

Филиал Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения
– детского сада «Детство» детский сад №516

620088 г. Екатеринбург, б. Культуры, 17. тел.: 338-25-33

Презентация опыта работы:
***«Игровые технологии в познавательном развитии детей
дошкольного возраста»***

Воспитатель: Анисимова Мария Владимировна

ИГРА – это не только удовольствие и радость для ребёнка, но и закрепление навыков, которыми он недавно овладел. Дети в игре чувствуют себя самостоятельными – по – своему желанию общаются со сверстниками, реализуют и углубляют свои знания и умения. Игровая технология играет основную роль в развитии ребёнка.
В.А.Сухомлинский

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

Используемые нами игровые технологии занимают важное место в воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности детей, но и выполняют ряд других функций:

- тренируют память, помогают ребенку выработать речевые умения и навыки;
- помогают стимулировать умственную деятельность, развивать внимание и познавательный интерес
- преодолевают пассивность детей стремление быстрее и успешнее справиться с заданием.

. Игры являются подвижными, коммуникативными, социализирующими и развивающими. Весь процесс игры даёт возможность осуществлять индивидуальный подход к каждому ребёнку.

Применение игровой технологии даёт возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, закрепить, повторить полученные знания, что способствует положительному влиянию на развитие ребенка.

Важной особенностью своей работы считаем использование игровых технологий, на которых построен образовательный процесс в дошкольный период.

Нам очень нравится создавать и внедрять в свою работу многофункциональные интерактивные пособия.

Хочется рассказать о многофункциональной игре «Ширма Эрудит». Цель данного пособия способствовать развитию всех сторон личности ребенка. Данная игра поможет закрепить детям знания, полученные в образовательных областях, развить память внимание, воображение, мышление, воспитать у детей умение общаться друг с другом. Даст возможность усвоить порядковый и количественный счёт, научит отвечать на вопросы «сколько?», «который?», («какой по счёту?»); понимать равенства, и неравенства добавляя к меньшему числу один предмет или убирая из большего количества один предмет; закрепить части суток, расширяет пространственные представления. Предоставляет детям возможность самостоятельно выполнять и придумывать задания, что способствует развитию творческого

мышления и памяти. Возможность при выполнении заданий работать в парах или подгруппах рассматривает, это пособие как интерактивное.

Также данное пособие помогает решать задачи по развитию речи

Пособие представляет собой ширму сделанная из пластиковых труб соединённых между собой, материал разного цвета соответствующей временам года,. Одна сторона состоит из 4 цветов (утро ,день ,вечер, ночь).



Математические карточки с разными изображениями, цифры, знаки, картинки которые крепятся на ширму при помощи липкой ленты. Часть ширмы имеет магнитные стороны на которых нанесены клеточки, что позволяет закрепить ориентировку на листе, одна часть с натянутыми верёвочками и кармашками для закрепления анализа слова.



.Ширму можно легко передвигать по группе, благодаря этому с ней даже можно организовать сюжетно ролевую игру. Например, трансформируя её для постройки корабля. Чтобы повысить интерес к художественной литературе используют ширму для театральнo-игровой деятельности. Свободно и легко разбираясь, используется для проведения физминуток.



Использование игровых технологий способствует развитию индивидуальности дошкольника. Это является своего рода фундаментом всего образовательного процесса.

Например, благодаря интерактивному пособию *«Домик рассказов»*, который создан на основе методики развития связанной речи Воробьевой. Данное пособие представляет собой модели-схемы для составления разных видов рассказов.

На одной стороне схема для составления рассказа линейной последовательности. Методика заключается в том, что каждое последующее предложение начинается с заключительного слова предыдущего предложения, что помогает сохранить целостность, последовательность, связанность составленного рассказа.

На последующих этапах развития у детей составление рассказов слова заменяются на местоимения. Например, слово дети - они. Благодаря этому дети понимают, что заменяя слова целостность рассказа сохраняется. В старшем дошкольном возрасте задание усложняется тем, что дети подбирают слова, описывая данный предмет. Таким образом, расширяется и обогащается словарный запас ребёнка.

Так же это пособие используется для составления рассказов по сюжетным картинкам, для закрепления лексических тем, а при использовании символов детям предлагается составить описательный рассказ.



Игровые технологии – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Игровая технология – это игра по форме и учение по содержанию, она призвана поднять стратегию образования на качественно новую основу.

Литература

1. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром: Практико-ориентированная монография / О.В. Дыбина. – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 128 с.
2. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.
3. Касаткина Е. И. Игра в жизни дошкольника. - М. , 2010.
4. Касаткина Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ. //Управление ДОУ. - 2012. - №5.

