

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Детский сад № 30 «Зоренька» Октябрьского (с) р-на Ростовской области

Игровая технология как фактор интеллектуального развития ДОШКОЛЬНИКОВ



СКЛЯРЕНКО МАРИНА АЛЕКСЕЕВНА

Воспитатель 1 категории

Образование средне-специальное.

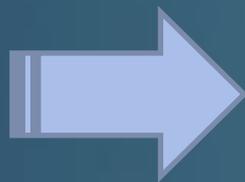
Стаж работы – 10 лет

E – mail: mary-1978@dk.ru

Адрес личного сайта: <http://zaryaniza.jimdo.com/>

Т
е
х
н
о
л
о
г
и
я

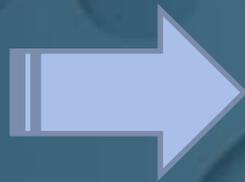
И
г
р
о
в
о
г
о
б
у
ч
е
н
и
я



Опирается на принцип
активности ребёнка



Характеризуется
высоким уровнем
мотивации



Определяется
естественной
потребностью ребёнка

Роль педагога:

Создание и организация развивающей среды



Проектный метод в игровой технологии

- Вид проекта:
исследовательски-информационный
- Состав участников: дети 6 лет жизни (групповой), родители.
- По срокам реализации:
Средний (2 месяца)
- Работа посвящена
изучению жизни
динозавров. Выбор темы
вызван интересом детей к
динозаврам.



Дидактические:

расширение кругозора,
познавательная деятельность,
формирование определенных
умений и навыков.

Развивающие:

развитие внимания, памяти,
речи, мышления, творческих
способностей, умений
сравнивать, сопоставлять

Спектр целевых ориентаций

Социализирующие:

приобщение к нормам и
ценностям общества.

Воспитывающие:

самостоятельность, волю,
нравственных, эстетических и
мировозренческих установок,
воспитание сотрудничества,
коллективизма

Цель : изучение жизни динозавров на земле.



1. Выяснить из научных (энциклопедии) источников, кто такие динозавры и когда динозавры жили на планете.



2. Найти факты, подтверждающие существование динозавров.



3. Изучить группы динозавров:

- травоядные;
- плотоядные;



4. Изготовить макет «Мир динозавров».



5. Оформление странички «Эпоха динозавров» в энциклопедии группы

Этапы проекта

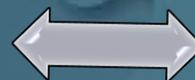
Постановка
проблемной
ситуации

«Путешествие в мир
динозавров» -
тематический день

Выбор путей
решения

Представление
групповых,
индивидуальных
разработок

Работа над
воплощением
проекта



Интеграция образовательных областей

Коммуникация

Музыка

Художественное творчество

Познание

Социализация

Алгоритм исследования

с помощью человечков



1. Что хотим узнать?

Что и кто?

Как, откуда и куда?

Где и когда?

Почему и зачем?



2. Где это можно узнать?

Книги

Мультфильмы

Интернет

Экспериментирование

Игры



3. Как поделиться полученными знаниями?

Коллекция

Создание странички энциклопедии группы

Смотрим мультфильм «Ледниковый период 3»

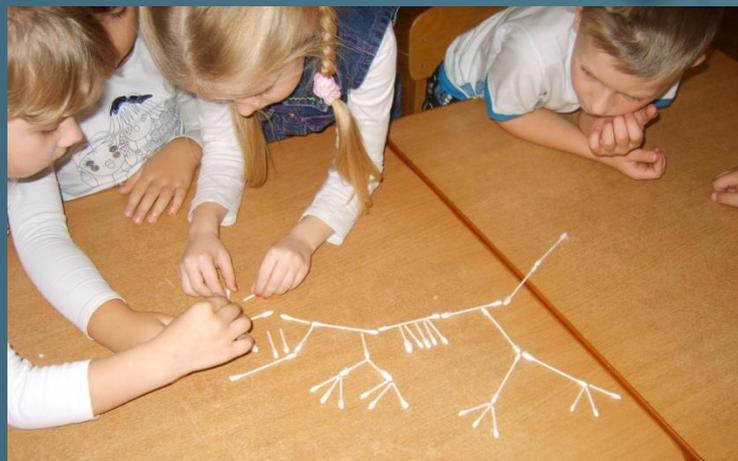


Самостоятельное
экспериментирование
детей

Раскопки динозавров



Конструирование скелетика из ватных палочек



Наша коллекция динозавров



Галерея динозавров



Оформление странички «Эпоха динозавров» в энциклопедии группы



1. Рисование
2. Раскраски
3. Аппликация



СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА «Путешествие во времени»



В конце проекта мы задали провокационные вопросы и выслушали весьма интересные и забавные рассуждения-предположения детей.

Например:

- Как вы думаете, а если бы динозавры жили сегодня, чем бы они питались? А какого размера могли бы быть динозавры сегодня? А куда бы делись маленькие птички, вроде голубей и воробьёв сегодня, если бы в небе порхали такие огромные-преогромные ящеры?

Что нужно сделать, чтобы с лица Земли не исчезли современные животные и растения?



Новые загадки



Результативность и продуктивность представленного опыта

По результатам наблюдений, мониторинга по основным направлениям познавательного развития детей применение игровых технологий способствовало:

- ❖ повышению качества знания детей;
- ❖ положительному отношению к процессу обучения;
- ❖ умению и желанию включаться в коллективную учебную деятельность;
- ❖ умению слушать друг друга;
- ❖ раскрытию собственных творческих способностей;
- ❖ самовыражению, самоутверждению.