Понятие игры как технологии условно и вызвано необходимостью научного уточнения параметров рассматриваемого явления. Рассмотрим два подхода к определению понятия «игровые технологии».

По определению Г. К. Селевко, игровая технология – вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [4; 50].

В рамках подхода Т. М. Михайленко понятие «игровые технологии» трактуется как достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются познавательной направленностью [3; 143].

В данной статье мы разделяем мнение Т. М. Михайленко и под игровыми технологиями понимаем обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта [3; 143].

Игровые технологии широко применяются в дошкольном возрасте, так как игра является ведущей деятельностью в этот период. У детей формируются 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.

Игровые технологии должны отвечать психологически обоснованным требованиям к использованию игровых ситуаций в детском саду: игровая ситуация должна создавать ребёнку возможность принятия на себяроли действующего в игровой ситуации персонажа.

Л. В. Загрекова выделяет следующие компоненты игровых технологий:

- мотивационный (связан с отношением детей к содержанию, процессу игровой деятельности, включает мотивы, интересы и потребности в игре);

- ориентационно-целевой (связан с принятием детьми целей игровой деятельности, нравственных установок, ценностей);

- содержательно-операционный (предполагает овладение детьми содержанием игры, их способность опираться на имеющиеся знания и способы игровой деятельности);

- ценностно-волевой (обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает внимание, придаёт эмоциональную окрашенность игре в виде переживаний);

- оценочный (обеспечивает сличение результатов игровой деятельности с целью игры) [2; 104].

Все рассмотренные компоненты находятся в тесной взаимосвязи и включают ряд структурных элементов. В. В. Николина выделяет следующие структурные элементы:

- установочный элемент (предигровая ситуация, настройка, обеспечивающая предпосылки на восприятие игровых задач, создающая мотивацию, активизирующая мышление, воображение детей);

- игровые ситуации (могут быть в вымышленном пространстве, очерченном географической картой, историческим временем, поставленной проблемой);

- задачи игры (заинтересовывают детей, отсутствие игровой задачи превращает игру в обычное задание, упражнение);

- правила игры (организуют поведение детей, обеспечивают им равные условия);

- игровые действия (побуждаются игровыми мотивами, характеризуются сознательной целью и ориентировочной основой действия)

- игровое состояние (включает в себя наличие переживания, активизацию воображения детей, эмоциональное отношение к действительности);

- результат игры (достижение определённых целей, показатель уровня усвоения знаний и умений, норм поведения) [2; 105].

Рассмотренные структурные элементы тесно связаны между собой. Характер и игровые ситуации определяются возрастными особенностями детей, их интересами.

Остановимся на характеристике основных этапов игровых технологий, предложенных Л. В. Загрековой.

Этапы игровых технологий:

Первый этап. Подготовка к игре. Логика подготовки к игре связана с компонентами игры: мотивационным, ориентационным, содержательно-операционным, ценностно-волевым и оценочным.

Второй этап. Проведение игры. Необходимым элементом проведения игры является наличие эмоционального фона, заинтересованности. В процессе игровой деятельности должна разрешаться проблемная ситуация.

Третий этап. Подведение итогов игры. При подведении итогов следует исходить из конечного результата игры, то есть степени усвоения знаний, формирования убеждений, развития самостоятельного творческого мышления. [2; 113].

Доктор педагогических наук, профессор Людмила Николаевна Волошина в своей статье «Игровые программы и технологии физического воспитания детей 5-7 лет» говорит о том, что в последнее время изменилась действительность, окружающая детей, на смену коллективным играм пришли компьютерные. Приоритетным становится интеллектуальное, эстетическое развитие ребёнка. Ему остаётся меньше времени для подвижных игр, прогулок, общения со сверстниками. Нарушение баланса между игрой и другими видами детской деятельности негативно сказывается как на состоянии здоровья, так и на уровне развития двигательных способностей дошкольников. В связи с этим актуален поиск путей для оздоровления дошкольников, эффективных средств развития двигательной сферы ребенка, развития интереса к движению. Решение этой проблемы - игровые формы организации двигательной деятельности детей на свежем воздухе [1; 16].

Подвижная игра представляет собой первую доступную для дошкольников форму деятельности, которая предполагает сознательное воспроизведение навыка движений. Она является средством гармонического развития ребенка, школой управления собственным поведением, формирования положительных взаимоотношений, благополучного эмоционального состояния [1; 16].

В целях изменения данной ситуации в лучшую сторону была разработана программа «Играйте на здоровье» для детей 5-7 лет, которая в основе не меняет образовательных стандартов, направлена на гармоническое физическое развитие ребенка через приобщение к спортивным играм и упражнениям с учетом состояния здоровья, уровня физической подготовленности и развития. Программа предполагает использование спортивных игр и упражнений в комплексе с другими физкультурно-оздоровительными мероприятиями, ориентирована на формирование самостоятельности, самоконтроля, умения действовать в группе сверстников, заботиться о своем здоровье.

ЛИТЕРАТУРА

1. Волошина Л.Н. Игровые программы и технологии физического воспитания детей 5-7 лет // Физическая культура 2003. - №4. – С. 16.

2. Загрекова Л.В. Теория и технология обучения. Учеб. пособие для студентов пед. вузов / Загрекова Л. В., Николина В. В. – М.: Высш. шк., 2004. – 157 с.

3. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. заоч. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. — С. 140-146

4. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г. К. Селевко – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.