Муниципальное казенное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 1 г Карабаша»



**Статья на тему:**

**«Проблемно-игровая технология**

**как основа обучения дошкольников ДОО»**

Разработала: Алаева Н.В.

Карабаш 2020

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития, обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Проблемное обучение – это ориентировка образовательного процесса на возможности определенного человека и их реализацию. Основа проблемного обучения в том, чтобы   ребенок не только усваивал конкретные знания и навыки, но и овладевал способами действий. *Проблема* – реальное затруднение на пути к достижению и выполнению, какой - либо деятельности. *Проблемная ситуация* – состояние умственного затруднения детей, вызванное недостаточностью ранее усвоенных ими знаний и способов деятельности для решения познавательной задачи, задания или учебной проблемы.

*Технология обучения - это:*

Совокупность приемов, применяемых в каком-то деле, мастерстве, искусстве *(толковый словарь)*

Описание процесса достижения планируемых результатов обучения *(И.П.Волков).*

Продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению педагогического процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для педагога и воспитанника *(В.М.Монахов).*

*Проблемно-игровая технология – технология развития при реализации которой ребенок* стремится к активной деятельности, а взрослый ожидает от него положительного своеобразного творческого результата.

*При использовании проблемно-игровой технологии исключаются:*

показ

подробное объяснение

гиперопека ребенка

Ребенок вынужден (и это его увлекает) самостоятельно находить способ достижения цели и в случае отсутствия данного умения – освоить его здесь же, в этой ситуации. В сложившейся обстановке ребенок, естественно, принимает помощь со стороны взрослого: частичную подсказку, участие взрослого в выполнении и уточнении действия, речевых способов оценки и т.д. Это воспринимается ребенком как особо необходимое в данный момент и стимулирует его активность.

Главный компонент проблемно-игровой технологии: активный, осознанный поиск ребенком способа достижения результата на основе принятия им цели деятельности и самостоятельного размышления по поводу предстоящих практических действий, ведущих к результату.

Задача педагога при использовании проблемно-игровой технологии: обеспечение активности ребенка в деятельности.

Взрослый способствует достижению ребенком цели, результата в игре, ни в коем случае не снижая его собственной активности.

*Существуют четыре уровня проблемности в обучении:*

1.  Воспитатель сам ставит проблему *(задачу)* и сам решает ее при активном слушании и обсуждении детьми.

2.  Воспитатель ставит проблему, дети самостоятельно или под его руководством находят решение. Воспитатель направляет ребенка на самостоятельные поиски путей решения *(частично-поисковый метод)*.

3.  Ребенок сам ставит проблему, воспитатель помогает ее решить. У ребенка воспитывается способность самостоятельно формулировать проблему.

4.  Ребенок сам ставит проблему и сам ее решает. Воспитатель даже не указывает на проблему: ребенок должен увидеть ее самостоятельно, а увидев, сформулировать и исследовать возможности и способы ее решения.

*Проблемная ситуация создается воспитателем с помощью определенных приемов, методов и средств:*

- подвести детей к противоречию и предложить им самим найти способ его разрешения;

- изложение различных точек зрения на один и тот же вопрос;

- побуждение делать детей сравнения, обобщения, выводы из ситуации, сопоставление фактов;

- постановка конкретных вопросов (на обобщение, обоснование, конкретизацию, логику рассуждения);

- постановка проблемных задач.

*Этапы процесса решения проблемных ситуаций:*

1. Поиск средств анализа условий проблемы с помощью наводящих вопросов с актуализации прежних знаний: *«что нам надо вспомнить для решения нашего вопроса?»*, «что мы можем использовать из известного нам для решения проблемы?»

2. Процесс решения проблемы. Он состоит в открытии новых, ранее неизвестных связей и отношений элементов проблемы, т. е. выдвижение гипотез, поиска ключа, идеи решения. Ребенок ищет решения *«во внешних условиях»*, в различных источниках знаний.

3. Доказательство и проверка гипотезы, реализация идей найденного решения. Это означает выполнение некоторых операций, связанных с практической деятельностью.

*Требования к проблемным ситуациям:*

Решение проблемной ситуации должно быть максимально направлено на самостоятельность и творческую деятельность воспитанника;

Проблема должна соответствовать той информации, которую познает ребенок, с опорой на уже имеющуюся у него информацию.

Проблемная ситуация должна создавать некоторую трудность в ее решении и в то же время быть посильной, чтобы способствовать формированию потребностей в ее решении;

Формулировка проблемной ситуации должна быть максимально понятной;

Проблемная ситуация должна базироваться на основных дидактических принципах обучения *(научности, систематичности и т. д.)*

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происхо­дит через введение игровой ситуации: проблемная ситуация проживается участ­никами в ее игровом воплощении.

