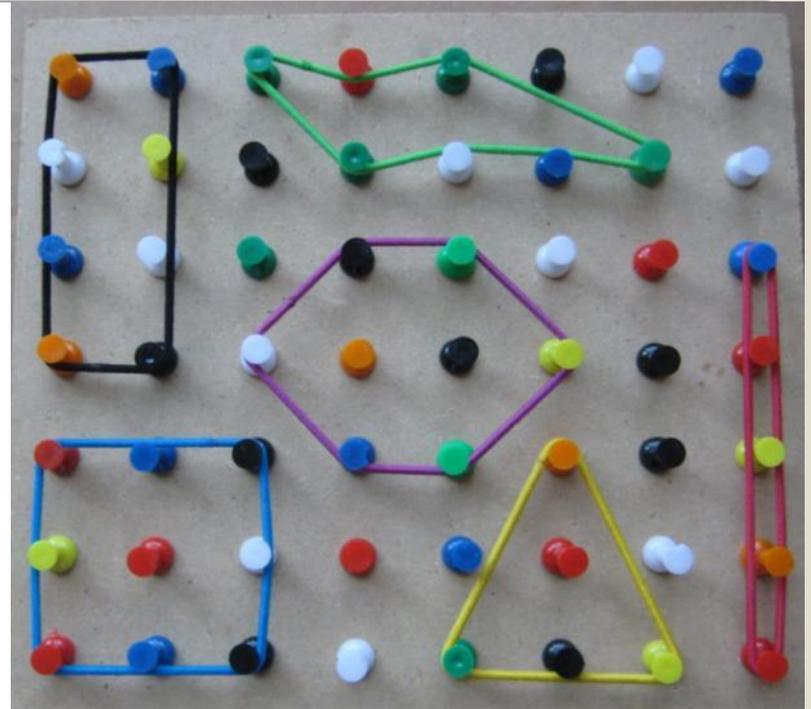
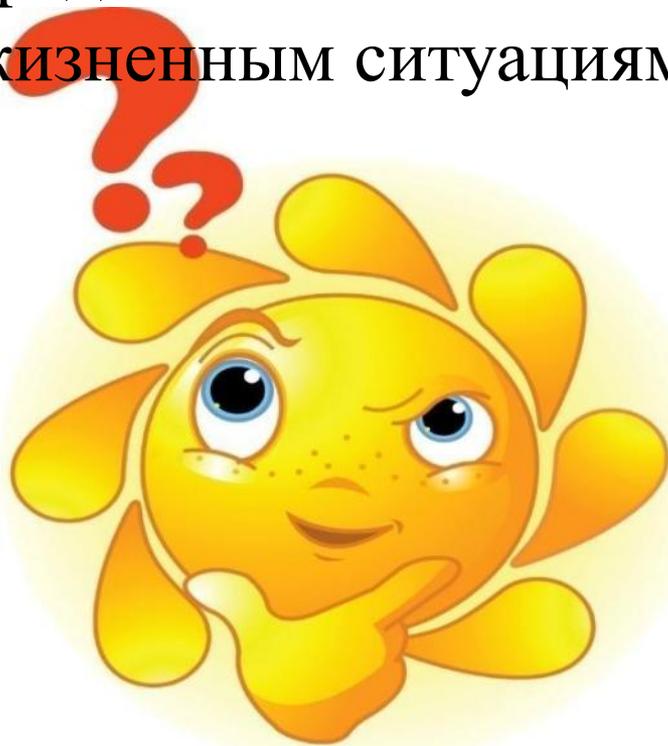


# «Использование игровых технологий в работе с младшими дошкольниками»



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*).

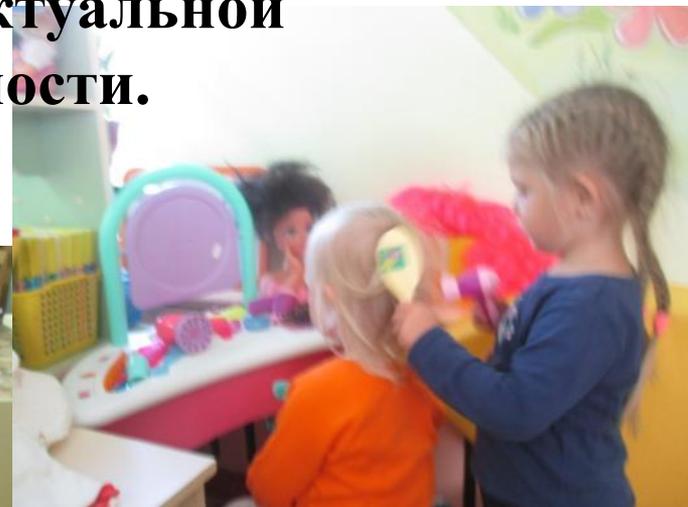
**По содержанию** – музыкальные, математические, социализирующие, логические и т. д.

**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



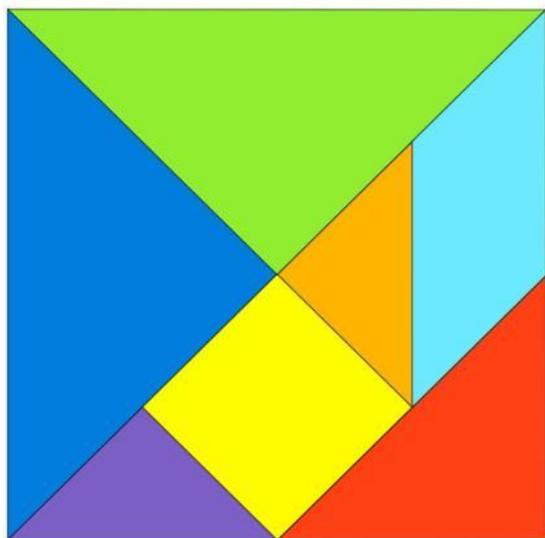
# Строительно-конструктивные игры



# 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!**