

**ПРОЕКТ**  
**«РАЗВИТИЕ ИГРЫ В**  
**ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**  
**ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**  
**(СРЕДНЯЯ ГРУППА)**

2015 год

# Вид проекта

**Доминирующая деятельность:** практико - ориентированная, творческая, ролевая.

**Характер координирования проекта :** непосредственный гибкий.

**Участники проекта:** дети, педагоги и родители средней группы.

**Продолжительность выполнения проекта:** долгосрочный.

# Цель

Внедрение системно-деятельностного подхода в процессе совместной деятельности взрослого и детей с учетом интеграции образовательных областей в условиях внедрения ФГОС

## Задачи:

1. Создание широкого игрового пространства в группе детского сада, активизирующего игровую деятельность, экспериментирование и поисковую деятельность детей.
2. Развитие самостоятельной практической игровой деятельности детей.
3. Создать систему различных видов игр, положительно влияющую на качество образовательного процесса, позволяющую осуществлять текущую коррекцию его результатов.
4. Привлечь внимание родителей к проблеме обогащения содержания игровой деятельности детей.

# Этапы развития проекта:

- 1. «Модель 3х вопросов»
- ( Что знаем? Что хотим узнать? Как узнать?)
- 2. Составление «Паутинки»
- (виды деятельности, направленные на реализацию проекта)
- 3. Системная паутинка (базовые знания)
- 4. Планирование проектов (конечный продукт)
- 5. Календарное планирование

