Буравлева Светлана Станиславовна

Муниципальное казенное учреждение
«Научно – методический информационный центр»

РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ АКТИВНОСТИ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Автор опыта:
Буравлёва Светлана Станиславовна,
воспитатель муниципального
бюджетного дошкольного
образовательного учреждения
детского сада № 58
«Центра развития ребёнка»

Белгород
2015

РЕЦЕНЗИЯ

на актуальный педагогический опыт воспитателя
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Центр развития ребёнка детский сад №58
Буравлёвой Светланы Станиславовны
«Развитие познавательной активности у детей дошкольного возраста посредством игровых технологий»

Познавательная активность является социально значимым качеством личности и формируется в деятельности.Познавательная активность проявляется с рождения и интенсивно развивается на протяжении всей жизничеловека. Однако дошкольное детство рассматривается как важный этап в развитии познавательной активности, так как в этот период закладывается фундамент всего дальнейшего познания мира.Проанализировав условия развития познавательной активности у дошкольников, а также требования ФГОС ДО, автор останавливается на возможностях использования игровых технологий. В связи с чем, правомерно говорить об актуальности проведенного исследования, направленного на повышение познавательной активности у детей дошкольного возраста посредством игровых технологий.

Актуальный педагогический опыт состоит из трех разделов, библиографического списка и приложения к опыту.

В первом разделе «Информация об опыте» Светлана Станиславовна описывает условия становления и возникновения опыта, обосновываетего актуальность, определяетведущую педагогическую идею, длительность работы над опытом. Также в данном разделе автор представляет теоретическое обоснование проблемы развития познавательной активности у детей дошкольного возраста и условия ее развития.

Во втором разделе «Технология описания опыта»представлены цель, задачи и содержание работы по развитию познавательной активности у дошкольников с использованием игровых технологий.

В третьем разделе «Результативность опыта» автор выделяет показатели познавательной активности, перечисляет диагностический инструментарий для ее оценки и представляет результатыисходящего и итогового мониторинга результативности опыта.Полученные автором результаты позволяют нам отметить эффективность использования игровых технологий в развитии познавательной активности детей дошкольного возраста.

Актуальный педагогический опыт Буравлёвой С.С., в целом, отвечает требованиям, предъявляемым к актуальному педагогическому опыту, и может быть к внедрению в практику работы педагогов дошкольных образовательных организаций.

Доцент кафедры дошкольного и специального (дефектологического) образования, к.псих.н., доцент К.Е. Панасенко
29.10.2015

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ КАРТА ПЕДАГОГА

Белгородская область, г. Белгород
(название района области)
Буравлёва Светлана Станиславовна
(фамилия, имя, отчество полностью)
Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 58 «Центр развития ребёнка», воспитатель, с 1995 года
(место работы, должность в настоящий момент, с какого года в ней работает, параллели, в которых преподает)
Дата рождения: 03.01.1976г.
Место рождения: с. Пены Беловского района Курской области
Базовое образование: высшее, Белгородский государственный университет, дошкольная педагогика и психология с дополнительной специализацией «Логопедия», 2007г.
(название учебного заведения, специальность, квалификация, дата окончания)
Послужной список: 1995 - 2005г. -воспитатель ДОУ №25; 2005-2012гг.- старший воспитатель ДОУ №25; 2012-2015гг. – воспитатель МБДОУд/с№58 «ЦРР»
Педагогический стаж и квалификационная категория: 20 лет, высшая квалификационная категория
Звания, награды, премии, научные степени: Грамота Управления образования администрации г. Белгорода, 2015г., Благодарность Администрации г.Белгорода, 2015г.

Участие в научных педагогических конференциях, конкурсах: призёр городского конкурса профессионального мастерства «Воспитатель года 2015»
Обобщался ли ранее опыт, по какой проблеме (теме) нет
Дата внесения опыта в районную (городскую) базу данных

Имеются ли публикации (выходные данные)

Дополнительные сведения. Факты, достойные упоминания:

Рабочий адрес: Белгородская обл., г. Белгород, ул.Железнякова, д.2А
Домашний адрес: Белгородская обл., г. Белгород, пр. Б.Хмельницкого, д.133,к. 17
Рабочий телефон: 34-31-26 Домашний телефон: 8-904-092-71-25
Факс: Электронная почта:

Буравлева Светлана Станиславовна

Содержание:

Раздел I Информация об опыте..... 3

Раздел II Технология описания 7

Раздел III Результативность опыта..... 12

Библиографический список..... 17

Приложения к опыту..... 19

Раздел I.
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОПЫТЕ
Условия возникновения, становления опыта.

Возникновение опыта связано с включением дошкольного учреждения в инновационную деятельность по введению федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, одним из ориентиров которого, является разработка новой системы требований к организации образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста через различные педагогические технологии.

Принципиально важной стороной педагогических технологий является позиция ребенка в образовательном процессе, отношение к ребенку со стороны взрослых. Взрослый в общении с детьми придерживается положения: «Не рядом, не над ним, а вместе!». Его цель - содействовать становлению ребенка как личности.

Предпосылками для углубленного изучения данной темы послужил анализ многолетнего опыта работы педагогов дошкольных образовательных учреждений по проблеме развития познавательной активности воспитанников, изучение и анализ данной проблемы в научной литературе, а также собственные наблюдения за развитием познавательной активности у воспитанников.

Изучая особенности развития детей, можно отметить, что активность детей в различных видах деятельности познавательной направленности носит воспроизводящий характер:

дети почти не задают встречных вопросов, после знакомства с новой темой не всегда пытаются продолжить разговор в данном направлении;

редко используют полученные знания и умения в практической деятельности;

у детей недостаточно сформирована потребность в самостоятельном познании окружающей действительности.

Познавательное развитие дошкольника предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, их свойствах и отношениях, о малой родине и Отечестве, представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках, о планете Земля как общем доме людей, об особенностях её природы, многообразии стран и народов мира.

Для решения данной проблемы особенно эффективными в работе с дошкольниками являются игровые технологии, которые включают достаточно обширную группу методов и приемов организации детской деятельности в форме различных педагогических игр, где игра является одним из основных видов деятельности, содержанием и формой организации жизни дошкольников.

Актуальность опыта.

В настоящее время концепция модернизации Российского образования одним из главных направлений определяет построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования.

Обществу особо необходимы люди, имеющие высокий образовательный и профессиональный уровень подготовки, способные к решению сложных социальных, экономических, политических, научно-технических вопросов. Познавательная активность является социально значимым качеством личности и формируется в деятельности.

На сегодняшний день развитие познавательной активности детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Очень важно развить у ребёнка мышление, внимание, речь, пробудить интерес к окружающему миру, сформировать умение делать открытия и удивляться им.

Однако в последнее время педагогами дошкольных образовательных учреждений отмечается снижение познавательной активности у воспитанников.

Причины, препятствующие развитию познавательной активности:
- готовые знания даются ребенку раньше, чем он может их усвоить;
- дети пассивно слушают информацию, исполняют роль «копилки»;
- дети слабо владеют познавательными действиями.

Основная задача педагога дошкольного учреждения - выбрать методы и формы организации работы с детьми, инновационные педагогические технологии, которые оптимально соответствуют поставленной цели развития личности. Одной из них является игровая технология, в основу которой входят различные педагогические игры. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенными признаками — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются познавательной направленностью.

Таким образом, при использовании игровых технологий в образовательном процессе с детьми дошкольного возраста возникают следующие **противоречия:**

- Между общим снижением познавательной активности дошкольников и необходимостью качественной подготовки их к обучению в школе.
- Между объективной потребностью использования игровых технологий для развития познавательной активности дошкольников и отсутствием методических разработок по данному вопросу.

