

Инновационные игровые технологии в дошкольном учреждении.

Изучаем передовой опыт



Подготовила:
Педагог дополнительного
образования
Евдошенко А.А.

«Игра порождает радость, свободу, довольство, покой в себе и около себя, мир с миром»

Фридрих Фребель

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития . Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий окружающего мира. Игра-это искра зажигающая огонёк пытливости и любознательности»

В.А.Сухомлинский

Педагогическая наука не стоит на месте. Инновации проникают во все сферы воспитательной деятельности, в том числе и в игровой процесс в ДООУ.

В настоящее время в ДООУ все активней используются инновационные игровые технологии.



Игровые инновационные технологии мы можем применить:

- как самостоятельную технологию;
- как элемент более обширной технологии;
- в качестве занятия или его части;
- как технологию культурно-досуговой деятельности.

При использовании инновационных игровых технологий в образовательном процессе в ДОУ необходимо соблюдать следующие условия:

- соответствие целям воспитательно-образовательного процесса;
- доступность для детей данного возраста;
- отсутствие принуждения любой формы при вовлечении детей в игру;
- игровые технологии должны быть направлены на развитие восприятия, внимания, памяти, мышления, творчества детей.

Среди их многообразия хотелось бы выделить ряд особенно интересных для воспитателей.

Развивающие игры Воскобовича



Вячеслав Вадимович Воскобович
– инженер, изобретатель, который придумал более 50-ти пособий для развития умственных и творческих способностей ребёнка.

Основные принципы методики Воскобовича:

1. Интересные сказки.

Сказки помогают ребенку быстрее запомнить цифры, буквы или формы.

2. Игра с пользой

Способствует всестороннему развитию и обучению малыша.

3. Развитие у ребенка творческого начала.

Помогают развивать воображение, фантазию и творческий потенциал ребёнка.

4. Выполнение нетрадиционных заданий различного уровня сложности.

Способствуют формированию раннего креативного мышления у детей.

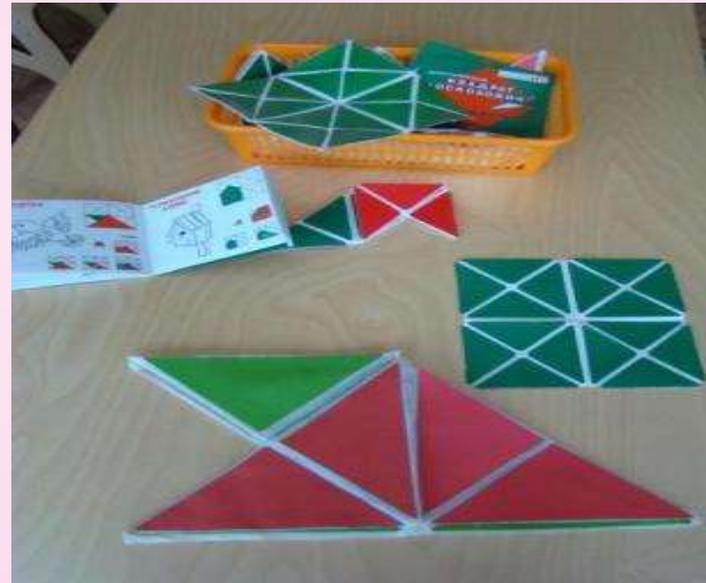
Основные принципы, положенные в основу игр Воскобовича:
-интерес-познание-творчество
становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, веселым и грустным языком сказки, забавного персонажа или приглашения к приключениям.



