**Выступление на методическом объединении на тему**

**«Использование современных игровых технологий в образовательном процессе ДОУ»**

Подготовила воспитатель

МОУ Корёжская ООШ

И.А.Локтева

**Слайд 1:**



Тема моего выступления:

«Использование современных игровых технологий в образовательном процессе ДОУ»

Я начну своё выступление со слов Василия Александровича Сухомлинского :

**Слайд 2**

«***Игра*** *– это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».* ***/В.А. Сухомлинский/***

Игра – основной вид деятельности ребенка в дошкольном возрасте, это – основная форма познания действительности ребенком.

Игры доставляют детям много радости, содействуя их всестороннему развитию: активизируют умственную деятельность, формируют психические процессы и вызывают живой интерес к процессу познания.

В настоящее время игре и игровой деятельности уделяется большое внимания. ФГОС ДО указывает на то, что вся система дошкольного воспитания должна работать на ребенка, строиться вокруг его интересов. Что главная особенность организации непосредственно образовательной деятельности — это уход от учебной деятельности (занятий), повышение статуса игры, как основного вида деятельности детей дошкольного возраста.

Раньше в ДОУ проводились занятия в урочной форме с **использованием игровых элементов**. Сегодня ведущим видом деятельности является игра, точнее комплекс **игровых упражнений**, которые тесно переплетаются в зависимости от темы.

**Организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр**- это и есть **игровая педагогическая технология , т.е.** Это последовательная деятельность педагога по: отбору, разработке, подготовке игр; включению детей в игровую деятельность; осуществлению самой игры; подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого педагога детского образовательного учреждения.

От того как воспитатель использует игровые технологии в образовательном процессе зависит успех его педагогической деятельности.

В настоящее время популярностью пользуются следующие авторские игровые технологии

**Слайд 3**

**Технология Марии Монтессори**

Создала педагогическую систему, которая максимально приближена к той идеальной ситуации, когда ребенок обучается сам.

Система состоит из трех частей: ребенок, окружающая среда, воспитатель. В центре всей системы стоит ребенок. Вокруг него создается специальная среда, в которой он живет и учится самостоятельно. В этой среде ребенок совершенствует своё физическое состояние, формирует моторные и сенсорные навыки, соответствующие возрасту, приобретает жизненный опыт, учиться упорядочивать и сопоставлять разные предметы и явления, приобретает знания на собственном опыте. Воспитатель же наблюдает за ребенком и помогает ему, когда это требуется. Основа педагогики Монтессори, ее девиз -"помоги мне это сделать самому".

Для игр с детьми она предлагает использовать те предметы, которые нас окружают в повседневной жизни.

**Слайд 4**

**Игры, которые предлагает Монтессори**

**1. «Бумажные шарики и улитки»**. Она считает, что игры с бумагой весьма полезное время провождение, к тому же это занятие не потребует особых материальных затрат. Научите ребенка мять бумагу и катать из мятых листов бумажные шарики. Отщипывание - открывание пальчиками от целого листа бумаги маленьких кусочков.

**2. «Веселые прищепки».** Тренажер для маленьких пальчиков. Покажите детке как их можно цеплять к любому плоскому предмету,. Со временем задачу можно усложнить: попросите малыша закрепить прищепки на натянутой веревке.

**3. «Коробочка с тканями»**. Небольшая коробочка, содержащая по паре кусочков каждой ткани различной текстуры (например, шелк, хлопок, шерсть, мохер и т.п.). Покажите малышу три пары кусочков ткани, наиболее контрастирующих по текстуре; затем перемешайте их и попросите ребенка найти пары, ощупывая их руками; когда малыш поймет смысл упражнения, добавляйте другие кусочки ткани; вдохновите ребенка проделать то же самое с завязанными глазами.

**Слайд 5**

4. **"Больше и меньше"** Игрушки: бутылочки, пузырьки, банки из под крупы с крышками разного размера. Отвинтите крышки и пробки с нескольких бутылочек разных размеров, Покажите ребенку, как подбираются и завинчиваются крышки вновь. Предложите малышу проделать эти же процедуры с его собственными бутылками и пузырьками.

