Ибраева Лариса Николаевна,

воспитатель МКДОУ детский сад № 19

г. Михайловск

**Применение игровых технологий в познавательно-исследовательской деятельности детей.**

Ребенок должен играть, даже когда делает серьезное дело.

Вся его жизнь – это игра.

А.С. Макаренко.

В дошкольных образовательных организациях всё больше уделяется внимания значению практической поисково-исследовательской деятельности. В познавательно-исследовательской деятельности дошкольник получает возможность напрямую удовлетворить присущую ему любознательность, упорядочить свои представления о мире. Что такое игровая педагогическая технология? Игровая педагогическая технология–это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Главная цель игровой технологии – создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей. Но как любая педагогическая технология, игровая также должна соответствовать следующим требованиям:

1. Технологическая схема – описание технологического процесса с разделением на логически взаимосвязанные функциональные элементы.

 2. Научная база – опора на определённую научную концепцию достижения образовательных целей.

 3. Системность – технология должна обладать логикой, взаимосвязью всех частей, целостностью.

4. Управляемость – предполагается возможность целеполагания, планирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирование средств и методов с целью коррекции результатов.

5. Эффективность – должна гарантировать достижение определённого стандарта обучения, быть эффективной по результатам и оптимальной по затратам.

6. Воспроизводимость – применение в других образовательных учреждениях.

Главный компонент игровой технологии – непосредственное и систематическое общение педагога и детей. Игровые занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей. Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности.

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;

- 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.

Игровые технологии могут с успехом использоваться для организации познавательно - исследовательской деятельности дошкольников.

Для развития познавательно – исследовательской деятельности детей в своей работе я используюследующие виды игр:

1. Игры-экспериментирования;

2. Игровые обучающие ситуации;

3. Квест-игра;

4. Геокэшинг.

Остановимся на каждом из видов подробнее.

**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. 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 или 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 мы придерживаемся 4 основных условий: игры должны быть безопасными; вопросы и задания должны соответствовать возрасту; недопустимо унижать достоинство ребёнка; споры и конфликты надо решать только мирным путём. Проводятся различные виды квестов. Например, в 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.

**Геокэшинг**

Геокешинг – приключенческая игра с элементами туризма и краеведения, предполагающая и поисковую и исследовательскую деятельность. Наиболее эффективные формы и методы, используемые при реализации технологии «образовательного геокешинга»:

1. Познавательные беседы: «Как правильно вести себя на природе», «Какой бывает осень?», «Что нам осень принесла?» и др.

2. Экскурсии к дороге, в лес, в парк и т.д.

3. Минутки доброты: «Как поднять настроение другу?», «Ребята, давайте жить дружно», «Волшебное слово» и др.

4. Минутки размышлений: «Где живет светофор?», «Как помочь цветам не засохнуть на клумбе?», «Где живут синички?», «Почему одуванчик сменил платьице?»

5. Акции: «Прилет птиц», «Птичья столовая», «Цветущий детский сад», «Берегите воду» и др.

6. Трудовой десант: «Посади дерево и сохрани его»», «Благоустройство детского сада».

7. Экологический десант.

8. Лаборатория юных исследователей «Научные забавы».

9. Мини – лаборатории в групповых помещениях.

10. Коллекционирование: «Гербарий осенних листьев», «Коллекция фантиков», «Коллекция монет», «Коллекция камней» и другие.

11. Выставки и экспозиции: «Осенний бум», «Новогодние фантазии», «Варежка Деда Мороза».

Образовательный геокешинг наполняет новым практическим содержанием организацию познавательной деятельности дошкольников. Данная технология позволяет сделать процесс бучения действительно актуальным, личностно-значимым, интересным и творческим, в какой-то мере даже азартным. Чтобы развитие познавательных способностей дошкольников было эффективным, необходимо не только правильно подобрать необходимые для этого игры и занятия, но и заинтересовать ребенка тем или иным делом. Только в этом случае развитие познавательных способностей дошкольника будет идти быстрыми темпами, а интерес ребенка к окружающему миру никогда не угаснет! Делая упор на сознательную поисковую активность и продуктивное мышление ребенка, целенаправленно устремляя их на достижение определенных познавательных задач, можно добиться ожидаемых положительных результатов в любом виде деятельности. Внедрение игровых технологий в познавательно-исследовательскую деятельность – это на сегодняшний день один из основных путей познания, наиболее полно соответствующий природе ребенка и современным задачам обучения.

**Конспект образовательной деятельности по ФЭМП в форме игрового математического геокешинга «На поиски клада»**

Задачи ОД:

• Закрепить умение ориентироваться в ограниченном пространстве группового помещения.

• Расширить умение ориентироваться на ограниченной поверхности листа бумаги.

