

МКДОУ детский сад «Теремок» села Дракино,
Лискинского района, Воронежской области



«Игровые технологии как средство развития познавательных интересов дошкольников»



Русикова Е.Е.-1
КК

«Игра пронизывает всю жизнь ребёнка. Это норма даже тогда, когда малыш делает серьёзное дело... Более того, следует пропитать этой игрой всю его жизнь. Вся его жизнь – это игра»

А. С. Макаренко





Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. Имеет важное значение в воспитании, обучении и развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям.

Игра является составной частью педагогических технологий.

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.

Группы игр по характеру игровой методики

- *I группа предметные игры: «Чудесный мешочек», «Из чего что сделано ?», игры с мячом*



«Угадай, что спрятали?», «Что изменилось?», игры с природным материалом



II группа: творческие, сюжетно-ролевые игры

«Магазин игрушек», игры в «телефонные разговоры»



«Дочки-матери», «Больница»



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



III группа игры с готовыми правилами : дидактические
«Чудо-домик», «Цветик-семицветик», «Разложи
последовательно»



«Знакомимся с буквами и звуками»



*«Лото», «Найди лишнее»,
«Конструктор букв»*



IV группа интеллектуальные игры

Игры В.В.Воскобовича

Складывая «Квадрат» по линиям сгиба в разных направлениях, ребенок конструирует геометрические и предметные фигуры по схеме или собственному замыслу.

Ребенок складывает «крестики» из частей в рамке и конструирует фигурки по схемам из альбома и собственном



Из различных по форме деталей конструктора ребенок сначала складывает "соты" непосредственно в рамке или на столе, а затем конструирует фигуры по схемам из альбома (с различными уровнями сложности) или по собственному замыслу.



Кораблик «Плюх-Плюх». В процессе игры с ярким корабликом с парусами, которые можно надевать на деревянные рей, развиваются тактильные ощущения и мелкая моторика.



“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.



Достоинства игровых технологий

Игра, востребовав полученные знания, повышает их прочность;

игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы детей, внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;

одним из главных достоинств является повышение интереса к изучаемому объекту практически у всех детей в группе;

посредством игры задействуется “ближняя перспектива” в обучении;

игра позволяет гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний, за счет чего дети получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.

**Спасибо за
внимание!**