Ведущая педагогическая идея опыта

Ведущая педагогическая идея опыта заключается в повышении познавательной активности у детей дошкольного возраста посредством внедрения игровых технологий в различные виды детской деятельности.

Длительность работы над опытом:

Работа над опытом охватывает период с сентября 2012 года по май 2015 года.

1 этап. Подготовительный – 2012 г.

Подготовительный этап включал в себя: изучение методической литературы, интернет-ресурсов и отечественного опыта по проблеме; проведение входной диагностики, разработку сценариев педагогических мероприятий и разнообразных видов детской деятельности, насыщение предметно-информационной развивающей среды. В ходе начального этапа нами, в первую очередь, был расширены и пополнены Центры дидактических игр экспериментальной деятельности.

2 этап. Формирующий 2012-2015гг.

Реализация основного этапа осуществлялась через включение игровых технологий в познавательную деятельность дошкольников в процессе всех видов детской деятельности. Игровые технологии активно использовались в организованной образовательной деятельности, экскурсиях, прогулках; в общении, игровой деятельности.

3 этап. Обобщающий 2015г.

На заключительном этапе был проведён мониторинг развития познавательной активности дошкольников.

Диапазон опыта

Диапазон опыта представлен авторской системой работы педагога по развитию познавательной активности дошкольников посредством внедрения игровых технологий.

Теоретическая база опыта

Проблема формирования познавательной активности детей дошкольного возраста вот уже на протяжении не одного десятилетия занимает одно из важнейших мест в психолого-педагогических исследованиях.

После изучения и анализа проблемы познавательной активности в игровой деятельности, освещенной отечественными педагогами и психологами, была определена сущность понятия - познавательная активность. Под познавательной активностью детей дошкольного возраста следует понимать активность, проявляемую в процессе познания. Она выражается в заинтересованном принятии информации, в желании уточнить, углубить свои знания, в самостоятельном поиске ответов на интересующие вопросы, в проявлении элементов творчества, в умении усвоить способ познания и применять его на другом материале. Принимая во внимание особенности развития детей дошкольного возраста, Т.И. Шамова считает,

что познавательная активность есть деятельное состояние, которое проявляется в отношении ребенка к предмету и процессу этой деятельности [19].

В возрасте 4-5 лет можно выделить 4 основных направления познавательной активности детей:

-знакомство с предметами, явлениями, событиями, находящимися за пределами непосредственного восприятия и опыта детей;

-установление связей и зависимостей между предметами, явлениями и событиями, приводящих к появлению в сознании ребенка целостной системы представлений;

-удовлетворение первых проявлений избирательных интересов детей;

-формирование положительного отношения к окружающему миру.

Очень хорошо и полно, на наш взгляд, особенности познавательной активности описаны в работах Г. И. Щукиной, которая определяет познавательную активность как интегральное образование личности, включающее в себя интеллектуальный, эмоциональный компоненты. Под интеллектуальным компонентом подразумевается активность по отношению к источникам информации и возможным сферам деятельности, активное оперирование приобретенными знаниями и умениями, под эмоциональным – положительное предпочтительное отношение к объектам и явлениям действительности, а также внешние эмоциональные реакции. Далее она рассматривает следующие ступени развития познавательной активности посредством игры: любопытство, любознательность, познавательный интерес, теоретический интерес. Г.И. Щукина определяет их как последовательные стадии развития, особенность которых заключается в том, что один уровень не сменяет другой последовательно [20].

Для разработки системы работы по повышению познавательной активности у дошкольников посредством игровых технологий были изучены следующие понятия:

Педагогическая технология - это целостный научно обоснованный процесс определённой педагогической системы от её теоретического замысла до реализации в образовательной практике, отражающей процессуальную сторону обучения и воспитания и охватывающей их цели, содержание, формы, методы, средства, результаты и условия их организации.

Структура педагогической технологии:

-концептуальная основа (научная база);

-содержательная часть (цели и содержание обучения и воспитания);

-процессуальная часть (формы, методы, средства, условия организации учебно-воспитательного процесса, результаты).

Сущность педагогической технологии заключается в том, что она имеет выраженную этапность (пошаговость), включает в себя набор определенных профессиональных действий на каждом этапе, позволяя педагогу еще в процессе проектирования предвидеть промежуточные и итоговые результаты собственной профессионально-педагогической

деятельности. Педагогическую технологию отличают: конкретность и четкость цели и задач; наличие этапов: первичной диагностики; отбора содержания, форм, способов и приемов его реализации; использования совокупности средств в определенной логике с организацией промежуточной диагностики достижения цели, критериальной оценки [16].

Таким образом, теоретический анализ, проведенный по проблеме исследования в процессе становления опыта, позволил выделить следующие показатели развития познавательной активности дошкольников посредством игровых технологий.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть воспитательно-образовательного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются:

-знакомство с предметами, явлениями, событиями, находящимися за пределами непосредственного восприятия и опыта детей;

-установление связей и зависимостей между предметами, явлениями и событиями, приводящих к появлению в сознании ребенка целостной системы представлений;

-удовлетворение первых проявлений избирательных интересов детей;

-формирование положительного отношения к окружающему миру.

Новизна опыта заключается в комбинации различных педагогических игр с целью проектирования алгоритма игровой технологии для развития познавательной активности дошкольников.

Данный опыт может быть реализован в дошкольных учреждениях и использован для организации образовательной деятельности по развитию познавательной активности у детей дошкольного возраста с использованием игровых технологий.

Раздел II.
Технология описания опыта

Целью педагогической деятельности в данном направлении является создание условий для развития познавательной активности детей дошкольного возраста посредством использования игровых технологий.

Задачи:

- введение в педагогический процесс игровых технологий с целью развития познавательной активности в процессе различных видов детской деятельности;
- создание условий для приобретения дошкольниками познавательно-исследовательских умений и культурных практик;
- использование игровых приемов и методов в нестандартных, проблемных ситуациях для формирования навыков саморазвития и самообразования детей.

Организация образовательного процесса

Организация образовательного процесса по развитию и обогащению познавательной сферы детей включает *в себя две основные линии.*

1. Накопление информации об окружающем мире - постепенное обогащение опыта ребенка, насыщение этого опыта новыми знаниями и сведениями об окружающем, которое и вызывает познавательную активность дошкольника. Чем больше перед ребенком открывающихся сторон окружающей действительности, тем шире его возможности для возникновения и закрепления устойчивых познавательных интересов.

2. Упорядочивание и систематизация представлений о мире - данную линию развития познавательных интересов составляет постепенное расширение и углубление познавательных интересов внутри одной и той же сферы действительности.

В возрастном интервале 2-7 лет помещаются два периода: «накопления информации» - 2-4 года и 5-6 лет; и два периода «упорядочивания информации» - 4-5 лет и 6-7 лет.

В соответствии с поставленными целями и задачами педагогической деятельности в рамках представленного опыта использовались различные игровые технологии.

Исследования Л.А. Венгера, Н.Я. Михайленко, К.С. Егоркиной, Е.В. Зворыгиной, Н.Ф. Комаровой составили основу для разработки игровых технологий в педагогическом процессе в детском дошкольном учреждении.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть образовательного 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.

Компонентами игровых технологий, используемых нами в практической деятельности с воспитанниками являются:

Игровой сюжет.
Игровые и проблемные ситуации.
Игры- путешествия.
Дидактические игры.
Игры- экспериментирования.
Игры на развитие психических процессов.
Игры-фантазии.
Игры-придумки.