Первый этап

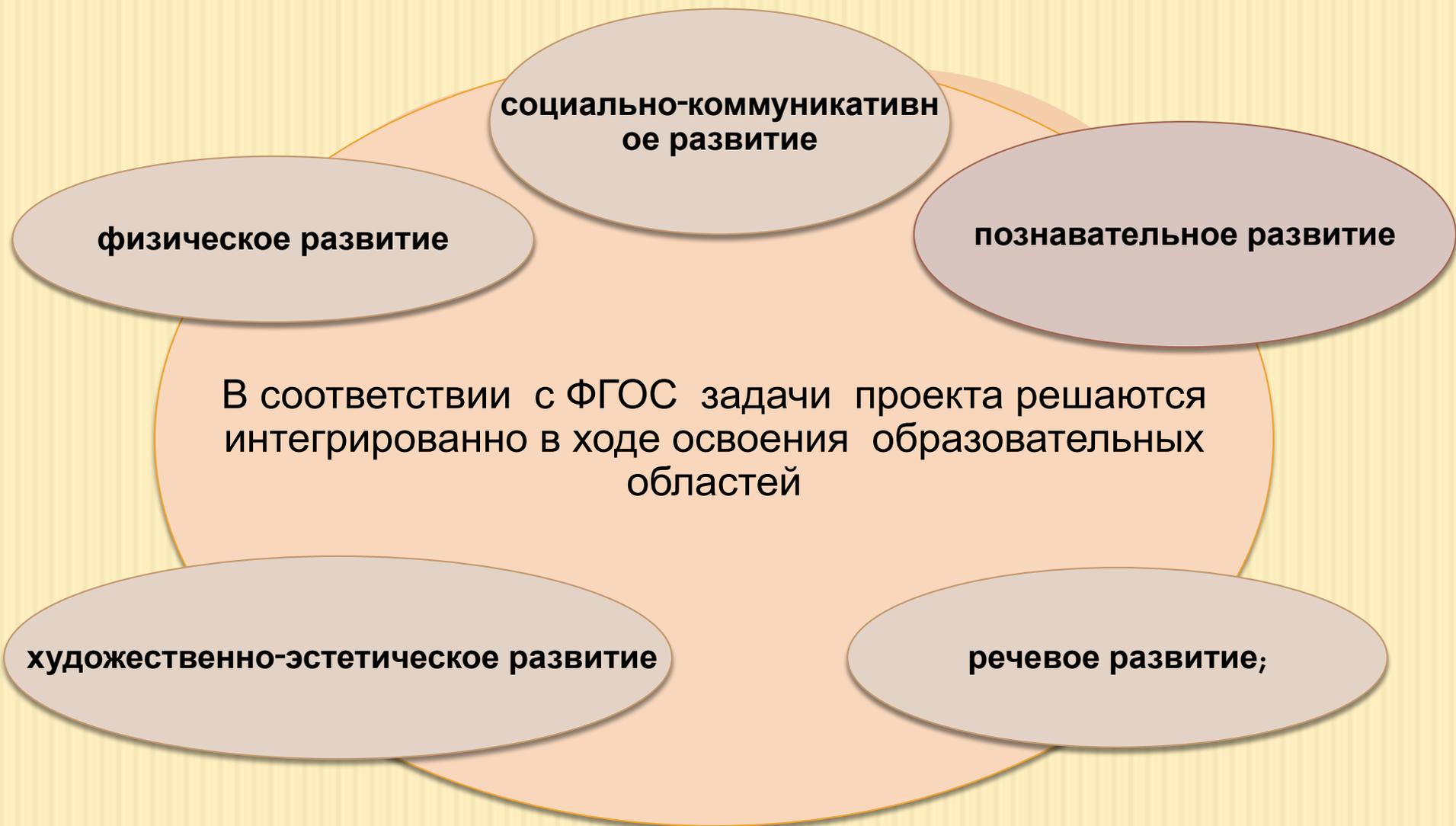
Второй этап

- Задача воспитателя: организация деятельности детей в центрах, оснащение оборудованием и материалами центров активности в соответствии с темой проекта

- Презентация конечного продукта
- Анализ, подведение итогов

Третий этап

**Системная «паутинка»** Из общего обсуждения с детьми и родителями темы, из «модели трех вопросов» рождается основа плана - как по образовательным областям , так и по видам игр.



ИГРА - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Педагогическая игра обладает существенным признаками

четко  
поставленной  
целью обучения

соответствующим ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

# «Паутинка» Педагогические

## игры

### По областям деятельности

Физические

Интеллектуальные

Трудовые.

Социальные.

Психологическ  
ие

### По характеру педагогического процесса

Обучающие,  
тренинговые,  
контролирующие,  
обобщающие.

Познавательные,  
воспитательные,  
развивающие.

Репродуктивные .  
Продуктивные,  
творческие.

Коммуникативные

### По игровой методике

Предметные

Сюжетные

Ролевые.

Имитационные,  
драматизации

### По предметной области

Математические,  
экологические.  
Физические и др.

Музыкальные.  
театрализованн  
ые

Трудовые

Физкультурные  
спортивные.  
Народные.

Обществоведче  
ские

### По игровой среде

Без предметов, с  
предметами.

Настольные,  
комнатные,  
уличные.

Компьютерные,  
ТСО.

Технические, со  
средствами  
передвижения.



Центр творчества.

The diagram consists of five circular nodes arranged in a circle, connected by a thin brown line. The nodes are: 'Игровой центр.' (top-left, dark brown), 'Центр творчества.' (top, olive green), 'Литературный центр' (top-right, orange), 'Центр познания' (bottom-right, light brown), and 'Спортивный центр' (bottom-left, orange). The central text 'Центры игровой активности детей' is positioned in the middle of the circle.

Литературный центр

Игровой центр.

Центры

игровой активности детей

Спортивный центр

Центр познания

# Игры эксперименты.



# Настольно- печатные игры.



# Игры детей на прогулке.



# Строительно-конструктивные игры.



# Развивающие игры.



# Сюжетно-ролевые игры.



# Подвижные игры.



# Музыкальные игры.



# Игровые обучающие ситуации (ИОС)

Активизируют познавательную деятельность детей

Вызывают интерес, привлекают внимание детей к дидактической цели.

Воспринимаются детьми эмоционально, будоражат воображение.

Если игровой персонаж, это не просто симпатичная игрушка, а персонаж с определенным характером, попадающий в ситуации, когда ему необходимы знания и помощь, то ребенок меняет свою позицию: из обучаемого превращается в обучающего.

Такая позиция придает дошкольнику уверенности.

Смена позиции выступает положительным фактором – активизируется умственная деятельность детей.



Создание широкого игрового пространства в группе детского сада, система организации игровой деятельности детей, качественно более высокого уровня, особым образом построенное взаимодействие педагога с детьми **создали условия для развития интегративных качеств ребенка .**

Эмоционально отзывчивый.

Способный решать интеллектуальные и личностные задачи (проблемы), адекватные возрасту.

Овладевший средствами общения и способами взаимодействия со взрослыми и сверстниками.

Способный управлять своим поведением и планировать свои действия на основе первичных ценностных представлений, соблюдающий элементарные общепринятые нормы и правила поведения.

Подводя итоги, можно сделать вывод, что использование игровых технологий в педагогическом процессе дошкольного образовательного учреждения положительно влияет на качество образовательного процесса и позволяет осуществлять текущую коррекцию его результатов, так как обладает двойной направленностью: на повышение эффективности воспитания и обучения детей и на снятие отрицательных последствий образования.