Игровым методам в классификации методов обучения отводится значительное место. Основным их достоинством является то, что в ситуации игры процессы восприятия протекают в сознании ребёнка более быстро и точно. Они переносят учебное действие в условный план, который задаётся соответствующей системой правил или сценарием.

*Комплекс игровых приёмов:*

Игровой сюжет

Игровая проблемная эмоционально–образная ситуация

Игровой образ

Творческие или дидактические задания.

Игровые действия

Игровой результат

Игровые правила

Игровое оснащение

Использование приёма создания игровой ситуации направлено на развитие поисковой деятельности. Основой данного приёма является игровая мотивация *(оказание помощи кому-то в решении их проблем)*. Например, побуждающим мотивом к деятельности может быть помощь взрослому *«не очень умелому»* и *«рассеянному»*. В этом случае игра носит озорной, увлекательный характер.
Выбор игровых методов и приёмов обучения зависит, прежде всего, от цели обучения и содержания занятия, а также от возраста детей. Педагогу следует помнить о том, что игровые методы и приёмы не должны превращать занятие в развлечение.

Поскольку в ходе реализации педагогической технологии игровой модели очень важна роль взрослого, причем она меняется на разных этапах освоения детьми новых игр, хочется дать методические советы, которые помогут любому педагогу эффективно внедрить педагогическую технологию развивающих игр в свою работу:
- Ребенку не навязывается никакой определенной программы обучения. Он погружается в мир игры, в котором сам волен выбирать сферу деятельности. Ребенку предоставляется максимальная степень свободы.
- Ребенку не объясняется новая игра, он вовлекается в нее с помощью сказки, подражая взрослому, участвуя в коллективной игре.
- Организует предметную среду, оснащенную развивающими играми, взрослый привлекает внимание ребенка к играм посредством собственной игровой деятельности. Взрослым создается ситуация непринужденного общения по поводу заданий, предлагаемых в игре.
- Освоение новой игры, как правило, требует активного участия взрослого. В дальнейшем ребенок может заниматься самостоятельно. Взрослый выступает в роли *«консультанта»*.
- Перед ребенком ставят задачи, которые постепенно усложняются.
- Любое достижение ребенка должно положительно оцениваться взрослым.
- Подсказка – распространенная форма *«помощи»*, но она только вредит делу. Ребенку нельзя подсказывать *(подсказка исключается полностью)*. Он должен иметь возможность думать самостоятельно.
- Нельзя делать за ребенка то, что он сам может сделать, думать за него, когда он сам может додуматься.
- Если ребенок не может справиться с заданием, значит, взрослый переоценил его способности. Нужно вернуться к легким, уже сделанным заданиям или временно оставить эту игру и начать игру через несколько дней с более легких заданий.
- Если ребенок достиг *«потолка»* своих возможностей или утратил интерес к игре, нужно на время ее отложить.

Использование игрушек

Игрушки используются на занятиях, как герои, создающие мотивацию, игровую ситуацию и сюрпризный момент. Почти на каждое подгрупповое занятие в старшей группе «приходит гость». Это может быть динозаврик Звукоежка, медвежонок Умка, умеющий играть на барабане, ослик, играющий на балалайке, кукла, рассказывающая детям о частях тела, бельчонок, который ищет друзей, старик со старухой из сказки и др.  Почти всегда эти игрушки погружают детей в какую-то сказочную или игровую ситуацию, где дети должны помочь героям или приглашают их поиграть, научить тому, чему учатся сами дети.  В конце занятия они благодарят их за помощь. Такая игровая ситуация воспитывает нравственные чувства детей, они не просто учились произносить какой-либо звук, но и помогали Умке выучить его любимый звук У и т.п.

Одна из любимых игрушек – это мяч. Он используется для проведения динамических пауз и дидактических игр.

Игровая форма занятий

Игровая форма занятий создается игровой мотивацией, которая выступает как средство побуждения, стимулирования детей к познавательной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций на занятиях проходит по таким основным направлениям:

дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;

познавательная деятельность подчиняется правилам игры;

в познавательную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Занятия проходят в игровой форме. В начале занятия ставится дидактическая задача в игровой форме. Например: появляется гость, приходит письмо с заданием для детей или погружение в сказочный сюжет. В процессе занятия, путём выполнения упражнений по заданию героя. Дети так же могут выполнять роли (спортсмены, путешественники, космонавты, пассажиры и др.).  За успешное выполнение заданий дети могут оцениваться фишками, звёздочками и т.п., что вносит соревновательный элемент.

