



**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.



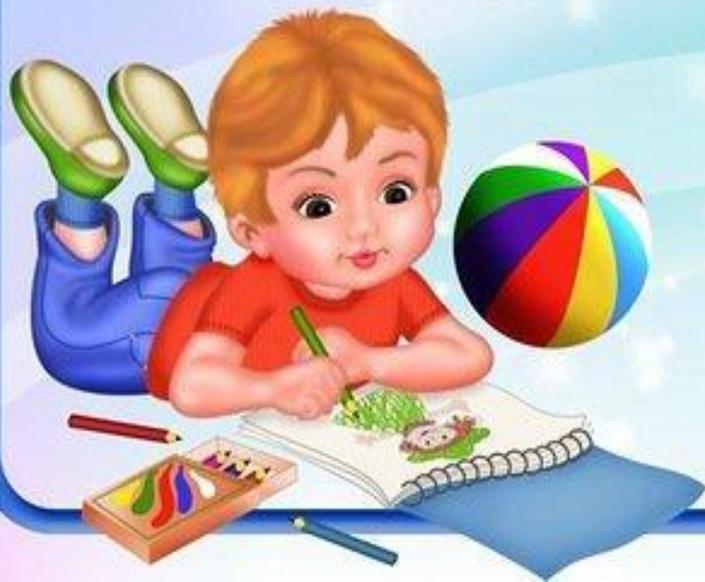
Строительно – конструктивные игры – разновидность творческих игр, в которых дети отображают окружающий предметный мир, самостоятельно возводят сооружения и оберегают их.

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)**

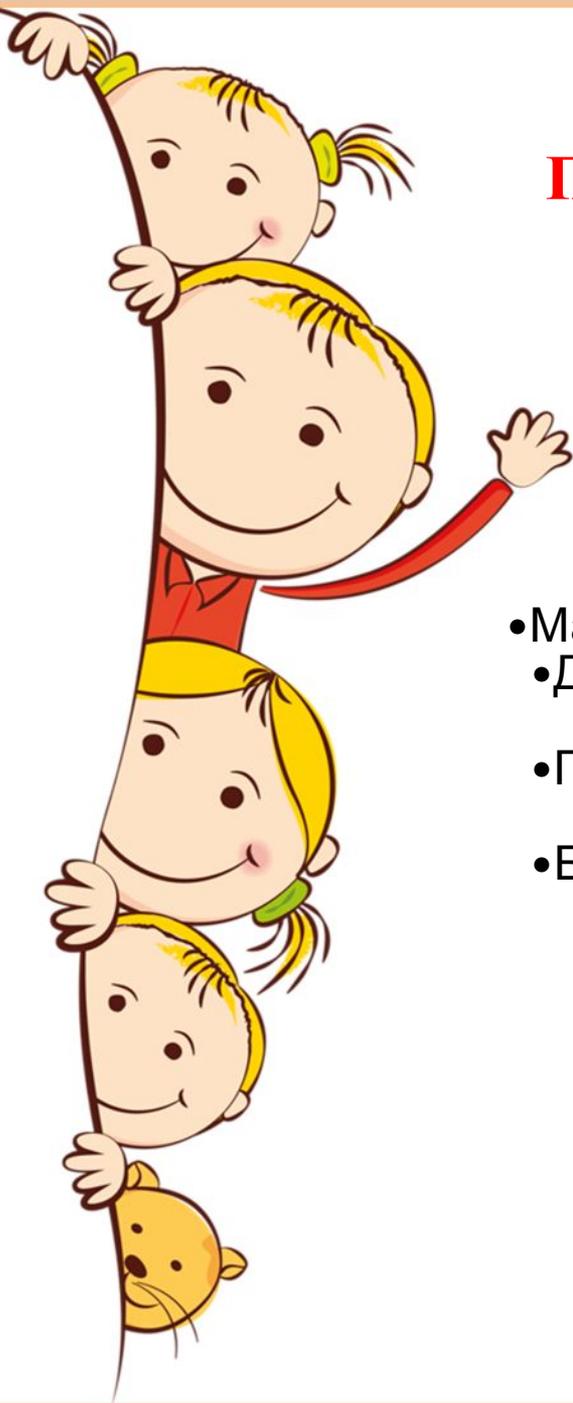


**Дополнительная роль 3
(событие 3)**

Примеры нескольких «кустов» ролей

- Мама
- Дочка (сынок)
- Папа
- Бабушка

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

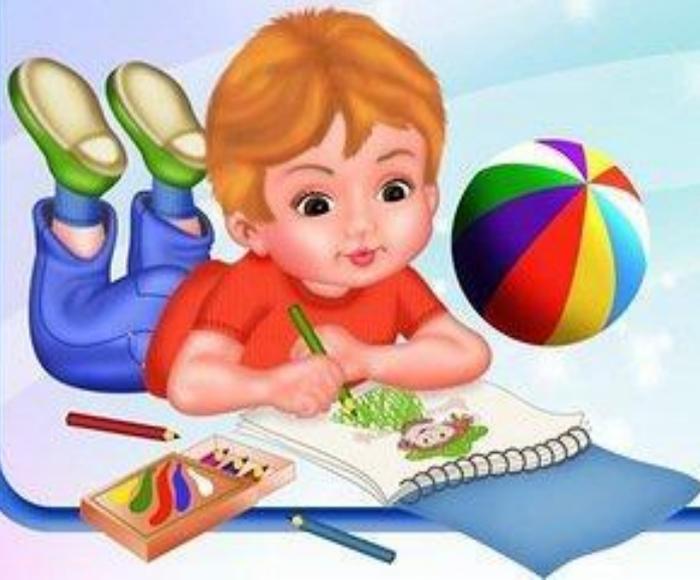


III группа игры с готовыми правилами :
дидактические «Собери картинку», «Что лишнее», «Найди дружочка»,
«Раз, два, три-сто опасно найди», «Можно- нельзя» и др.



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

