

МДОУ «Детский сад №240»

Консультация

Применение игровых технологий в практической
деятельности педагога ДОУ

Развитие современного общества требует обобщения и систематизации опыта педагогических инноваций, результатов психолого-педагогических исследований. Одним из способов решения этой проблемы является технологический подход к организации образовательной работы с детьми. В дошкольном образовании педагогическая технология представляет совокупность психолого-педагогических подходов, определяющих комплекс форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств по реализации образовательного процесса как в нескольких ДОУ, так и в конкретном детском саду или даже группе. Необходимость использования педагогических технологий обусловлена следующими причинами:

Сл. - социальный заказ (родители, региональный компонент, требования ФГОС);

- образовательные ориентиры, цели и содержание образования (образовательная программа, приоритетное направление, результаты мониторинга и др.).

Сл. Ценность педагогической технологии в том, что она:

- конкретизирует современные подходы к оценке достижений дошкольников;
- создает условия для индивидуальных и дифференцированных заданий.

Дошкольный возраст является уникальным и решающим периодом, в котором закладываются основы личности, вырабатывается воля, формируется социальная компетентность. Эти и другие важнейшие качества не только в процессе специальных занятий, но также в игре, дающей ребенку:

Сл. - возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли;

- быть лично причастным к изучаемому явлению(мотивация ориентирована на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества);

- прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях».

Значение игры 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 ребенка в обществе.

Сл. Воспитательное и обучающее значение игры зависит от:

- знания методики игровой деятельности;

- профессионального мастерства педагога при организации и руководства различными видами игр; - учета возрастных и индивидуальных возможностей.

Сл. На современном этапе игровая деятельность в качестве самостоятельной технологии может быть использована:

- для освоения темы или содержания изучаемого материала;
- в качестве занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как образовательной программы, формируемой коллективом ДОУ.

Сл. Главная цель игровой технологии создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

Ее задачи: Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в условии знаний и умений за счет собственной активности ребенка. Подобрать средства активизирующие деятельность детей и повышение ее результативности.

Сл. Но как любая педагогическая технология, игровая также должна соответствовать следующим требованиям:

Технологичная схема описание технологического процесса с разделением на логически взаимосвязанные функциональные элементы.

Научная база опора на определенную научную концепцию достижения образовательных целей.

Системность технология должна обладать логикой, взаимосвязью всех частей, целостностью.

Управляемость предполагается возможность целеполагания, планирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирование средств и методов с целью коррекции результатов.

Эффективность должна гарантировать достижение определенного стандарта обучения, быть эффективной по результатам и оптимальной по затратам. Воспроизводимость применение в других образовательных учреждениях.

Сл. Игровая педагогическая технология организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Это последовательная деятельность педагога по: - отбору, разработке, подготовке игр; - включению детей в игровую деятельность; - осуществлению самой игры; - подведению итогов, результатов игровой деятельности. Главные признаки педагогической игры в игровой технологии четко поставленная цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты, характеризующиеся учебно-познавательной направленностью.

Сл. Виды педагогических игр разнообразны. Они могут различаться:

По виду деятельности двигательные, интеллектуальные, психологические, профориентированные и т.д.;

По характеру педагогического процесса обучающие, тренировочные, контролируемые, 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, и устанавливается в зависимости от ее хода.

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

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

Главный компонент игровой технологии непосредственное и систематическое общение педагога и детей.

Сл. Ее значение:

- активизирует воспитанников;
- повышает познавательный интерес;
- вызывает эмоциональный подъем;
- способствует развитию творчества;
- максимально концентрирует время занятий за счет четко сформулированных условий игры.

Позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счет усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала. Игровые занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей. Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности.

Сл. Концептуальные основы игровой технологии:

- Игровая форма совместной деятельности с детьми создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребенка к деятельности.
- Реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности дидактическая цель ставится в форме игровой задачи,

образовательная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

- Игровая технология охватывает определённую часть образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.
- В игровую технологию включается последовательно игры и упражнения, формирующего одно из интегративных качеств или знание из образовательной области. Но при этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного материала.

Сл.

