

«Использование игровых технологий в ДОО для формирования языковой картины мира детей. Методы работы»

Подготовила: старший воспитатель СП «Детский сад №9» ГБОУ СОШ №9 г.о. Октябрьск Калмыкова Ю.В.

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)



ИГРЫ НА ФОРМИРОВАНИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО СТРОЯ РЕЧИ

«МОЙ, МОЯ», «ЖАДНЫЙ ЕЖИК»

ЦЕЛЬ: ЗАКРЕПЛЯТЬ НАВЫК
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В РЕЧИ

ПРИЛАГАТЕЛЬНЫХ
МУЖСКОГО И ЖЕНСКОГО РОДА

«КАКОЙ ВКУСНЫЙ СОК»

ЦЕЛЬ: ЗАКРЕПЛЯТЬ УМЕНИЕ
СОГЛАСОВЫВАТЬ ЧИСЛИТЕЛЬНЫЕ

С

СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫМИ



ИГРЫ НА
ФОРМИРОВАНИЕ
ПРОИЗНОСИТЕЛЬНОЙ
СТОРОНЫ РЕЧИ

«ЗВУКОВАЯ
ДОРОЖКА»

ЦЕЛЬ:

АВТОМАТИЗАЦИЯ
ЗВУКОВ В СЛОВАХ,
СЛОГАХ.

РЕЧЬ С ДВИЖЕНИЕМ

«ПОЕЗД»

ЦЕЛЬ:

АВТОМАТИЗАЦИЯ
ЗВУКА «Ш»



Игры на развитие связной речи

«Составь рассказ по плану»

цель: формирование

навыков связного

последовательного

пересказа текста с опорой

на графические схемы

Подготовка к обучению

грамоте

«Собери букву»

цель: закрепление знаний о

буквах (гласных,

согласных),

развитие мышления,

помочь развить

воображение.

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.

Вода

Чистая, необходимая

Оживляет, питает, лечит,
вдохновляет

Берегите воду

Жизнь

Зима

Румяная, снежная

Морозит, заметает, украшает,
готовится

Снег к лицу земле

Волшебница



Родина

Великая, необъятная

Защищает, помогает

Моя Родина -Россия

Богатство

Осень

Разноцветная, печальная

Изменяет, восхищает,

Осень- прощальная пора

Художник



“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.*

СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!