Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад комбинированного вида №38пос. Эльбан Амурского муниципального района

Хабаровского края

**Отчет из опыта работы:**

«**Роль инновационных игровых технологий в**

**профориетационной работе ДОУ**»

**Выполнила: ст. воспитатель**

**Качаева М.И.**

**пос. Эльбан**

**2018г.**

**Роль инновационных игровых технологий в**

**профориетационной работе ДОУ.**

Традиционные методы и формы обучения и воспитания сменяются инновационными технологиями, которые направлены на совершенствование всей системы образования. Огромная роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит игре – важнейшему виду деятельности дошкольника. Она является эффективным средством формирования личности ребенка, его морально-волевых качеств, в игре реализуются потребность воздействия на мир.

«Игра имеет в жизни ребёнка такое же значение, как у взрослого деятельность – работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет и в работе, когда вырастет. Поэтому, воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре…» А.С. Макаренко

В свете ФГОС ДО личность ребенка выводится на первый план, и теперь все дошкольное детство должно быть посвящено игре. Использование игровых технологий способствует развитию индивидуальности дошкольника.

Значение игровой технологии не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится:

-способом обучения;

-деятельностью для реализации творчества;

-методом терапии;

-первым шагом социализации ребёнка в обществе.

Игровые педагогические технологии – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

При использовании игровых технологий в профориентационной работе в ДОУ деятельность педагога заключается в отборе, разработке, подготовке игр по ознакомлению дошкольников с миром профессий.

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

Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным. Для реализации такого подхода необходимо, чтобы образовательные технологии, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко обозначенную и пошагово описанную систему игровых заданий и различных игр с тем чтобы, используя эту систему, педагог мог быть уверенным в том, что в результате он получит гарантированный уровень усвоения ребенком того или иного предметного содержания.

Рассмотрим применение инновационных игровых технологий в образовательном процессе по профориентационной работе с дошкольниками. Среди многообразия игровых технологий хотелось бы выделить ряд особенно интересных для использования в профориентационной работе воспитателя ДОУ. Очень полезно для детей дошкольного возраста является использование "ТИКО – технологии"-моделирования. "ТИКО" или Трансформируемый Игровой Конструктор для Обучения – это набор ярких плоскостных фигур из пластмассы, которые шарнирно соединяются между собой. В результате для ребенка становится наглядным процесс перехода из плоскости в пространство, от развертки – к объемной фигуре и обратно. Внутри больших фигур конструктора есть отверстия, которые при сборе игровых форм выступают в роли "окошка", "двери", "глазок". Сконструировать можно бесконечное множество игровых фигур: от дорожки и забора до мебели, коттеджа, ракеты, корабля, осьминога, снеговика и т.д. В игре с конструктором ребенок выучивает не только названия и облик плоскостных фигур, но и открывает мир призм, пирамид, звезд Кеплера. ТИКО конструктор и различные виды конструктора можно использовать для знакомства ребенка с миром профессий связанных со строительством, моделирования по средствам создания игровых ситуаций. Такими, как архитектор, дизайнер, монтажник, инженер и т.д.

Немаловажно также использование ИКТ для стимулирования игровой активности условиях ДОУ. Для этого в процессе игровой деятельности используется специальное оборудование и игровые программы. Итак, развитие игровых инновационных технологий в ДОУ способствует повышению уровня воспитания детей дошкольного возраста, стимулирует развитие игровой активности и повышает коммуникативные навыки. ИКТ позволяет расширить диапазон игр по профориентационной работе в ДОУ. С помощью ИКТ можно представить любую дидактическую игру.

Широко в профориентационной работе в ДОУ используется педагогическая технология организации сюжетно-ролевых игр. Игра – это самая свободная, естественная форма погружения в реальную (или воображаемую) действительность с целью еѐ изучения, проявления собственного «Я», творчества, активности, самостоятельности, самореализации. Немаловажным для реализации этой технологии играет игровая среда, наполнение игровыми атрибутами.