Игра, как правило, собственная инициатива детей, поэтому руководство педагога при организации игровой технологии должно соответствовать требованиям:

- выбор игры зависит от воспитательных задач, требующих своего разрешения, но должен выступать средством удовлетворения интересов и потребностям детей (дети проявляют интерес к игре, активно действуют и получают результат, завуалированный игровой задачей происходит естественная подмена мотивов с учебных на игровые);
- предложение игры создается игровая проблема, для решения которой предлагаются различные игровые задачи: правила и техника действий);
- объяснения игры кратко, четко, только после возникновения интереса детей к игре;
- игровое оборудование должно максимально соответствовать содержанию игры и всем требованиям к предметно-игровой среде по ФГОС;
- организация игрового коллектива игровые задачи формируются таким образом, чтобы каждый ребенок мог проявить свою активность и организаторские умения. Дети могут действовать в зависимости от хода игры индивидуально, в парах или командах, коллективно: - развитие игровой ситуации основывается на принципах; отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру; наличие игровой динамики; поддержание игровой атмосферы; взаимосвязь игровой и неигровой деятельности; - окончание игры анализ результатов должен быть нацелен на практическое применение в реальной жизни.

Давайте вспомним, какие игровые педагогические технологии мы знаем.

Сл. М. Монтессори

Создала педагогическую систему, которая максимально приближена к той идеальной ситуации, когда ребенок обучается сам. Система состоит из трех частей: ребенок, окружающая среда, учитель. В центре всей системы стоит ребенок. Вокруг него создается специальная среда, в которой он живет и учится самостоятельно. В этой среде ребенок совершенствует своё физическое состояние, формирует моторные и сенсорные навыки, соответствующие возрасту, приобретает жизненный опыт, учиться упорядочивать и сопоставлять разные предметы и явления, приобретает знания на собственном опыте. Учитель же наблюдает за ребенком и помогает ему, когда это требуется. Основа педагогики Монтессори, ее девиз - "помоги мне это сделать самому".

Сл. Глен Доман

Суть методики Домана

Основная идея методики: в любом ребенке скрыт огромный потенциал, который можно развить, тем самым предоставляя ему неограниченные возможности в жизни.

- Каждый ребенок – может стать гением, а ранее развитие – это ключ к его гениальности.
- Человеческий мозг растет благодаря его постоянному использованию, и этот рост фактически завершается к шести годам.
- Маленькие дети обладают огромной жадой познания. Они легко усваивают огромное количество информации, и она надолго остается в их памяти.

Вместе с активным физическим развитием в это же время вы можно начинать интеллектуальные занятия. Для этого применяются карточки с крупными реальными картинками и подписью на них. С их помощью малыш легче усваивает новую информацию, получает нужную нагрузку для развития мозга.

Говоря о современных игровых технологиях, следует особенно отметить технологию развивающих игр Никитина Б.П. состоящую из набора развивающих игр, которые при всем своем разнообразии исходит из общей идеи, и обладают характерными особенностями. Дети играют с мячами, веревками, резинками, камушками, орехами, пробками, пуговицами, палками и т.д. Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр и напрямую связаны с интеллектом. Используя технологии развивающих игр Никитина воспитателю удастся соединить один

из основных принципов обучения от простого к сложному с очень важным принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей. Воспитатель в игре решает сразу несколько проблем связанных с развитием творческих способностей: задания-ступеньки всегда создают условия опережающего развития способностей, занимаясь самостоятельно до своего «потолка», дети развиваются наиболее успешно.

Сл. Николай Александрович Зайцев Автор пособия "**Кубики Зайцева**", основаны на естественной потребности любого ребенка в игре и на системности подачи материала.

Зайцев увидел единицу строения языка не в слоге, а в складе. Склад - это пара из согласной с гласной, или из согласной с твердым или мягким знаком, или же одна буква. Пользуясь этими складами (каждый склад находится на отдельной грани кубика), ребенок начинает составлять слова.

Разработав собственный метод обучения, молодой педагог решил протестировать его на средних классах общеобразовательной школы. Однако здесь его ждала огромная неудача. Ученики умели только заучивать правила, не пытаясь их понять. Привыкшие к такому обучению, они не могли перестроиться.

Тогда, Николай Александрович решил опробовать свой метод на малышах. **Методика была пересмотрена, все занятия он проводил в игровой форме. И здесь его ждал огромный успех.** Малышам, начиная с полутора лет, и детям дошкольникам, у которых были проблемы с обучением грамоты, требовалось всего лишь несколько занятий для того, чтобы начать читать. Некоторые школы стали полностью применять его систему обучения, используя «звнящее чудо» (как называли кубики) в своей работе.

Наблюдая за малышами, педагог пришел к следующим заключениям:

- **Для того чтобы научиться читать, крохам совсем не нужно знать, как называются буквы.** Чаще всего в азбуках буквы ассоциируются с картинками. Ребенок запоминает образ буквы и изображение, которое у него с ней ассоциируется. Потом очень сложно ему объяснить, что КОТ (буква К), НОЖНИЦЫ (буква Н), ИГРУШКА (буква И), ГРИБ (буква Г) и АИСТ (буква А) складываются в одно слово КНИГА.
- **Чтение по слогам для ребенка очень сложное.** Даже если малыш выучит названия букв без картинок, ему будет тяжело понять как из букв М и А получается слог МА. Для понимания крохой принципа сливания слогов педагогам приходится применять в своей работе различные хитрости. Но в русском языке встречаются слова из одного слога, в которых много идущих подряд согласных (например, ВСПЛЕСК). Чтение таких слов будет для читающего по слогам ребенка даваться очень тяжело.

- **Человеку легче сначала научиться писать, чем читать.** Под письмом он понимал превращение звуков в знаки, а под чтением – превращение знаков в звуки. Малышу, будет намного легче научиться читать через письмо.

Общие принципы методики Зайцева

Единственной в своем роде авторской методике Зайцева уже более 20 лет. Однако знаменитый педагог не прекращает постоянно улучшать ее. **Сейчас уже создано много различных методик и игр, дополняющих основу.** С помощью методики можно с успехом обучать даже совсем маленьких детей грамоте. При этом для дошкольников 6 лет будет достаточно всего несколько занятий, и вы сможете увидеть, что он уже может начать читать.

Данный метод обучения подойдет не только для ребятшек, которым нравятся спокойные игры с кубиками, но и подвижным неусидчивым детям. Использование этой методики подходит для работы со слабослышащими, имеющими очень плохое зрение и отклонения в психическом развитии детьми. При работе с ними можно получить очень хорошие результаты. Можно увидеть хороший эффект при работе с детьми с аутизмом.

В своей методике Зайцев сделал акцент на том, что процессы познания у ребенка должны пройти через все виды восприятия: слуховое, зрительное, двигательную память, осязание и мышление. Педагог в работе с малышами должен уметь организовать веселую игровую обучающую среду, быть в роли наставника в процессе обучения.

С помощью игр с кубиками:

- расширится словарь малыша;
- будут вырабатываться навыки грамотного письма;
- речь ребенка станет более внятной;
- можно исправить ряд логопедических проблем;
- развивать логику и мышление ребенка;
- научить ребенка работать самостоятельно.

Сл. В.В. Воскобович

Особенность развивающей методики Воскобовича состоит в том, что он попытался совершить путь от практического опыта к теории. В основном это игры - конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами. Отличительной особенностью этих игрушек является сочетание сказки и головоломки. По методике Воскобовича, которую сам он назвал «технологией», ребёнок с помощью игр попадает в развивающую среду, названную «Фиолетовый лес».

Сл. Золтан Дьенеш - всемирно известный венгерский педагог и математик, профессор.

Логические игры с блоками Дьенеша способствуют развитию логических, комбинаторных и аналитических способностей детей. Ребенок разделяет блоки по свойствам, запоминает и обобщает.

Игровые упражнения по методике Дьенеша доступно знакомят детей с формой, цветом, размером и толщиной объектов, с математическими представлениями и основами информатики. Блоки способствуют развитию у детей мыслительных операций: анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения, а также логического мышления, творческих способностей и познавательных процессов - восприятия, памяти, внимания и воображения.

