

**Семинар-практикум  
«Использование игровых  
технологий в работе с  
дошкольниками»**

**Воспитатель  
Щукина Г.Р.**



## Что такое игра?

**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.

**Педагогическая технология** – это совокупность психолого-педагогических подходов, определяющих комплекс форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств для реализации образовательного процесса в 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.

## Виды педагогических игр

Игры можно разделить по **виду деятельности**: на физические (двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, 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.

## Группы игр по характеру игровой методики

*I группа предметные игры: «Чудесный мешочек»,  
Времена года», «Узнай на вкус», « Найди такой же  
лист» и др.*



**II группа творческие, сюжетно-ролевые игры:**  
«Дочки-матери», «Больница», «Магазин игрушек», игры в «телефонные разговоры», придумывание новой сказки.



# Использование макетов в игровой деятельности



**Строительно – конструктивные игры – разновидность творческих игр, в которых дети отображают окружающий предметный мир, самостоятельно возводят сооружения и оберегают их.**

**Строительная игра - это такая деятельность детей, основным содержанием которой является отражение окружающей жизни в разных постройках**







# Игра-путешествие

Путешествие – передвижение по какой либо территории с целью их изучения, а также с общеобразовательными, познавательными, спортивными и др. целями.

## Структура игры-путешествия

- Постановка и достижение познавательных и игровых задач
- Доступность игрового оборудования
- Игровые условия для развития воображения.

# Игра – путешествие на лесную поляну.



**Использование многоперсонажных сюжетов с определённой ролевой структурой, где одна из ролей включена в непосредственные связи со всеми остальными**

**Основная роль**

**Состав игры при этом принимает вид «куста»**



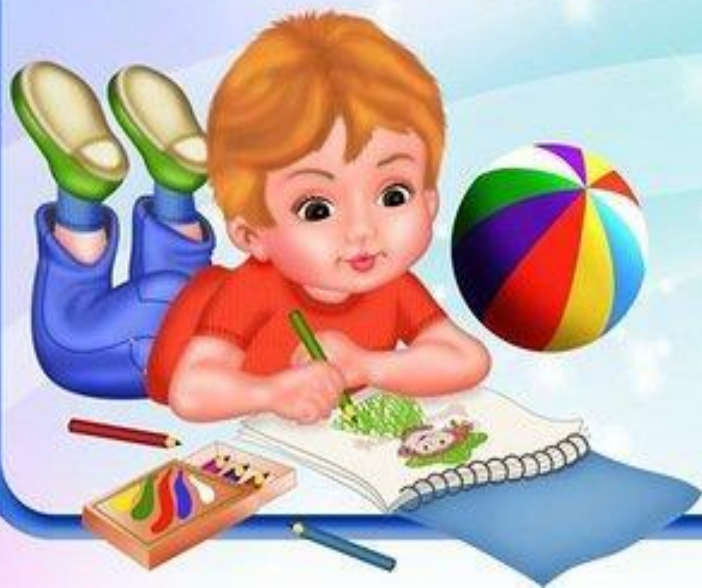
**Дополнительная роль 1  
(событие 1)**



**Дополнительная роль 2  
(событие 2)**



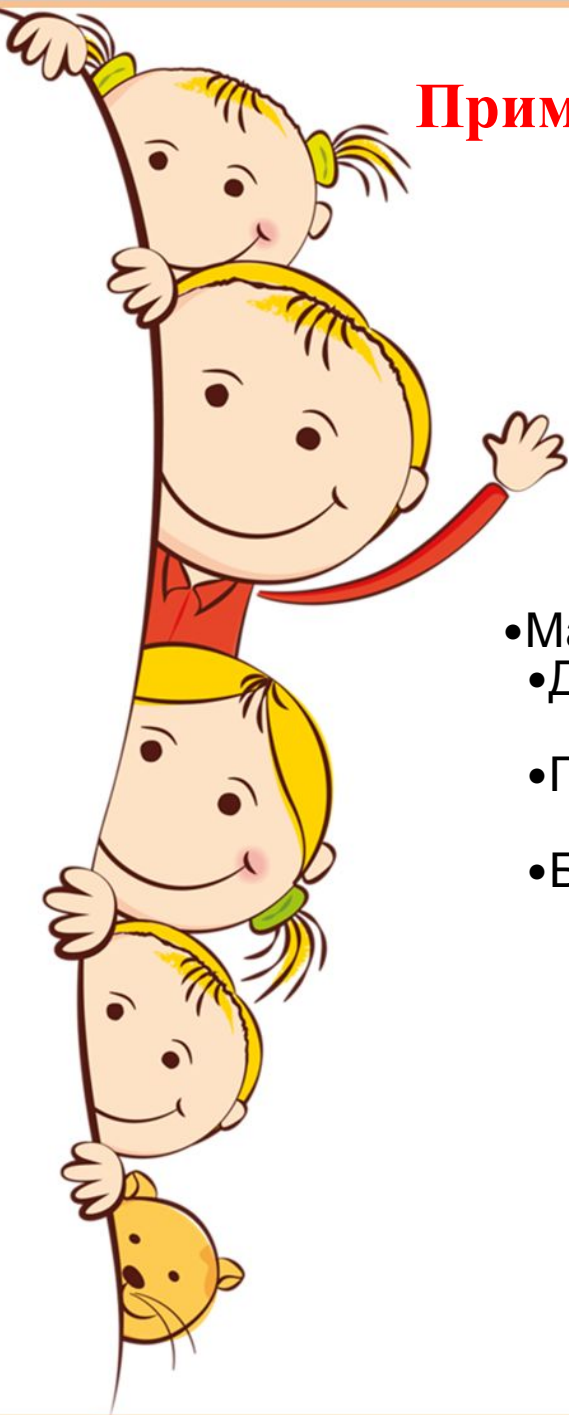
**Дополнительная роль 3  
(событие 3)**



## Примеры нескольких «кустов» ролей

- Мама
- Дочка (сынок)
- Папа
- Бабушка

- Продавец
- Покупатель
- Шофёр, который привозит продукты
- Директор магазина



**III группа игры с готовыми правилами :**  
**дидактические «Собери картинку», «Что лишнее», «Найди дружочка»,**  
**«Раз, два, три-сто опасно найди», «Можно- нельзя» и др.**



## IV группа интеллектуальные игры

Игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу; интеллектуальные игры типа «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?», «Заморочки из бочки», «Зарядка для ума» и т.д. Данные важная составная часть образовательной работы познавательного характера.





**Спасибо за внимание**