**Семинар для педагогов**

**«Использование игровых технологий в ДОУ»**

1. **Введение.**

Здравствуйте, уважаемые коллеги! Сегодня мы с вами поговорим об использовании игровых технологий в детском саду. Мы с вами все ежедневно на занятиях, в свободной деятельности и в режимных моментах используем разные технологии. Обратите, пожалуйста, внимание на экран, на нем изображен цветок. В центре цветка мы разместили одну из тех технологий, которые мы используем в образовательном процессе. Скажите, какие технологии используете вы? (ответы воспитателей).

На следующем слайде представлена одна из классификаций современных технологий (здоровьесберегающие, технологии проектной деятельности, ИКТ, личностно-ориентированные технологии, ТРИЗ, технология исследовательской деятельности, технология проблемного обучения)

Уважаемые коллеги, я не просто так разместила «игровые технологии» в центре цветка, просто я уверена, и думаю, вы со мной согласитесь, что игровые технологии пронизывают всю нашу деятельность в детском саду и являются основой.

Давайте немного углубимся в теорию.

1. **Цели, задачи. Классификация игровых технологий.**

Технология – совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве.

Игровая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр, формы взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакля).

Цель игровых технологий состоит в интересном и занимательном обучении детей, возможности для самореализации обучающихся и раскрытия ими своего творческого потенциала.

Задачи:

- дидактические: расширение кругозора детей, познавательная деятельность, применение знаний, умений и навыков в практической деятельности, развитие трудовых навыков;

- развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, творческих способностей, познавательной активности, эмпатии, рефлексии;

- коммуникативные: приобщение к нормам и ценностям общества, обучение общению со сверстниками и взрослыми, саморегуляции;

- воспитывающие: воспитание нравственных, эстетических и мировоззренческих установок.

Классификация игр:

1. По виду деятельности:

- двигательные,

- интеллектуальные,

- психологические и т. д.;

2. По характеру педагогического процесса:

- обучающие,

- тренировочные,

- контролирующие,

- познавательные,

- воспитательные,

- развивающие,

- диагностические.

3. По характеру игровой методики:

- игры с правилами;

- игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры;

- игры, где одна часть правил задана условиями игры, а другая, устанавливается в зависимости от её хода.

4. По содержанию:

- музыкальные,

- математические,

- социализирующие,

- логические и т. д.

5. По игровому оборудованию:

- настольные,

- компьютерные,

- театрализованные,

- сюжетно-ролевые,

- режиссёрские и т. д.

Приемы игровых технологий:

- Словесные

- Наглядные

- Практические

1. **Практическая часть.**

Поскольку у нас семинар-практикум, то мы с вами сейчас на практике рассмотрим применение игровых технологий в образовательном процессе.

Любое занятие состоит из 3-х частей: вступление, основная часть, заключение.

На экране представлено видео с вариантами игр-приветствий, направленных на формирование положительных эмоции и настроя на день.

- Клубочек

- Гляделки

- Давайте поздороваемся (хаотично двигаются, здороваются определенным образом: 1 хлопок – за руку, 2 хлопка – плечиками, 3 хлопка – спинками).

- Сейчас я предлагаю вам немного поиграть *(проводится игра-приветствие для педагогов)*

1. Мы с тобой похожи тем, что… (живем в Верхней Пышме, воспитатели, в джинсах, светлые волосы и т.д.)

Основная часть занятия. Здесь мы представим вам несколько игр, направленных на развитие внимания, мышления, творчества, ловкости, пластической выразительности, коммуникативных способностей.

- Теремок (мышление, внимание)

- Тень (внимание, пластическая выразительность)

- Угадай, что я делаю (пластическая выразительность, творчество, мышление)

- Нести карандаш (коммуникативных способностей)

- Ловись рыбка (к поясу привязана нитка 1,5 метра на конце которой фантик, надо наловить больше рыбок, наступая и обрывая нитку. Игрок, потерявший нитку, выбывает) (ловкость)

- Блоки Дьенеша, Лего-конструктор (мышление, внимание)

Сейчас приглашаю вас поиграть.

1. Назовись

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинающий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом своё имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдёт всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет своё имя. Затем в игру вводятся 3 мяча.

2. Пиктограмма (опосредованное запоминание) (Александр Лурия – психолог)

**Инструкция (вариант для детей):** "Сейчас мы проверим твою память. Я буду называть тебе слова, а ты к каждому слову нарисуй картинку, по которой сможешь вспомнить потом это слово.

**Инструкция (вариант для взрослых):** "Вам будет предложен для запоминания перечень слов и словосочетаний. Для облегчения задачи Вы сразу после предъявления слова или словосочетания выполняете в качестве "узелка на память" любое изображение, которое поможет Вам воспроизвести предъявляемый материал. Качество рисунка не имеет значения. Рисунок Вы выполняете для себя в целях облегчения запоминания.

Слова:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Сон | 2. Разум | 3. Молчание |
| 4. Веселый праздник | 5. Дружба | 6. Темная ночь |
| 7. Богатство | 8. Власть | 9. Счастье |
| 10. Холод | 11. Печаль | 12. Игра |
| 13. Движение | 14. Мышление | 15. Память |

3. Хорошо – плохо

Динамический вариант игры, при котором для каждого выявленного свойства называется противоположное, причем сам объект непрерывно меняется. (Разработчики: Б.Л. Злотин, А.В. Зусман г. Кишинев).

Цепочка противоречий:

Есть шоколад – **плохо** – может заболеть живот.

Живот болит – **хорошо**, т.к. можно сидеть дома.

Сидеть дома и не ходить в садик (школу) – **плохо**, т.к. скучно и не

пускают на улицу и т.п.

Объект – зима

4. Аббревиатуры

Предлагаем варианты аббревиатур, к которым необходимо придумать расшифровки на тему детского сада.

ДПС, МАДОУ, ФГОС, ППБ ИГРА

Заключительная часть занятия – рефлексия.

В конце каждого занятия мы подводим итог. Вот несколько вариантов рефлексивных техник:

- Дерево эмоций

- Да/нет по ПДД или ППБ

- Передавать мяч друг - другу и говорить что понравилось, а что нет.

А вам, уважаемые взрослые, мы предлагаем решить кроссворд.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 |

|  |  |
| --- | --- |
| Д  П  С  П  П  Б  И  Г  Р  А | М  А  Д  О  У  Ф  Г  О  С |
| Д  П  С  П  П  Б  И  Г  Р  А | М  А  Д  О  У  Ф  Г  О  С |
| Д  П  С  П  П  Б  И  Г  Р  А | М  А  Д  О  У  Ф  Г  О  С |