Важной особенностью игровых технологий, которые воспитатель использует в своей работе, является то, что выше названные компоненты проникают во все виды деятельности детей: таких как игровая, включая

сюжетно-ролевую игру, коммуникативная (общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками), восприятие художественной литературы, познавательно-исследовательская, конструирование из разного материала, изобразительная, музыкальная, двигательная.

Используя игровые технологии в образовательном процессе, мы осуществляли эмоциональную поддержку своих воспитанников, создавали радостную обстановку, поощряли выдумки и фантазии детей.

Реализацию игровых технологий с младшими дошкольниками мы начали с использования отдельных игровых моментов. Игровые моменты очень важны в педагогическом процессе, особенно в период адаптации детей в детском учреждении. Основной нашей задачей при использовании отдельных игровых моментов с воспитанниками 2-3 лет было формирование эмоционального контакта, доверия детей к воспитателю, умения видеть в воспитателе доброго, всегда готового прийти на помощь человека (как мама), интересного партнера в игре.

В нашей практике первые игровые ситуации были фронтальными, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием. Это игры типа «Хоровод», «Догонялки» и «Выдувание мыльных пузырей».

В дальнейшем важной особенностью игровых технологий, которые мы использовали в своей работе по развитию познавательной активности, стало то, что игровые моменты проникали во все виды деятельности детей: труд и игра, непосредственная образовательная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением режима и игра. Это связано с тем, что игра — наиболее доступный для детей вид деятельности, это способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. Уже в раннем детстве ребенок имеет наибольшую возможность именно в игре, а не в какой-либо другой деятельности, быть самостоятельным, по своему усмотрению общаться со сверстниками, выбирать игрушки и использовать разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логически связанные с сюжетом игры, ее правилами.

Так в непосредственную образовательную деятельность мы активно включаем игры-путешествия. Например, «Путешествие в город разноцветных шаров» (Приложение 1), в ходе, которой решались задачи закрепления с дошкольниками названия цвета, определения размера, классификации по цвету. В данной игре использовались разнообразные виды детской деятельности: двигательная (хороводная игра «Я ребяток всех узнала»), музыкальная (песенки «Воздушные шары», «Мыльные пузыри»), изобразительная (рисование пальчиками «Привяжем воздушные шары за ниточки»), познавательно-исследовательская (классификация шариков по цвету, упр. «Найди домик»).

Очень увлекательны «Матрёшкины забавы», где малыши развивают сенсорные процессы, учатся рисовать, пополняют словарный запас, а также играют в народные игры. (Приложение 2)

Развитие познавательной активности у детей младшего дошкольного возраста мы осуществляли также через игры-экспериментирования, являющиеся составной частью игровой технологии (Приложение 3) и разнообразные игровые ситуации (Приложение 4).

При организации образовательной деятельности с помощью игровых технологий мы развивали у воспитанников нашей группы и психические процессы. Например: игровые технологии, направленные на развитие восприятия. Для детей 3 лет организовывается игровая ситуация «Что катится?» в форме веселой игры-соревнования. Ставится задача: «Кто быстрее докатит свою фигурку до игрушечных ворот?» Такими фигурками может быть шарик и кубик, квадратик и круг. В конце игры делается вывод, что острые углы мешают катиться кубику и квадратику: «Шарик катится, а кубик – нет». Затем учим малыша рисовать квадрат и круг (закрепляются знания).

Игровые технологии мы используем и для развития внимания. В дошкольном возрасте происходит постепенный переход от непроизвольного внимания к произвольному. Произвольное внимание предполагает умение сосредоточиться на задании, даже если оно не очень интересно, но этому необходимо учить детей, и снова на помощь приходят игровые приемы. К примеру, игровая ситуация на внимание: «Найди такой же» - предлагаем малышу выбрать из 4-6 шариков, кубиков, фигурок (по цвету, величине), игрушек «такой же», как у него. Или игра «Найди ошибку», где мы специально допускаем ошибку в своих действиях (к примеру, рисуем на заснеженном дереве листья), а ребенок должен ее заметить.

Игровые технологии помогают в развитии памяти, которая так же, как и внимание постепенно становится произвольной. В этом детям помогают игры «Магазин», «Запомни узор», «Нарисуй, как было» и другие. Игровые технологии способствуют развитию мышления ребенка. Как мы знаем, развитие мышления ребенка происходит при овладении тремя основными формами мышления: наглядно-действенным, наглядно-образным и логическим.

Наглядно-действенное - это мышление в действии. Оно развивается в процессе использования игровых приемов и методов обучения в ходе осуществления действий, игр с предметами и игрушками. Образное мышление - когда ребенок научился сравнивать, выделять самое существенное в предметах и может осуществлять свои действия, ориентируясь не на ситуацию, а на образные представления. На развитие образного и логического мышления направлены многие дидактические игры. Логическое мышление формируется в процессе обучения ребенка умению рассуждать, находить причинно-следственные связи, делать умозаключения. С помощью игровых технологий развиваются и творческие способности ребенка. В том числе, речь идет о развитии творческого мышления и воображения. Использование игровых приемов и методов в нестандартных,

проблемных ситуациях, требующих выбора решения из ряда альтернатив, у детей формируется гибкое, оригинальное мышление.

Например, во время ознакомления детей с художественной литературой (совместный пересказ художественных произведений или сочинение новых сказок, историй) воспитанники получают опыт, который позволит им играть затем в игры-придумки, игры-фантазирования.

В деятельность по восприятию художественной литературы также были включены сказки с познавательным содержанием. «Познавательная сказка» - это увлекательная история с веселыми и умными героями, позволяющая формировать знания, представления и познавательный интерес к изучаемому предмету или явлению, содержание которой выступает в качестве особого рода занимательных проблемных ситуаций, заданий, требующих размышления, действенного обследования, выдвижения и проверки гипотезы. Нами была определена классификация сказок: сказки социального содержания, экономические сказки, валеологичские сказки, математические сказки, сказки речевого содержания.

Организуя работу по развитию познавательной активности, применяли не только специально изготовленные игры, но и обычные предметы, чтобы ребенок увидел, что реальный мир не существуют сам по себе.

Работу с детьми по развитию познавательной активности осуществляли не только в непосредственной образовательной деятельности, но и во время прогулок, режимных моментов, самостоятельной игровой деятельности.

В повседневной бытовой деятельности использовали активно такие игровые ситуации, как « Научим Мишку умываться», «День рождения Куклы Кати», «Кто умнее», «Что изменилось за окном» и другие. (Приложение 5)

Таким образом, в процессе использования игровых технологий ребенку отводится роль самостоятельного субъекта, взаимодействующего с окружающей средой. Это взаимодействие включает все этапы деятельности: целеполагание, планирование и организацию, реализацию целей, анализ результатов деятельности. Обучение направлено на развитие всей целостной совокупности качеств личности.

Подводя итоги, можно сделать вывод, что использование игровых технологий в образовательном процессе дошкольного образовательного учреждения является эффективным средством развития познавательной активности дошкольников.

Результативность опыта

Критерием результативности опыта являются достижения ребенка в освоении образовательной области «Познавательное развитие».

Показатели развития познавательной активности и методики, используемые для ее измерения, представлены в таблице 1.

Таблица 1.