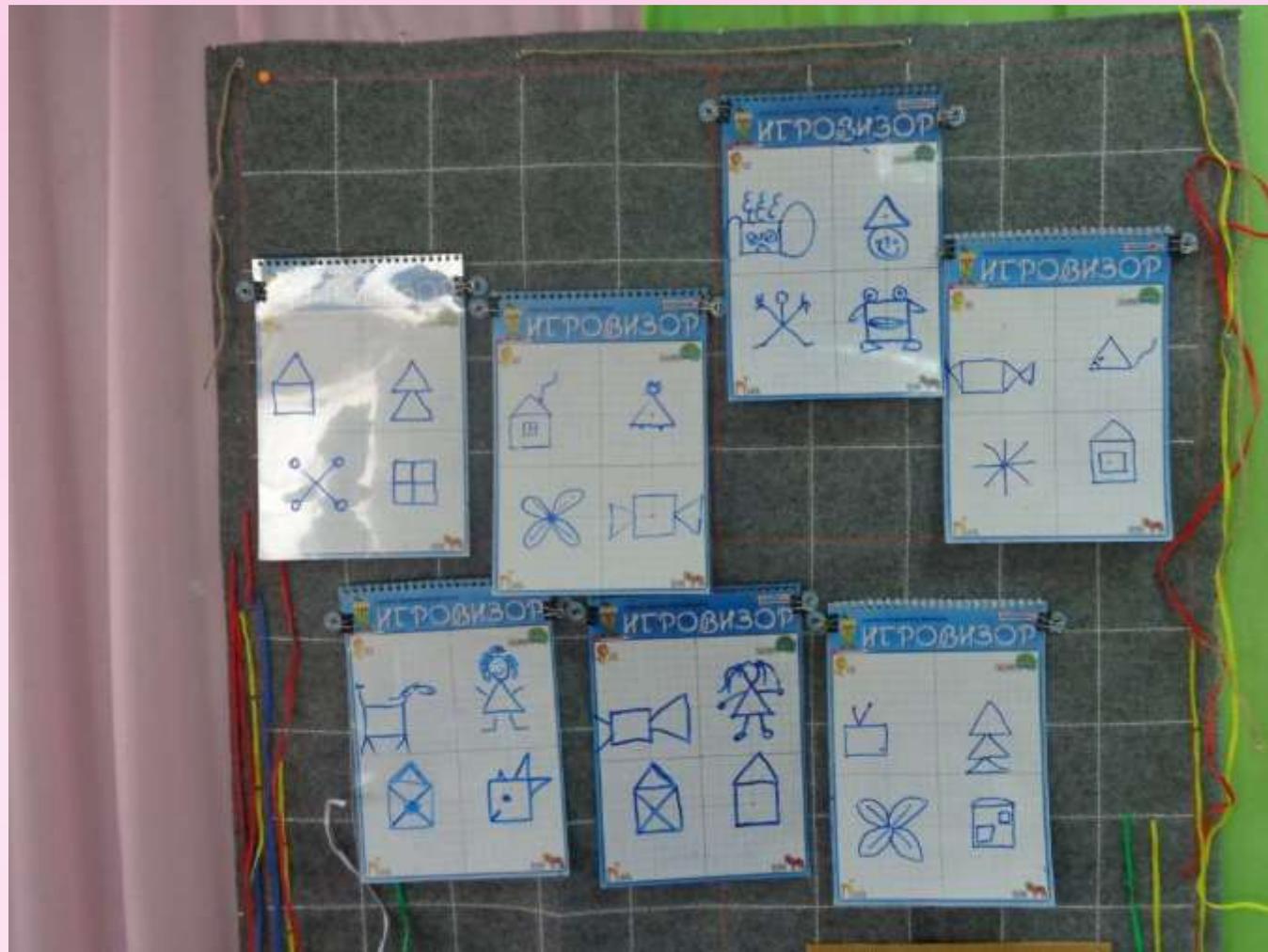
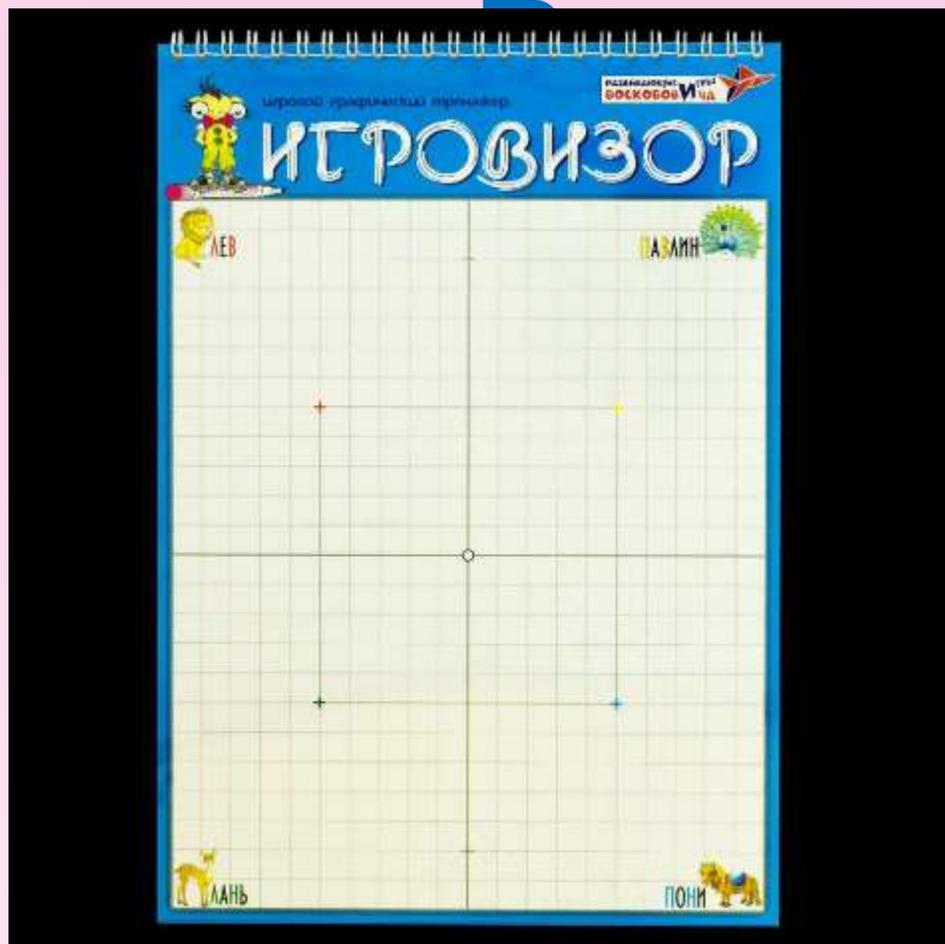
Цели занятий с игровыми материалами Воскобовича:

- Развитие у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности.
- Развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества.
- Гармоничное развитие у детей эмоционально-образного и логического начала.
- Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятий, звукобуквенных явлениях.
- Развитие мелкой моторики.

Квадрат Воскобовича (Игровой квадрат) или «Кленовый листок», «Косынка», «Вечное оригами» -это 32 жестких треугольника наклеены на гибкую основу с двух сторон. Квадрат легко трансформируется, позволяя конструировать плоскостные и объемные фигуры. Дети осваивают алгоритм конструирования находят спрятанные в геометрические придумывают предметные

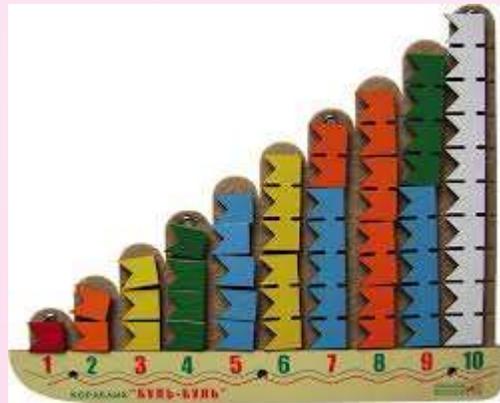


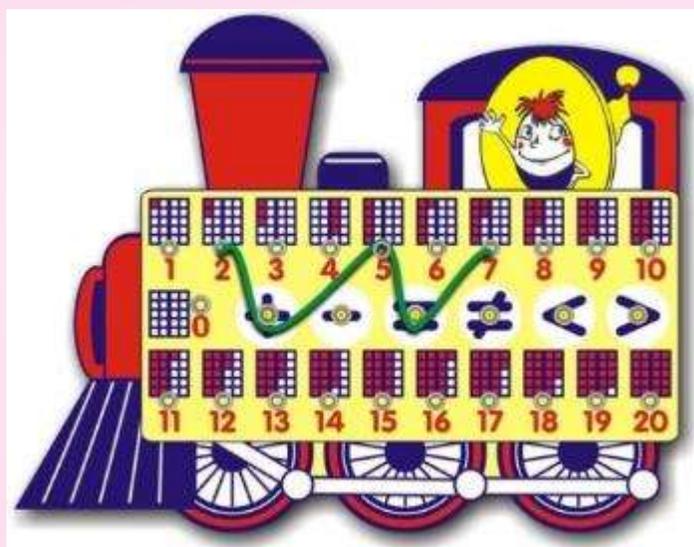
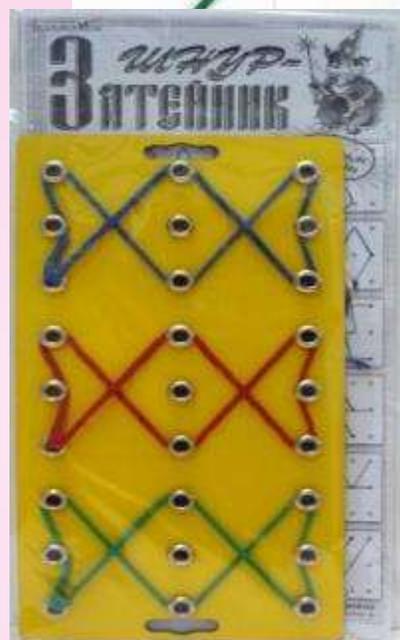
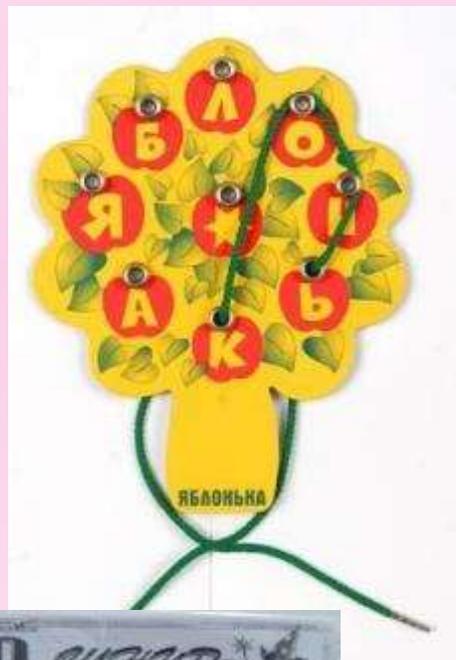
ИГРОВИЗО



