Доклад на тему:

«Игровые технологии в речевом развитии воспитанников дошкольной образовательной организации»

Подберезкина Н.А.

2021г.

Проблема речевого развития детей дошкольного возраста на сегодняшний день особенно актуальна. Дети испытывают трудности в звукопроизношении, в овладении лексико-грамматическими формами, имеют скудный словарный запас.

Согласно Федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования (ФГОС ДО): «речевое развитие включает владение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связанной грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества; знакомство с книжной литературой, детской литературой, понимание на слух текстов различных жанров детской литературы; формирование звуковой аналитико-синтетической активности как предпосылки обучения грамоте».

Эффективность педагогического воздействия зависит от активности ребенка в условиях речевой деятельности. Чем активнее ребенок, тем больше он вовлечен в интересную для себя деятельность.

Особенности игровых технологий.

Игра наряду с трудом и ученьем - один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

В человеческой практике игровая деятельность выполняет такие функции:

- развлекательную ;

- коммуникативную: освоение диалектики общения;

- самореализации в игре как полигоне человеческой практики;

- иглотерапевтическую: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

- диагностическую: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

- функцию коррекции: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

- межнациональной коммуникации: усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

- социализации: включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

• свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата ;

• творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности, Р.Г. Хазанкина, К.В. Маховой и другие.

• эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п.;

• наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

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 - область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр .

В первую очередь следует разделить игры по виду деятельности на физические, интеллектуальные , трудовые, социальные и психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Обширна типология педагогических игр по характеру игровой методики. Укажем лишь важнейшие из применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

Классификационные параметры игровых технологий:

По уровню применения: все уровни.

По философской основе: приспосабливающаяся.

По основному фактору развития: психогенные.

По концепции усвоения опыта: ассоциативно-рефлекторные + гештальт + суггестия.

По характеру содержания: все виды + проникающие.

По типу управления: все виды - от системы консультаций до программной.

По организационным формам: все формы.

По подходу к ребенку: свободное воспитание.

По преобладающему методу: развивающие, поисковые, творческие.

По направлению модернизации: активизация.

По категории обучаемых: массовая, все категории.

Концептуальные основы игровых технологий:

• Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, само регуляции, самореализации.

• Игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности .

• Игра - пространство "внутренней социализации" ребенка, средство усвоения социальных установок .

• Игра - свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереализуемых интересов" .

• Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

• Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

• В возрастной периодизации детей особая роль отведена ведущей деятельности, имеющей для каждого возраста свое содержание. В каждой ведущей деятельности возникают и формируются соответствующие психические новообразования. Игра является ведущим видом деятельности для дошкольного возраста.

Особенности игровых технологий:

Все следующие за дошкольным возрастные периоды со своими ведущими видами деятельности не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс

Игровые технологии в дошкольном периоде:

Ролевой игрой ребенок овладевает к третьему году жизни, знакомится с человеческими отношениями, начинает различать внешнюю и внутреннюю сторону явлений, открывает у себя наличие переживаний и начинает ориентироваться в них.

У ребенка формируется воображение и символическая функция сознания, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие, возникает ориентация в собственных чувствах и формируются навыки их культурного выражения, что позволяет ребенку включаться в коллективную деятельность и общение.

В результате освоения игровой деятельности в дошкольном периоде формируется готовность к общественно-значимой и общественно-оцениваемой деятельности ученья.