**5. «Разложим по порядку».** Высыпьте в мисочку бусинки двух цветов (примерно по 5-7 бусинок каждого цвета) и справа от мисочки поставьте два блюдца. Предложите: "Давай в одно блюдце сложим все красные бусинки, а в другое – все зеленые”. Чтобы оживить игру, скажите, например, что это угощение для мишки и зайки, причем мишка любит только вишни, а зайка – только крыжовник. Перекладывать бусинки надо по одной, беря тремя пальцами (покажите).

**6. Игра "Уборка".** Игрушки: крупы, ложечка, поднос, губка или щетка, совочек. Пересыпание крупы из одной банки в другую ложкой, перебирание гречки или пшена, а также уборка рассыпанного, особенно при помощи губки и совочка – развивающие игры в духе Монтессори.

**7. «Не просыпь и не пролей».** Сначала насыпьте в кувшин немного крупы и покажите малышу, как, держа кувшин правой рукой и придерживая левой, пересыпать крупу в стакан, стоящий слева от кувшина. (Все просыпанные зерна ребенок должен смести щеткой в совок.) Переходить к переливанию следует только тогда, когда ребенок хорошо освоит пересыпание.

Как правило, игры Монтессори предусматривают развитие у ребенка следующих навыков: работать самостоятельно, концентрировать внимание, координировать движения, работать согласно порядку действий, уметь сортировать (выделять основные признаки, приоритеты и т. п.).

**Слайд 6**

Игровая технология **"Кубики Зайцева",** основана на естественной потребности любого ребенка в игре и на системности подачи материала.

**Слайд 7**

Зайцев увидел единицу строения языка не в слоге, а в складе.

Склад - это пара из согласной с гласной, или из согласной с твердым или мягким знаком, или же одна буква. Пользуясь этими складами (каждый склад находится на отдельной грани кубика), ребенок начинает составлять слова.

Кубики он сделал различными по цвету, размеру, и звону, который они создают. Это помогает детям почувствовать разницу между гласными и согласными, звонкими и мягкими.

**Автор утверждает, что с помощью его кубиков ребёнок:**

* Быстро и бегло начинает читать
* Когда ребёнок освоит письмо, он делает меньше ошибок. На кубиках Зайцева есть лишь те сочетания букв, которые принципиально возможны в русском языке. Так, например, в его системе нет сочетаний ШЫ или ЖЫ.
* Его система не привязана к возрасту. Кубики Зайцева позволяют обучать ребенка чтению хоть с полуторагодовалого возраста. Но даже пятилетним начинать не поздно.
* Это "Скорая помощь" для нечитающего ребенка. Если ребенок не успевает за темпом современных школьных программ, система Зайцева может стать своеобразной "скорой помощью". Автор утверждает, что, например, четырехлетка начнет читать уже через четыре занятия.
* Обучение по Зайцеву укрепляет здоровье и развивает органы чувств  
  Во время игры идет тренировка глазных мышц, развивается музыкальный слух, чувство ритма, музыкальная память, воздействие на мелкую моторику рук, влияет на развитие интеллекта.  
    
   **Слайд 8**

**Технология развивающих игр Вячеслава Вадимовича Воскобовича**

Особенность развивающей методики Воскобовича состоит в том, что он попытался совершить путь от практического опыта к теории. В основном это игры - конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами. По методике Воскобовича ребёнок с помощью игр попадает в развивающую среду, названную «Фиолетовый лес».

**Слайд 9**

Это ковролиновая основа с модульными элементами, которые крепятся с помощью липучек.

**Фиолетовый лес способствует**

1. Ознакомлению детей с окружающим миром.

2. Развитию познавательных процессов пространственного мышления, воображения, памяти, воображения.

3 Способности к анализу , сравнению, обобщению, классификации.

4. Развитию аргументированной, доказательной речи.

Её можно использовать во время НОД, режимных моментах, для индивидуальной и самостоятельной деятельности.

Эта развивающая среда полностью соответствует требованиям ФГОС ДО.

**Слайд 10**

Приведу несколько игр.

***Игра по ФЭМП«Кто быстрее» для детей 3 лет***

***Задачи:***

-развивать глазомер;

-совершенствовать умения сравнивать длину путем приложения,

-развивать связную речь.

***Игровая ситуация:***

Ёжики решили пойти на день рождения к Лягушке и подарить ей цветок. Они вспомнили, что видели в лесу прекрасный, большой цветок, и каждый захотел подарить именно его. Они побежали каждый по своей дорожке.

