

Презентация на тему: «Игровые технологии в ДОУ»



Подготовили группа №21

Кирилова И.А

Пологова Т.В



«...ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело. Вся его жизнь – это игра.»

*А.С.
Макаренко*



Виды педагогических игр-

По виду деятельности - двигательные, интеллектуальные, психологические и т. д.;

По характеру педагогического процесса - обучающие, тренировочные, контролирующие, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.

По характеру игровой методики - игры с правилами; игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры; игры, где одна часть правил задана условиями игры, а устанавливается в зависимости от её хода.

По содержанию - музыкальные, математические, социализирующие, логические и т. д.

По игровому оборудованию - настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссёрские и т. д.

Цель игровой технологии -

не менять ребенка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам,

а дать возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.



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.

Основные направления :

- дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;
- * деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- * успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Функции игровой технологии:

-развлекательная

(развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

-коммуникативная: освоение диалектики общения;

- самореализация в игре как полигоне человеческой практики;

-игротерапевтическая: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

-диагностическая:

-выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;

-функция коррекции:

-внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

-межнациональная коммуникация:

усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей;

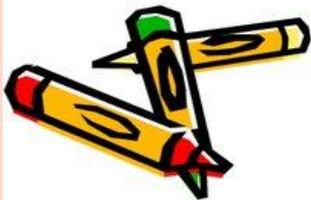
-функция социализации:

включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общения

Игровые технологии в образовательном процессе

взрослому необходимо обладать:

- доброжелательностью , уметь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрение любой выдумки и фантазии ребёнка



Положительные и отрицательные моменты в игровой технологии!

- СПОСОБСТВУЕТ ПОВЫШЕНИЮ ИНТЕРЕСА АКТИВИЗАЦИИ И РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ;
- НЕСЕТ ЗДОРОВЬЕ СБЕРЕГАЮЩИЙ ФАКТОР В РАЗВИТИИ ОБУЧЕНИЯ;
- ИДЕТ ПЕРЕДАЧА ОПЫТА СТАРШИХ ПОКОЛЕНИЙ МЛАДШИМ;
- СПОСОБСТВУЕТ ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ЗНАНИЙ В НОВОЙ СИТУАЦИИ;
- ЯВЛЯЕТСЯ ЕСТЕСТВЕННОЙ ФОРМОЙ ТРУДА РЕБЕНКА, ПОДГОТОВКА К БУДУЩЕЙ ЖИЗНИ;
- СПОСОБСТВУЕТ ОБЪЕДИНЕНИЮ КОЛЛЕКТИВА И ФОРМИРОВАНИЮ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

**Отрицательных моментов
-не наблюдалось!**

Вывод:



- Игровые технологии являются легкодоступным и интересным методом обучения;
- Является отдыхом от привычной образовательной деятельности;
- Игра является одним из мотивов повышающих интерес к образовательной деятельности, а также стимулом, побуждающим умственную деятельность;
- Использование игровых технологий при обучении дошкольников, показала свою эффективность.