• Формировать умение находить части комнаты по фото фрагментам.

• Формировать умение читать простейшую графическую информацию.

• Формировать умение вести диалог.

• Формировать умение договариваться с партнерами по игре.

Оборудование: колокольчик, жетоны геометрических фигур для детей: треугольник, квадрат, круг, ромб, по одному жетону-флажку на столы; экран телевизора с планом комнаты; карта, разорванная на 4 части; простые карандаши, листы бумаги А4, разделенные на две половины и нарисованными на них геометрическими фигурами; конверт с фотографиями фрагментов группового помещения; сундук с кладом; костюм пирата.

Ход ОД.

Организационный момент:

Дети и воспитатель непринужденно сидят на коврике и беседуют о своих мечтах.

Воспитатель:

-Ребята, а я мечтаю найти клад?

- Я в своей жизни никогда не находила клад, а так хочется отыскать! Хоть маленький.

- Неожиданно к детям прилетает запущенный бумажный самолетик.

Дети рассматривают его и замечают, что самолетик необычный, что это карта, но карта не вся, а лишь ее часть. 1-й кусок карты.

Воспитатель:

- На карте что-то написано. (Читает.)

-«У меня к вам предложение, сыграть в интересную игру. Называется она геокэшинг. Ищите клад в детском саду…» Пират Фокс

Воспитатель: -Ребята, а вы знаете, что это за слово ГЕОКЭШИНГ. (Поинтересоваться у детей, может они знают. Если нет натолкнуть на рассуждение).

- Это английское слово, состоит оно из двух частей «гео» - земля, «кэш» - клад, т. е. геокэшинг означает – клад в земле.

-Пират Фокс предлагает нам сыграть с ним в эту игру, но искать клад не в земле, а прямо здесь в детском саду.

- Вы согласны отправиться на поиски клада? Наконец то моя мечта осуществиться, и я вместе с вами найду клад!

Воспитатель: - Ребята, смотрите, а на карте еще что-то написано, это задание, читаем вместе?

Задание 1 Проверьте себя, хорошо ли вы знаете пространство вокруг себя.

ИГРА «ЧТО ГДЕ?» (Пират Фокс)

Под звуки музыки дети бегают по коврику, как только музыка останавливается, дети замирают. Ребенку, которого назвал (по описанию) воспитатель, необходимо правильно назвать предметы, находящиеся от него справа, слева, спереди, сзади. Пока дети плясали неожиданно появляется 2-й кусок карты.

И на ней очередное задание.

Задание 2 Сесть за столики, по жетонам и выполнить задания по ориентированию на листе бумаги. (Пират Фокс)

Дети садятся за столики, разбирая жетоны круг 3шт., треугольник 3 шт, квадрат 2 шт, ромб 2 шт. На столах стоят такие же жетоны, и дети рассаживаются по геометрическим фигурам.

Воспитатель:- Можем работать.

Задание 3 «Математические волшебники». (Работа на листах бумаги)
Воспитатель: - Перед вами лист бумаги. Он разделен чертой на две части, верхнюю и нижнюю. В каждой из частей нарисованы одинаковые геометрические фигуры. Мы с вами сейчас будем математическими волшебниками и превратим геометрические фигуры в новые предметы:

- превратите круг над чертой в солнышко

-превратите круг под чертой в цветочек

- превратите треугольник над чертой бумажного змея

- превратите квадрат под чертой в домик

-превратите треугольник под чертой в елочку.

Неожиданно появляется 3-й кусок карты

Воспитатель: -Смотрите, третий кусок карты, здесь тоже что -то написано. Дети читают если умеют, или им помогает воспитатель.

Задание 4 Найдите часть карты по плану, изображенному на экране телевизора. (Пират Фокс)

Идет работа по изучению плана комнаты. Дети находят 4-й кусок карты. Дети собирают всю карту.

Воспитатель: огорченно. -Это и есть клад? А я думала, что он будет настоящим. А где же настоящее сокровище, неужели пират нас обманул?

Воспитатель таинственным голосом. -Мы еще в спальне не смотрели. Я сейчас зайду в спальню, посмотрю, может пират там спрятал клад, который мы ищем? Как только вы услышите звук колокольчика, смело входите, но не раньше. (Установка)

Воспитатель: Заходит в спальню, переодевается в пирата и звонит в колокольчик. Дети ждут сигнала. И только тогда заходят в спальню.

 -Пират \*переодетый воспитатель: (проводит непринужденно рефлексию)

 Дети, а вы что ищите?

 А что вам помогало в поисках клада?

Какие испытания вы прошли?

Пират воспитатель. -Отлично, придется отдать вам клад, но он там, где это место, узнайте это место по фото?

Дети ищут сундук с кладом по фото-фрагменту игровой комнаты.

 Ура! Клад найден!