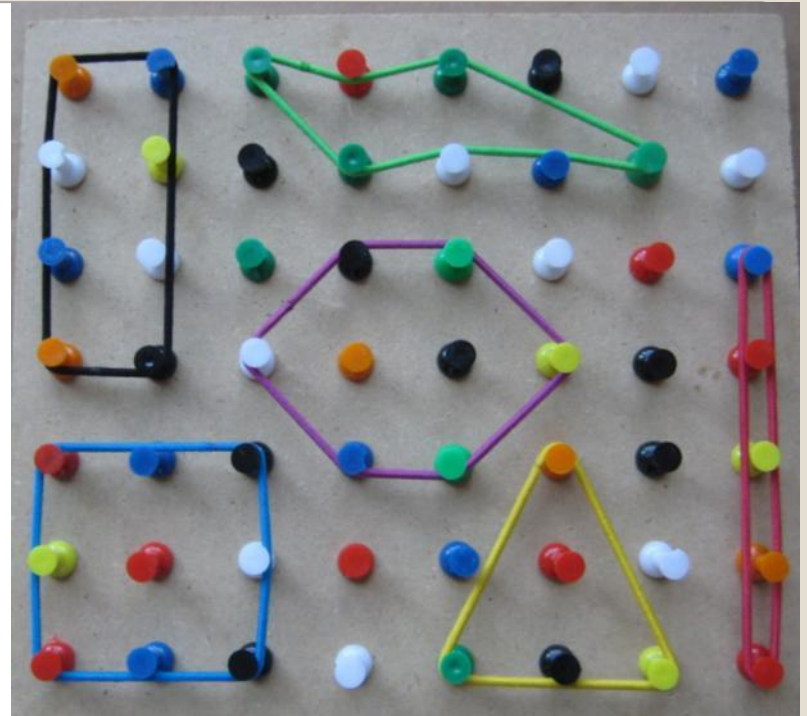
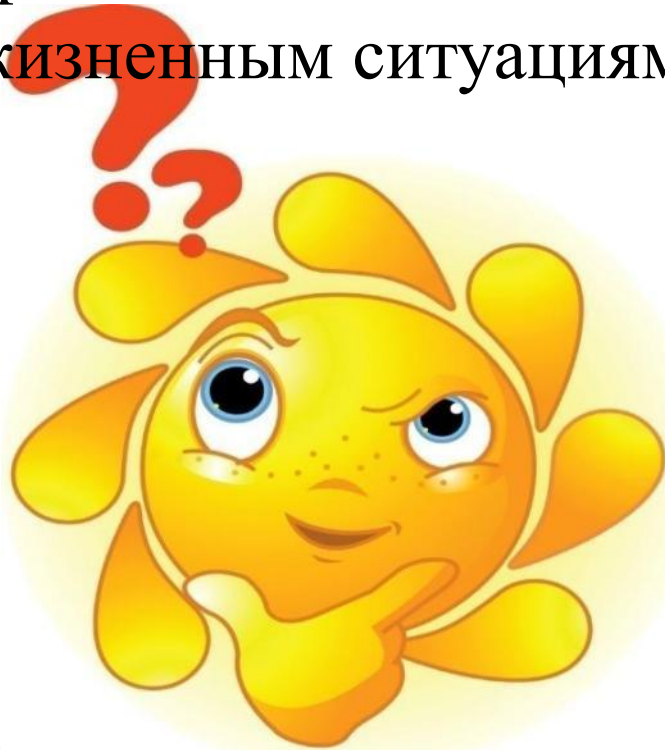


«Использование игровых технологий в работе с младшими дошкольниками»



Воспитатели: Невейкина
Татьяна Александровна
Карелина Елена Владимировна

Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. Имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям.



Игровая технология – это организация педагогического процесса в форме **различных педагогических игр**. Это **последовательная деятельность педагога**. Она является составной частью педагогических технологий.

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

Игровая деятельность может быть использована:

- для освоения образовательной темы или содержания изучаемого материала;
- в качестве ООД или его части
- как часть образовательной программы, формируемой коллективом ДОУ.

