**«Игра, как средство развития познавательной активности»**

Цель : повышение профессиональной компетентности воспитателей через использование игровых технологий как средства развития познавательной активности детей.

Задачи:

Познакомить педагогов с опытом работы по использованию развивающих игр в работе с детьми дошкольного возраста.

Обучить участников семинара методам и приемам использования развивающих игр в педагогическом процессе.

Развивать интерес к оригинальной образовательной игровой технологии, инициативу, желание применять на практике данную технологию.

Вызвать желание к сотрудничеству, взаимопониманию.

 *«Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребёнка.… Для него игра – это самое серьёзное дело. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это Искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».*

 Василий Александрович Сухомлинский

***Игра, классификация игр.***

Значение игры в развитии и воспитании личности уникально, так как игра позволяет каждому ребёнку ощутить себя субъектом, проявить и развить свою личность.

Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Хотя ситуации, проигрываемые ребёнком, воображаемые, но чувства, переживаемые им, реальны. Эта специфическая особенность игры несёт в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, педагог может программировать определённые положительные чувства играющих детей.

 Есть несколько классификаций игр, предлагаю Вашему вниманию одну из них:

– игры, возникающие по инициативе ребёнка, – самодеятельные игры;

– игры, возникающие по инициативе взрослого, внедряющего их с образовательной и воспитательной целью;

 Каждый из перечисленных классов игр, в свою очередь, представлен видами и подвидами.

Так, в состав первого класса входят: игра-экспериментирование и сюжетные самодеятельные игры, игры сюжетно-ролевые, режиссерские и театрализованные игры.

Именно самодеятельная игра является ведущей деятельностью в дошкольном детстве.

Второй класс игр включает игры обучающие и развивающие (дидактические, сюжетно-дидактические и другие) и досуговые, к которым следует отнести игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные, театрально – постановочные.

Воспитательное и развивающее значение таких игр огромно. Они формируют культуру игры; способствуют усвоению социальных норм и правил; и, что особенно важно, являются, наряду с другими видами деятельности, основой самодеятельных игр, в которых дети могут творчески использовать полученные знания.

***Развивающие игры. Структура развивающей игры.***

Термин «развивающие игры» был впервые использован замечательным педагогом, отцом развивающих игр Борисом Павловичем Никитиным. Отличительная особенность развивающих игр: необходимо выполнить какое-то задание, а для того чтобы его выполнить, – необходимо подумать. Такие игры и игрушки развивают в детях речь, мышление, логику, мелкую моторику, упорство, творческие способности.

Развивающая игра имеет определенную структуру, характеризующую игру как форму обучения и игровую деятельность. Выделяются следующие структурные составляющие дидактической игры:

 1) обучающая задача;

2) игровое действие или игровой элемент;

3) правила;

4) заключение или окончание игры.

Дидактическая задача определяется целью обучения и воспитательного воздействия. Она формируется педагогом и отображает его обучающую деятельность. Игровая задача осуществляется детьми. Она определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка.

 Игровые действия – основа игры. Чем разнообразней игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются познавательные и игровые задачи.

 Правила игры. Их содержание и направленность обусловлены общими задачами формирования личности ребенка, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями.

 В развивающей игре правила являются заданными. С помощью правил педагог управляет игрой, процессами познавательной деятельности, поведением детей. Правила влияют и на решение развивающей задачи – незаметно ограничивают действия детей, направляют их внимание на выполнение конкретной задачи учебного предмета.

 Подведение итогов проводится сразу по окончании игры. Это может быть подсчет очков; выявление детей, которые лучше выполнили игровое задание; определение команды – победительницы и т.д. При этом необходимо отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих детей.