ГЕОКОНТ







КАК ВЫГЛЯДЯТ КУБИКИ ЗАЙЦЕВА?

Зная, как дети любят подобные игры, автор при создании своей методики взял за основу именно обычные детские кубики.

Однако они совсем не похожи на привычные нам. На каждой из их граней изображены склады. Что они представляют собой?

Склады могут состоять:

- ❑ Из одной буквы.
- ❑ Из двух букв (согласная - гласная).
- ❑ Из двух букв (согласная - мягкий знак).
- ❑ Из двух букв (согласная - твердый знак).

Кроме того, все кубики окрашены в разные цвета. Это помогает детям быстрее понять принципы чтения:

- ❑ Кубики золотистого цвета с гласными буквами. В методике Зайцева они имеют название «золотые».
- ❑ Серые кубики - склады со звонким звучанием. Так называемые «железные» кубики.
- ❑ Коричневые кубики - глухой склад, «деревянные» кубики.
- ❑ Кубики белого и зеленого цветов - знаки препинания

КВЕСТ - ТЕХНОЛОГИИ В ДОУ



Квест - это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

Детские квесты помогают реализовать следующие задачи:

Обучающие- участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся;

Развивающие – в процессе игры у детей происходит повышение образовательной мотивации, развитие инициативы и самостоятельности, творческих способностей и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей;

Воспитательные – формируются навыки взаимодействия со сверстниками, доброжелательность, взаимопомощь и другие.

КВЕСТ – ИГРЫ

(структура)

1. Пролог

- описывается сюжет
- распределяются роли

2. Экспозиция

- этапы
- вопросы
- задания

3. Эпилог

- итоги
- призы

**Маршрут
ный
лист**

Карта

**Варианты
КВЕСТ -
ИГРЫ**

**Волшебны
й клубок**

**Волшебны
й экран**

Роль педагога-наставника в квест-игре организационная:

- педагог определяет образовательные цели квеста,
- составляет сюжетную линию игры,
- оценивает процесс деятельности детей и конечный результат,
- организует поисково-исследовательскую образовательную деятельность.

Информационно-коммуникационные технологии

(ИКТ) в настоящий момент стали неотъемлемой частью современного дошкольного образования. Использование интерактивных технологий является одним из эффективных способов повышения мотивации и индивидуализации детей, развитие у них творческих способностей и создание благоприятного эмоционального фона.



Задачи:

Способствовать всестороннему развитию детей: умственному, творческому, развитию исследовательских способностей детей, навыка совместной работы.

Развивать навыки работы в интерактивных средах, умения творчески моделировать объекты, изменять их свойства для решения задач.

Развивать мыслительные навыки детей, используя интерактивное оборудование.

Какие же технические средства ИКТ применимы в детском саду?

- Телевизоры
- ноутбуки
- мультимедийные проекторы
- планшеты
- магнитофоны
- фотоопарат
- видеокамера
- картотека
электронных носителей
- интерактивная доска
- интерактивная парта



