

Применение игровых технологий в познавательно – исследовательской деятельности детей

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

В настоящее время в дошкольных образовательных организациях всё больше уделяется внимания значению практической поисково - исследовательской деятельности. Познавательная деятельность дошкольников получила новый толчок в развитии с введением Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования.

В познавательно-исследовательской деятельности дошкольник получает возможность напрямую удовлетворить присущую ему любознательность, упорядочить свои представления о мире.

Сегодня мне бы хотелось представить опыт работы нашего детского сада по применению игровых технологий в познавательно – исследовательской деятельности.

Для начала вспомним, что такое игровая педагогическая технология. Игровая педагогическая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

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.

Но как любая педагогическая технология, игровая также должна соответствовать следующим требованиям:

1. Технологическая схема – описание технологического процесса с разделением на логически взаимосвязанные функциональные элементы.
2. Научная база – опора на определённую научную концепцию достижения образовательных целей.
3. Системность – технология должна обладать логикой, взаимосвязью всех частей, целостностью.
4. Управляемость – предполагается возможность целеполагания, планирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирование средств и методов с целью коррекции результатов.
5. Эффективность – должна гарантировать достижение определённого стандарта обучения, быть эффективной по результатам и оптимальной по затратам.
6. Воспроизводимость – применение в других образовательных учреждениях.

Главный компонент игровой технологии – непосредственное и систематическое общение педагога и детей.

Игровые занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей. Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности.

Игра, как правило, собственная инициатива детей, поэтому руководство педагога при организации игровой технологии должно соответствовать требованиям:

- выбор игры – зависит от воспитательных задач, требующих своего разрешения, но должен выступать средством удовлетворения интересов и потребностей детей;
- предложение игры – создаётся игровая проблема, для решения которой предлагаются различные игровые задачи: правила и техника действий;
- объяснение игры – кратко, чётко, только после возникновения интереса детей к игре;
- игровое оборудование – должно максимально соответствовать содержанию игры и всем требованиям к предметно-игровой среде;
- организация игрового коллектива – игровые задачи формулируются таким образом, чтобы каждый ребёнок мог проявить свою активность и организаторские умения.

Игровые технологии могут с успехом использоваться для организации познавательно - исследовательской деятельности дошкольников.

В нашем детском саду для развития познавательно – исследовательской деятельности используются следующие виды игр:

1. Игры-экспериментирования;
2. Игровые обучающие ситуации;
3. Квест-игра;
4. Геокейшн.

Остановимся на каждом из видов подробнее.

Игры – экспериментирования

Игры-эксперименты, или игры экспериментирования — это игры на основе экспериментирования с предметом (предметами). Основное действие для ребенка — это манипуляция с определенным предметом на основе заданного воспитателем сюжета.

Игры заключаются в том, что ребёнок совершает некоторую прогулку в мир вещей, предметов, манипулирует с ними, разрешает проблемную игровую ситуацию в ходе такого условного путешествия.

Так как интерес к экспериментированию возникает с раннего возраста, эти занятия мы начинаем проводить со 2-й младшей группы. Дети с удовольствием обследуют глину и песок, познавая их свойства; плещутся в воде, открывая ее тайны; отправляют в плавание кораблики, ловят ветерок, пробуют делать пену; превращают снег в воду, а воду - в льдинки.

С помощью игровых персонажей мы предлагаем детям простейшие проблемные ситуации: Утонет ли резиновый мяч? Как спрятать от лисы колечко в воде? В ходе опыта дети высказывают свои предположения о причинах наблюдаемого явления, выбирают способ решения познавательной задачи.

К проведению игр – экспериментов привлекаются родители.

Данный вид игр предоставляет детям, начиная с младшего дошкольного возраста, возможность задумываться, предполагать и экспериментировать.

Игровые обучающие ситуации

Игровая обучающая ситуация - это полноценная, специально организованная сюжетно-ролевая игра.

В «Радуге Детства» активно используются следующие типы игровых обучающих ситуаций, с помощью которых успешно решаются различные образовательные задачи.

- *Игровые обучающие ситуации с игрушками — аналогами,*

которые строятся на использовании игрушек-аналогов, т.е. таких игрушек, которые изображают животных и растения. Главный смысл использования такого рода игрушек – это сопоставление живого объекта с неживым аналогом по внешнему облику и способу функционирования (поведения). Использование данного вида игрушек формирует у детей отчетливые представления об особенностях живых существ на основе ряда существенных признаков. Построение игровой обучающей ситуации с игрушками - аналогами сводится к сопоставлению живого объекта с игрушечным изображением по самым различным моментам: внешнему облику, условиям жизни, способу функционирования, способу взаимодействия с ними.

