

ГБОУ ШКОЛА 1133 ДО 1671

**Использование игровых  
технологий для развития  
познавательно-  
исследовательской  
деятельности**



*Руководитель:*

*Лисина Валерия Рудольфовна,  
канд. педагогических наук, доцент*

*Работу выполнили  
воспитатели:*

*Филиппова М.А.  
Михайлова В.Н.*

**Игра - ведущая деятельность в дошкольном возрасте.**

**В.А.Сухомлинский говорил о ней так:**

***"Без игры нет, и не может быть полноценного и умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра - это искра, зажигающая огонёк пытливости".***

***ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ*** - это последовательная деятельность педагога по: отбору, разработке, подготовке игр; включению детей в игровую деятельность; осуществлению самой игры; подведению итогов, результатов игровой деятельности.

***Главная цель*** игровой технологии - создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей.

***Её 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.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.

В нее включаются последовательно:

-игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;

-группы игр на обобщение предметов по определенным признакам;

-группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;

-группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

## **Компоненты игровых технологий:**

**мотивационный**

**ориентационно-  
целевой**

**содержательно-  
операционный**

**ценностно-  
волевой**

**оценочный**

## Структурные элементы игровой технологии:



*При развитии познавательно-исследовательской деятельности детей ставятся следующие задачи:*

**1. Формирование способности видеть многообразие мира в системе взаимосвязей, взаимозависимостей.**

**2. Развитие собственного познавательного опыта в обобщенном виде с помощью наглядных средств (эталонов, символов, условных заместителей, моделей).**

**3. Поддержание у детей интереса и инициативы, сообразительности, пытливости, критичности, самостоятельности.**

**4. Расширение в дальнейшем перспектив развития поисково-познавательной деятельности детей путем включения их в мыслительные, моделирующие и преобразующие действия.**

**Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным. Для реализации такого подхода необходимо, чтобы образовательные технологии, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко обозначенную и пошагово описанную систему игровых заданий и различных игр с тем чтобы, используя эту систему, педагог мог быть уверенным в том, что в результате он получит гарантированный уровень усвоения ребенком того или иного предметного содержания.**



# Сюжетно-ролевые игры

The background is a light green gradient with several white butterfly silhouettes scattered across it. The butterflies are of various sizes and orientations, some appearing to fly towards the center.



**Сюжетно-ролевая игра «Больница»**



**«Светофор»**



**«В автомастерской»**






«Дочки –матери»



«Магазин»

The background is a solid light green color with several white butterfly silhouettes scattered across it. The butterflies are in various orientations and positions, some appearing larger and more prominent than others. The overall aesthetic is clean and decorative.

# **Опыты и эксперименты**

# Направления экспериментирования

*Живая природа* (характерные особенности сезонов, многообразие живых организмов как приспособление к окружающей среде и др.)

*Неживая природа* (вода, воздух, почва, звук, вес, свет, цвет, электричество и др.)

*Человек и рукотворный мир* (функционирование организма, материалы рукотворного мира и их свойства, преобразование предметов и др.)

# Наблюдения

## Наблюдение и труд в уголке природы, работа с календарем природы.

Актуализируем и обобщаем знания детей по уходу за растениями в уголке природы. Учим сопоставлять практические умения приемов ухода за ними и условия, необходимые для их роста и развития. Используем условные обозначения, фиксируя результаты в календаре природы.





**На прогулке формируем у детей представления о сезонных изменениях в природе. Воспитываем нравственно-действенное отношение к объектам и явлениям окружающей среды.**



**По природе своей дети – исследователи. Открыть, изучить, исследовать – это первые шаги в неизведанное, благодаря такой деятельности дети учатся думать, говорить, пробовать, искать, экспериментировать.**



**«Волшебная кисточка»**



**«Вода имеет цвет»**



**Когда ребенок сам действует с объектами, он лучше познает окружающий мир, поэтому приоритет в работе с детьми следует отдавать практическим методам обучения: экспериментам, проектам, опытам.**



**«Вода имеет вкус»**



**«Узнаем какая вода»**



**«Горячо-холодно»**



**«Тонет - не тонет»**



**Создаем необходимые условия для исследовательской деятельности. Учим устанавливать причинно-следственные связи. Дети познают объект в ходе практической деятельности с ним, умеют доказывать и аргументировать свои ответы и суждения.**



**«Действие магнита на предмет»**



**«Музыка или шум?»**

**В средней группе особое внимание следует уделить опытнической деятельности, где ребенок находится в позиции исследователя и совместно с воспитателем находит решение проблемно-поисковых ситуаций. В процессе поиска уточняются знания и представления детей о свойствах и качествах объектов, формируются основы логического мышления и совершенствуется умение классифицировать, сравнивать, обобщать.**



**«Свойство бумаги и ткани»**





**«Труд на участке»**



The background is a light green gradient with several white butterfly silhouettes scattered across it. The butterflies are of various sizes and orientations, some appearing to fly towards the center.

# **Театрализованная деятельность**



**Используя игровые технологии в театрализованной деятельности, ребенок также познает и исследует окружающий мир.**



**Сказка «Репка» на новый лад**



**«Колосок»**

# Дидактические игры

The background is a light green gradient with several white butterfly silhouettes scattered across it. The butterflies are in various positions, some larger and more prominent than others, creating a decorative and thematic backdrop for the text.



**«Мы играем в магазин»**





«Настольно-печатные игры»

# Конструирование



**«Наши постройки»**





«Лего»

# Подвижные игры

The background is a solid light green color. It is decorated with several white butterfly silhouettes of various sizes and orientations, scattered across the page. The butterflies are positioned in the corners and along the sides, creating a decorative border effect.





**«Кто быстрее?»**



**«Забей в ворота»**

**«Пронеси шар»**

## *Использованная литература:*

1. Акимова Ю.А. Знакомим дошкольников с окружающим миром. - М.: Творческий Центр Сфера, 2007.
2. Дыбина О.В. Неизвестное рядом: занимательные опыты и эксперименты для дошкольников. – М., 2005.
3. Организация экспериментальной деятельности дошкольников./ Под ред. Л.Н. Прохоровой. – М.:АРКТИ, 2004.
4. Равиза Ф.В. Простые опыты. М., 1997.
10. Рыжова Н. Игры с водой и песком. // Обруч, 1997. - №2
5. Смирнов Ю.И. Воздух: Книжка для талантливых детей и заботливых родителей. СПб., 1998.
6. Экспериментальная деятельность детей 4-6 лет: из опыта работы/авт.-сост. Л.Н. Мегнищикова. – Волгоград: Учитель, 2009. – 130с.



***СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!***