Интерактивные столы и парты



Т Р И З - технология

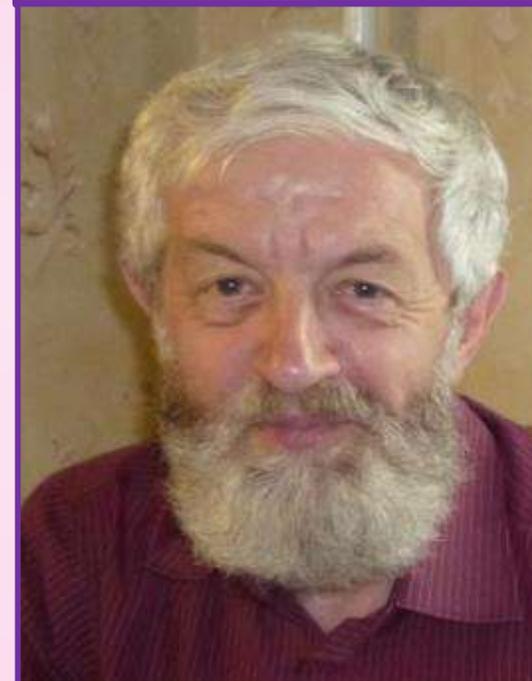
- **Т**еория
- **Р**ешения
- **И**зобретательских
- **З**адач

ТРИЗ

Эта теория была придумана советским изобретателем, писателем-фантастом Генрихом Сауловичем Альтшуллером, Михаилом Наумовичем Шустерманом.

Изначально она создавалась для помощи в нахождении решений для технических задач и способствовало развитию мышления, гибкости, системности, логическому построению и оригинальности.

Главная задача данной методики - научить ребенка думать нестандартно и находить собственные решения.



Принципы построения занятий по ТРИЗ

- **Минимум сообщения информации, максимум рассуждений. Оптимальная формула организации обсуждения проблемных ситуаций.**
- **Системный подход (все в мире взаимосвязано, и в любое явление должно рассматриваться в развитии).**
- **Включение в процессе познания всех доступных для ребенка мыслительных операций и средств восприятия (анализаторов, причинно-следственных выводов и заключений, сделанных самостоятельно, системно-схематичной наглядности).**
- **Обязательная активизация творческого воображения.**

Игры и упражнения

«Поиск аналогов» - необходимо назвать объект и как можно больше его аналогов, сходных по различным существенным признакам.

Например: мяч-яблоко(форма), заяц(скачет)...

«Поиск противоположного объекта» - необходимо назвать объект и как можно больше других объектов, ему противоположных

Например: снег-шерсть (холодный-теплый), уголь(белый-черный), металл(легкий-тяжелый), камень (мягкий-твердый).

«Хорошо-плохо» - берется объект, не вызывающий у игроков стойких положительных или отрицательных его сторон.

«Выбери троих» - из пяти случайных слов нужно выбрать три и рассказать для чего они нужны и как могут взаимодействовать.

Игры и упражнения

«Поиск общих признаков» - берется два объекта, далеко стоящих друг от друга на смысловой оси, необходимо найти для них, как можно больше общих признаков.

«Да - Нет» - игроки разгадывают «тайну», заданную ведущим. Для этого игроки задают ведущему вопросы в такой форме, чтобы он мог ответить «ДА» или «НЕТ».

«Что умеет делать?» - Ведущий называет объект. Дети должны определить, что умеет делать объект или , что делается с его помощью.

«Складушки - вычиталки»

Белка + осень = запасы

Дерево - лист = осеннее дерево

Небо + вода = дождь

Огород + тепло = урожай

Игры и упражнения

«Польза - вред» Воспитатель называет предмет, а дети, в зависимости от свойства предмета, объясняют его пользу и вред.

«Преврати себя» Например: ребенок превращается в цветок...О чем он мечтает? Что он видит ночью? Кого боится? О чем шепчутся лепестки?

«Чем может быть?» Воспитатель называет предмет, а ребенок продолжает называть его свойства.

Преимущества методов ТРИЗ

- активизация познавательной деятельности детей;
- создание мотивационных установок на проявление творчества;
- создание условий для развития образовательной стороны речи детей(обогащение словарного запаса, словами с переносным значением, синонимами и антонимами);
- повышение эффективности овладения всеми языковыми средствами;
- формирование осознанности в построении лексико-грамматических конструкций;
- развитие гибкости аналитико-синтетических операций в мыслительной деятельности.