Наименование показателя	Используемая методика
1.Ребёнок проявляет любознательность: задаёт поисковые вопросы («Почему?», «Зачем?», «Откуда?»), высказывает мнения, делится впечатлениями, стремится отразить их в продуктивной деятельности.	О.А. Астафева, ситуация «Что нам (мне) интересно»
2.С удовольствием включается в исследовательскую деятельность, использует разные поисковые действия; по собственной инициативе, активно обсуждает с детьми и взрослыми сам процесс и его результаты.	З.А. Михайлова, Н.Н. Полякова «Диагностика исследовательской активности в процессе экспериментирования»
3.Проявляет наблюдательность, замечая новые объекты, изменения в ближайшем окружении.	Т.А. Маркова, ситуация «Исправь ошибки и назови следующий ход»
4.Понимает слова, обозначающие свойства предметов и способы обследования, использует их в своей речи.	З.А. Михайлова, Н.Н. Полякова, ситуация «Чей рюкзак тяжелее»
5.Откликается на красоту природы, родного города.	Т.А. Маркова «Диагностические задания с целью выявления особенностей и ценностного отношения к природе в суждениях и

	поведении детей»
6.Проявляет интерес к другим людям, их действиям, профессиям.	Г.Й. Айзенко, ситуация-тест «Кто нарисован на картинке»
7.Различает людей по полу, возрасту, профессии, как в реальной жизни, так и на картинках.	Наблюдения
8.Знает своё имя, фамилию, возраст, пол, любимые занятия и увлечения.	Беседа

Исходящий и итоговый мониторинг результативности опыта проводился 2 раза с детьми 3-5 лет с целью выявления динамики развития познавательной активности посредством введения в образовательный процесс игровых технологий.

В ходе мониторинга выявилась динамика уровня развития познавательной активности у детей по индивидуальному признаку и по группе в целом. Распределение дошкольников по уровням развития познавательной активности в процессе освоения образовательной области «Познавательное развитие» осуществлялась в соответствии со следующей шкалой: высокий, средний, низкий уровни:

высокий уровень - исследовательская деятельность ребёнка характеризуется выраженностью интереса к решению поисковой проблемы, принятием поставленной задачи. В процессе экспериментирования ребёнок обследует предмет, соотнося с эталоном при выделении признаков, и отражает в речи полученные знания. Ребёнок производит самостоятельный анализ образца, схемы, чертежа. Имеет представление о многих достопримечательностях родного города, о России, её праздниках, Российской армии и людях, которые стоят на страже Родины. Отвечает на вопросы о своих имени и фамилии, возрасте; называет имена родителей и других членов семьи, имя и отчество воспитателей, родную страну, родной город. Знает о некоторых профессиях (воспитатель, врач, продавец, полицейский, пожарный, строитель, водитель, парикмахер и т.д.), имеет представление об основных трудовых действиях и результатах деятельности людей этих профессий, об элементарных правилах поведения на природе. Имеет представления об основных частях тела человека и их назначении; о разных видах общественного транспорта; о характерных признаках города и села; о жизни людей в других странах; о планете Земля и её отличии от других планет; об основных особенностях сезонной жизни природы; об

основных особенностях сезонной жизни людей; об условиях роста растений; о выращивании овощей и фруктов; о домашних животных (об их пользе и труде людей по уходу за домашними животными) и о жизни диких животных в природе. Имеет представления о гендерных ролях; об обязанностях по дому каждого члена семьи, о её традициях, интересах и увлечениях членов семьи. Проявляет интерес к профессиям родителей и результатам их профессиональной деятельности. Имеет представление о русских народных промыслах (Дымково, Филимоново, Каргополь) и узнаёт их произведения по выразительным средствам;

средний уровень – поисковая и исследовательская деятельность ребёнка характеризуется непоследовательностью в организации поисковых действий, наличием частичного результата в связи с отсутствием нацеленности на него. Не всегда проявляет упорство, сосредоточенность для получения адекватного результата. Редко проявляет элементы творческого мышления, предлагает свои варианты решения. При работе по образцу или схеме, ребёнок нуждается в руководстве взрослого на каждом этапе воплощения образца. Имеет представления о некоторых достопримечательностях родного города, о России, её праздниках, Российской армии и людях, которые стоят на страже Родины. Отвечает на вопросы о своих имени и фамилии, возрасте; называет имена родителей и других членов семьи, путает имя и отчество воспитателей, называет родную страну, родной город. Знает о некоторых профессиях (воспитатель, врач, продавец, полицейский, пожарный, строитель, водитель, парикмахер и т.д.), имеет представление об основных трудовых действиях и результатах деятельности людей этих профессий. Имеет представления об основных частях тела человека и их назначении; о разных видах общественного транспорта; об элементарных правилах поведения в городе и на природе; о жизни людей в других странах; о планете Земля; об основных особенностях сезонной жизни природы; об основных особенностях сезонной жизни людей; о домашних животных (об их пользе) и о жизни диких животных в природе. Имеет представление о гендерных ролях; об обязанностях по дому каждого члена семьи. Проявляет нестойкий интерес к профессиям родителей и результатам их профессиональной деятельности. Имеет представление о русских народных промыслах (Дымково, Филимоново, Каргополь), но при узнавании путает их произведения;

низкий уровень – в поисковой и исследовательской деятельности ребёнок не проявляет интерес к проблемным ситуациям. Всегда обращается за помощью к взрослому при организации поисковых действий, без которых не достигает результатов. В ситуации опыта или эксперимента ребёнок чаще сего преобразует исследовательскую деятельность в игровую. Процесс экспериментирования и исследовательского поиска сопровождается выраженными отрицательными эмоциями, неудовлетворённостью и отсутствием потребности в продолжении. При выполнении задания по образцу или схеме, ребёнок затрудняется в воспроизведении образца или не

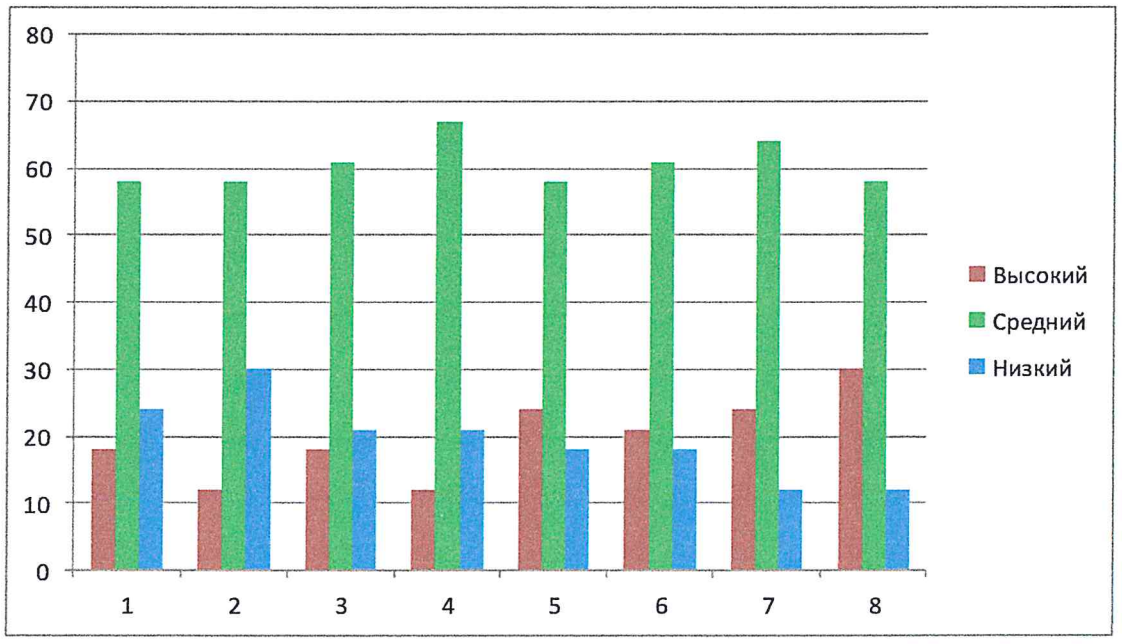
выполняет задание. Не имеет представлений о достопримечательностях родного города, не интересуется ими. Имеет скудные представления о России, её праздниках, Российской армии и людях, которые стоят на страже Родины. Отвечает на вопросы о своих имени и возрасте; называет имена родителей, затрудняется назвать имя и отчество воспитателей, родной город. Знает о некоторых профессиях (воспитатель, врач, продавец, полицейский, пожарный, строитель, водитель, парикмахер и т.д.), имеет представление об основных трудовых действиях, но затрудняется назвать результаты деятельности людей некоторых профессий; не знает об элементарных правилах поведения на природе. Не интересуется жизнью людей в других странах. Имеет представление об основных частях тела человека и их назначении; о некоторых видах общественного транспорта; об элементарных правилах поведения в городе; об основных особенностях сезонной жизни людей; о домашних животных (об их пользе) и о жизни диких животных в природе. Не имеет представлений о гендерных ролях; не знает об обязанностях по дому каждого члена семьи. Не проявляет интерес к профессиям родителей и результатам их профессиональной деятельности. Не имеет представлений о русских народных промыслах (Дымково, Филимоново, Каргополь), не может узнать их произведения по выразительным средствам.