***Задание для детей:***

Определить, кто быстрее добежит до цветка (определить «на глаз»). Сравнить дорожки по длине путём приложения. Определить, кто же быстрее добежал до цветка.

Придумать историю, как Ёжики поздравляли Лягушку

**Слайд 11**

А вот пример игры по познавательному развитию. Ознакомлению с природой.

***«Помоги утеплить норки» (от 3 лет)***

*Задачи:*

-закрепить умения выделять размер – большой, средний, маленький;

-развивать умения группировать по размеру.

***Игровая ситуация:***

В Фиолетовом лесу наступила осень, листья на деревьях пожелтели и начали опадать. Ёжики начали готовиться к спячке. Но в норках холодно, надо бы их утеплить. Чем можно утеплить норки? Бегая по лесу, ёжики увидели листочки, упавшие с дерева и решили ими утеплить свои норки. Маленький ёжик начал собирать средние листочки, большой ёжик – большие. И тут они услышали писк мышки. Она тоже прибежала за листочками для своей норки и стала собирать маленькие листочки.

***Задание:***

Помочь ёжикам и мышке насобирать листочки нужного им размера.

Кроме этого Воскобович изобрёл более пятидесяти развивающих игр.

**Особенности игр Воскобовича:**

* Широкий возрастной диапазон.

С одной и той же игрой могут заниматься дети и трёх, и семи лет, а иногда и ученики средней школы. Это возможно потому, что к простому физическому манипулированию присоединяется система постоянно усложняющихся развивающих вопросов и познавательных заданий.

* Многофункциональность

С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнаёт и запоминает цвет и форму; учится считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

* Творческий потенциал

 Игры Воскобовича дают детям возможность проявлять творчество.

* Сказочная огранка

К каждой игре у Воскобовича есть сказка.

А теперь давайте познакомимся с некоторыми играми.

**Слайд 12**

Игра «Квадрат Воскобовича», который еще называют вечным оригами, развивает умение различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры, пространственное мышление, воображение, логику,внимание, умение сравнивать и анализировать, гибкость мышления, моторику рук и творческие способности.

Для старших дошкольников квадрат четырёхцветный.

**Слайд 13**

Для младших дошкольников квадрат двух цветов. К каждой игре есть альбом со схемами и книга со сказками.

**Слайд 14**

**Геоконт.** Игра представляет собой фанерный планшет с пластмассовыми гвоздиками, расположенными особым образом, и набором цветных резинок.

**Игра развивает:**

- различение цветов радуги;

- освоение названий и структуры геометрических фигур, их размера;

- умение строить симметричные, несимметричные фигуры, узоры, ориентироваться в пространстве;

- умение конструировать фигуры по схеме, картинке, словесному алгоритму и собственному замыслу;

- внимание, память, элементы логического мышления;

- воображение, творческие способности;

- пальцевую и кистевую моторику рук.

К игре "Геоконт" прилагается сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава».

**Слайд 15**

*«****Игровизор****»* - это интеллектуальный тренажёр. Он представляет собой прозрачную папку, куда вкладываются листы с заданиями, дети выполняют задания фломастером на водной основе, который оставляет яркий след, но легко стирается бумажной салфеткой, что позволяет многократно **использовать листы-задания**.

В играх с интеллектуальным тренажёром **развивается** мелкая моторика руки, точность движений, происходит подготовка руки к письму.

*«****Игровизор****»*, направлен на различные аспекты детского **развития – математика**, подготовка к обучению грамоте, знакомство с окружающим, экология, художественная деятельность.

**С помощью игровизора можно выполнять «Графический диктант».**  
1. Движение по клеточкам. Прорисовывание линий и соединение по точкам.  
2. Рисование в зеркальном отображении.  
3. Симметричное отображение. (под диктовку или с опорой на образец).

*«****Игровизор****»* прост в изготовлении и **использовании**.

**Слайд 16**

**Шнур-затейник**

**Состав игры  
•**Поле с тремя рядами отверстий и закрепленными в них металлическими кнопками.  
 К игре прилагается : 3 цветных шнурка.  
• Схемы узоров, цифр и слов.  
• Методических рекомендаций и сказки «Филимон Коттерфильд, знаменитый факир».