- *Игровые обучающие ситуации с литературными персонажами,*

которые связаны с использованием кукол, изображающих персонажей хорошо знакомых детям произведений. В таком виде игровых обучающих ситуаций сказочные герои действуют в новых, аналогичных сюжету сказки ситуациях. Выбранные литературные персонажи интересны тем, что с их помощью можно активизировать познавательную деятельность.

Важным является то обстоятельство, что каждый литературный герой в отдельно взятой игровой обучающей ситуации выступает в одной из двух функций: выполняет роль знающего, хорошо осведомленного в каком-либо материале героя или, наоборот, ничего не знающего наивного простака.

Такие моменты хороши тем, что дошкольники начинают их учить – объясняют, рассказывают им то, что уже сами знают, т.е. из обучаемых детей превращаются в обучающих, благодаря чему активизируется их умственная деятельность.

- *Игровые обучающие ситуации типа путешествий,*

в процессе которых дети в роли путешественников, экскурсантов, туристов узнают много нового. Путешествия здесь выполняют функцию экскурсий. Дети посещают музеи, выставки, зоопарк, зооферму. Сюжет и роли игры-путешествия допускают прямое обучение детей, передачу новых знаний или систематизацию уже имеющихся знаний.

Обучение с использованием игр-путешествий выходит за рамки отведенного времени - это не опасно, так как качественное проведение игры, создавая определенный эмоциональный настрой у детей, обеспечивает максимальный развивающий эффект.

Квест – игра

Иначе мы называем их игры – приключения.

Квест – это цепочка игр и заданий, где в конце участник или участники что-то находят и приходят к финишу. Цепочка не простая, а требующая от игрока настоящего мозгового штурма.

При подготовке квеста для дошкольников мы придерживаемся 4 основных условий: игры должны быть безопасными; вопросы и задания должны соответствовать возрасту; недопустимо унижать достоинство ребёнка; споры и конфликты надо решать только мирным путём.

Воспитателями и специалистами детского сада проводятся различные виды квестов. Например, воспитателями подготовительной к школе группы была проведена квест – игра «Причуды осени». Цель игры: закрепить и расширить знания о характерных признаках осени.

Данные приключенческие игры предполагают выполнение различных заданий, для продвижения к цели. Погружение в атмосферу приключения было бы неполным без неожиданных встреч с различными героями, животными и пр. С успехом преодолевая каждое испытание, дети двигались к цели, проявляя находчивость, смекалку, сообразительность, активно взаимодействовали друг с другом и взрослыми.

Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

Геокешинг

Геокешинг – приключенческая игра с элементами туризма и краеведения, предполагающая и поисковую и исследовательскую деятельность.

Наиболее эффективные формы и методы, используемые при реализации технологии **«образовательного геокешинга»:**

- познавательные беседы: **«Как правильно вести себя на природе»**, **«Какой бывает осень?»**, **«Что нам осень принесла?»** и др.
- экскурсии к дороге, в лес, в парк и т.д.
- минутки доброты: **«Как поднять настроение другу?»**, **«Ребята, давайте жить дружно»**, **«Волшебное слово»** и др.

- минутки размышлений: *«Где живет светофор?»*, *«Как помочь цветам не засохнуть на клумбе?»*, *«Где живут синички?»*, *«Почему одуванчик сменил платье?»*
- акции: *«Прилет птиц»*, *«Птичья столовая»*, *«Цветущий детский сад»*, *«Берегите воду»* и др.
- трудовой десант: *«Посади дерево и сохрани его»*, *«Благоустройство детского сада»*.
- экологический десант.
- лаборатория юных исследователей *«Научные забавы»*.
- мини – лаборатории в групповых помещениях.
- коллекционирование: *«Гербарий осенних листьев»*, *«Коллекция фантиков»*, *«Коллекция монет»*, *«Коллекция камней»* и другие.
- выставки и экспозиции: *«Осенний бум»*, *«Новогодние фантазии»*, *«Варежка Деда Мороза»*.

Образовательный геокешинг наполняет новым практическим содержанием организацию познавательной деятельности дошкольников. Данная технология позволяет сделать процесс обучения действительно актуальным, лично-значимым, интересным и творческим, в какой-то мере даже азартным.

Чтобы развитие познавательных способностей дошкольников было эффективным, необходимо не только правильно подобрать необходимые для этого игры и занятия, но и заинтересовать ребенка тем или иным делом. Только в этом случае развитие познавательных способностей дошкольника будет идти быстрыми темпами, а интерес ребенка к окружающему миру никогда не угаснет!

Делая упор на сознательную поисковую активность и продуктивное мышление ребенка, целенаправленно устремляя их на достижение определенных познавательных задач, можно добиться ожидаемых положительных результатов в любом виде деятельности.

Внедрение игровых технологий в познавательно-исследовательскую деятельность – это на сегодняшний день один из основных путей познания, наиболее полно соответствующий природе ребенка и современным задачам обучения.