Так, из 30 воспитанников группы у 35% уровень познавательной активности повысился с низкого до среднего, 25% со среднего до высокого уровня. Устойчивые показатели высокого уровня сохранились у 12%, среднего у 50% воспитанников.

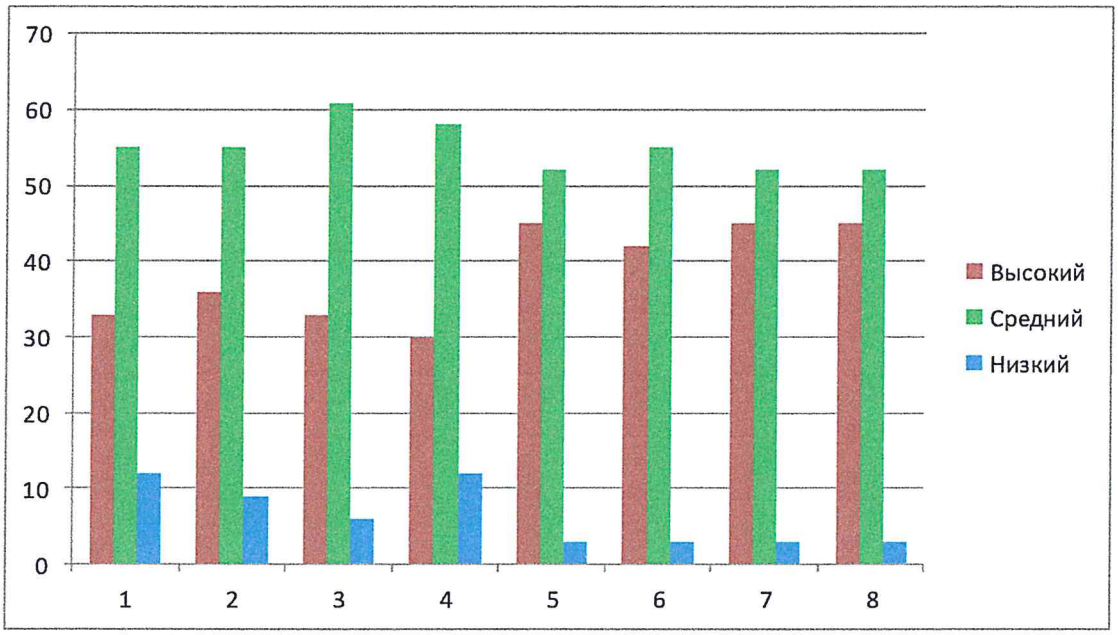
Представленные результаты обследования детей свидетельствуют в основном о положительной динамике отслеживаемых показателей.

Данные мониторинга динамики развития познавательной активности у детей дошкольного возраста посредством внедрения в образовательный процесс игровых технологий представлены на диаграмме 1.

Диаграмма 1. Динамика развития (исходящий мониторинг)



Динамика развития (итоговый мониторинг)



Таким образом, результативность деятельности по обеспечению положительной динамики и степени развития познавательной активности: самостоятельность, любопытство, любознательность достигнута путем включения в образовательный процесс игровых технологий.

Исходя из этого, можно сделать вывод о перспективности дальнейшей разработки игровых технологий с целью достижения более высокого уровня познавательной активности с детьми старшего дошкольного возраста.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Абрамова Г.С. Возрастная психология: Учебное пособие для студентов вузов. - М.: Академический проект; Екатеринбург: Деловая книга,2000.-624с.
2.Акулова О.В., Солнцева О.В. Образовательная область «Социализация. Игра» Как работать по программе «Детство»: Учебно- методическое пособие.- СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО- ПРЕСС», 2012.- 176с.
3.Алѐшина Н. В. Ознакомление дошкольников с окружающим и социальной действительностью. Средняя группа.- М.: ЦГЛ, 2005.
4. Буркова Л. Воспитываем почемучек. //Дошкольное воспитание. - 1993. - № 1.- с.4
5. Губанова Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду: Методическое пособие. - М.:Мозаика-Синтез, 2006
6. Годовикова Д. Формирование познавательной активности. // Дошкольное воспитание.- 1986.-№ 1.
7. Детство: Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования /Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, З.А.Михайлова и др.- СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011
8.Комарова Т.С. Комарова И.И. Информационно-коммуникационные технологии в ДОУ: Методическое пособие. - М.:Мозаика – Синтез,2011
9. Крутецкий В.А. Психология : Учеб. для учащихся пед. училищ.-2-е изд., перераб. И доп.-М.:Просвещение,1986.-336с.
10. Касаткина Е.И. Игра в жизни дошкольника. – М., 2010.
11. Касаткина Е.И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ.//Управление ДОУ. - 2012.- №5.
12. Карпюк Г.А. Реализация права ребенка на игру.//Старший воспитатель. – 2007 - №6.
13. Калиниченко А. В. Микляева Ю. В. Сидоренко В. Н. Развитие игровой деятельности дошкольников: Методическое пособие. – М.: Айрис – пресс, 2004
14.Михайлова З.А., Чеплашкина И.Н. Математика – это интересно. Игровые ситуации для детей дошкольного возраста: Методическое пособие для педагогов ДОУ.- СПб: «ДЕТСТВО- ПРЕСС», 2002- 112с
15.Михайлова З.А., Полякова М.Н., Ивченко Т.А. и др. Образовательная область «Познание». Как работать по программе «Детство»: Учебно-методическое пособие.- СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС»;М.:ТЦ «СФЕРА», 2013.- 304с.
16. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. Учебное пособие для пед. вузов и институтов повышения квалификации. М.: Народное образование, 1998. -256с.
16. Пенькова Л.А., Коннова З.П. Развитие игровой активности дошкольников.
17.Тугушева Г.П., Чистякова А.Е. Экспериментальная деятельность детей среднего и старшего дошкольного возраста: Методическое пособие.- СПб: «ДЕТСТВО- ПРЕСС», 2010- 128с.

18.Харько Т.Г. Методика познавательно- творческого развития дошкольников «Сказки фиолетового леса». Средний дошкольный возраст. – СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО - ПРЕСС», 2013.- 192с.
19.Шамова Т.И. Активизация учения школьников / Т.И. Шамова. – М., Педагогика, 1982.- 208с.
20.Щукина Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. – Фортуна, М., 2013. – 207с.

Приложение

Приложение №1 - Сценарий педагогического мероприятия для детей младшего дошкольного возраста

Приложение № 2 - Разработка дидактической игры "Путешествие Матрешек в сказку "Курочка ряба" из серии игр «Матрёшкины забавы» для детей среднего дошкольного возраста.