Таким образом, ***развивающая игра – это игра только для ребенка, а для взрослого – это способ обучения*** . Применение дидактических игр повышает эффективность педагогического процесса, кроме того, они способствуют развитию памяти, мышления у детей, оказывая огромное влияние на умственное развитие ребенка. Обучая маленьких детей в процессе игры, необходимо стремиться к тому, чтобы радость от игр перешла в радость учения.
**Основные виды и структура дидактической игры.**
В теории и практике дошкольного воспитания существует следующая классификация видов дидактических игр:
с игрушками и предметами; настольно-печатные; словесные.
**В играх с предметами** используются игрушки и реальные предметы. Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов. Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством. В играх решаются задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности в решении задач. По мере овладения детьми новыми знаниями о предметной среде задания в играх усложняются, что очень важно для развития отвлеченного, логического мышления.
**Настольно-печатные игры**- интересное занятие для детей. Они разнообразны по видам: парные картинки, лото, домино. Различны и развивающие задачи, которые решаются при их использовании.
**Словесные игры** построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания в новых связях, в новых обстоятельствах. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи; описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию; находят признаки сходства и различия; группируют предметы по различным свойствам, признакам; находят алогизмы в суждениях и др.

**Практическая часть**

Уважаемые педагоги, предлагаю вам сейчас немного отдохнуть и проявить свои творческие способности, также свойства внимании, памяти и других познавательных способностей. Для начала предлагаю вам выполнить ряд кинезиологических упражнений для активации полушарий головного мозга. ***Кинезиологические упражнения*** – это комплекс движений позволяющих активизировать межполушарное воздействие. При этом, чем интенсивнее нагрузка, тем значительнее эти изменения. Данная методика позволяет выявить скрытые способности ребёнка и расширить границы возможностей его мозга.  ( Ухо – нос, кулак – ребро - ладонь).

Теперь вы готовы к интеллектуальной разминке.

Цель: интеллектуальная разминка.

Уважаемые педагоги предлагаю вам немного размяться и отгадать загадки

Если 15 мая пришлось на пятницу, то какой день недели был 10 мая.( воскресенье)

Если 30 февраля-вторник, то какой день недели будет 3марта? ( в феврале нет 30)

Какая ветка не качается даже при сильном порыве ветра.(железнодорожная)

Говорят, что когда она есть, ума не требуется. Что это?(сила).

Нацепив на ноги ласты, под водой плывут гимнасты.(аквалангисты)

Кому маленький сачок сплел умелец - паучок.(мухам)

Без какой буквы не существует воздушное пирожное?( безе- без «е»)

Три девочки шли в школу под одним зонтом. Почему ни одна из них не промокла?(не было дождя).

Если б не было его, не сказал бы ничего. Что это? (язык)

Развивающие игры, в которых ребёнку необходимо отгадывать загадки, любят все дети. Загадки расширяют кругозор, развивают мышление, тренируют сообразительность, логику и интуицию, т. к. в них присутствует уподобление, сравнение, метаморфическое описание предмета. Для решения даже самой простой загадки надо многое знать об окружающем мире.

Предлагаю вашему вниманию подборку дидактических игр для развития познавательной активности детей:

*Игра «Танграм»*

Танграм - старинная восточная головоломка из фигур, получившихся при разрезании квадрата на 7 частей особым образом: 2 больших треугольника, один средний, 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм. В результате складывания этих частей друг с другом получаются плоские фигуры, контуры которых напоминают всевозможные предметы, начиная от человека, животных и заканчивая орудиями труда и предметами обихода. Такого рода головоломки часто называют "геометрическими конструкторами", "головоломками из картона" или "разрезными головоломками".

Вот и я вам предлагаю включить свое воображение и сложить любую фигуру.

 С танграмом ребенок научится анализировать изображения, выделять в них геометрические фигуры, научится визуально разбивать целый объект на части, и наоборот - составлять из элементов заданную модель, а самое главное - логически мыслить. Для этой игры нужна концентрация внимания. Игра простая, но интересная, дети почти все справляются с игрой, с некоторыми нужны индивидуальная работа.

*Технология «****Сказочные лабиринты игры****»  Воскобовича*

это модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Одна и та же игра интересна и трехлетке и семилетке, так как в ней есть и действия для малышей и многоступенчатые задания для старших детей. Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие. Создавая из деталей головоломок бабочек, птиц, животных, ребенок может сочинить про это целую историю.

