**Доклад на тему:
 «Использование игровых технологий в образовательно процессе ДОУ»**

 **Автор: Гусарова Надежда Александровна**

**Должность: Воспитатель**

**ГБДОУ д\с №90 Калининского района**

**Населённый пункт: г. Санкт-Петербурга**

**Какая технология расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни?**

 **Понятие игровой технологии
 Игровая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр.
Это последовательная деятельность педагога**

**Цель игровой технологии – 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**
**1. По виду деятельности :**физические ( двигательные), интеллектуальные (умственные), трудовые, социальные, психологические.
**2. По характеру педагогического процесса :**а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
б) познавательные, занимательные, воспитательные, развивающие;
в) репродуктивные, продуктивные, творческие;
г) коммуникативные, диагностические,
**3. По характеру игровой методики :** предметные, сюжетно-ролевые, интеллектуальные игры, игры с готовыми правилами (дидактические).
**4. По содержанию** – музыкальные, математические, социализирующие, логические и т.д.
**5. По игровому оборудованию** : настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссёрские.
**6. По типу организации: групповые, подгрупповые, индивидуальные (по С.Новосёловой, в рамках ФГОС)**

**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.*

**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

**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**







 **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.**

**“Пять строчек по правилам”. Синквейн**

 **Синквейн – это стихотворение, которое состоит из пяти строчек по определенным правилам.**

**1 строчка – это название темы**

**2 строчка – это определение темы в двух прилагательных или причастиях**

**3 строчка – это три глагола, показывающие действие в рамках темы.**

**4 строчка – фраза из четырех слов, оказывающая отношение автора к теме.**

**5 строчка – завершение темы, синоним первого слова, выраженный любой частью речи**