Муниципальное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад №125 комбинированного вида»

**Консультация для педагогов на тему:**

**«Современные игровые технологии познавательного развития обучающихся»**

Подготовила: Водясова О.А.,

воспитатель высшей кв. категории

г.о. Саранск, 2024

**Современные игровые технологии познавательного развития обучающихся.**

Дошкольный возраст – яркая, неповторимая страница в жизни каждого человека. Именно в этот период начинается процесс социализации, устанавливается связь ребёнка с ведущими сферами бытия: миром людей, природы, предметным миром. Происходит приобщение к культуре, к общественным ценностям, закладывается фундамент здоровья. Дошкольное детство – время первоначального становления личности, формирование основ самосознания и индивидуальности ребёнка.

В федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования определены задачи познавательного развития:

* развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации;
* формирование познавательных действий, становление сознания;
* развитие воображения и творческой активности;
* формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира *(форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени, движении и покое, причинах и следствиях и др.)*;
* формирование первичных представлений о малой родине и Отечестве, представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и праздниках, о планете Земля как общем доме людей, об особенностях ее природы, многообразии стран и народов мира.

Исходя из задач, в центре внимания педагогов должна быть ориентация образовательного процесса на познавательные возможности дошкольника и на их реализацию. Необходимо так организовать взаимодействие с ребенком, чтобы оно было направлено на формирование познавательного интереса, познавательной самостоятельности и инициативности.

Игровые технологии — вот фундамент всего дошкольного образования. В свете ФГОС (федеральных государственных образовательных стандартов) личность ребенка выводится на первый план и теперь все дошкольное детство должно быть посвящено игре.

Принципиально важной стороной в игровой технологии является позиция ребенка в воспитательно-образовательном процессе, отношение к ребенку со стороны взрослых. Взрослый в общении с детьми придерживается положения: «Не рядом, не над ним, а вместе!». Его цель- содействовать становлению ребенка как личности.

Сегодня мы поговорим об игровых технологиях и их эффективном использовании в дошкольной организации.

Особое место в работе с детьми занимают **познавательные дидактические игры:** «Большой – маленький», «Времена года», «С какого дерева листик», «Назови, кто я?», «Помоги найти маму», «Где, чей домик?», «Оденем Машу на прогулку», «К названному дереву беги» помогают нам в ознакомлении детей с животными, птицами, явлениями природы, формируют знания об окружающем.

**Словесные игры:** «Съедобное — несъедобное», «Кто как кричит?», «Что лишнее?», «Узнай по голосу», «Хорошо-плохо», «Это кто к нам пришёл?» и др. развивают у детей внимание, воображение, повышают знания об окружающем мире.

**Предметные игры.** Через игрушки, предметы дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т. п.

В качестве примера может служить игра *«Чудесный мешочек».* Цель: уточняются, конкретизируются и обогащаются представления о свойствах и качествах предметов, дети овладевают сенсорными эталонами.

**Творческие игры, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности.**

Сюжетно-ролевая игра включает в себя сюжет игры, содержание, роль.

Сюжет - сфера деятельности, которая воспроизводится детьми, и представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих.

Содержание - то, что отражается ребенком в качестве цельного и характерного момента деятельности и отношений между взрослым и их бытовой, трудовой, общественной жизни.

Роль - средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры.

**Макеты** – это уменьшенные целостные объекты, модели, отображающие определенные части окружающего мира и направляющие ребенка на игровую деятельность, создание сюжетных историй и событий, происходящих на этой территории.

Игры с макетами способствуют знакомству с окружающим миром, развитию творческого познавательного мышления, развитию коммуникативных навыков, монологической и связной речи, а также умению играть в коллективе.

Использование макетов не только способствует развитию сюжетно-ролевой игры дошкольников, но и обогащает предметно-развивающую среду в группе.

