

Тема: «Алгоритм разработки современных игровых технологий в соответствии с возрастными особенностями детей дошкольного возраста»

Возрастная специфика использования игровых технологий

Младший дошкольный возраст	Дети 3–4	Старший дошкольный возраст
игровые технологии должны опираться на наглядные носители образа и насыщенную среду. Образ представляется наглядно и с опорой на предметные действия	образ должен быть понятным, обладать наглядностью, воображаемая ситуация должна предусматривать конкретные действия, в том числе двигательные. Желательно предоставить детям возможность тактильного контакта с персонажем.	образ задаётся в речи, и детям для игры не требуется внешних развёрнутых действий, достаточно лишь обозначения ролей. Игровые же действия совершаются «как будто».

Характеристика игровых технологий для детей дошкольного возраста:

Игровые ситуации организуются педагогом, который ставит игровую задачу, задает воображаемую ситуацию и ведет ребенка к результату.

Создание воображаемой ситуации и принятие детьми игровой роли.

Наличие и выполнение правил/заданий, «зашитых» в роли и образе.

Использование игровых ситуаций, моделирующих разные жизненные и воображаемые истории.

Перенос игровых моделей решения задач, форм поведения в самостоятельную деятельность ребенка и закрепление в разных жизненных ситуациях.

Алгоритм игровых технологий

1

ЭТАП СОЗДАНИЯ ЦЕЛОСТНОЙ ВООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ

Создание образа - идеальный герой, персонаж, функция предмета и т.д. и принятие роли; создание игровой проблематизирующей ситуации



2

ЭТАП РЕШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ

Моделирование детьми и/или педагогом “идеального” решения проблемы и проигрывание различных вариантов игровой ситуации



3

ЭТАП ПРИСВОЕНИЯ И ЗАКРЕПЛЕНИЯ ЦЕЛОСТНЫХ ФОРМ ПОВЕДЕНИЯ

Осуществление переноса навыка или знания из игровой ситуации в самостоятельную творческую и познавательную деятельность



Алгоритм действий педагога по использованию игровых технологий для реализации задач ФГОС ДО и ФОП ДО

- ❑ *Подготовительный,*
- ❑ *Корректирующий,*
- ❑ *Практический,*
- ❑ *Рефлексивный.*







Вывод:

Использование игровых технологий в дошкольном образовании позволит оптимизировать образовательный процесс для реализации задач социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития детей.