*Волшебная восьмерка* – [развивающая игра](https://www.google.com/url?q=http://robinzoniya.ru/catalog/metodika_voskobovicha/&sa=D&ust=1554140100544000) Вячеслава Воскобовича, направленная на начальное обучение чтению и счету,  формирование логического мышления  и повышение внимательности. Благодаря «Волшебной восьмерке» ребенок научится различать цвета и составлять цифры.

Игра представляет собой основу-дощечку. На нее с помощью резинок крепятся разноцветные детали цифр. Также прилагаются схемы сложения цифр и инструкция.

Задачей ребенка будет складывать цифры от ноля до девяти, подкладывая части цифр (палочки) под крупную резинку. Для облегчения задачи можно научить малыша считалочке «Кохле-Охле-Желе-Зеле...». В методике Воскобовича Кохле, Охле,Желе и т.д. – это [радужные гномы](https://www.google.com/url?q=http://robinzoniya.ru/catalog/tovar/voskobovich_personazh_gnomy/&sa=D&ust=1554140100545000), помогающие ребенку выучить цвета. Первые буквы их имени – первые буквы названия цветов радуги. Когда ребенок научился собирать цифры можно осваивать и цветную сторону палочек. Расскажите ребенку о радуге и о том, что цвета в ней располагаются в определенном порядке. Можно выложить «радугу» из деталей конструктора. Затем попробуйте вместе с ребенком собрать восьмерку на игровом поле, пользуясь написанной на ней подсказкой: КОХЛЕ – красный, ОХЛЕ – оранжевый, ЖЕЛЕ - желтый, ЗЕЛЕ- зеленый, ГЕЛЕ- голубой, СЕЛЕ- синий, ФИ – фиолетовый. Освоив порядок цветов в восьмерке можно поиграть в игру «Найди ошибку». Ребенок закрывает глаза, а взрослый переворачивает несколько деталей. Ребенок должен назвать «спрятавшиеся» цвета. Или взрослый делает восьмерку неправильно, поменяв какие-то цвета местами. Ребенок должен исправить ошибки, чтобы все детали были на своих метах.

*Второй этап игры* – конструирование по словесной модели. Для этого нужно выучить считалку КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-ГЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ. Эта считалка – шифр для создания цифры восемь. Но и остальные цифры можно зашифровать также. Например, если убрать из «Волшебной восьмерки» Воскобовича голубую деталь получится цифра девять. То есть считалка для цифры девять будет КОХЛЕ-ОХЛЕ-ЖЕЛЕ-ЗЕЛЕ-СЕЛЕ-ФИ. Вместе с ребенком конструируем цифры и составляем для них шифры-считалки. Когда малыш освоит игру можно загадывать ему считалку, а он должен узнать, что за цифра зашифрована, и собрать ее. Или пусть он загадывает цифры, которые собрал Вам, называя их цветовой шифр. Чтобы было интереснее, можно загадывать, сколько спрятано игрушек или конфет или какую-нибудь другую «секретную информацию».

*Третий этап игры* – мысленное создание словесных моделей цифр без опоры на действие. Называем шифр любой цифры, а ребенок должен угадать цифру, не собирая ее. Или вспоминаем все цифры, в которых есть зеленая (можно загадать любой из семи цветов) деталь. Сколько их всего? Или так же вспоминаем цифры, в которых нет загаданной детали.

*Прозрачный квадрат*

В игре с волшебными льдинками озера Айз можно накладывать пластинки друга на друга, совмещая закрашенные части. Предметные силуэты можно получить и путем приложения геометрических фигур на пластинках друг к другу.

*Геоконт* – игра-конструктор представлена в виде фанерной дощечки с гвоздиками, которые расположены на ней в определенной последовательности. К игре прилагается набор цветных резинок и иллюстрированное пособие, содержащее творческие задания различного уровня сложности. Дети не просто выполняют задания, а путешествуют, помогают с помощью конструирования разноцветных геометрических фигур преодолеть различные препятствия.