Приложение №3 - Серия игр - экспериментирования для детей среднего дошкольного возраста по теме "Мыло-фокусник"

Приложение №4 - Игровая ситуация по освоению математических представлений для детей младшего дошкольного возраста

Приложение №5 - Игровая ситуация «День рождения куклы Кати» для детей младшего дошкольного возраста

Приложение 6 - Мастер-класс «Развитие познавательной активности у детей дошкольного возраста посредством игровой технологии»

Приложение 1

Сценарий педагогического мероприятия
для детей младшего дошкольного возраста

Тема: ***«Разноцветные шары»***
Образовательная область: Познавательное развитие
Цели:

- Закреплять представление детей о шаре через создание игровых ситуаций;
- Продолжать формировать представление о цвете предметов (красный, синий, зелёный, жёлтый);
- Развивать умение находить общий признак предметов;
- Формировать предпосылки для развития логического мышления;
- Воспитывать доброжелательные отношения детей друг к другу и к взрослым.

Оборудование: разноцветные воздушные шары, разноцветные пластиковые шарики по 3 на каждого ребёнка, волшебный коробок, корзинки 4-х цветов, пальчиковые краски 4-х цветов, ватман - заготовка для рисования шаров, мыльные пузыри, фонограмма песни «Воздушные шары».

Этап, его продол-жительность	Содержание
Вводно-организационный (1-2 мин.)	Группа украшена разноцветными воздушными шарами. Всех ребяток я узнала, За собою в круг позвала, За руки мы все возьмёмся И друг другу улыбнёмся. Все проснулись, улыбнулись, Вокруг стало тепло и светло. - Сегодня я хочу вас пригласить в город разноцветных шаров.
Актуализация (3 мин)	- Сколько здесь у нас шаров? (много) -Какие они? (большие и маленькие, разноцветные) -На какую геометрическую фигуру похожи?
Восприятие и усвоение нового (либо расширение уже имеющихся представлений) (5-8 мин)	-Ребята, здесь нас ждёт волшебный коробок с сюрпризом. -Что же в нём? Хотите посмотреть? (открывают, в нем разноцветные шарики). Что за шарики такие, не простые, а цветные, Все весёлые такие… Стоит только в руки взять,

	Вмиг захочется играть. (воспитатель рассыпает шарики на ковёр). - А ребята наши молодцы, быстро умеют собирать шарики обратно в коробок (дети собирают, повторяется 2-3 раза) - У наших весёлых шариков есть свои домики. Синие шарики живут в синем домике, красные - в красном домике, а жёлтые в каком? Зелёные? -Ребята, поможете мне вернуть весёлые шарики в свои домики? (дети классифицируют шарики по цвету) Сейчас мы с вами проверим, все ли шарики попали в свои домики (контроль воспитателя совместно с детьми). Молодцы, ребята!
Динамическая пауза (1 мин)	-Ребята, что нужно сделать для того, чтобы получились красивые воздушные шарики, как в нашем волшебном городе? (надуть их). -Хотите научиться надувать воздушные шарики? Дыхательная гимнастика «Надуем шар» (Сильно дуем - большой шар, тихо - маленький, повторить 2-3 раза) Теперь мы с вами умеем надувать шарики. И вы сможете научить своих мам и пап.
Практическая работа (если предусмотрена) (5-10 мин)	-Но для того, чтобы красивые воздушные шарики не улетели, что нужно сделать? (привязать их ниточками). Поможете мне? Для этого нам понадобятся волшебные краски и ваши пальчики. Привязать их нужно так, чтобы цвет ниточки был таким же, что и у шарика. Какого цвета шарик нужно привязать к красной ниточке? (красный) (Дети рисуют под музыку) -Молодцы! Красивые шарики у вас получились!
Рефлексивно-корригирующий (3 мин)	У меня для вас есть ещё один сюрприз. Ещё шары бывают мыльные. Это мыльные пузыри. Ты смотри, смотри, смотри, Полетели пузыри! Раздуваются, блестят, Прямо в ручки к нам хотят! (под музыку дети ловят мыльные пузыри) - Ребята, вам понравилось наше путешествие в город разноцветных шаров?

Приложение 2

Буравлева Светлана Станиславовна

Разработка дидактической игры «Путешествие Матрешек в сказку «Курочка ряба»»»
из серии игр «Матрёшкины забавы»
для детей среднего дошкольного возраста

Цель:
формировать навыки счета;
формировать геометрические представления;
закреплять знания цвета;
развивать творческие и театральные способности;
развивать внимание, память, логическое мышление, воображение;
воспитывать терпение, уважение к окружающим.

Дидактический материал: разноцветные ленточки разной длинны (дорожки), крупные плоскостные цветные геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник (домики), шапочки для матрешек к сказкам «Курочка ряба», «Три поросенка».

Правила игры и игровые действия.
В игре участвует 4 ребенка. Каждый ребенок берет по матрешке. На столе разложены разноцветные дорожки разной длинны, домики (цветные геометрические фигуры), возле каждой фигуры по 2 маски для матрешек (одна героя сказки «Курочка ряба», другая – «Три поросенка»). Каждая Матрешка должна найти самую короткую дорожку к домику, назвать какой геометрической формы домик, какого он цвета, выбрать (из двух) маску для матрешки к сказке «Курочка ряба». После выполнения игровых действий дети инсценируют сказку «Курочка ряба».

Приложение 3

Серия игр-экспериментирований для детей среднего дошкольного возраста по теме «Мыло-фокусник»

Цель:

Познакомить детей со свойствами и назначением мыла; развивать любознательность, наблюдательность, смекалку; закреплять правила безопасности при работе с мылом.

Материал: Кусочек мыла (туалетного или хозяйственного), ванночка, губка, салфетка, трубочка, лист бумаги, карандаши на каждого ребенка.

Ход игры:

- Ребята, хотите стать маленькими исследователями?

Первый эксперимент.

Дети трогают и нюхают мыло. Какое оно? (оно гладкое и душистое).

Обследуют воду. Какая вода? (она теплая, прозрачная).

Делают быстрые движения руками в воде. Что происходит?

(В воде появляются пузырьки воздуха).

Второй эксперимент.

Дети погружают мыло в воду, потом берут его в руки.

Каким оно стало? (скользким).

Натирают мокрую губку мылом и погружают ее в воду, отжимают.

Что происходит? (Вода изменяет цвет, в ней появляется пена).

Ребята играют с пеной: делают ладони трубочкой, набирают мыльной воды, дуют.

Что происходит?

(В ней появляются большие пузыри).

Опускают в мыльную воду конец трубочки, вынимают, медленно в нее дуют. Что происходит? (Из трубочки появляется мыльный пузырь, он легкий, переливается на свету).

Погружаем конец трубочки в воду и дуем в нее. Что появляется на поверхности воды? (много мыльных пузырей)

Дети, а сейчас сделаем зарисовки и подведем итог!

(Сухое мыло гладкое; мыло, смоченное в воде тоже гладкое, но скользкое; если намылить влажную поролоновую губку, появится пена; при попадании воздуха в мыльную воду, появятся мыльные пузыри, они легкие и могут летать; мыльная пена вызывает жжение - глаза надо беречь!)

Молодцы, ребята! Сегодня из вас получились отличные исследователи!

Игра-экспериментирование «Магнитные чудеса»

Опыт №1. Перед его проведением рассказываем о том, что магнит обладает одним очень необычным, можно сказать, волшебным свойством (каким именно, дети узнают, благодаря экспериментированию). Перед каждым ребёнком на столике стоит одноразовая пластмассовая тарелка, на

которой лежит скрепка. Как можно двигать скрепку, не дотрагиваясь до неё? (Водим небольшим магнитом по внешней стороне дна тарелки).

