

# **«Игровые технологии»**





**«Игра — высшая форма  
исследования».**

**Альберт Эйнштейн**

Игровые технологии должны отвечать психологически обоснованным требованиям к использованию игровых ситуаций в детском саду: игровая ситуация должна создавать ребёнку возможность принятия на себя роли действующего в игровой ситуации персонажа.





## 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



Любая **технология** представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого.

**Игровые технологии** являются фундаментом всего дошкольного образования. В свете ФГОС личность ребенка выводится на первый план и все дошкольное детство должно быть посвящено игре.





# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ИМЕЮТ ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТИРЫ:

- ▶ дидактические;
- ▶ воспитывающие;
- ▶ развивающие;
- ▶ социализирующие.



# КАРТОННЫЙ КОНСТРУКТОР ЙОХОКУБ



# «Йохокуб»

Автор «Йохокуба» – Елена Чуйкова. В 2017 году проект, представляющий детям и взрослым безграничные возможности для творческой самореализации, получил «серебро» на международном конкурсе дизайна в категории «Игры, игрушки и хобби». «Йохокуб» – это картонный конструктор, состоящий из кубов и призм, которые собираются в трехмерные модели из плоских форм и соединяются между собой специальными скобами в любом направлении. В результате получают прочные сооружения из экологичного материала, который легко преобразовать в новые формы и раскрасить.



## «Йохокуб» используется в следующих направлениях:

- ✓ непосредственно – образовательная деятельность;
- ✓ дополнительное образование (кружки);
- ✓ свободная и самостоятельная деятельность;
- ✓ совместная деятельность ребенка со сверстниками и взрослыми;
- ✓ мастер – классы от педагогов и родителей;
- ✓ дизайн предметно – развивающей среды:  
выставки, детские интерьеры, центры активности  
в групповых помещениях.







# Раскрась!



**Собери!**



## Дидактические игры

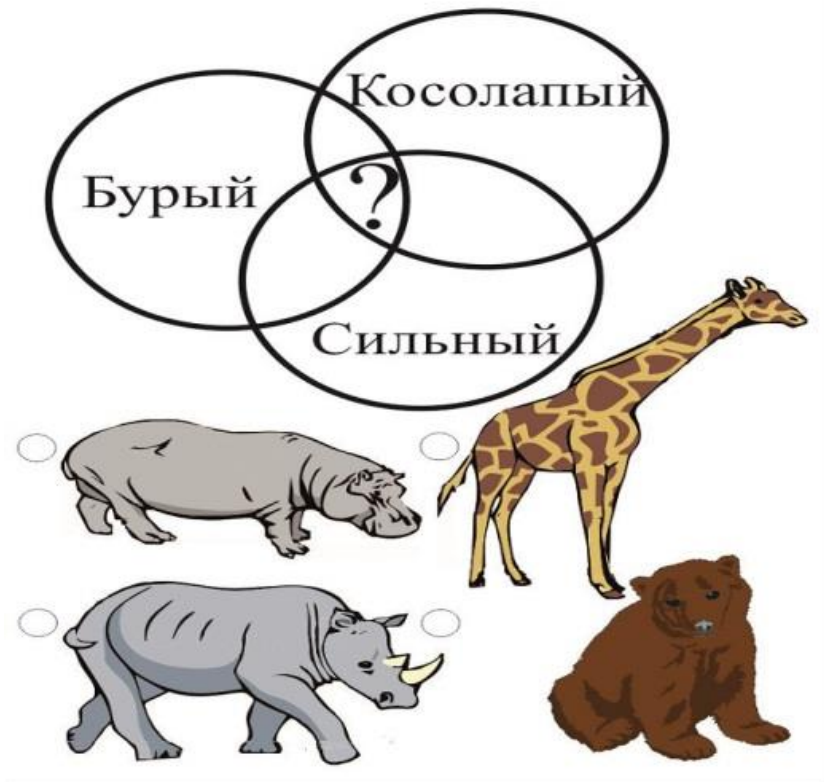
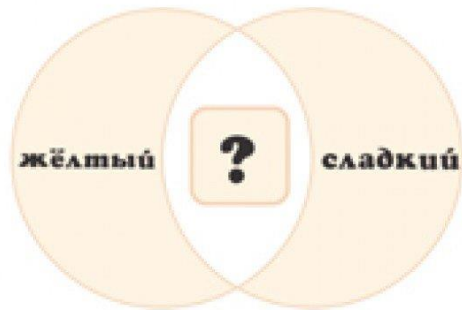
Мнемотехника многофункциональна. На основе их можно создать разнообразные дидактические игры. Продумывая разнообразные модели с детьми, необходимо только придерживаться следующих требований:

- модель должна отображать обобщенный образ предмета;
- раскрывать существенное в объекте;
- в процессе по созданию модели следует обсуждать с детьми, что бы она была им понятна





# КРУГИ ЭЙЛЕРА



# ДАНМАЛА

▪ Данмала – это мандала из природных материалов, круглая мозаика из цветов и листьев. Она переводится как «тот, кто дает гирлянды из цветов».