С блоками Дьенеша могут играть дети разного возраста: от самых маленьких (с двух лет) до начальной (и даже средней) школы.

В настоящее время во всем мире для развития детей и подготовки к школе широко используются "Логические блоки Дьенеша" в различных вариантах исполнения: объемные и плоскостные

Сл. Бельгийский учитель начальной школы Джордж Кюизинер

Палочки Кюизенера – это счетные палочки, которые еще называют «числа в цвете», цветными палочками, цветными числами, цветными линейками. В наборе содержатся палочки-призмы 10 разных цветов и длиной от 1 до 10 см. Палочки одной длины выполнены в одном цвете и обозначают определенное число. Чем больше длина палочки, тем большее значение числа она выражает.

Сл.

Железновы Сергей Станиславович, Екатерина Сергеевна

Данная методика включает такие сборники:

- песенки с движениями— здесь коротенькие марши, хороводы, первые активные игры (жмурки, салочки). Малыш учится новым движениям и ролям.
- пальчиковые игры. Маленькие сказки при движении кистей рук и пальчиков.
- сказки — подражалки. Открываем в малыше первые театральные навыки.
- веселая логоритмика
- подвижные уроки
- аэробика для малышей ,игровая гимнастика — взрослый показывает игровые гимнастические движения, а малыш повторяет. укрепляем мышечный корсет и координацию ежедневно и весело.

- сказки-шумелки. Маленькие сказки на подражание и имитацию звуков. Малыш учится слушать и воспроизводить услышанное. Задействована мелкая моторика память и воображение.
- игровой массаж
- песенки-инсценировки, маленькие сказки с использованием игрушек и простых жестов
- колыбельные песенки — это обработка русских народных колыбельных с добавлением звуков природы или животных.

Внедрение игровых технологий в познавательную исследовательскую деятельность - это на сегодняшний день один из основных путей познания, наиболее полно соответствующий природе ребенка и современным задачам обучения.

Познавательная-исследовательская деятельность создает условия для обогащения развития ребенка.

Она позволяет спроектировать условия возникновения таких психических способностей и свойств, которыми ребенок пока не обладает, направить процесс их становления не только извне – через побуждение, но и изнутри – путем построения деятельности, педагога и ребенка.

Сл.

Виды Игр:

Игры-экспериментирования;

Игровые обучающие ситуации;

Квест-игра;

Геокейпинг.

Сегодня более подробно мы остановимся на игре квест.

Сл. Quest в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр, требующих от игрока решения умственных задач.

Происхождение названия. Квест (квестор) происходит от лат. слова *q u a e r o* ищу, разыскиваю, веду следствие.

Сл. Что такое квест?

Квест—это цепочка игр и заданий, где в конце участник или участники что-то находят и приходят к финишу.

Задания в квесте:

- 1.Найти части от целого (пазлы, кусочки карты, бусинки, ключи, буквы и т.д.);
- 2.Составить целое (картинку, карту, бусы, слово),открыть замки и т.д.;
- 3.Получить результат(вознаграждение) .

Сл.

Технология КВЕСТ решает следующие задачи:

Образовательные вовлечение каждого ребёнка в активный творческий познавательный процесс.

Развивающие развитие интереса к предмету игры, творческих способностей, воображения дошкольников, поисковой активности, стремления к новизне.

Воспитательные воспитание чувства товарищества, личной ответственности за выполнение работы.

Сл.

Принципы игры Квест для дошкольников:

1. Доступность заданий - не должны быть чересчур сложны для ребёнка.
2. Системность - задания должны быть логически связаны друг с другом.
3. Эмоциональная окрашенность заданий. Методические задачи должны быть спрятаны за игровыми формами и приёмами.
4. Разумность по времени. Необходимо рассчитать время на выполнение заданий таким образом, чтобы ребёнок не устал и сохранил интерес.
5. Использование разных видов детской деятельности во время прохождения квеста.
6. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Сл. Развивающий потенциал Квест–игры

-создаёт условия для поддержки и развития детских интересов и способностей;

-нацеливает на развитие индивидуальности ребёнка;

-самостоятельности;

-инициативности;

-поисковой активности;

Сл.

