

# Мастер-класс «Использование игровых технологий в процессе организации различных видов детской деятельности»



Подготовил:  
Воспитатель  
Картаус В.В.

“Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.

Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.

Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности”.

В. А. Сухомлинский



В Федеральных государственных  
общеобразовательных стандартах  
ДО игра рассматривается как  
важное средство социализации  
личности ребенка - дошкольника.

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

**Цель игровой технологии - не менять ребёнка 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**

**Задачи игровой технологии:**

- \* Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в условии знаний и умений за счёт собственной активности ребенка.**
- \* Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышение ее результативности.**
- \* Сделать воспитательный процесс управляемым**

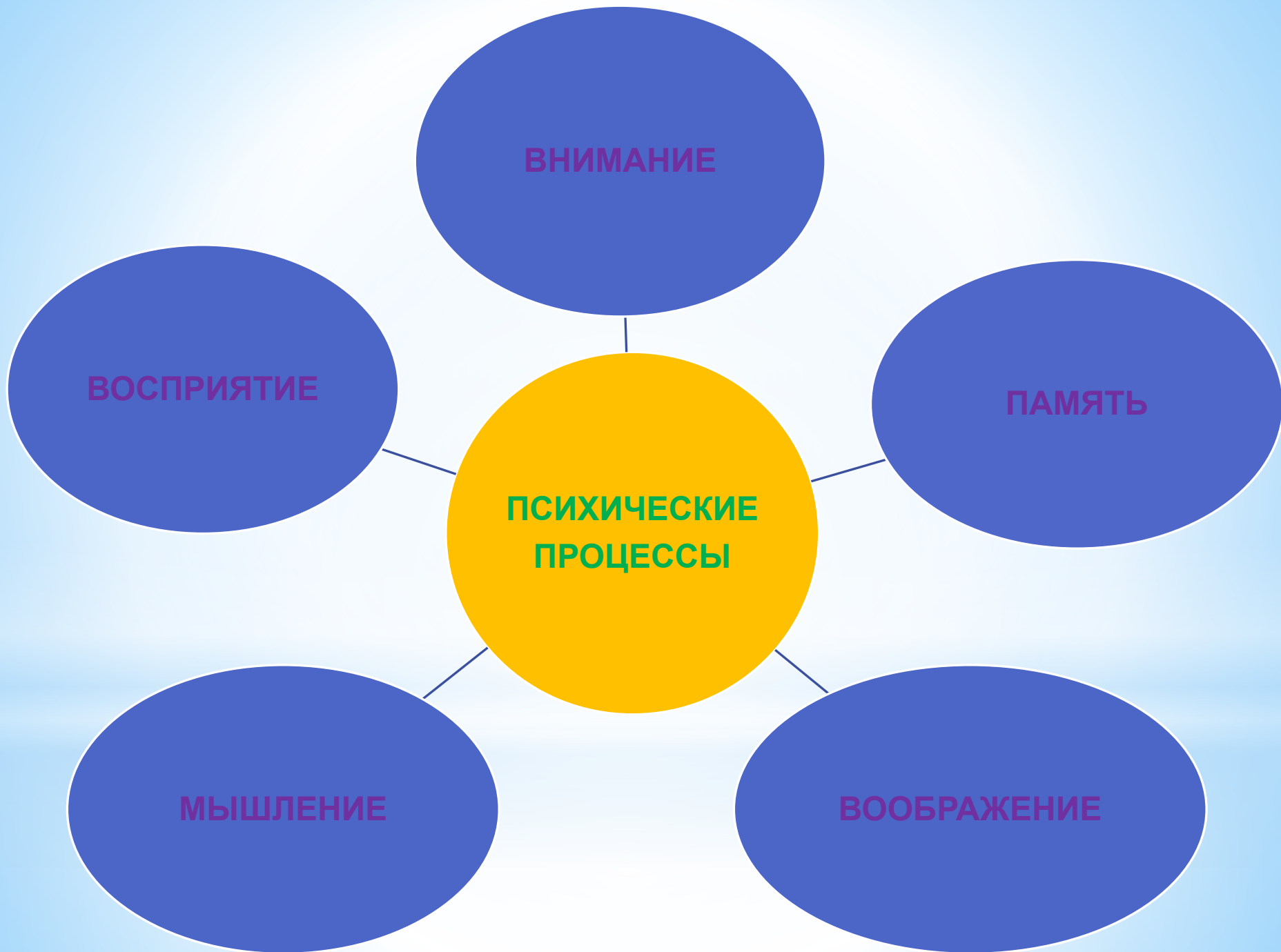
# Виды педагогических игр очень разнообразны. Они могут различаться:

- \* **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 другая 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.

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

## Его значение:

- \* активизирует воспитанников;
- \* повышает познавательный интерес;
- \* вызывает эмоциональный подъём;
- \* способствует развитию творчества;
- \* максимально концентрирует время занятий за счёт чётко сформулированных условий игры;
- \* позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.



**ВНИМАНИЕ**

**ПАМЯТЬ**

**ВООБРАЖЕНИЕ**

**МЫШЛЕНИЕ**

**ВОСПРИЯТИЕ**

**ПСИХИЧЕСКИЕ  
ПРОЦЕССЫ**

Исследования Л.А. Венгера, Н.Я. Михайленко,  
К.С. Егоркиной, Е.В. Зворыгиной, Н.Ф.  
Комаровой составили основу для разработки  
игровых технологий в педагогическом процессе  
в детском дошкольном учреждении



Зарубежные исследователи, Данский и Силверман, получили экспериментальные данные, подтверждающие гипотезу о том, что использование игровых технологий в работе с детьми могут повысить способность ребенка к продуцированию нестандартных идей и выработке оригинальных решений, способствует формированию индивидуального стиля когнитивной деятельности

\* Естественно, что комплексное использование игровых технологий разной целевой направленности помогает подготовить ребенка к школе. С точки зрения формирования мотивационной и эмоционально-волевой готовности к школе, каждая игровая ситуация общения дошкольника со взрослыми, с другими детьми является для ребенка “школой сотрудничества”, в которой он учится и радоваться успеху сверстника, и спокойно переносить свои неудачи; регулировать свое поведение в соответствии с социальными требованиями, одинаково успешно организовывать подгрупповые и групповые формы сотрудничества

# Применение игровых технологий в образовательном процессе по образовательным областям

**Социально-коммуникативное развитие.** Игровая технология включает в себя:

- \* игровые тренинги;
- \* сюжетно - ролевые игры;
- \* театрализованные игры.

**Познавательное развитие.** Здесь выбор игр огромен и разнообразен, но следует выделить игровые технологии, направленные на формирование знаний, умений и навыков - это так называемые обучающие игры, проблемные игровые ситуации и игровые технологии, направленные на закрепление полученных знаний, развитие познавательных способностей.

**Речевое развитие.** Применение игровых технологий позволяет создавать максимально благоприятные условия для развития речи детей:

- \* игровые технологии, направленные на развитие мелкой моторики;
- \* игровые технологии, направленные на развитие артикуляционной моторики;
- \* игровые технологии, направленные на развитие дыхания и голоса.

**Художественно-эстетическое развитие.** Игровые технологии, направленные на развитие восприятия и понимания произведений искусства, мира природы; формирование элементарных представлений о видах искусства; восприятие музыки, художественной литературы, фольклора, изобразительного искусства.

**Физическое развитие** включает игровые технологии, направленные на развитие двигательной деятельности детей, способствующих правильному формированию опорно-двигательной системы организма, развитию равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук и т.д.

# Социо-игровые технологии

*Социо-игровая технология* - это технология развития ребёнка в игровом общении со сверстниками, сущность, которой его основатели А.П. Ершова, В.М. Букатов, Е.Е.Шулешко определили так: «Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного и обучения, и научения, и тренировки».

## *Применение данной технологии организуется в три этапа:*

- \* создание условий для развития дружеских связей;
- \* общение в микрогруппе, через которое идет обучение;
- \* взаимообучение дошкольников



- \* Одним из главных компонентов занятия - является **движение**;
- \* Второй не менее важный компонент - это **вариативность**;
- \* Третий компонент такого занятия - работа **детей в микрогруппах**



# Классификация игр

1. Игры - задания для рабочего настроения;
2. Игры для социо-игрового приобщения к делу;
3. Игры-разминки;
4. Игры для творческого самоутверждения;
5. Игры вольные (на воле)



«Только та игра целесообразна, в которой ребёнок активно действует, самостоятельно мыслит, строит, комбинирует, преодолевает трудности»

Макаренко А.С.



A group of seven diverse cartoon children are gathered around a large white rectangular sign. The children are smiling and waving. From top left to top right: a girl with brown hair in pigtails with pink flowers, a girl with blonde hair and a purple crown, a boy with a red cap and orange shirt, and a girl with blonde hair and glasses. From bottom left to bottom right: a girl with brown hair in a green shirt, a girl with brown hair in an orange dress, a girl with dark curly hair and a pink headband, and a girl with brown hair in a yellow shirt. The text "Спасибо за внимание!" is written across the center of the white sign in a blue, stylized font.

**Спасибо за внимание!**