



**Использование игровых  
технологий в  
образовательном процессе  
ДОУ**

Воспитатель:  
средней «В» группы  
Киреева Н.Д.



**Какая технология  
расцветает в детские  
годы и сопровождает  
человека на  
протяжении всей его  
жизни?**

## **Понятие игровой технологии**

**Игровая технология** – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Это последовательная деятельность педагога

**Цель игровой технологии** – создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

**Задачи:**

- 1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.**
- 2. Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.**

# Виды педагогических игр

**1. По виду деятельности :** физические ( двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные, психологические.

**2. По характеру педагогического процесса :**

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, занимательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- г) коммуникативные, диагностические,

**3. По характеру игровой методики :** предметные, сюжетно-ролевые, интеллектуальные игры, игры с готовыми правилами (дидактические).

**4. По содержанию –** музыкальные, математические, социализирующие, логические и т.д.

**5. По игровому оборудованию :** настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссёрские.

**6. По типу организации:** **групповые, подгрупповые, индивидуальные (по С.Новосёловой, в рамках ФГОС)**

## Группы игр по характеру игровой методики

I группа *предметные игры*: «Чудесный мешочек», «Времена года», «Узнай на вкус», «Найди такой же лист» и др.



**II группа творческие, сюжетно-ролевые игры:**  
*«Дочки-матери», «Больница», «Магазин игрушек», игры в «телефонные разговоры», придумывание новой сказки.*



**Строительно – конструктивные игры – разновидность творческих игр, в которых дети отображают окружающий предметный мир, самостоятельно возводят сооружения и оберегают их.**

**Строительная игра - это такая деятельность детей, основным содержанием которой является отражение окружающей жизни в разных постройках**



**Использование многоперсонажных сюжетов с определённой ролевой структурой, где одна из ролей включена в непосредственные связи со всеми остальными**

**Состав игры при этом принимает вид «куста»**



**Основная роль**



**Дополнительная роль 1  
(событие 1)**



**Дополнительная роль 2  
(событие 2)**



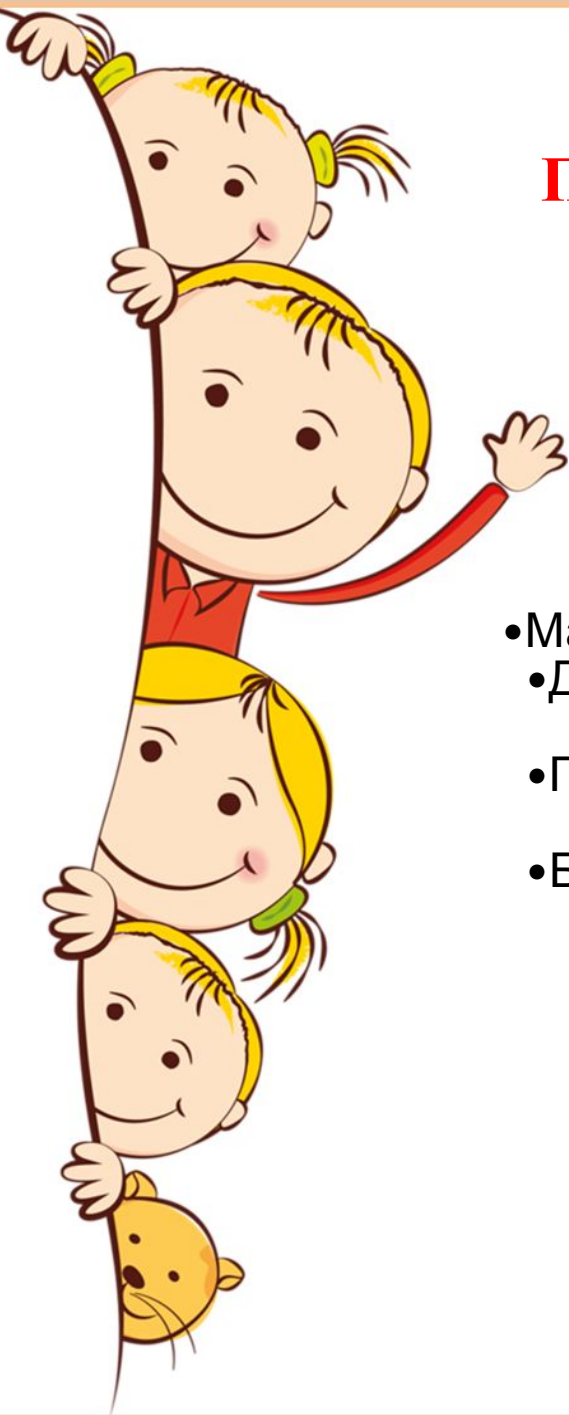
**Дополнительная роль 3  
(событие 3)**



## Примеры нескольких «кустов» ролей

- Мама
- Дочка (сынок)
- Папа
- Бабушка

- Продавец
- Покупатель
- Шофёр, который привозит продукты
- Директор магазина



**III группа игры с готовыми правилами :**  
**дидактические «Собери картинку», «Что лишнее», «Найди дружочка»,**  
**«Раз, два, три-сто опасно найди», «Можно- нельзя» и др.**



## **IV группа интеллектуальные игры**

**Игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу; интеллектуальные игры типа «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?», «Заморочки из бочки», «Зарядка для ума» и т.д. Данные важная составная часть образовательной работы познавательного характера.**



## **“Пять строчек по правилам”. Синквейн**

**Синквейн – это стихотворение, которое состоит из пяти строчек по определенным правилам.**

**1 строчка – это название темы**

**2 строчка – это определение темы в двух прилагательных или причастиях**

**3 строчка – это три глагола, показывающие действие в рамках темы.**

**4 строчка – фраза из четырех слов, оказывающая отношение автора к теме.**

**5 строчка – завершение темы, синоним первого слова, выраженный любой частью речи.**



**Спасибо за внимание**