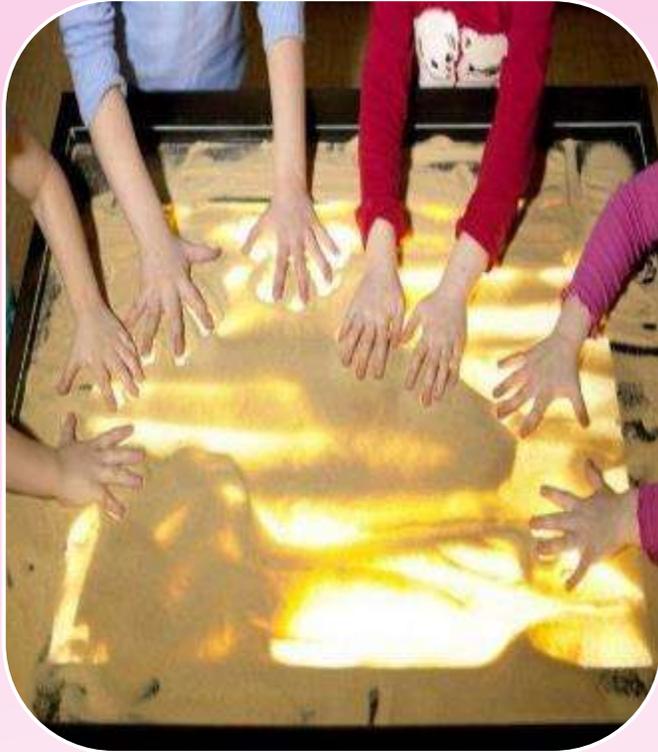
Sand Art – использование метода рисования песком в ДОУ



«Самая лучшая игрушка для детей – кучка
песка»

К.Д. Ушинский

Песочная анимация (рисование песком), обладает целым рядом положительных моментов:



- **Песок прост и доступен** - На одной и той же поверхности можно создавать рисунки множество раз.
- **Коллективное творчество** - рисунки, выполненные песком, очень красивы и позволяют ребенку проявить всю свою фантазию и развивать творческие способности, а совместная работа, положительным образом влияет на отношения между детьми.
- **Развитие мелкой моторики** - рисование песком очень благотворно. В песочнице развивается тактильное восприятие, что является основой успешного овладения речью малышом.
- **Развитие психических процессов** - песочная анимация ускоряет развитие внимания, усидчивости, мышления, воображения и речи ребенка.
- **Коррекция агрессивности, тревожности, гиперактивности** - дети, занимающиеся рисованием, гораздо более эмоционально выносливы. Песок помогает ребенку избавиться от негативных эмоций, расслабиться и снять нервное напряжение. Песок, как и вода, способен «заземлять» отрицательную энергию, что особенно актуально в работе с «особыми» детьми.

Методики рисования песком

Рисование кулаком

Рисование ладонью

Рисование ребром большого пальца

Рисование щепотью

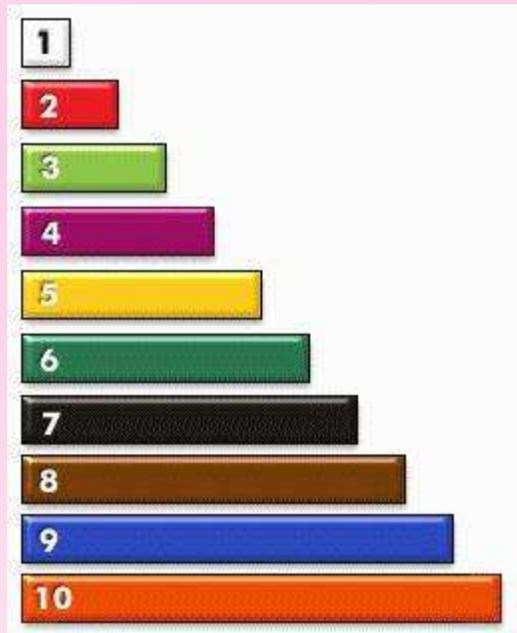
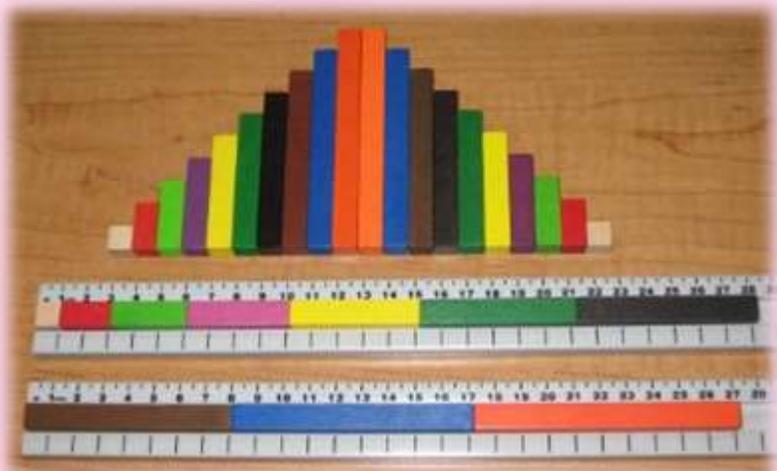
Рисование мизинцами

