**Деловая игра**

# «Совершенствование образовательного процесса по развитию познавательной активности воспитанников через использование современных игровых технологий»

*«Умейте открыть перед ребёнком в окружающем мире что-то одно,*

*но открыть так, чтобы кусочек жизни заиграл перед детьми всеми красками радуги.*

*Оставляйте всегда что-то недосказанное, чтобы ребёнку захотелось ещё и ещё раз*

*возвратиться к тому, что он узнал»* (В. А. Сухомлинский.)

**Цель:**

- повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование современных игровых технологий при организации работы с детьми,

- знакомство с современными игровыми технологиями и их применением в разных формах работы в детском саду.

**План**

1. Вступительное слово и вхождение в игру.
2. Теоретическая часть и презентация «Современные игровые технологии».
3. Работа в группах «Использование современных игровых технологий в образовательном процессе»
4. Выставка развивающих игр Воскобовича, Кьюзенера, Дьенеша и развивающих игр, сделанных руками педагогов и родителей.

**Ход семинара**

Здравствуйте, уважаемые коллеги. Тема нашей сегодняшней встречи «Совершенствование образовательного процесса по развитию познавательной активности воспитанников через использование современных игровых технологий».

**«Вхождение в игру»**

**Цель:**интеллектуальная разминка.

Педагоги вытягивают билетики и разбиваются на команды (по цвету билетов). На каждом столе для команды лежат вопросы.

1.Творческий характер сюжетно- ролевой игры определяется наличием …. (замысла)

2.Что является структурным компонентом игры? … (сюжет, содержание, роль)

3.Чаще всего в игре ребенок принимает на себя роль … (взрослого)

4.Психические процессы, формирующиеся в процессе сюжетно- ролевой игры … (мышление, воображение, память)

5.Многообразие и взаимосвязь игровых действий, взаимоотношений детей в игре – это… (сюжет)

6.Один из принципов организации сюжетно- ролевой игры – это…. (наличие атрибутов)

7.Назовите гигиенические условия организации сюжетно- ролевой игры. (наличие игрового пространства, обеспечение места и времени для игр, наличие безопасных для жизни и здоровья игрушек)

8.Назовите отечественных педагогов и психологов, занимающихся исследованиями проблемы детской игры (Р. И. Жуковская, А. П. Усова, Д.В. Менджерицкая, Н. Я. Михайленко, В. П. Залогина, Р. А. Иванкова, Е. И. Щербакова, Д.Б. Эльконин)

9.Назовите способы включения малоактивных детей в сюжетно- ролевую игру (оказывать поддержку в игре, выдвигать на центральные роли)

Спасибо за ответы!

**Теоретическая часть и показ презентации.**

В Концепции Российского образования одним из главных направлений является интеллектуальное развитие подрастающего поколения, его познавательной активности. Система образования сегодня ориентирована на воспитание и развитие активной творческой личности, способной адаптироваться к современным условиям, принимать нестандартные решения.

Познавательное развитие – одно из важнейших направлений дошкольного образования. Задача педагогов дошкольной образовательной организации – создать условия, найти наиболее удачные способы подачи информации для развития любознательности, познавательной активности, познавательных способностей детей.

В научной литературе понятие **«познавательная активность»** встречается в разных интерпретациях и трактовках.

Е.И. Щербакова характеризует познавательную активность как «…*проявление самостоятельности, инициативы, творчества в процессе деятельности, а так же стремление узнать, постичь, понять, найти, испытать радость успеха от самостоятельно найденного пути решения познавательной активности*».

По мнению В.В. Щетининой, «*познавательная активность - это черта личности, которая проявляется в отношении к познавательной деятельности, предполагающая состояние готовности, стремление к самостоятельной деятельности, направленная на усвоение ребенком социального опыта, накопленных человечеством знаний и способов деятельности, находящая появление в познавательной деятельности».*

Распознать познавательную активность ребенка несложно.

Е. И. Щербакова считает, что наиболее общими показателями

познавательной активности ребенка являются:

* увлеченность предметом, рассказом, деятельностью;
* ярко выраженное стремление выполнять разнообразные, особо сложные задания, желание продолжать занятие по его окончанию;
* проявление самостоятельности в подборе средств, способов действий,

достижение результата, осуществление контроля;

* общение с взрослым, вопросы направлены на познавательные интересы;
* эмоциональное отношение к предмету (рассказу, деятельности и т. п.)

постоянное к нему стремление.

Познавательная активность при правильной педагогической организации деятельности воспитанников и систематической и целенаправленной воспитательной деятельности может и должна стать устойчивой чертой личности дошкольника и оказывает сильное влияние на его развитие.