Для малышей: Поиски колобка: колобок убежал из дома и пока его не съела лиса надо его найти! В роли колобка в конце будет выступать мячик с нарисованным личиком. Заблудившаяся машинка. Подойдёт мальчишкам.

Одна из игрушек малыша потерялась. Расскажите о том, что она хотела покататься ночью по городу, посмотреть на фонари и ночное небо и не заметила, как у неё кончился бензин. Надо найти её и вернуть домой!(а машинка не останется в долгу и что-то подарит ребятам). Для детей постарше: Браконьеры. Браконьеры отловили в лесу и спрятали множество разных животных (любые мягкие или резиновые игрушки). Нам надо найти их тайник и освободить зверушек. (Наградой могут быть подарки/премии от экологической полиции).

Сл. Ход игры может быть следующим: Нам в руки попала карта. На ней есть какие-то крестики! Что это за крестики? Что будем делать? (Дайте детям возможность высказать свои предположения относительно карты и крестиков. Малышам можно сразу объяснить, что это подсказки и они помогут найти колобка или машинку). Давайте найдём место, обозначенное

на карте! Вместе с детьми вы начинаете поочередно искать места, которые обозначены на карте. Хорошо бы обводить каждый «проверенный крестик».

Сл.

Первый пункт. Здесь лежит 4 коробки (бутылки, пластиковых стакана). Кусочек пазла есть лишь под одной. Ребёнок, может догадаться под какой по подсказкам. Вы можете предупредить, что остальные открывать нельзя, так как это капканы браконьеров (для сюжета с освобождением зверей), дикие животные враги колобка (для игры по колобку) или просто другие искатели автомобилей и игрушек (если мы ищем игрушку-машинку).

Какие могут быть подсказки:

3–4 года: Описание коробочки по цвету, размеру или расположению.

Например,

Во второй коробочке справа. Используем 2 оранжевые коробочки, 1 зелёную и 1 синюю. Подсказка: «В оранжевой и зелёной коробочке кусочка нет».

•4–5 лет: Усложняем описание. Коробочка с кусочком пазла оранжевая, но в самой правой и самой левой коробочке кусочка пазла нет.

Или кусочек пазла – в красной, но не самой большой.

•5–7 лет: Мы знаем, что на всех коробочках написана ложь. На первой: пазлв зелёной коробочке. На второй: пазл лежит подо мной. На третьей: здесь ничего нет.

Дети должны догадаться, где же пазл. (*Ответ: под оранжевой коробочкой*).

Сл.

Второй пункт Мы идём в место, обозначенное крестиком и находим кусочек пазла рядом с норкой мышки. Мышка, видимо, использует нашу подсказку как коврик (Вы можете подумать вместе с ребёнком: зачем мышка постелила кусочек пазла рядом с норкой?). Он нам нужен, но надо бы оставить какое-то послание для хозяйки, чтобы она знала, что это мы взяли её коврик и скоро вернём. Чем можно написать послание? (палкой на земле написать или нарисовать знак, травой на кусочке бумаги, выложить из палочек. Подождите идей, которые предложат сами дети.

Вы можете подсказать с помощью наводящих вопросов: чем можно оставить след на земле? Есть бумага, а трава оставляет на ней зелёный цвет. Малышам вы сами можете подсказать идею и помочь её воплотить).

Сл.

Третий пункт Место, обозначенное крестиком это песочница, густая трава или земля, которую легко можно раскопать лопаткой. Кусочек пазла спрятан в одной из шкатулок (коконов бабочки, тайники браконьеров, контейнеры с бензином для машинки). Наша задача найти эту шкатулку откопать или нащупать в траве. Но подойдёт не всякая шкатулка! Для детей 3 4 года: открывайте только шкатулки с кругом на крышке. Для детей 4 5 лет: открывайте только шкатулки с цифрой 5. Для детей 5 8 лет: Я хитрое число! Если ко мне добавить 6, то получится 9. Открывайте шкатулки, только если я написано на крышке. (Ищем бутылочку с цифрой 3)

Сл.