Еще одна технология используемая в профориетнационной работе это образовательная квест-технологии. Квест - (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений»)– это вид сюжета игры, в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, этапам, выполняют различные задания. Дети сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как решить проблемы и преодолевают их, в конце игры подходят к определенному результату. Поиск может происходить как в «реальном мире», так и на искусственно подготовленной площадке. Данная технология подходит для отработки с детьми навыков профессмй, как «Пожарные», «МЧС», «Спасатели», «ГИБДД» и т.п. Квест - игра как педагогическая технология реализуется в следующих вариантах: линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую); штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи); кольцевые (по сути, тот же линейный квест - игра только для нескольких команд, стартующих из разных точек). Важно отметить, что если вы предполагаете отсутствие некоего путеводителя по квест-игре, это может служить стимулом для творческого мышления и поиска нестандартных решений: ведь дети иногда могут предложить абсолютно нестандартное решение. Рассматривая структуру образовательной квест-технологии, следует учесть, что она применяется не к отдельно взятому ребенку, а к целой команде, ибо только совместные действия могут обеспечить наилучший результат. Поэтому в квест-игре нет элементов соревновательности, он основан на коммуникациях между игроками. Все сводится к следующему: постановка задачи (введение) и распределение ролей; список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т.д.); порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы); конечная цель. При организации квест-игры, необходимо учитывать количество участников (не более 5-6 человек в команде) и количество команд, а также возраст детей.

ТРИЗ (теория решения изобретательских задач), которая создана ученым-изобретателем Т.С. Альтшуллером. Воспитатель использует нетрадиционные формы работы, которые ставят ребенка в позицию думающего человека. Адаптированная к дошкольному возрасту ТРИЗ-технология позволит воспитывать и обучать ребенка под девизом «Творчество во всем!» Дошкольный возраст уникален, ибо как сформируется ребенок, такова будет и его жизнь, именно поэтому важно не упустить этот период для раскрытия творческого потенциала каждого ребенка. Целью использования данной технологии в детском саду является развитие, с одной стороны, таких качеств мышления, как гибкость, подвижность, системность, диалектичность; с другой – поисковой активности, стремления к новизне; речи и творческого воображения. Основная задача использования ТРИЗ - технологии в дошкольном возрасте – это привить ребенку радость творческих открытий. Основной критерий в работе с детьми – доходчивость и простота в подаче материала и в формулировке сложной, казалось бы, ситуации. Не стоит форсировать внедрение ТРИЗ без понимания детьми основных положений на простейших примерах. Сказки, игровые, бытовые ситуации – вот та среда, через которую ребенок научится применять тризовские решения, встающих перед ним проблем. По мере нахождения противоречий, он сам будет стремиться к идеальному результату, используя многочисленные ресурсы. Можно применять в работе только элементы ТРИЗ (инструментарий), если педагог недостаточно освоил ТРИЗ-технологию.

Для закрепления полученных знаний о профессиях можно использовать игру ТРИЗ технологии кольца Луллия «Какие разные профессии», целью которой являлось формирование представлений детей о профессиях: гончар, кузнец, вышивальщица, земледелец, мельник, сапожник, рыбак, портной; их орудиях труда и результатах их деятельности.

Применение технологии ТРИЗ в создание комплексной образовательной модели, направленной на раннюю профориентацию воспитанников через игровые технологии помогает знакомству дошкольников с профессиями, видами труда, расширяет общую осведомленность об окружающем мире, формирует у них элементарный опыт профессиональных действий. В работе с педагогами ДОУ использование ТРИЗ технологий по созданию комплексной образовательной модели направленной на раннюю профориентацию воспитанников помогает выстроить алгоритм решения поставленных задач: научись «описывать ситуацию», научись «анализировать ситуацию, научись «выявлять проблему (противоречие)», научись «ставить задачу», научись «решать задачу».

Итак, использование игровых инновационных технологий в ДОУ способствует повышению уровня воспитания детей дошкольного возраста, стимулирует развитие игровой активности и повышает коммуникативные навыки.