**Игра**-**путешествие в детском саду** является образовательной, т. к. в ее процессе участники постигают окружающий мир не только посредством получения новой информации о том или ином объекте, но, что более важно, через свое отношение к увиденному, услышанному, происходящему. Тем самым происходит развитие и становление самого ребенка, формирование его социального опыта.

Что же такое **путешествие**?

**Путешествие** — передвижение по какой-либо территории с целью их изучения, а также с общеобразовательными, познавательными, спортивными и другими целями.

**Игры с готовыми правилами (обычно и называемые дидактическими).** Как правило, они требуют от дошкольника умения расшифровывать, распутывать, разгадывать. Лучшие дидактические игры составлены по принципу самообучения, т. е. так, что они сами направляют детей на овладение знаниями и умениями.

Особое место в работе с детьми занимают игры на составление целого из частей: **«Танграм».** Сущность этих игр состоит в том, чтобы воссоздать на плоскости силуэты предметов по образу или замыслу.

Танграм - это головоломка, это конструктор, это тренажер для мозга!

Это игра на развитие логики, внимания и мелкой моторики.

Танграм - «семь дощечек мастерства» - древняя китайская головоломка, состоящая из семи плоских фигур (танов), которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, букву или цифру и т. д.)

В эту игру можно играть одному и в группе, с друзьями и родителями.

Для развития логического мышления в образовательном процессе мы используем игры и упражнения с логическими **блоками Дьенеша. Блоки Дьенеша** – это самое известное пособие, это развивающая технология.

Игровые упражнения по данной методике доступно знакомят детей с математическими представлениями, способствуют развитию у детей мыслительных операций: анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение; творческих способностей и познавательных процессов: восприятие, память, внимание и воображение. Игры с логическими блоками, по методике Дьенеша, учат малыша не только думать, следить за координацией движений, но и говорить, способствуют развитию речи.

Широко используем в образовательном процессе **палочки Кюизенера.** Счётные палочки Кюизенера — многофункциональное математическое пособие, которое даёт педагогу возможность формировать такие сложные понятия, как числовая последовательность и состав числа действиями самого ребёнка. Простые счётные элементы помогают активизировать детское творчество, фантазию и воображение, познавательную активность, развивают у детей мелкую моторику, внимание, пространственное ориентирование и даже конструкторские способности. Лёгкость изготовления и наглядность этого учебного пособия делает его незаменимым.

Одним из наиболее актуальных направлений в современных игровых технологиях являются **информационные компьютерные технологии**. В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами возникают психические новообразования: теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др., которые ведут к резкому повышению творческих способностей детей. Возможности использования современного компьютера позволяет наиболее полно и успешно реализовать развитие способностей ребенка. ИКТ позволяют развивать интеллектуальные, творческие способности, умение самостоятельно приобретать новые знания.

**Игра** «**Математический планшет**»

Дидактическая игра для детей от 3 до 7 лет

Что такое математический планшет:

Геоборд – это многофункциональная геометрическая доска для конструирования плоских изображений. Возможности геоборда настолько широки, что использовать его можно в развивающих играх и обучении детей с 3 лет.

В чем польза геоборда

Во-первых, он развивает когнитивные способности ребенка: пространственное и ассоциативное мышление, внимание, память.

Во-вторых, способствует психосенсомоторному развитию (растягивание, надевание резинок на гвоздики – полезная сенсорная «зарядка» для маленьких пальчиков).

В-третьих, геоборд предлагает множество вариантов самостоятельного использования, а значит, развивает фантазию и творческий потенциал детей.

В-четвертых, эта несложная игрушка может использоваться как математический планшет и помогает ребенку на собственном чувственном опыте понять базовые термины геометрии: фигура, периметр, площадь.

Наконец, в-пятых, игра в геоборд – отличный метод расслабления и снятия физического и психологического напряжения у детей**.**

Современные игровые технологии охватывают широкий спектр развития способностей детей дошкольного возраста, обеспечивая эффективность усвоения материала. Однако, необходимо отметить, что подобное воздействие игровых технологий на ребенка достигается благодаря комплексному применению достижений педагогики и психологии.