**Эта игра развивает**- умение ориентироваться на плоскости (верхний, средний, нижний ряд);   
- умение вышивать различные узоры по схеме и графическому диктанту;   
- освоение моторного образа цифры, буквы, составление слов и их написание.По такому же принципу как игра Шнур- затейник

**Слайд 17**

**Игры Ромашка, Снеговик, Яблонька**

Это игры шнуровки с буквами, на которых можно *«писать»* с помощью шнурка. Дети младшего возраста: просто продевают шнур сквозь отверстия; закручивают его вокруг кнопки; знакомятся с буквами, запоминают их. Более взрослые дети 5-8 лет: читают придуманные и *«написанные»* взрослым слова; придумывают с помощью взрослого слова и *«пишут»* их; самостоятельно *«пишут»* смешные слова, слова-небывалки, слова по теме .

**Слайд 18**

Кроме этого у Воскобовича ещё большое количество игр. Это и кораблик «Брызг –брызг»,

**Слайд 19**

«Волшебные соты», «Волшебный цветок», «Конструктор букв и цифр», «Волшебные крестики» и много других.

**Слайд 20**

**Игровая технология Блоки Дьенеша**

Так называется специальное дидактическое пособие для освоения математики, разработанное известным венгерским научным деятелем. Золтан Дьенеш посвятил этой дисциплине всю жизнь. Он стремился сделать ее максимально понятной и интересной для детей. Для этого им специально была разработана авторская система Дьенеша для раннего освоения математики детьми.

**Слайд 21**

Игровое пособие представляет собой набор геометрических фигур в количестве 48 штук. Они представлены элементами, среди которых нет повторяющихся. Фигуры делятся по таким признакам:

**Слайд 22**

Цвет. Синие, красные, желтые.

Размер. Маленькие, большие.

Толщина. Толстые, тонкие.

Форма. Круг, треугольник, квадрат, прямоугольник.

Работать с блоками можно начинать с детьми трёх лет.

Ребёнок научится:

Выявлять свойства объектов, называть их, объяснять, в чем состоят различия и сходства, подкреплять свои рассуждения доводами. Логически мыслить. Лучше разговаривать. Понимать, что такое цвет, толщина, форма и разный размер. Осознавать пространство. Самостоятельно решать задачи учебного и практического плана. Выполнять мыслительные операции. Развивать воображение, творческие и интеллектуальные способности, фантазию , навыки моделирования и конструирования.

К блокам Дьенеша прилагаются набор карточек, специальные альбомы и методические рекомендации по работе с блоками.

Для детей младшего возраста даются задания такие.

Выбери блоки одинаково цвета, потом размера и т.д.. затем задание усложняется детям предлагается отобрать блоки по двум и более признакам. Например жёлтые прямоугольные блоки.

**Слайд 23**

Затем детям можно предложить конструирование из блоков сначала по схеме, а потом без них.

**Слайд 24**

Старшим детям свойства предметов заменяют символами.

**Для обозначения формы** используют круг, квадрат, треугольник, прямоугольник.

**Для обозначения цвета** – кляксы синего, красного и жёлтого цвета.

**Для обозначения размера** большой блок – высокий дом, для маленькой фигуры – маленький дам.

**Для толщины** – толстый и тонкий человек.

**Слайд 25**

Используя символы, ребёнок получает первые представления о сложнейших математических понятиях, таких как: кодирование информации, логическая операция, алгоритм.

У Дьенеша очень много интересных математических игр

**Домино** .Эта игра подойдет даже для нескольких детишек.

**Правила:** Каждый игрок получает равное количество блоков. Определяется очередность участников. Первый делает ход любой фигурой. **Второй кладет блок, у которого одно свойство совпадает.** Если подходящей фигуры нет, участник пропускает ход. Выигрывает тот, кто первым выложит все свои блоки. Игру можно усложнить, меняя правила про свойства выкладываемых фигур. К примеру, нужно отвечать блоком, у которого два подобных признака и т.д.

**Слайд 26**

**Технология Джорджа Кюизинера**

разработал универсальный дидактический материал для развития у детей математических способностей.

**Слайд 27**

Палочки Кюизинера – это счетные палочки, которые еще называют «числа в цвете», цветными палочками, цветными числами, цветными линеечками. В наборе содержатся палочки-призмы 10 разных цветов и длиной от 1 до 10 см. Палочки одной длины выполнены в одном цвете и обозначают определенное число. Чем больше длина палочки, тем большее значение числа она выражает.