## Цель:

стабилизировать эмоциональный фон старших дошкольников в начале учебного года, снизить их импульсивность, тревожность, напряженность.

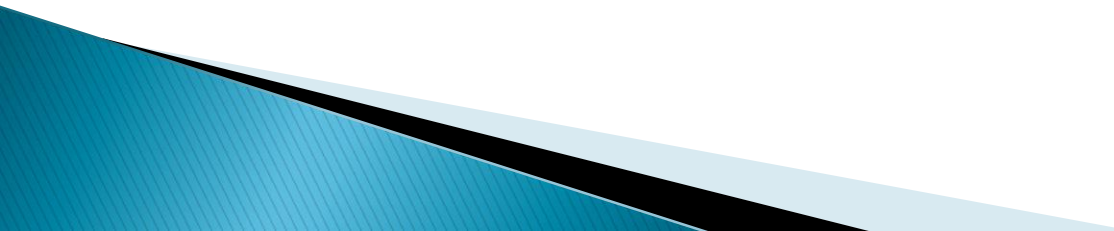
## Задачи:

занятия с данмалами – это вид арт – терапии, который нравится детям и который могут использовать не только педагоги – психологи, но и воспитатели. Данмалы помогают решать разные развивающие и воспитательные задачи.



# ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В РАННЕМ ВОЗРАСТЕ

## Целевые ориентации:

- ✓ дидактические;
  - ✓ воспитывающие;
  - ✓ развивающие;
  - ✓ социализирующие.
- 

Игровые педагогические технологии включают обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.



## ИГРЫ:

- ▶ сюжетно – ролевые;
- ▶ театрализованные;
- ▶ игры – экспериментирования (коробочки с секретом, игрушки с сюрпризом, тряпичные игрушки, игры с магнитом, с водой, с красками, с металлом, деревом, пластмассой, резиной, тканью, бумагой и картоном, губками, мыльными пузырями, песком);
- ▶ подвижные игры;
- ▶ пальчиковые игры;
- ▶ музыкальные игры.

## Развивающие игры Воскобовича

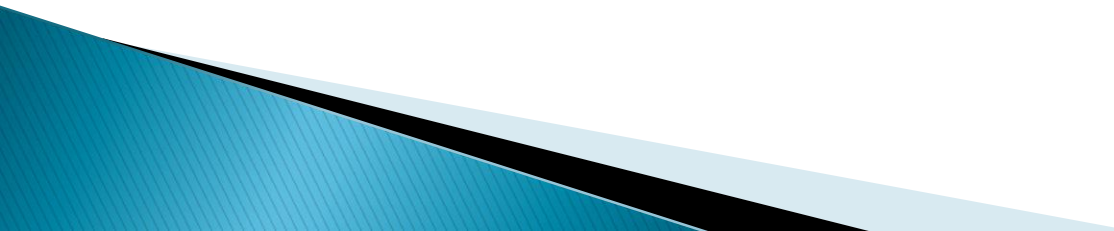
Воскобович Вячеслав Вадимович – автор – разработчик игрового комплекса.

Все игры Воскобовича В.В. Тесно связаны между собой и объединены авторской технологией интеллектуально – творческого развития.

Методики Воскобовича подходят для детей дошкольного и младшего возраста, а также для детей с ограниченными возможностями. Все игровые комплексы полностью соответствуют ФГОС дошкольного образования, создавая полноценную предметно – развивающую среду, участвуя в реализации всех образовательных областей.



## ОСОБЕННОСТИ ИГР ВОСКОБОВИЧА

- ✓ конструктивные элементы;
  - ✓ широкий возрастной диапазон участников игр;
  - ✓ многофункциональность;
  - ✓ образность и универсальность;
  - ✓ творческий потенциал;
  - ✓ сказочность;
  - ✓ вариативность;
  - ✓ незавершенность игровых действий.
- 

## САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ:

- ▶ Фиолетовый лес;
- ▶ Коврограф «Ларчик»;
- ▶ «Игровизор»;
- ▶ «Геокопт»;
- ▶ «Игровой квадрат»;
- ▶ «Знаковые конструкторы»;
- ▶ «Прозрачный квадрат»;
- ▶ «Математика»;
- ▶ «Теремки»;
- ▶ «Складушки»;
- ▶ «Эталонные конструкторы»;
- ▶ «Чудо – конструкторы».











Методика Воскобовича развивает интеллект, процессы внимания, словесно – логической памяти, операции пространственного и логического мышления, умение составлять цифры и складывать образные фигуры, мелкую моторику рук координацию глаз – рука, точные движения кистей рук детских пальчиков.

**«Чем больше мастерства в детской руке,  
тем умнее ребенок...»**

**В.А.Сухомлинский**