Целью игровой технологии является 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.

Главный признак педагогической игры в игровой технологии – чётко поставленная цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты, характеризующиеся учебно-познавательной направленностью.

Игры можно разделить по
виду деятельности:

- на физические (двигательные),
- интеллектуальные
(умственные),
- трудовые,
- социальные и
психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

а) обучающие, тренировочные,

контролирующие и обобщающие;

б) познавательные, занимательные,

воспитательные, развивающие;

в) репродуктивные, продуктивные,

творческие;

г) коммуникативные, диагностические, и др.

По характеру игровой методики:

предметные, сюжетно-ролевые (творческие, интеллектуальные игры), игры с готовыми правилами (*дидактические, подвижные*).

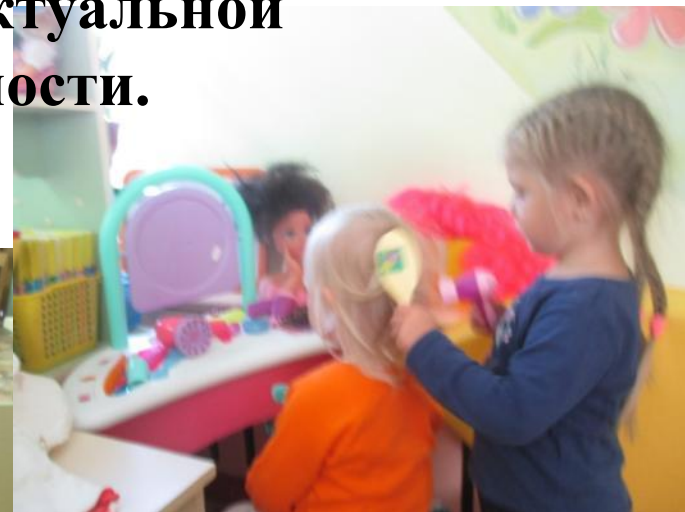
По содержанию – музыкальные, математические, социализирующие, логические и т. д.

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

Предметные игры.



**Творческие игры,
сюжетно-ролевые, в
которых сюжет – форма
интеллектуальной
деятельности.**



Макеты



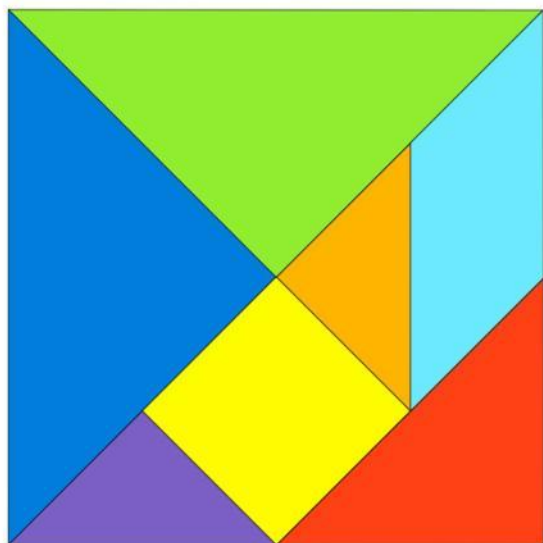
Строительно-конструктивные игры



Игра-путешествие в детском саду

Игры с готовыми правилами (обычно и называемые дидактическими).

ТАНГРАМ



Джордж Кюизенер

(1891 - 1976)



Бельгийский учитель начальной школы Джордж Кюизенер разработал универсальный дидактический материал для развития у детей математических способностей. В 1952 году он опубликовал книгу "Числа и цвета", посвященную своему пособию.





Игра «Математический планшет»

Классическая дидактическая игра известна еще с 50-х годов XX века. Ее прототип под названием Geoboard («геометрическая доска») изобрел египетский педагог Калед Гаттегно. Вариациями «Геоборда» являются также "Геоконт" Воскобовича и планшет "Геометрик".





Упражнения со счетными палочками для дошкольников
Что развивают счетные палочки?

ТАНГРАМ



Собери по образцу



**СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ!**