Четвёртый пункт Мы спешим в 4 место, обозначенное крестиком. От этого места тянутся 4 верёвки, которые переплетаются и уходят в густую траву. Мы выбираем верёвочку, идём и в конце, либо находим кусочек, либо верёвочка заканчивается узелком. Значит, надо выбрать другой путь! Малышам можно оставить 1 верёвку и им надо просто аккуратно пройти по такому мостику. Пятый пункт В пятом пункте мы находим 4 предмета. Под одним из них лежит кусочек пазла. Мы можем поднять лишь один предмет, и он должен казаться лишним в этой «семейке». Для детей 3 4 года: возьмём 4 цветочка, один красный, остальные голубые. Для детей 4 5 лет: используйте цветы: роза, ромашка, лилия, кувшинка. Лишняя кувшинка растёт на воде. Для детей 5 8 лет: предложите вот такие цветы: подсолнух, ромашка, лилия, роза. Лишний подсолнух его семена съедобны в отличие от остальных цветов.

Сл.

Шестой пункт

В шестом пункте мы находим воздушные шары. Они висят на дереве или лежат на поляне. Это могут быть заготовленные клетки браконьеров или личинки гигантской гусеницы (которая не прочь пообедать колобком). Кусочек пазла в одном из шариков. Как его достать? (Проколоть палкой, иголкой от сосны, сесть сверху, сдувать шарики). Вы можете предложить свой способ, а ребёнок будет действовать так, как придумал он. Главное найти шар, в котором спрятан кусочек пазла. Седьмой пункт Седьмой пункт располагается там где растут разные деревья, например: берёза, тополь, ольха или сосна, ель, дуб.

Для детей 3 -4 лет: просто загадываем загадку об одном из деревьев. Под ним и будет кусочек пазла.

Для детей 4 -8 лет: загадку усложняем. «Сделай 5 шагов на север от дерева, о котором можно сказать так: Ствол белеет, шапочка зеленеет, стоит в белой одежке, свесив серёжки. (Берёза) Хоть колюча, а не Ёлка, подлинней её иголка, А кора тонка, красна, Та красавица (Сосна) Дерево в лесу растёт. Цвет зелёный круглый год. Вместо листика иголка. Распушила ветки (Ёлка)

В настоящее время в ДОУ все активней используются инновационные игровые технологии. Среди их многообразия хотелось бы выделить ряд особенно интересных для прогрессивного воспитателя ДОУ. Очень полезно для детей младшего дошкольного возраста является использование **"ТИКО – технологии"**. "ТИКО" или Трансформируемый Игровой Конструктор для Обучения – это набор ярких плоскостных фигур из пластмассы, которые шарнирно соединяются между собой. В результате для ребенка становится наглядным процесс перехода из плоскости в пространство, от развертки – к объемной фигуре и обратно. Внутри больших фигур конструктора есть отверстия, которые при сборе игровых форм выступают в роли "окошка",

"двери", "глазок". Сконструировать можно бесконечное множество игровых фигур: от дорожки и забора до мебели, коттеджа, ракеты, корабля, осьминога, снеговика и т.д. В игре с конструктором ребенок выучивает не только названия и облик плоскостных фигур, но и открывает мир призм, пирамид, звезд Кеплера.

Также мы в ближайшее время познакомимся с игровой технологией **геокешинг**, и игровыми технологиями, которые можно применять в группах раннего возраста.

Сл. Закрепим материал.

Игровые технологии - это

- определенная последовательность действий педагога по разработке этапов и осуществлению игровой деятельности:
- отбор, разработка и подготовка игры*
- включение детей в игру*
- осуществление самой игры*
- подведение итогов и результатов*

Отличие игровой технологии от других методов обучения и воспитания:

- А) позволяет ребенку быть лично причастным к действию,
- Б) дает возможность прожить в «реальных» жизненных условиях

MyShared

Сл.

Достоинства игровых технологий.

-игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы детей - внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;

-игра, востребовав полученные знания, повышает их прочность;

-одним из главных достоинств является повышение интереса к изучаемому объекту практически у всех детей в группе;

-посредством игры задействуется “ближняя перспектива” в обучении;

-игра позволяет гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний, за счет чего дети получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.