

## ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

**Методист:** Букрина Г.Б.

Игра – ведущий вид деятельности ребенка – дошкольника. И с этим никто не спорит. Неизвестный поэт писал:

Я пытался достичь сердца ребенка словами:

Они часто проходили мимо него неслышанными.

Я пытался достичь его сердце книгами;

Он бросал на меня озабоченные взгляды.

В отчаянии я отвернулся от него.

«Как я могу пройти к сердцу этого ребенка!?» - закричал я.

Он прошептал мне на ухо:

«Приди, - сказал он, - поиграй со мной».

С каждым новым поколением детей меняется и игровое пространство детства. Если рассматривать современное поколение, то можно увидеть, что играм дети больше предпочитают информационные технологии.

Технология игровой деятельности по мнению О.В. Дыбиной, представляет собой определенную последовательность действий по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению итогов.

Цель игровой технологии - не менять ребёнка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

*Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром*

О.В. Дыбина предлагает для использования игровую технологию в процессе ознакомления детей с предметным миром с помощью системы дидактических игр.

В исследовании О.В. Дыбиной выделены три группы дидактических игр:

- игры, направленные на получение информации о предметном мире, его свойствах и отношениях в нем;

- игры, направленные на освоение действий разного характера (исследовательского, моделирующего и алгоритмического с предметами, способствующие овладению различными приемами творчества;

- игры, направленные на развитие стремления к творческому преобразованию предметного мира.

Каждая группа игр подобрана в соответствии с возрастными особенностями детей.

Игры первой группы, направлены на рассмотрение предмета с трех позиций: предмета как такового; предмета как результата деятельности взрослого; предмета как творения человеческой мысли.

К первой группе игр автор относит:

- *игры-раскладки*. Игры направлены на определение предметов природного и рукотворного мира «Чудесный мешочек», «Помоги Незнайке», «Необычный разговор». Например, дети по просьбе Незнайки раскладывают предметы природного и рукотворного мира в конверты с соответствующими символами «человек», «дерево». В игре «Снежный ком» ведущий передает мяч первому игроку и называет слово (предмет рукотворного мира). Игрок повторяет это слово и добавляет какое-либо свое (предмет рукотворного мира). Следующий игрок повторяет первые два слова по порядку и называет свое слово. Аналогичные задания: предмет, облегчающий труд человека в быту; предмет из прошлого, предмет из металла и др. *Игровое задание с педагогами: Предмет, облегчающий труд человека в быту (пылесос), Предмет из прошлого (Прялка)*

-*игры-определения* «Что лишнее», «Знаешь ли ты, для чего нужен предмет?». Цель игр - определить способ использования предметов. В игре «Знаешь ли ты, для чего нужен предмет?» дети выбирают ведущего, который берет одну из имеющихся картинок, не показывает ее другим участникам игры, определяет (не называя) изображенный предмет (гидросамолет) и называет его функцию (летает). Дети называют предметы, которые выполняют ту же функцию. За правильный ответ получают фишку. Когда варианты ответов исчерпаны, ведущий говорит: «Конец игры». Затем называет участника, назвавшего задуманный предмет и показывает картинку с изображением предмета. Выигрывает тот, кто набрал большее количество фишек. Он становится ведущим.

В других играх, например, «Найди пару», действия усложняются: надо не только знать способ употребления названного предмета, но и подобрать к нему предмет с подобной функцией (чистить – пылесос, веник; освещать – настольная лампа, свеча; измельчать – миксер, мясорубка).