На сегодняшний день в современном обществе отмечается резкий рост числа детей среди дошкольников с недостаточным уровнем развития познавательных процессов. В условиях интенсивного изменения в окружающей жизни, активного проникновения научно-технического прогресса во все сферы, информатизации дошкольного образования открываются новые возможности для развития методов и организационных форм обучения и воспитания детей.

Обучение и развитие ребенка должны быть непринужденными, осуществляться через, свойственному этому возрасту, виду деятельности - игру.

Потребность в игре и желание играть у детей необходимо

использовать направлять в целях решения   определенных учебных, воспитательных и развивающих задач.

**Игровая педагогическая технология** - организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Это последовательная деятельность педагога по: отбору, разработке, подготовке игр; включению детей в игровую деятельность; осуществлению самой игры; подведению итогов, результатов игровой деятельности.

**Задачи игровой технологии:**

* 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.

Игровые технологии, дают ребёнку: возможность «примерить» на себя важнейшие социальные роли; быть лично причастным к изучаемому явлению (мотивация ориентирована на удовлетворение познавательных интересов и радость творчества); прожить некоторое время в «реальных жизненных условиях».

**Значение игровой технологии не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится: способом обучения; деятельностью для реализации творчества; методом терапии; первым шагом социализации ребёнка в обществе.**

На современном этапе 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, формируемой коллективом ДОУ.

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 *(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 по ФГОС;
* 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.

Главный признак педагогической игры в игровой технологии - чётко поставленная цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты, характеризующиеся учебно-познавательной направленностью.

Главный **компонент игровой технологии** - непосредственное и систематическое **общение педагога и детей.**

**Значение игровой технологии:**

* активизирует воспитанников;
* повышает познавательный интерес;
* вызывает эмоциональный подъём;
* способствует развитию творчества;
* максимально концентрирует время занятий за счёт чётко сформулированных условий игры;
* позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

Используя технологии развивающих игр Б.П.Никитина, Дьенеша, Кьюзенера, В.В. Воскобовича, воспитателю удается соединить один из основных принципов обучения – от простого к сложному – с очень важным принципом творческой деятельности самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

Джордж Кюизинер (1891-1976) - Бельгийский учитель начальной школы разработал универсальный дидактический материал для развития у детей математических способностей. **Палочки Кюизенера** – это счетные палочки, которые еще называют «числа в цвете», цветными палочками, цветными числами, цветными линеечками. Храниться набор может в целлофановом пакете, коробке или ящике с ячейками, в которые ребенок раскладывает палочки сам. Эффективное применение палочек Кюизенера возможно в сочетании с другими пособиями, дидактическими материалами (например, с логическими блоками), а также и самостоятельно.

Использование палочек Кюизенера способствуют:

1. Формированию понятия числовой последовательности, состава числа.

2. Подводят к осознанию отношений «больше – меньше», «право – лево», «между», «длиннее», «выше» и мн.др.

3. Учат детей делить целое на части и измерять объекты условными мерками.

4. Подойти вплотную к сложению, умножению, вычитанию и делению чисел.

5. Развиваются психические процессы: восприятие, мышление (анализ, синтез, классификация, сравнение, логические действия, кодирование и декодирование), зрительную и слуховую память, внимание, воображение, речь.

6. Развивается детское творчество, фантазия и воображение, познавательная активность.

7. Развивается умение работать в коллективе.

Упражняться с палочками дети могут индивидуально или по нескольку человек, небольшими подгруппами. Возможна и фронтальная работа со всеми детьми. Воспитатель предлагает детям упражнения в игровой форме. Это основной метод обучения, позволяющий наиболее эффективно использовать палочки. Занятия с палочками рекомендуется проводить систематически, индивидуальные упражнения чередовать с коллективными.

Комплект состоит из пластмассовых призм 10 различных цветов и форм. Наименьшая призма имеет длину 10мм, является кубиком.

**Логические блоки Дьенеша** – придумал венгерский математик и психолог Золтон Дьенеш. Это игра, о которой следует сказать подробнее и именно из-за ее универсальности и простоты одновременно – это комплекс, содержащий набор геометрических фигур, каждая из которых может быть охарактеризована четырьмя свойствами: цветом, формой, размером и толщиной – причем в полном комплекте все эти четыре признака полностью описывают конкретную фигуру.

Игры с блоками Дьенеша доступно, на наглядной основе знакомят детей с формой, цветом и размером объектов, с математическими преставлениями.

Блоки Дьенеша – универсальная развивающая игра. Они представляют собой набор из 48 геометрических фигур: четырех форм, трех цветов, двух размеров, двух видов толщины.