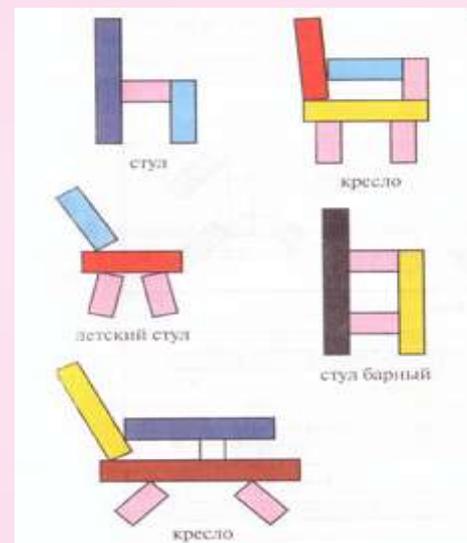
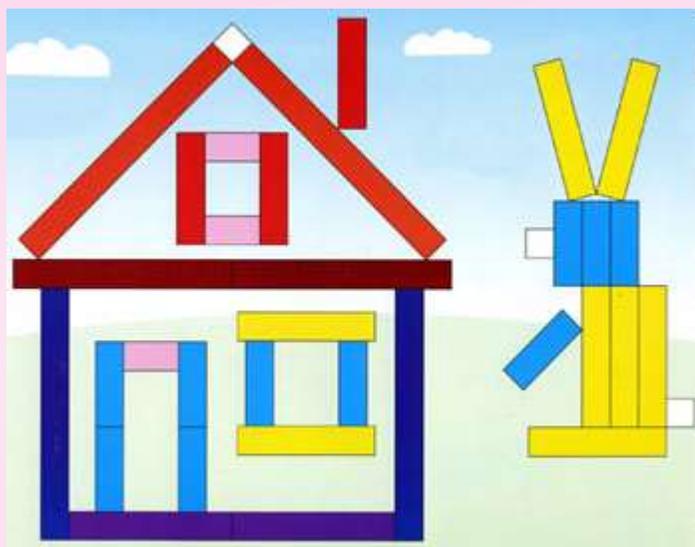
Одновременное использование
нескольких пальцев

Рисование симметрично двумя руками



Бельгийский учитель начальной школы **Джордж Кюизинер** (1891-1976) разработал универсальный дидактический материал для развития у детей математических способностей. В 1952 году он опубликовал книгу "Числа и цвета", посвященную своему пособию.

