



**Применение педагогических
игровых технологий
в познавательно-исследовательской
деятельности детей
дошкольного возраста**

Подготовила - Ларина Светлана Юрьевна,
старший воспитатель

Понятие «**игровые педагогические технологии**» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Игровая форма занятий создается на занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования детей к обучению
Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. - М., 1989..

Игровая педагогическая технология — организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Игровая технология должна быть направлена на решение таких задач:

- дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;
- деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства;
- в деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

**Игровая педагогическая технология это
последовательная деятельность педагога по:**

- отбору, разработке, подготовке игр;
- включению детей в игровую деятельность;
- осуществлению самой игры;
- подведению итогов, результатов игровой деятельности.

**Игровая деятельность в качестве самостоятельной
технологии может быть использована:**

- для освоения темы или содержания изучаемого материала;
- в качестве занятия или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как часть образовательной программы дошкольного образования.

Цель игровой педагогической технологии

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

Задачи:

- достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.
- подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.

Концептуальные основы игровой педагогической технологии

1. Игровая форма совместной деятельности с детьми создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности.
2. Реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности – дидактическая цель ставится в форме игровой задачи, образовательная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.
3. Игровая педагогическая технология охватывает определённую часть образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.
4. В игровую педагогическую технологию включаются последовательно игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области. Но при этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного материала.

Виды педагогических игр

- По виду деятельности — двигательные, интеллектуальные, исследовательские, речевые и т.д.;
- По характеру педагогического процесса — обучающие, тренировочные, контролирующие, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.
- По характеру игровой методики — игры с правилами; игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры; игры, где одна часть правил задана условиями игры, а устанавливается в зависимости от её хода.
- По содержанию — музыкальные, математические, социализирующие, логические и т.д.
- По игровому оборудованию — настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссёрские и т.д.

Организации игры включает

выбор игры

- зависит от образовательных задач и средств удовлетворения интересов и потребностей детей (дети, проявляют интерес к игре, активно действуют и получают результат завуалированный игровой задачей – происходит естественная подмена мотивов с учебных на игровые);

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. Дети могут действовать в зависимости от хода игры индивидуально, в парах или командах, коллективно;

развитие игровой ситуации

- основывается на принципах: отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру; наличие игровой динамики; поддержание игровой атмосферы; взаимосвязь игровой и неигровой деятельности;

окончание игры

- анализ результатов должен быть нацелен на практическое применение в реальной жизни.

Реализация игровых технологий:

- **Направлена на** — развитие познавательных и творческих способностей дошкольников.
- **Опирается на** — последовательность, вариативность, прагматичность (практической ориентации).
- **Достигается через** — учет возрастных и индивидуальных особенностей, игры и игровые упражнения, игровые действия детей.

Познавательно-исследовательская деятельность

Познавательно-исследовательская деятельность ребенка-дошкольника - это

активность
направленная на
постижение свойств
объектов и явлений
окружающего мира,
выяснение связей между
ними и их
упорядочивание и
систематизацию.

Целью взрослого, организующего познавательно-исследовательскую деятельность детей, является **развитие у них любознательности, познавательной инициативы.**

Задачи:

- взрослый должен ознакомить ребенка с достаточно большим объемом конкретной информации об окружающей действительности и предоставить ему культурные средства упорядочивания полученных знаний, позволяющие связывать отдельные представления в целостную картину мира.
- при решении указанных педагогических задач взрослый должен не только сохранить присущее с рождения каждому ребенку желание узнавать новое об окружающем, но и развить данное функциональное качество.

Познавательно-исследовательская деятельность

(на основе методического пособия Коротковой Н.А. «Образовательный процесс в группах старшего дошкольного возраста»)

Типы исследования, доступные дошкольникам, позволяющие им занять активную исследовательскую позицию:

**Опыты
(экспериментирование) с
предметами и их
свойствами**
Освоение
причинно-
следственных
связей и
отношений в
неживой и живой
природе

**Коллекционирование
(классификация)**
Освоение родо-
видовых отношений
(представления о
видовом
разнообразии в
природе, о видах
рукотворных
предметов и т.п.)

**Путешествие по
карте**
Освоение
пространственных
схем и отношений
(представления о
пространстве
мира, частях света
и родной стране)

**Путешествие по
«реке времени»**
Освоение
временных
отношений
(представления об
историческом
времени – от
прошлого к
настоящему)

Познавательно-исследовательская деятельность младший дошкольный возраст

- группировка объектов с ориентацией на одно, а затем и на несколько свойств, парное соотнесение предметов,
- соотнесение целого и его частей,
- выстраивание причинно- следственных связей с однозначной зависимостью эффекта от действия,
- действия с песком и водой,
- несложные орудийные действия

Опыты

Практические действия с реальными предметами, ранжирование предметов по внешним свойствам (цвету, форме, величине). Опыты с песком и водой.