*Кубики Никитина. «Сложи Узор».*

 С помощью такого обучающего развлечения можно развить пространственное и образное мышление, художественные и конструкторские способности, а также фантазию и внимание. ***Основные правила игры*** «Сложи узор» Каждое из заданий в названном развивающем развлечении имеет свой уровень сложности, поэтому малыш может сам выбрать подходящий ему по силам. Каждый узор можно придумать самостоятельно или складывать по имеющемуся образцу. Во время наблюдения за старшими, которые создают конструкции, малыш с удовольствием сам начнет подражать им, а потом и делать свои рисунки. Маленькие дети могут сначала выполнить узор в натуральном масштабе на бумаге, а потом создать собственные изображения из геометрических фигур. Никитины советуют освоить так называемый метод ледокола. Это значит, что каждое из занятий следует начинать с небольшой паузы, при этом уйдя в обучении назад на несколько шагов. После того как малыш уже сможет повторить задание, с которым он знаком, мама или папа предлагают ему новое. Кстати, взяв на вооружение "метод ледокола" Никитина, методика и технология работы социального педагога получат хорошее подспорье. Ведь любая сложность в жизни ребенка может решаться так же. Если проблему не удается преодолеть сразу - лучше оставить ее решение и заняться им спустя некоторое время, с новыми силами.

*Палочки Кюизенера.*

Уникальный по своим возможностям и доступный в применении дидактический материал «Цветные палочки Кюизенера». Универсальный материал для развития у детей логико-математических способностей разработал бельгийский учитель начальной школы Джордж Кюизинер.

*Игровые задачи цветных палочек*

            Счетные  палочки Кюизенера  являются многофункциональным математическим пособием, которое позволяет "через руки" ребенка формировать понятие числовой последовательности, состава числа, отношений «больше – меньше», «право – лево», «между», «длиннее», «выше» и многое другое. Набор способствует развитию детского творчества, развития фантазии и воображения, познавательной активности, мелкой моторики, наглядно-действенного мышления, внимания, пространственного ориентирования, восприятия, комбинаторных и конструкторских способностей.

«Палочки Кюизенера» – это набор счетных палочек, которые еще называют «цветными палочками», «цветными числами». В наборе содержатся четырехгранные палочки 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 больше числовое значение она выражает.

На начальном этапе занятий палочки Кюизенера используются как игровой материал. Дети играют с ними, как с обычными кубиками, палочками, конструктором, по ходу игр и занятий, знакомясь с цветами, размерами и формами.

На втором этапе палочки уже выступают как математическое пособие. И тут дети учатся постигать законы загадочного мира чисел и других математических понятий. Педагоги могут применять палочки для работы с детьми и советовать родителям приобретать такое пособие.

*Блоки Дьенеша*

Одной из универсальных современных  педагогических технологий  является использование блоков Дьенеша. Блоки Дьенеша придумал венгерский психолог, профессор, создатель авторской методики «Новая математика» - Золтан Дьенеш. Дидактический материал основан на методе замещения предмета символами и знаками (методе моделирования).
  Золтан  Дьенеш создал простую, но в, то, же время уникальную игрушку,  кубики,  которую поместил в небольшую коробку.
Последнее десятилетие этот материал завоевывает все большее признание у педагогов нашей  страны.

Итак, логические блоки Дьенеша предназначены для детей от  2до 8 лет. Как видим, относятся они к типу игрушек, с которыми играть можно ни один год путем усложнения заданий от простого к сложному.
Основная цель использования дидактического материала научить дошкольников решать логические задачи на разбиение по свойствам.
Основное умение, необходимое для решения логических задач - это умение выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их, адекватно обозначать словом их отсутствие, абстрагировать и удерживать в памяти одно, одновременно два или три свойства, обобщать объекты по одному, двум или трем, свойствам с учетом наличия или отсутствия каждого.

Игры с блоками Дьенеша способствуют развитию речи: дети учатся рассуждать, вступают в диалог со своими сверстниками,   строят  свои  высказывания, используя в предложениях союзы «и», «или», «не», и др.,  охотно вступают в речевой контакт со взрослыми, обогащается словарный запас, пробуждается живой интерес к обучению.