ul style="list-style-type: none">▪ Внезапное появление объектов;▪ выполнение воспитателем игровых действий;▪ загадывание и отгадывание загадок;▪ введение элементов соревнования;▪ создание игровой ситуации.

ИГРА-ПРЕВРАЩЕНИЕ

- Эмоциональное представление роли воспитателем, раскрытие самых ярких черт, характерных для персонажа.
- Игровая мотивация детей к игре («манок» на интересную деятельность).
- «Превращение» (принятие детьми роли, выход в воображаемую ситуацию).
- Игра-имитация (выяснение, принята ли роль).
- Интересная привлекательная деятельность в принятой детьми роли (занятие от слова «занимательное дело»), которая может удержать внимание детей (игровая, конструктивная, познавательно-исследовательская, изобразительная и др.)
- Выход из игры (воображаемого пространства).

Особенности работы по созданию игровой мотивации на разных

возрастных

Младший дошкольный возраст: этапах



1. Вы рассказываете, что у каких-то игровых персонажей (кукол, живущих в группе, зайцев, прибежавших из леса) что-то случилось (нечто сломалось, грозит опасность, или, наоборот, предстоит радостное событие). Вследствие этого им крайне необходимы те предметы, которые можно слепить, нарисовать, построить и т.д. сами персонажи этого сделать не могут, но они слышали о том (или успели лично убедиться), что в этой группе очень добрые и умелые дети, которые им помогут.
2. Вы обращаетесь к детям с вопросом, согласны ли они оказать требуемое содействие. И дожидаетесь их ответа. Очень важно, чтобы дети сказали о своей готовности помочь.

3. Дети предлагают свои варианты.
4. Вы говорите, что умеете делать это очень хорошо и также дожидаетесь их согласия на вашу помощь. Теперь вы можете рассчитывать на то, что ваш показ и предложение упадут на подготовленную почву.
5. Во время работы каждый ребенок должен иметь своего подопечного игрушечного персонажа, который находится рядом и по ходу дела радуется, «высказывает» свои пожелания. Поэтому предполагается в группе наличие достаточного количества мелких игрушек.
6. Эти игрушки используются вами и для оценки работы детей, которая дается от лица игрушек, как бы с их позиции.
7. По окончании работы детям необходимо предоставить возможность поиграть со своим подопечным, используя при желании полученный продукт.





Средний возраст

1. В работе с детьми этого возраста используются два типа игровой мотивации.
2. Первый тип как для предыдущей возрастной группы.
3. Второй тип осуществляется, когда дети принимают на себя роль и действуют в ней.
4. Для этого педагог предлагает детям поиграть. После того, как они согласятся, воспитатель принимает на себя роль, например, мамы-мышки и предлагает стать мышатами (игра-превращение).
5. Затем совместно с детьми, действующими в роли, ставится вначале игровая задача (необходимо узнать, где спрятался кот), а затем учебная (научимся ориентироваться на плоскости).
6. Педагог соглашается со всеми предложениями и по ходу образовательной деятельности обращается к детям в соответствии с принятыми ими ролями.

Старший дошкольный возраст

1. Главное не персонажи, а сюжеты (передал письмо, самого персонажа нет, а есть письмо). Сюжеты могут быть продолжительными (путешествие на машине времени).
2. В ходе образовательной деятельности может использоваться небольшая атрибутика, установленные роли, меняющиеся роли.
3. Игры с правилами, дети следят за выполнением правил.
4. Используется игра-соревнование с установкой на выигрыш (используются фишки). Дать возможность каждому ребёнку побывать в ситуации выигрыша и проигрыша.
5. Интересен сам воспитатель в роли (Сказочница, Бабушка-Загадушка и др.)



Правила построения мотивации:

1. Учёт возраста (в старшем возрасте познавательный интерес постепенно вытесняет игровую мотивацию).
2. Мотивация должна быть экономной (2-3 мин), она не должна доминировать, иначе теряется познавательный интерес.
3. Завершённость ситуации, персонаж должен проявляться в течение образовательной деятельности.