Коллекционирование

Группировка и сериация объектов с изолированными сенсорными свойствами

Путешествие по карте

Изготовление простейших макетов пространства с небольшим количеством объектов

Познавательно-исследовательская деятельность средний дошкольный возраст

- В деятельности ребенка начинает вычленяться одна из составляющих познавательно-исследовательской деятельности - стремление узнать о результате того или иного воздействия на объект.
- Для ребенка более привлекательными становятся природные объекты. Значительными становятся игровые, продуктивные и бытовые виды деятельности.
- Познавательная деятельность интегрируется с такой культурной практикой, как игра с правилами.
- Все большее значение приобретает образно-символический материал (рисунки, фотографии и пр.), позволяющий ребенку расширить представление об окружающем мире. На уровне образных представлений знакомят со знаками - изображениями букв и цифр.
- Вербальные формы исследования занимают все более заметное место в деятельности ребенка

Опыты. Самостоятельная деятельность по преобразованию объектов: различные головоломки. Практические действия со сборно-разборными сюжетными игрушками.

Проведение доступных практических опытов.

Коллекционирование.

Группировка и сериация природных объектов. Классификация, парное сравнение. Включение недостающего элемента в класс реальных предметов

Путешествие по карте. Изготовление макетов для сюжетной игры.

Путешествие по «реке времени». Создание коллекций реальных предметов.

Познавательно-исследовательская деятельность старший дошкольный возраст

- Познавательная активность ребенка смещается с непосредственного окружения к отвлеченным предметам и явлениям. Особую роль в познании начинает играть словесный анализ-рассуждение.
- Ребенок овладевает средствами упорядочивания полученных знаний – с уровня практического, буквального действия на уровень символического обобщения (схематизация).
- Познавательно-исследовательская деятельность становится отдельной, целенаправленной формой активности, со своими специфическими мотивами и целями.

Опыты

Осуществление опытов на следующие темы: выращивание растений; движение воздуха и воды; агрегатные состояния веществ; свойства металлов; свет и цвет; «как устроены стихи» и др.

Путешествие по карте

Занятия с детьми на темы, связанные с особенностями жизни людей и природных условий в различных уголках Земли

Коллекционирование

Собирание коллекций с реальными объектами (семенами, минералами и др.).

Путешествие по «реке времени»

Занятия с детьми на тему линейности движения исторического времени: от прошлого к настоящему. Использование панно «река времени» и др. материалы.

Для развития познавательно – исследовательской деятельности используются следующие виды игр:



Игры-экспериментирования



Игровые обучающие ситуации



Квест-игра



Геокэшинг



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 (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 применяют 4 основных условия: 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.

Задача, которую решают игроки в **геокешинг** – это розыскивание тайников, сделанные другими участниками игры. При этом они используют устройства, имеющие GPS приемник. Такие как ноутбук, навигатор, смартфон или КПК.

Отличительной особенностью игры с детьми **дошкольного** возраста является отсутствие GPS- навигатора. Необходимо использовать адаптированный вариант игры – по картам и схемам, которые помогают им найти тайник.

Правила игры:

1. Найти тайник.
2. Забрать из тайника понравившийся предмет.
3. В тайник положить предмет, взамен взятого,

Способы поиска клада:

Для игры важна карта местонахождения. На карте нужно отметить, где спрятали клад. Способ поиска клада - это поиск по загадкам, по приметам, по схеме.

Примеры игр: «Пиратский клад», «Тайник феи», «Набор Спортсмена», «Подарок из сказки» и многие другие.

Использование данных видов игр в сочетании с другими формами и методами реализации познавательно-исследовательской деятельности:

- 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 размышлений: «Где живет светофор?», «Как помочь цветам не засохнуть на клумбе?», «Где живут синички?», «Почему одуванчик сменил платице?»
- акции: «Прилет птиц», «Птичья столовая», «Берегите воду» и др.
- трудовой десант: «Посади дерево и сохрани его» и др.
- экологический десант.
- лаборатория юных исследователей «Научные забавы».
- мини – лаборатории в групповых помещениях.
- коллекционирование: «Гербарий осенних листьев», «Коллекция фантиков», «Коллекция монет», «Коллекция камней» и другие.

Достоинства педагогических игровых технологий:

- игра мотивирует, стимулирует и активизирует познавательные процессы детей - внимание, восприятие, мышление, запоминание и воображение;
- игра, востребовав полученные знания, повышает их прочность;
- одним из главных достоинств является повышение интереса к изучаемому объекту практически у всех детей в группе;
- посредством игры задействуется «ближняя перспектива» в обучении;
- игра позволяет гармонично сочетать эмоциональное и логическое усвоение знаний, за счет чего дети получают прочные, осознанные и прочувствованные знания.

Внедрение педагогических игровых технологий

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

Список использованных источников

1. Безруких М.М. Ступеньки к школе: Книга для педагогов и родителей. - М., 2001.
2. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. - М., 1995.
3. Кукушкина В.С. Педагогические технологии. - Ростов н/Д., 2002. .
4. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 2001.
5. Финогенов А.В. Игровые технологии в образовании. - Красноярск, 2001.
6. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. - М., 1998.