Опыт №2. Притягиваем скрепку магнитом обычным способом. Затем поочерёдно кладём на неё лоскут ткани, бумагу, и каждый раз пробуем взять скрепку при помощи магнита.

Опыт №3. Опускаем скрепку на дно ёмкости с водой и выясняем, мешает ли вода магниту «работать».

Опыт №4. На подносе у педагога лежат разнообразные предметы. Каждый ребёнок при помощи магнита определяет, какие из них железные.

Опыт №5. У педагога есть волшебная варежка (внутри прикреплён магнит, о чём не знают дошкольники). Детям предлагается повторить опыт №4, но уже при помощи варежки. Как они думают, в чём её волшебство?

Опыт №6. Выберите ребёнка, который будет магнитом. Попросите, чтобы он встал перед группой. Другие дети подходят к магниту по одному и сообщают магниту, из чего они сделаны. Если какой – либо ребёнок объявляет себя металлическим, магнит кладёт свои руки на плечи этого ребёнка, прижимает его к себе и говорит: «Я тебя притягиваю». Если ребёнок не является металлическим, магнит тоже кладет руки на плечи этого ребёнка, но за тем снимает их, говоря: «Я тебя не притягиваю». Позвольте каждому ребёнку самому решать, из чего он сделан. В заключении делаются выводы, что железо обладает особым свойством – притягивается магнитами.

Приложение 4

Игровая ситуация по освоению математических представлений для детей младшего дошкольного возраста

Тема «Любимая игрушка»

Игровой сюжет. У Кати много игрушек. Среди них есть любимые и самые любимые. Некоторые из них всегда рядом с Катей.

Игровой материал. Три группы игрушек по 3 штуки в каждой, в двух группах есть повторяющиеся, и одна игрушка - во всех группах. Игрушки: две машины, два медвежонка, два мяча и три пирамидки, кукла Катя и два больших медведя.

Учебно-игровые задачи:

- Сравнение групп предметов, нахождение повторяющихся в двух, трёх группах.
- Составление пирамидки с ориентировкой на действия и слова взрослого.

Ход: Сегодня Катя играет сразу с несколькими игрушками: машиной, пирамидкой и мячиком.

(Дети приносят эти игрушки Кате. Медвежонка среди этих игрушек нет. Дети составляют ещё одну группу: медвежонок, пирамидка и мячик для большого медведя).

Ещё один медведь тоже захотел играть с медвежонком, пирамидкой и машинкой (составляется третья группа).

Катя смотрит на медведей и говорит: «У вас и у меня одна одинаковая игрушка. Какая? (пирамидка). Вот с ней мы и будем играть».

Педагог и ребёнок берут по пирамидке. Сначала разбирают их и сравнивают кольца по цвету: «У меня есть красное. А у тебя?» выбирают самое большое и надевают его на стержень. Потом снова выбирают самое большое из оставшихся. Каждый раз называют цвет. В собранной пирамидке выделяют самое большое и самое маленькое кольцо.

Приложение 5

Игровая ситуация «День рождения куклы Кати» для детей младшего дошкольного возраста

Цель. Продолжать обогащать содержание игр. Способствовать объединению детей для совместных игр.

Материал и оборудование. Кукла Катя в нарядном платье; игрушки (мишка, заяц, кот и др.); флажок, шишка, бочонок с медом, морковка (можно использовать предметы-заместители).

Предварительная работа. Празднование дней рождения детей в группе: пение песен, чтение стихотворений, игры-хороводы («Заинька, походи», «Кто у нас хороший»), подвижные игры («Догони Мишку», «Найди Зайку» и др.).

Ход:

Воспитатель говорит, что у куклы Кати сегодня день рождения, и она приглашает в гости. Советует детям подумать, что они подарят Кате, чем порадуют ее. Подсказывает, что они могут прийти в гости с мишкой и принести бочонок меда, или с зайкой, который подарит Кате вкусную сладкую морковку.

Затем воспитатель предлагает детям помочь Кате красиво накрыть стол для гостей, приготовить чай, а сам печет пирог, приговаривая:

Уж я Катеньке пирог испеку,
Уж я доченьке румяненький.
На нем корочка пшеничная,
А начиночка яичная,
А помазочка медовая...

(Русская народная песня «Уж я Танюшке пирог испеку».)

Дети собираются на день рождения: по совету педагога Сережа берет, например, мишку и говорит, что Мишка несет Кате в подарок мед и большую шишку. Кукла радостно встречает гостей, благодарит их: «Спасибо, Мишенька. Садись чай пить. Смотрите, а вот и Зайка-побегайка пришел. Какая у него большая морковка! Она, наверное, вкусная, сладкая. Спасибо, Заинька, садись, и ты чай пить, медом угощайся».

Гости поют песню «День рождения» (муз В. Герчик, слова Н.Френкель):

Чей, чей, чей, чей,
Чей сегодня день рожденья?
Кто, кто, кто, кто
Принимает поздравленья?
Кто получит от ребят
И игрушки, и подарки?
У кого глаза блестят,
На щеках румянец яркий?
Все, все, все, все,
Все мы Катю поздравляем!

С ней, с ней, с ней, с ней
Веселимся и играем.

Воспитатель говорит: «Катя любит слушать стихи про игрушки.

Дети читают стихотворения А. Барто «Игрушки» и дарят Кате флажок.

«А кто хочет рассказать Кате про кота? (Потешка «Как у нашего кота».) Давайте подарим Кате кота, ей будет очень приятно».

Затем организуется игра «Догони Мишку». Сначала убегает Мишка, потом — дети, затем детей догоняет Катя.

«Вот какой веселый день рождения был у Кати,— говорит педагог.— Теперь пора прощаться, пусть Катя отдыхает».

Приложение 6

Мастер-класс
Тема: «Развитие познавательной активности у детей дошкольного возраста посредством игровой технологии»

План проведения мастер-класса:
1. Представление технологии.
2. Проведение имитационной игры.
3. Совместное моделирование.
4. Рефлексия.

Эпиграфом к нашему сотрудничеству будут слова К. Д. Ушинского:
«Сделать серьёзное занятие для ребенка занимательным – первоначальная задача обучения»

Ни для кого не секрет, что многие дошкольные учреждения, идущие в ногу с современными тенденциями образования, ищут новые личностно-ориентированные подходы в образовании. Не стало исключением и наше дошкольное учреждение, коллектив которого находится в постоянном поиске нового содержания образовательного процесса, и интенсивно внедряет в работу современные педагогические технологии. Особенно эффективными в работе с дошкольниками является игровая технология, которые включают достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных ***педагогических игр***.

На сегодняшний день одна из актуальных проблем современности - развитие познавательной активности детей дошкольного возраста. Очень важно развить у ребёнка мышление, внимание, речь, пробудить интерес к окружающему миру, сформировать умение делать открытия и удивляться им.

На практике мы убедились, что игровая технология как раз таки и позволяют воспитателю посмотреть на идею обучения, идущего впереди развития и ориентированного на развитие ребенка как на основную цель. Знания являются не конечной целью обучения, а средством развития детей. На первый план выдвигается становление ребенка как субъекта разнообразных видов человеческой деятельности.

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

Компонентами игровой технологии, используемых нами в практической деятельности с воспитанниками являются:
Игровой сюжет.
Игровые и проблемные ситуации.
Игры- путешествия.
Дидактические игры.

Игры- экспериментирования.
Игры на развитие психических процессов.
Игры-фантазии.
Игры-придумки.

