

# ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ДОУ.



Выполнила  
ЗФ-409-072-4-1Мг  
Еремица Люба

# Отличие игровой технологии от игры

Игровая  
технология –  
это форма  
обучения

Игра – вид  
деятельности

# Виды игровых технологий

## Классификация

По характеру педагогического процесса

Обучающие

Познавательные

Развивающие

Коммуникативные

По игровой методике

Предметные

Деловые

Ролевые

Имитационные

По преобладающему методу

Поисковые

Творческие

Развивающие

По игровой среде

Без предметов, с предметами

Настольные, комнатные

Компьютерные

Телевизионные

Бизиборд - игровая технология для дошкольников раннего возраста  
**Развивающая доска** служит прекрасным помощником в развитии у детей мелкой моторики пальчиков рук, активной речи, мышления, памяти; способствует воспитанию волевых и нравственных качеств: целеустремлённости, самостоятельности, в процессе работы с данным пособием у детишек улучшается настроение, снимается психоэмоциональное напряжение.



## «Волшебный шарик»

Перекатывание шарика с  
одновременным  
проговариванием.

Задачи.

Нестандартное  
рассказывание сказок.

Произношение гласных  
звуков. Здесь происходит  
взаимосвязь головного  
мозга и мелкой моторики,  
что соответственно  
развивает речь.



## **«Волшебная лупа»**

**Задачи.**

**Нестандартное  
рассматривание картин.**

**Ориентировка на листе,  
составление рассказа по  
картине.**



## **«Палочки Кюизенера»**

**Увеличенные палочки  
очень эффективны в  
развитие  
пространственных  
ориентировок в  
пространстве.**

**Задачи. Формировать  
понятия: цвет,  
величина, длина,  
высота, ширина,  
свойство  
геометрических фигур,  
«больше, меньше»,  
состав числа.**



## Настольная обучающая игра «Цветовой код»

Игра развивает невербальное мышление, зрительное и пространственное восприятие, т.к. игроку необходимо составлять изображения на плоскости, накладывая друг на друга фрагменты изображения, нанесенные на пластиковые пластинки. «Цветовой код» развивает и способность анализировать, умение работать по образцу, а также критически оценивать результат.

Выбрать одно из ста заданий в книге. Выбрать необходимые плитки и укладывать их одну поверх другой в подставку. **Важно:** форма, цвет и последовательность, как должны располагаться плитки. Когда твоя композиция соответствует изображению в задании - цветовой код взломан!





## **ТИКО – технология.**

Идея принадлежит доктору физико-математических наук профессору МГУ Иджаду Хаковичу Сабитову.

**ТИКО или Трансформируемый Игровой Конструктор для обучения - это набор ярких плоскостных фигур из пластмассы, которые шарнирно соединяются между собой, создавая объёмные постройки.**

Актуальность работы с ТИКО: обеспечение развития детского творчества, психических процессов, познавательной активности, мелкой моторики, пространственного ориентирования. Кроме того, актуальность ТИКО - технологии значима в свете внедрения ФГОС, так как:

- являются великолепным средством для интеллектуального развития дошкольников, обеспечивающих интеграцию образовательных областей (Речевое, Познавательное и Социально-коммуникативное развитие);
- позволяют педагогу сочетать образование, воспитание и развитие дошкольников в режиме игры (учиться и обучаться в игре);
- формируют познавательную активность, способствует воспитанию социально-активной личности, формирует навыки общения и сотворчества;
- объединяют игру с исследовательской и экспериментальной деятельностью, предоставляют ребенку возможность экспериментировать и созидать свой собственный мир, где нет границ.

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



**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ**