ТОО MegaSnab Company Ясли сад – «СКАЗКА»

Содоклад
«Использование игровых технологий для развития познавательной активности детей старшего дошкольного возраста»

Введение

Современное дошкольное образование направлено на развитие активной, любознательной личности ребёнка, способной самостоятельно познавать мир, проявлять инициативу, задавать вопросы, искать пути решения.

В условиях реализации ГОСО ключевым требованием становится формирование познавательной активности детей через организацию разнообразных видов деятельности, основанных на интересах и опыте самого ребёнка.

Психолого-педагогические исследования (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев, Н.Н. Поддъяков и др.) показывают, что ведущая деятельность дошкольника — игра. Именно в игре ребёнок учится мыслить, сравнивать, рассуждать, проявлять инициативу, планировать действия и оценивать результаты.

Поэтому использование игровых технологий в образовательном процессе становится одним из самых эффективных путей формирования познавательной активности и любознательности у детей старшего дошкольного возраста.

Основная часть

1.Понятие и значение игровых технологий

Игровые технологии — это педагогическая система, в которой обучение и воспитание осуществляются в форме организованной игровой деятельности. Они позволяют сделать образовательный процесс эмоционально насыщенным, мотивирующим, а ребёнка — активным участником, а не пассивным слушателем. Игра создаёт естественную мотивацию к познанию, так как ребёнок действует из интереса, переживает радость открытия, учится искать решения, экспериментировать.

2.Цель и задачи использования игровых технологий

Цель: Развитие познавательной активности старших дошкольников посредством внедрения игровых технологий в образовательный процесс.

Задачи: стимулировать интерес к познавательной деятельности;
развивать внимание, память, воображение, мышление;
формировать умение наблюдать, сравнивать, анализировать;
воспитывать самостоятельность и уверенность в собственных силах;
создать условия для развития коммуникативных и социальных навыков через игру.

3.Виды игровых технологий, применяемых в работе

Дидактические игры

Используются для закрепления знаний и умений.

Примеры:

«Кто где живёт?» (обобщение знаний о животных);
«Назови лишнее» (формирование логических операций);
«Собери по признаку» (классификация предметов по свойствам).

Игры-путешествия и сюжетно-ролевые игры

Позволяют детям применять знания в новых ситуациях, развивают речь, воображение, умение действовать по роли.

Примеры:
«Путешествие в страну Математики»;
«В гости к Фее Геометрии»;
«Экспедиция в мир природы».
Игры-исследования и экспериментирование
Формируют у детей первичные исследовательские навыки.
Примеры:
«Как рождается радуга?»;
«Что утонет, а что всплывёт?»;
«Таинства магнитов».
Интерактивные и настольно-печатные игры
Современные формы включают использование мультимедийных технологий, интерактивных досок, электронных викторин.
Примеры:
«Умный кубик»;
«Эко-викторина»;
«Познавай-ка!» (игры на планшете с заданиями на внимание и классификацию).
Игры-проекты и творческие задания
Включают групповые мини-проекты, где дети сами ставят цели, планируют и реализуют замысел.
Пример: «Моя малая родина» — дети исследуют историю своего посёлка, создают макет, делятся открытиями.

4. Методические условия эффективного применения

Создание эмоционально благоприятной атмосферы, поддержка инициативы детей.
Включение детей в разные роли — исследователей, путешественников, строителей, волшебников.
Постепенное усложнение игровых заданий.
Использование проблемных ситуаций, стимулирующих поиск ответов.
Активное вовлечение детей в обсуждение результатов игры.
Взаимодействие с родителями: проведение семейных игровых занятий и квестов.

5. Результаты использования игровых технологий

Анализ педагогической практики показывает, что систематическое применение игровых технологий способствует:
росту познавательного интереса;
повышению уровня самостоятельности и активности;
развитию логического мышления и речи;
формированию навыков сотрудничества и взаимопомощи;
снижению тревожности у детей и повышению уверенности в себе.
Пример: после систематического использования игр-исследований в старшей группе на 30% увеличилось количество детей, проявляющих инициативу в выборе познавательных заданий и экспериментов.

6. Пример организации занятия с элементами игровой технологии

Занятие «Путешествие в страну Звуков»:

Дети помогают сказочному герою — Смешинке — вернуть звуки, которые «пропали» из его страны.

Задания включают:

звуковую гимнастику;

игру «Отгадай по звуку»;

исследование звучания разных предметов;

совместное изготовление музыкальных инструментов.

В ходе занятия дети не только выполняют задания, но и проявляют инициативу, выдвигают гипотезы, обсуждают результаты — то есть действуют как маленькие исследователи.

Заключение

Использование игровых технологий позволяет объединить обучение, воспитание и развитие в единый творческий процесс.

Игра — это естественный путь ребёнка к познанию, его способ осмыслить мир и выразить себя.

Через игру формируются важнейшие личностные качества: любознательность, настойчивость, ответственность, самостоятельность, умение сотрудничать.

Задача педагога — грамотно подобрать игровые формы, учитывая возраст, индивидуальные особенности и интересы детей, а также создать условия, при которых каждый ребёнок почувствует радость успеха и уверенность в своих силах.

Таким образом, игровые технологии — это не просто метод обучения, а философия взаимодействия с ребёнком, основанная на уважении, свободе выбора и радости познания.