

# *Игровая технология как фактор интеллектуального развития дошкольников*

1. Тема

2. Участница (представиться)

3. Работаю по программе «От рождения до школы» под ред. Н.Е.Вераксы, соответствующей Федеральным государственным требованиям и Федеральному государственному образовательному стандарту. Одной из социальных и психологических характеристик личности ребёнка на этапе завершения дошкольного образования являются любознательность и активность ребёнка. Это значит, что выпускник детского сада интересуется новым, неизвестным в окружающем мире (мире предметов и вещей, мире отношений и своем внутреннем мире). Задает вопросы, касающиеся близких и далёких предметов и явлений, интересуется причинно-следственными связями (как? почему? зачем?), пытается самостоятельно придумывать объяснения явлениям природы и поступкам людей. Склонен наблюдать, экспериментировать. Обладает начальными знаниями о себе, о предметном, природном, социальном и культурном мире, в котором он живёт. Способен самостоятельно действовать (в повседневной жизни, в различных видах детской деятельности).

4. Как нельзя лучше этому способствует проектная деятельность.

В процессе организации проектной деятельности выявляются интересы ребенка, развивается партнерский стиль взаимодействия между взрослыми и детьми, активно поддерживается детская инициатива.

5. На мой взгляд, реализация проекта невозможна без использования игровой технологии, т.к. она является одной из самых современных педагогических технологий.

Игровая технология выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет ребенку быть лично причастным к функционированию изучаемого явления, дает возможность прожить некоторое время в «реальных» жизненных условиях.

6. Я включаю игру в каждый этап НОД:
- в начале- с целью организации стимулирования активности детей,
  - в середине занятия игра носит поисковый характер;
  - в конце занятия- с целью усвоения темы.

В настоящее время повышается актуальность игры из-за перенасыщенности современного ребенка информацией. Применение игровой технологии во всех сферах жизни ребенка старшего дошкольного возраста позволяет существенно повысить уровень его психологической подготовленности к обучению в школе и способствует созданию полноценной мотивационной основы для последующего формирования учебной деятельности

7. Наша группа активно использует игровые технологии и метод проектов в своей работе. Об одном из них я бы хотела рассказать подробнее.

*Проблема исследования* была выявлена в процессе рассматривания энциклопедии «Животные нашей планеты», детьми задавалось большое количество вопросов, в связи с чем, стало понятно, что тема доисторических обитателей планеты детьми изучена плохо и вызывает интерес.

8. Цель информационно-исследовательского проекта «КТО ТАКИЕ ДИНОЗАВРЫ»: развитие у детей основных компонентов познавательной деятельности и познавательной сферы (мышления, внимания, памяти, воображения) и получение информации о истории развития и эволюции животного мира планеты, о науке - палеонтология.

9. Для решения поставленной цели нами были определены задачи, которые вы можете видеть сейчас на экране.

Участниками проекта являются дети, педагоги и родители.

10. Организация проекта включает в себя три основных этапа.

*Этап I .Постановка проблемы, определение целей и задач исследовательской работы.*

*Этап II Организация исследования в рамках проекта.*

На этом этапе предполагается организация двух основных видов познавательной деятельности детей.

1. Сбор, анализ и систематизация информации в соответствии с проблемой и задачами исследований.

11. В рамках этого вида деятельности нами применялось:

— чтение книг, работу со справочной литературой (на познавательных

занятиях и в совместной познавательной деятельности с воспитателем и родителями);

- подбор и систематизацию картинок, стихотворений, рисунков,
- прослушивание записей криков динозавров
- просмотривание мультфильмов

12 слайд.

- экспериментирование;
- познавательные беседы.
- познавательные занятия.

2. Творческая познавательная деятельность детей была представлена:

- организация викторин;
- художественная деятельность;
- аукционы;
- самостоятельное экспериментирование.

*13. Этап III. Презентация (защита) результатов исследовательской деятельности детей, проведение которой тщательно продумывается.*

По окончании изучения данной темы были подготовлены:

- выставки (коллекций, рисунков, поделок);
- музейные экспозиции;
- родителями была подготовлена стенгазета Ёжик-«Что мы знаем о динозаврах».
- проведена сюжетно-ролевая игра «Путешествие во времени»
- создание книги «Эпоха динозавров»

14. Особо хочется рассказать о викторине для родителей «Что ты знаешь о динозаврах?». Вопросы придумали сами дети, т.е. это было то, что они хотели бы знать о древнейших ящерах, например:

- кто такие динозавры?
- как размножались динозавры?
- каковы были размеры динозавров?
- откуда мы знаем, как выглядели динозавры?
- как динозавры оборонялись от хищников?
- заботились ли динозавры о своих детях?
- чем питались динозавры?

Ответы на эти вопросы дети искали вместе со взрослыми, а по результатам этого теста мы изготовили вот такие карточки-подсказки.

## 15.Макет «Мир Динозавров»

Оказалось, что дома у некоторых ребят есть игрушечные динозавры. Было решено создать общую коллекцию и использовать ее для макета «Мир динозавров». А изготовленная из пластиковых бутылок пальма послужила началом растительности для нашего макета.

16. Замечательным результатом работы стало создание уникальной книги «Эпоха динозавров». Над её созданием трудились и взрослые и дети. Это были рисунки, аппликации, раскраски.

17. Как большой итог проведённой работы стало проведение сюжетно-ролевой игры «Путешествие во времени», обобщение опыта на педагогическом совете в детском саду.

18.Применение игровых технологий на занятиях у дошкольников действительно дает результат. Об этом можно судить, сравнив качество знаний по основным направлениям ФГТ. Качество знаний на начало учебного года составило 71,4%, на конец учебного года -85,7%.

На основе долгих наблюдений, применяя игровые технологии, я получила следующие результаты, которые вы видите на слайдах:

### слайд

- повышение качества знаний детей;
- положительное отношение к учебному процессу;
- умение и желание включаться в коллективную учебную работу;
- умение слушать друг друга;
- раскрытие собственных творческих способностей;
- самовыражение, самоутверждение.

Таким образом, применение игровой технологии во всех сферах жизни ребенка старшего дошкольного возраста позволяет существенно повысить уровень его психологической подготовленности к обучению в школе и способствует созданию полноценной мотивационной основы для последующего формирования учебной деятельности.

19.Применение метода игровых технологий увлекательно и полезно для всех – детей, педагогов, родителей. На этом наш замечательный проект не завершился, а перешёл в новое направление. Ведь дети не только нашли и спасли динозаврика, они нашли зашифрованное письмо древнего человека. А что же там написано? Что хотел нам рассказать наш предок? Это нам ещё предстоит узнать....