Очень нравятся занятия в форме конкурса, викторины, соревнования. Но в этом случае надо продуманно отнестись к распределению детей в команды или подбора детей для выполнения различных занятий, чтобы ребёнок комфортно себя чувствовал на занятии, не замыкался, не стеснялся принять участие в конкурсе. Необходимо создать доброжелательную атмосферу в группе, в команде, чтобы дети поддерживали друг друга, действовали совместно, дружно. Для привлечения внимания ребёнка к артикуляционной гимнастике используются рисунки к рассказу логопеда «Сказки о весёлом язычке», гимнастика со Смешариками.

 Дидактические игры

Особо следует упомянуть дидактические игры, которые создаются и организуются взрослыми и направлены на формирование определенных качеств ребенка. Ребенка привлекает в игре не обучающая задача, которая заложена в ней, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть. Однако если участник игры не овладеет знаниями, умственными операциями, которые определены обучающей задачей, он не сможет успешно выполнить игровые действия, добиться результата.

 Дидактические игры с предметами очень разнообразны по игровым материалам, содержанию, организации проведения. В качестве дидактического материала используются:

игрушки,

реальные предметы (предметы обихода, орудия труда, произведения декоративно-

прикладного искусства и др.,

объекты природы (овощи, фрукты, шишки, листья, семена).

Игры с предметами дают возможность решать различные воспитательно-образовательные задачи:

Расширять и уточнять знания детей,

Развивать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, различение,

обобщение, классификация),

Совершенствовать речь,

Развивать все психические процессы.

 Среди игр с предметами особое место занимают сюжетно-дидактические игры и игры-инсценировки, в которых дети выполняют определенные роли, например продавца, покупателя в играх типа «Магазин». В таких играх воспитывается терпение, настойчивость, сообразительность, развивается умение ориентироваться в пространстве.

Настольно-печатные игры, которые сейчас получили широкое распространение, также являются играми с правилами. Все эти игры обычно носят соревновательный характер: в отличие от игр с ролью в них есть выигравшие и проигравшие. Главная задача таких игр -неукоснительно соблюдать правила, поэтому они требуют высокой степени произвольного поведения и, в свою очередь, формируют его. Такие игры характерны в основном для старших дошкольников.

Настольно-печатные игры разнообразны по содержанию, обучающими задачами, оформлению. Они помогают уточнять и расширять представления детей об окружающем мире, систематизировать знания, развивать мыслительные процессы.  Виды настольно-печатных игр: лото, домино, лабиринт, разрезные картинки, пазлы, кубики и др.

Словесные игры отличаются тем, что процесс решения обучающей задачи осуществляется в мыслительном плане на основе представлений и без опоры на наглядность. Поэтому словесные игры проводят в основном с детьми среднего и старшего дошкольного возраста. Среди этих игр много народных, связанных с потешками, прибаутками, загадками, перевёртышами, игры-загадки («Какое это время года?», игры-предположения («Что было бы, если бы.? »).

 Дидактическая игра имеет свою структуру, включающая несколько компонентов. Основной компонент - дидактическая (обучающая) задача. Игровые действия – это способы проявления активности ребенка в игровых целях. Правила – обеспечивают реализацию игрового содержания. Они делают игру демократичной – им подчиняются все участники игры.

Между обучающей задачей, игровыми действиями и правилами существует тесная связь. Обучающая задача определяет игровые действия, а правила помогают осуществить игровые действия и решить задачу.

 Дидактические игры используются на занятиях и в самостоятельной деятельности детей. Являясь эффективным средством обучения, они могут быть составной частью занятия, а в группах раннего возраста – основной формой организации учебного процесса.

В коррекционно-развивающей работе с детьми, имеющими нарушение речи, широко используются дидактические игры. По каждому направлению работы подобраны игры для решения узкой коррекционной задачи. Большое внимание уделено разделу «Звукопроизношение», т.к. при проведении работы по автоматизации, дифференциации звука и введения его в речь работа должна быть разнообразной и не наскучить ребёнку. Игровая мотивация стимулирует к заинтересованности в положительном результате. С другой стороны, игровая мотивация может служить и усложнением при закреплении навыка правильного произношения, т.к. увлёкшись игровым сюжетом, ребёнок перестаёт контролировать произношение и может проиграть. Поэтому ему приходится концентрировать на двух задачах одновременно: соблюдать правила игры и контролировать правильное произношение.

С помощью дидактических игр проводится работа по закреплению навыков словоизменения и словообразования, связной речи. Когда необходимо закрепить полученные навыки, дети могут самостоятельно выбрать игру, используя символическое обозначение игр.

*Литература:*

Бабаева Т.И., Римашевская Л.С. «Как развивать взаимоотношения и

сотрудничество дошкольников в детском саду. Игровые ситуации, игры, этюды: учебно - методическое пособие - СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2012. -224с.

Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – СПб:

ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2008.

Касаткина Е. И. Игра в жизни дошкольника. - М. , 2010.

Пенькова Л. А. Коннова З. П. Развитие игровой активности дошкольников.