

# 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.







