Развитие логико - алгоритмического компонента на основе игровых технологий в дошкольном образовании.

Учитывая новые подходы к обучению детей дошкольного возраста в свете ФГОС, взаимодействие всех субъектов открытого образовательного пространства ( дети, сотрудники, родители) ДОУ осуществляется на основе современных образовательных технологий.

Эрик Бёрн говорил, что "... Весь процесс воспитания ребёнка мы рассматриваем как обучение тому, в какие игры следует играть и как в них играть.

Поэтому, для педагогов важно понять: что представляют собой игровые технологии, кк использовать их в образовательном процессе?

Педагогическая технология выступает в качестве науки, исследующей наиболее рациональный путь образования, и в качестве системы алгоритмов, способов и результатов деятельности, и в качестве рационального процесса обучения и воспитания (Б.Т.Лихачёв)

Педагогическая технология - это строго научное проектирование и точное воспроизведение гарантирующих успех педагогических действий. (В.А.Сластёнин)

Принципиально важной стороной в педагогической технологии является позиция ребёнка в воспитательно-образовательном процессе, отношение к ребёнку со стороны взрослых. Взрослый в общении с детьми придерживается положения : "Не рядом, не над ним, а вместе!" Его цель - содействовать становлению ребёнка как личности.

Технология - это совокупность приёмов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве ( толковый словарь).

Педагогическая технология - это совокупность психолого - педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способо, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно - методический инструментарий педагогического процесса ( Б.Т. Лихачёв)

Основные требования (критерии) педагогической технологии:

Концептуальность - опора на определённую научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально - педагогическое обоснование достижения образовательных целей.

Системность - технология должна обладать всеми признаками системы:

* логикой процесса,
* взаимосвязью его частей,
* целостностью.

Управляемость - возможность диагностического целеполагания, планирования, проектирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирования средств и методов с целью коррекции результатов.

Эффективность - современные педагогические технологии, существующие в конкретных условиях, должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определённого стандарта обучения.

Воспроизводимость - возможность применения ( повторения, воспроизведения) образовательной технологии в образовательных учреждениях, т.е технология как педагогический инструмент должна быть гарантированно эффективна в руках любого педагога, исплользующего её, независимо от его опыта, стажа, возраста и личностных особенностей.

**Структура образовательной технологии**.

Структура образовательной технологии состоит из трёх частей

* Концептуальная часть - это научная база технологии, т.е. психолого-педагогические идеи, которые заложены в её фундамент.
* Содержательная часть - это общие, конкретные цели и содержание учебного материала.
* Процессуальная часть - совокупность форм и методов учебной деятельности детей, методов и форм работы педагога, деятельности педагога по управлению процессом усвоения материала, диагностика обучающего процесса.

Таким образом, очевидно: если некая система претендует на роль технологии, она должна соответствовать всем перечисленным выше требованиям.

Игровые технологии, дают ребёнку: возможность "примерить" на себя важнейшие социальные роли; быть лично причастным к изучаемому явлению ( мотивация ориентированна на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества); про жить некоторое время в 2 реальных жизненных условиях".

Значение игровой технологии не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что ри правильном руководстве становиться: способом обучения; деятельностью для реализации творчества; методом терапии; первым шагом социализации ребёнка в общетве.

Воспитательное и обучающее значение игры зависит от:

* знания методики игровой деятельности;
* профессионального мастерства педагога при организации и руководства различными видами игр;
* учёта возрастных и индивидуальных возможностей.

главный признак педагогической игры в игровой технологии - чётко поставленная цель обчения и соответствующие ей педагогические результаты, характеризующиеся учебно - познавательной направленностью.

Виды педагогических игр очень разнообразны. Они могут различаться:

1. По виду деятельности - двигательные, интеллектуальные, психологические и т.д
2. По характеру педагогического процесса - обучающие, тренировочные, контролирующие, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.
3. По характеру игровой методики - игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры; игры, где одна часть правил задана условиями игры, а устанавливается в зависимости от её хода.
4. По содержанию - музыкальное, математические, социализирующие, логические и т.д
5. По игровому оборудованию - настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно - ролевые, режиссерские и т.д

Главный компонент игровой технологии - непосредственное и систематическое общение педагога и детей.

Проблемно - игровая технология имеет свои характерные черты:

1. ребёнок не ограничен в поиске практических действий, экспериментировании, общении для разрешения ошибок и противоречий, проявлений радости и огорчений;
2. обычно исключаются показ и подробное объяснение;
3. ребёнок самостоятельно находит способ достижения цели или осваивает его;
4. ребёнок естественно принимает помощь со стороны взрослого; частичную подсказку. участие в выполнении или уточнении действий, речевых способов оценки и т.д;
5. взрослый создаёт мотивацию и подбирает интересные для ребёнка игры, упражнения, развивающие смекалку и сообразительность.

Педагог способствует достижению ребёнком цели, результата в игре, ни в коем случае не снижая его активности.

Задача педагога при использовании проблемно - игровой технологии: обеспечить активность ребёнка в деятельности. Активность ребёнка достигается, прежде всего, через:

* Мотивацию ( яркую, доступную, реально-жизненную)
* Участие ребёнка в выполнении интересных, в меру сложных действий;
* Выражение сущности этих действий в речи;
* Появление соответствующих эмоций, особенно познавательных;
* Использование экспериментирования, решения творческих задач, их варьирования с целью освоения детьми средств и способов познания, применения их в детских видах деятельности.