Блоки развивают у детей логическое и аналитическое мышление, а также восприятие, память, внимание и воображение. Блоки Дьенеша предназначены для тетей от 3 до 10 лет.

**Авторская методика Воскобовича** отличается высокой эффективностью и доступностью. Ее легко и быстро осваивают как педагоги, так и родители дошкольников. В процессе игры создается особая доверительная атмосфера между ребенком и взрослым, благотворно влияющая на гармоничное развитие малыша. С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учиться считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение. К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений, направленных на решение одной образовательной задачи. Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым. Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг».

Цели и задачи игровой технологии В. В. Воскобовича:

1. Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.

2. Развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности.

3. Развитие воображения, креативности, мышления (умение гибко, оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).

4. Гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.

5. Формирование базисных представлений (об окружающем мире, математических), Развитие у ребенка познавательного интереса, желания и потребности узнать новое.

6. Развитие мелкой моторики и всех психических процессов. Познакомимся поближе с играми Вячеслава Вадимовича Воскобовича. Квадрат Воскобовича ("Игровой квадрат") У этой игры имеется множество "народных" названий - "Кленовый листок", "Косынка", "Вечное оригами". Все это, по сути, верно. "Игровой квадрат" представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных на гибкую основу с двух сторон. Благодаря такой конструкции квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать как плоскостные, так и объемные фигуры. В сказке "Тайна Ворона Метра" квадрат оживает и превращается в образы: домик, мышку, ежика, башмачок, самолетик и котенка. Двухлетние малыши с помощью взрослого складывают домик с красной или зеленой крышей, конфетку.

Более взрослые дети осваивают алгоритм конструирования, находят спрятанные в "домике" геометрические фигуры, придумывают собственные предметные силуэты. Квадрат можно определенным образом разрезать. Например, разрез крестом дает необычные объемные фигуры. Возможны манипуляции его элементами - своеобразный пальчиковый театр. Игры с "Квадратом Воскобовича" развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать.

Обогащение образовательной среды групп детского сада играми Воскобовича приводит к решению нескольких задач в организации деятельности педагога:

1. Обогащается предметное пространство группового помещения, при этом оно становится развивающим;

2. Оптимизируется процесс мотивирования воспитанников в процессе организации непосредственно образовательной деятельности детей, как самостоятельной, так и совместно с педагогом;

3. Систематическое, поэтапное использование игровой технологии неизменно дает устойчивый положительный результат в развитии дошкольников.

**Деловая игра.**

- Предлагаю перейти к практической части нашей встречи…

**Практическая часть**

**«Из того, что было…»**

**Цель:**способствовать творческому поиску педагогов, развивать навыки сотрудничества.

**Задание:**из предложенных предметов придумать развивающие игры, поставить цель и презентовать.

Педагоги выбирают из предложенного сундучка различные предметы:

картон, ножницы, бумага, коробочки, прищепки, карандаши, пустые бутылочки, ленточки и т.п.

***После презентаций игр обобщаем***:

Развивающие игры до года

По сути, любая игра является для малыша развивающей: потешки, связанные с массированием, щекотанием, поглаживанием, стимулируют чувствительность и реакции младенца, демонстрация контрастных рисунков помогает ему научиться концентрироваться, вкладывание в ручки различных по фактуре и плотности предметов дарит тактильные ощущения и подготавливает мелкую моторику.

В период с года до трех лет ребенок переживает настоящий интеллектуальный взрыв — он осваивает основы речи, углубляет и расширяет свои знания о мире, учится самостоятельности. Все это должны учитывать развивающие игры для этого возраста. Особое внимание при их планировании следует уделить творческой деятельности — рисованию пальчиковыми красками и карандашами, лепке, конструированию, а также групповым, парным и ролевым играм.

Для ребят дошкольного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, игра для них – труд, игра для них - серьезная форма воспитания. Игра для дошкольников – способ познания окружающего мира. Цель воспитателя - обогащать игровой опыт каждого ребенка, повышая тем самым влияние игры на его развитие.

**«Учимся играя…»**

В заключительной части нашей игры предлагаю порассуждать как можно использовать современные игровые технологии в образовательном процессе.

1. Командам раздаются игры Воскобовича, Кьюзенера и Дьеныша. Работа в командах.
2. Презентация игр, разработанных своими руками.

- А я, в свою очередь. Предлагаю вам памятки, которые вы можете использовать в работе с родителями «Развивающие игры В.В. Воскобовича». 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.**

**Подготовила Гукова Светлана Александровна**