

Семинар- практикум № 2

На тему: «ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ДОУ В УСЛОВИЯХ
РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС»



Старший воспитатель: Бикбулатова Т. В.
2017г.

План семинара:

1. Что такое игровые технологии?
2. Мастер-класс сюжетно-ролевая игра «Экономика и дети»
воспитатель – Минилбаева Е. А.
3. Знакомство с играми Воскобовича.
4. Мастер-класс «Изготовление квадрата Воскобовича»
5. Практическое задание.



Педагогическая технология -

совокупность психолого-педагогических подходов, определяющих комплекс форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств для реализации образовательного процесса в ДОУ.



- В ФГОС ДО:

Игра - важное средство социализации личности ребенка – дошкольника.

- Право на игру зафиксировано в Конвенции о правах ребенка (ст. 31).



структурные элементы игровой технологии:

- установочный элемент
- игровые ситуации
- задачи игры
- правила игры
- игровые действия
- игровое состояние
- результат игры



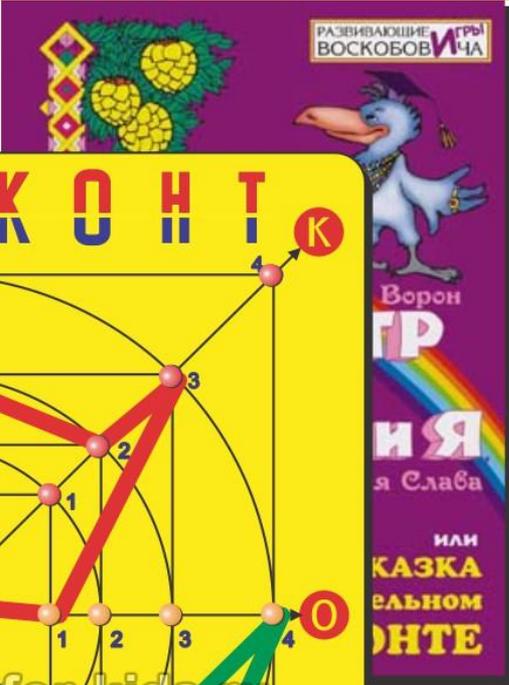
Согласно ФГОС ДО содержание образовательной программы в ДОУ должно обеспечивать развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности и охватывать следующие образовательные области:

- **социально-коммуникативное развитие;**
- **познавательное развитие;**
- **речевое развитие;**
- **художественно-эстетическое развитие;**
- **физическое развитие.**



Игра «Геокоонт» -
Игра «Геовизор» -
Игра «Квадрат Воскобовича» (двухцветный) –
Игра «Квадрат Воскобовича» (четырёхцветный) –
Игра «Прозрачный квадрат»
Игра «Прозрачная цифра»
Игры «Математические корзинки», «Счетовозик» -
Цифроцирк, Комплект «Игровизор»
Комплект «Ларчик» - Ковровая Полянка,
Игры «Чудо-крестики», «Чудо-соты» - Игра «Чудо-цветик»
Игра «Теремки Воскобовича» -
Игры «Конструктор цифр» Игры «Конструктор букв» Игры
«Логоформочки» -





КОВРОГРАФ ЛАРЧИК

Коврограф Ларчик: развивающее игровое поле с заданиями.

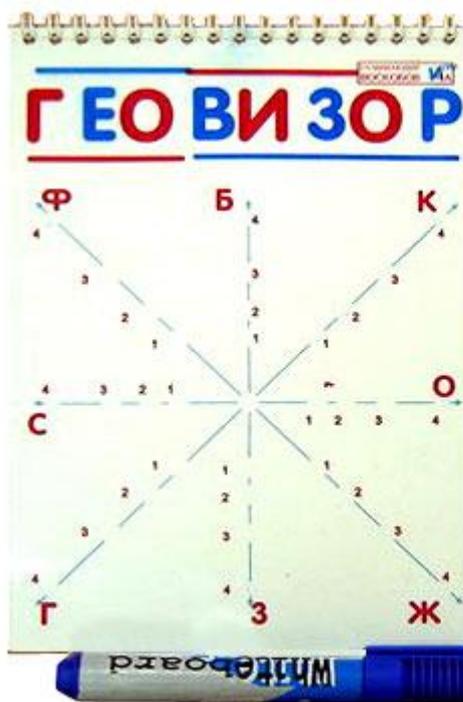
Центральная часть: Красные буквы **А О У Ы Э** и **Я Е Ю И Е** на фоне точек.

Сетка: 10x10 клеток с различными заданиями:

- Верхний ряд: Карточки с изображениями животных (кошка, собака, медведь, лягушка, птица, заяц, бабочка).
- Средний ряд: Карточка с изображением человека (ЛЕД), карточка с изображением птицы (ПЛАВАН), карточка с изображением оленя (ЛАНЬ), карточка с изображением лошади (ПОЧТ).
- Нижний ряд: Карточка с изображением глаза.

Дополнительные элементы:

- Слева: Золотая звезда, бумажные карточки, бусины, красные крестики.
- Сверху: Пучок разноцветных ниток.
- Средне: Карточка с цифрами 1-9, карточка с буквами А, О, У, Ы, Э, Я, Е, Ю, И, Е.
- Справа: Карточка с буквами А, О, У, Ы, Э, Я, Е, Ю, И, Е.



«Прозрачный квадрат Воскобовича»



8. ЗВЕЗДОЧКА

6. МЫШКА

8

3. ЛЕТУЧАЯ
МЫШЬ

3

10. ЛОДОЧКА

2. КОНФЕТА

10



1. Психологические игры (тренинг)
2. Социо-игровые технологии
3. Игры Марии Монтессори
4. Развивающие игры Воскобовича
5. Игры по методике Никитина
6. Игры по методике Зайцева
7. Игры головоломки: «Колумбово Яйцо», «Танграм», «Монгольская игра», «Вьетнамская игра».

Задание выбрать одну из представленных видов игр, и представить на следующем семинаре.