Важной особенностью игровой технологии, которую воспитатель использует в своей работе, является то, что выше названные компоненты проникают во все виды деятельности детей: таких как игровая, включая сюжетно-ролевую игру, коммуникативная (общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками), восприятие художественной литературы, познавательно-исследовательская, конструирование из разного материала, изобразительная, музыкальная, двигательная.

Уважаемые коллеги, сейчас я на практике покажу использование некоторых компонентов игровой технологии в работе с детьми дошкольного возраста.

Рефлексия «Дерево ожидания»

Прежде чем начать вместе работать, давайте поделимся друг с другом, с каким настроением, мыслями вы пришли на нашу сегодняшнюю встречу? Какую цель вы поставили, что хотите получить в конце мастер-класса? Расскажите о ваших личных ожиданиях. Подойдите, пожалуйста, к дереву и на листочках напишите в двух словах то, что вы ожидаете получить от нашей с вами встречи.

В основе ***мастер-класса*** *лежит реализация образовательной области «Познавательное развитие», тема «Зима» с использованием компонентов игровой технологии.* Прежде, чем начать нашу работу, я познакомлю вас с основными этапами игрового познавательного занятия:

I этап. Организационный момент, где используются разнообразные методические приемы, с целью настроить детей на совместную работу.

II этап. Проблема практики. Её назначение расширить представление детей, о чем- либо.

III этап. Решение проблемы. Непосредственно образовательная деятельность. Здесь дети учатся устанавливать контакты и действовать в различных ситуациях через основные виды детской деятельности.

I V этап. Рефлексия. Подведение итогов.

Уважаемые коллеги, я предлагаю вам на время вернуться в детство, снова обрести окружающий мир таким, каким он виделся, чувствовался, был для нас в детстве. Вновь поверить в волшебство.

Приветствие:

Доброе утро! Улыбнись скорее – *пружинки*
И сегодня весь день будет веселее.
Мы погладим лобик, носик и щечки! – *движения по тексту*
Будем мы красивые, как в саду цветочки! *пружинки*
Разотрем ладошки сильнее, сильнее,
А теперь похлопаем дружнее, дружнее…
Ушки тоже мы потрём – и здоровье сбережём!

Улыбнёмся снова – будем все здоровы! *Пружинки*

Проблемная ситуация «Что нам нравится зимой?», в основе которой лежит единая сюжетная линия или содержание, объединяющее всё занятие. Т.е. ставлю детей перед необходимостью решения какой-либо проблемы: помочь кому-нибудь, сделать что-либо, отгадать загадку.

Вот и наше занятие мы начнем с загадки:

Тройка, тройка прилетела,
Скакуны в той тройке белы.
А в санях сидит царица –
Белокожа, белолица.
Как махнула рукавом –
Всё покрыла серебром.

Кто же эта царица и её кони?

Ответ: Это зима и зимние месяцы.

Подойдите к своим рабочим местам. У каждого из вас есть зашифрованное письмо. По первым звукам названий нарисованных на картинках изображений, надо составить слово и записать на своих подносах с манной крупой.

У каждого участника карточка с нарисованными на ней картинками: **З**онт, **И**ндюк, **М**альчик, **А**пельсин.

Участники пишут слово «зима» на подносах с манкой.

А чем зима отличается от других времен года? По каким особым приметам мы узнаем, что наступила зима? *(Ответы).* А что вам нравится зимой? ***(Подхватить ответ – играть в снежки)***

А вы умеете лепить снежки?

Изображают руками лепку снежков, приговаривая:

Лепим, лепим мы снежок – раз бочок и два бочок –
Получился колобок!

А у меня есть вот такой волшебный снежок (показывает), давайте с ним поиграем. Я буду говорить незаконченное предложение, а тот, кому я передам «снежок», договорит несказанное мною слово.

Игровая ситуация «Закончи предложение»

Зимой метель…(метёт).
Ветер в трубах …(завывает).
Снежинки …(падают, летят, кружатся).
В лесу голодный волк …(воет).
Мороз щеки и нос…(щиплет).
Зимой вода в реке …(замерзает).
Иней на ветках деревьев…(блестит).
Зимой снег всё вокруг …(накрывает).
Под снегом травка зимой…(греется).

Из чего состоит снежок… (из снега).

А снег - это множество маленьких снежинок. Они летают и кружатся в своём волшебном, зимнем вальсе. У нас на столах лежат… *(перечислить).* С помощью этих предметов мы можем вырезать из бумаги снежинки. Но, сначала, чтобы наши пальчики были ловкими, умелыми и подвижными, мы сделаем пальчиковую зарядку.

Пальчиковая гимнастика «Снежинки»

Стою и снежинки в ладошку ловлю.	*Ритмичные удары пальцами левой руки, начиная с указательного, по ладони правой руки.*
Я зиму, и снег, и снежинки люблю.	*Ритмичные удары правой руки, начиная с указательного, по ладони левой руки.*
Но где е снежинки? В ладошке вода!..	*На первый вопрос сжать кулаки, на второй – разжать.*
Куда же исчезли снежинки? Куда?	*На первый вопрос сжать кулаки, на второй – разжать.*
Растаяли хрупкие льдинки-лучи…	
Как видно, ладошки мои горячи.	*Мелкие потряхивания расслабленными ладонями.*

На фоне музыки участники вырезают из бумаги снежинки, раскладывают их на столе.

Снежинки покрыли белоснежным ковром землю, окутали пушистыми шалями деревья. Лес словно спит волшебным сном под снежным одеялом. А что же делают лесные жители?

Давайте вместе пофантазируем и при помощи различных предметов воспроизведем звуки «зимнего леса». *(На столах разложены муз.инструменты и предметы для озвучивания сказки).* **Давайте с вами поиграем в сказку зимнего леса.**

Проводится игра «Сказка-шумелка»

Сказка –шумелка «Зима в лесу»(музыкотерапия)

Осенью мышки с утра до вечера бегали по лесу, собирали еду на зиму *(бегать пальцами по барабану)*

А белочки прыгали по веткам, собирали шишки *(кастаньеты)*

И вот с неба стали падать снежинки *(удары палочкой по металлофону)*

Снег укрыл землю пушистым белым одеялом и на снегу были видны следы маленьких лапок *(удары по треугольнику)*

Белочки устраивали себе гнезда на деревьях, мыши попрятались в свои норки и делали себе гнездышки из травы *(шуршать бумагой)*

У всех было много еды: белки грызли орешки *(удары деревянными ложками)*

Мыши грызли зернышки *(проводить палочкой по рубелю)*

В лесу шумел холодный зимний ветер *(дуть в бутылку).*

Но и белочкам и мышкам было тепло в своих домиках.

Вот мы и побывали в зимнем лесу. А ещё, когда на улице сильный мороз, можно поиграть и дома, и даже, понарошку, слепить снеговика. Хотите я вас научу?

Игра с музыкой «Снег руками нагребая…»

Сегодня мы с вами побывали в зимнем лесу, на моих картинках тоже изображен лес, но мой пейзаж не закончен. Вы можете взять свои снежинки, а также другие материалы, и по-своему украсить и преобразить наш лес, чтобы он стал по-настоящему волшебным.

Игра «Незавершенные композиции»

Вот и подошел к завершению наш мастер-класс, сколько удивительного и интересного мы узнали о прекрасном и волшебном времени года.

Итог рефлексии «Дерево ожидания»

Цель: сравнить соответствие ожидаемых результатов с результатами, полученными в ходе мастер-класса.

Закончить нашу встречу мне хотелось бы следующими словами:

В.А. Сухомлинский считал, что духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. Без того он – засушенный цветок.