-*игры-загадки, отгадки*, учат детей умению выделять главные признаки предметов, которые характеризуют его как результат труда человека: форму, строение, материал, функцию, назначение. В данной серии игр описывается предмет, а дети узнают и называют его. Дидактические игры «Найди заданный предмет», «Угадай, какой предмет загадан?», «Отгадай инструмент». В старшем дошкольном возрасте дети самостоятельно описывают предмет, не называя его. *Задание педагогам: «Опишите заданный предмет».*

Описание пылесоса ребенком: *Он овальной формы, синего цвета. Он сделан из металла, пластмассы, питается током, собирает пыль, у него есть колесики, длинная труба с насадкой для собирания пыли, кнопка для работы. Человек создал, чтобы облегчить работу дома»*

-*игры-собери, отремонтируй, дорисуй*. К ним относятся игры «Мастерская по ремонту», «Собери предмет будущего», «Собери велосипед» и др. Дети с помощью этих игр учатся находить недостающие детали, собирать предмет из основных частей и понимать, что отсутствие какой-либо части делает невозможным использование предмета. Например, Незнайка решил сфотографировать своих друзей и начал изучать фотоаппарат, чтобы

понять на какую кнопку нажимать. И незаметно для себя фотоаппарат разобрал на части, а как собрать – не знает. Детям предлагалось собрать фотоаппарат.

*-игры-турне, игры-путешествия* наглядно показывают детям, как изменялся один и тот же предмет в зависимости от желания человека сделать его более полезным, удобным, красивым. Игры «Определи время предмета», «Каждому предмету свое время», «Путешествие в прошлое стула», «Послание из прошлого» проводятся под девизом – путешествие в прошлое предмета. Детей предварительно знакомят с прошлым предметов. Например: Подскажите мне, на чем вы сидите? (*На стуле.*) Не хотите узнать историю возникновения стула. Когда-то люди жили в пещерах. Сидели люди на камнях (показать слайд). Камни холодные, людям было неудобно сидеть на них. Однажды охотники возвращались с охоты, и присели в лесу на сваленное дерево (показать слайд). Люди поняли, что удобнее сидеть на бревне и принесли бревно к костру. Но как-то один человек нашел в лесу пенек, присел на него и понял, что пенек удобнее, чем бревно. На нем можно сидеть одному. Так у людей появились пенечки-одиночки (показать слайд). Шло время. Люди стали строить большие деревянные дома. Сидеть на бревнах и пеньках в доме неудобно, и человек придумал лавку (показать слайд). На них можно было посадить много людей. Но лавки были неудобными, большие, и их трудно было передвигать. Человек придумал табурет (показать слайд). Но человеку и этого мало. Ему нужно не только сидеть, но и отдыхать сидя. Человек прибил к табурету дощечки, и получился стул (показать слайд). Вот такая история нашего стула. А сейчас игровое задание: «Разложите предметы прошлого и настоящего в правильном порядке».

*Игры второй группы* направлены на развитие у детей способов действий разного характера. Автор в своем исследовании предлагает серию «игр-экспериментов», «игр-опытов». В этих играх дети исследуют объекты для выявления их скрытых связей в системах «человек – предмет», «природа-человек – предмет». Так, в игре-эксперименте «Удивительное стекло» взрослый и каждый ребенок наливает в свои стеклянные стаканы окрашенную воду и выясняют. Почему видно то, что находится в стакане (он прозрачный). Затем дети проводят по поверхности стекла, определяют его структуру (гладкая, ребристая) и ставят стакан без воды на солнечное место, чтобы определить изменение температуры стекла. Выигрывает тот, кто больше всего назовет выявленных свойств стекла.

*Игры третьей группы* направлены на приобщение дошкольников к преобразованию предметов. В ходе игры дети самостоятельно могут объяснить, почему и как один и тот же предмет видоизменился, как еще можно его изменить, чтобы он в наибольшей степени удовлетворил потребности человека. К этой группе относятся игры серии «игры-преобразования» типа «Сделай по-другому», «Измени материал», «Прогноз будущего». Так в игре «Как можно по-другому использовать предмет?» взрослый показывает детям картинку с изображением какого-либо предмета.

Дети называют его. Каждый участник по очереди рассказывает, как можно использовать предмет. Например, деревянной ложкой можно есть, мешать суп, использовать как музыкальный инструмент, как декоративное украшение и т.д.; зонтом можно укрыться от дождя, от солнца, использовать как трость и т.д. Игра заканчивается, когда перечислены все предметы и варианты их использования.

Итак, система дидактических игр имеет педагогическую ценность и направлена на формирование детского творчества.