Занимаясь с палочками, ребёнок будет понимать, и ориентироваться в основных математических понятиях, будет легко решать простые примеры на сложение и вычитание.

**Слайд 28**

К палочкам выпущены пособия с играми для каждого возраста.

* «Кростики» (альбом со схемами) для детей 4-5 лет.
* «На златом крыльце сидели» для подготовки детишек к школе.
* «Волшебные дорожки» для самых маленьких деток 2-3 года.
* «Дом с колокольчиком» для деток 4-5 лет.
* «Веселые цветные числа» (игровые развивающие математические ситуации для детей 3-4 лет)

**Слайд 29**

## ****Как работать с палочками?****

* Найди такую же палочку
* Работа по схемам (выкладывание палочек на изображение), сначала со взрослым потом самостоятельно.
* Изучаем количественный состав, сколько палочек таких может уместиться в этой палочке, строим лесенки, какая палочка длиннее, какая короче. Найти самую короткую или самую длинную, измерить длину палочки другими палочками, найди столько же палочек, как у мамы.

**Слайд 30**

**И последняя технология с которой я хотела бы познакомить это квест – игры.**

Первыми создателями образовательных квестов

выступили Том Марч и Берни Додж – педагоги США. Изначально **квест** разрабатывался как компьютерное развлечение. Но сегодня эта игра воплотилась в реальность.

Квест игра – путешествие к цели через преодоление трудностей и испытаний, универсальная игровая технология, построенная на синтезе обучающих и развлекательных программ, активизирующая соревновательные механизмы в психике ребёнка, самостоятельность действий и способствующая полному погружению в происходящее.

Квест — это возрождение хорошо забытой старой игры в «секретики» или «казаки-разбойники» на новый лад.

**Слайд 31**

**Типология квестов:**

**Линейные** — задания взаимосвязаны по принципу звеньев одной логической цепи.

**Штурмовые** — команды получают задачу, подсказки, но пути продвижения к цели определяют самостоятельно.

**Кольцевые** — круговой аналог линейного квеста, когда команды отправляются в путь из разных точек и каждая следует по своему маршруту к конечной цели.

Для того чтобы квест получился по-настоящему интересным и увлекательным для всех участников, от педагога потребуется высокий уровень профессиональной подготовки, изобретательность, творческое мышление и личный артистизм. В квесте воспитатель выступает в роли мудрого и внимательного наставника, именно он определяет цели, продумывает и составляет игровой маршрут, готовит задания, оценивает результат командных усилий и личных достижений каждого ребёнка.

В ходе реализации квест-игры можно естественным образом осуществлять

интеграцию образовательных областей, комбинировать разные виды детской

деятельности и формы работы с детьми, решать образовательные задачи в

совместной деятельности взрослого и детей, активно взаимодействовать с семьями воспитанников.

Квест- игра обладает огромным развивающим потенциалом; не только создаёт

условия для поддержки и развития детских интересов и способностей, но и

нацеливает на развитие индивидуальности ребёнка, его самостоятельности,

инициативности, поисковой активности.

Проводить игры можно как в помещении детского сада, перемещаясь по групповой комнате, но и из групповой комнаты в спортзал, затем в бассейн, на кухню или в зал для музыкальных занятий, так и в музее, библиотеке, на природе, во время прогулки или экскурсии.

Квесту «все возрасты покорны», практикуется он и в младших группах, но диапазон интересных и сложных заданий значительно расширяется в старших группах. Старшие дошкольники с восторгом воспринимают такую интересную форму квеста, как геокэшинг — игра с элементами ориентирования на открытой местности, сценарий которой связан с поиском тайных сокровищ пиратов.

**Слайд 32**

Таким образом, современные игровые технологии позволяют перейти от привычных занятий с детьми к игровой деятельности, охватывают широкий спектр развития способностей детей дошкольного возраста, обеспечивая эффективность усвоения материала, способствуют усилению мотивации, тем самым активизируют познавательную активность детей .

Обучая посредством игровых технологий, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

Учение – это радость, а не только долг, учением можно заниматься с увлечением, а не только по обязанности.

Еще древние римляне говорили, что корень учения горек. Но зачем учить с горькими и бесполезными слезами тому, чему можно выучиться с улыбкой? Если интересно построить занятие, корень учения может изменить свой вкус и даже вызвать у детей здоровый аппетит.