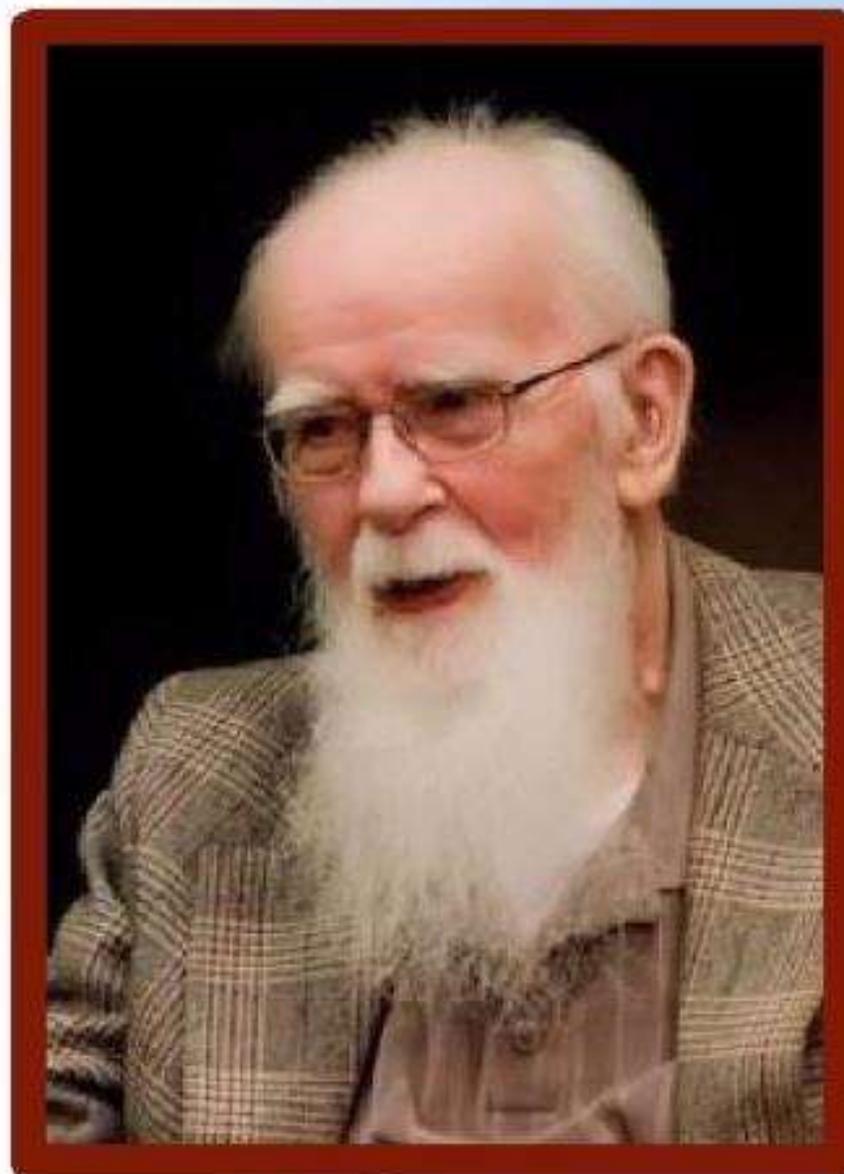




Золтан Пал Дьенеш

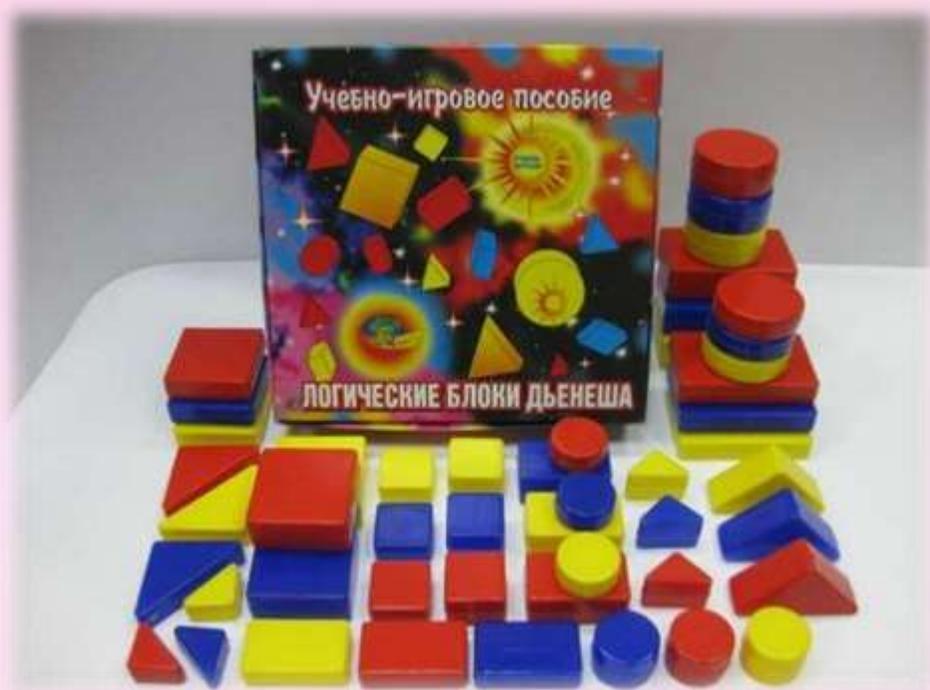
1916—2014

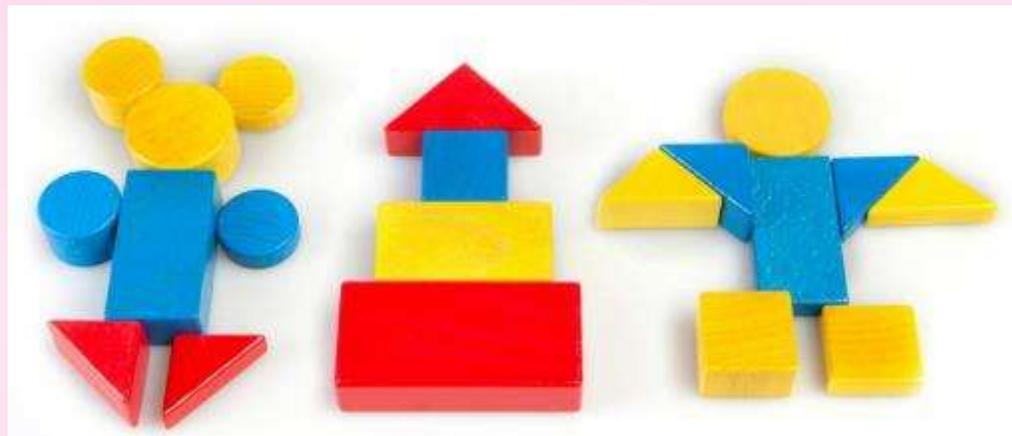
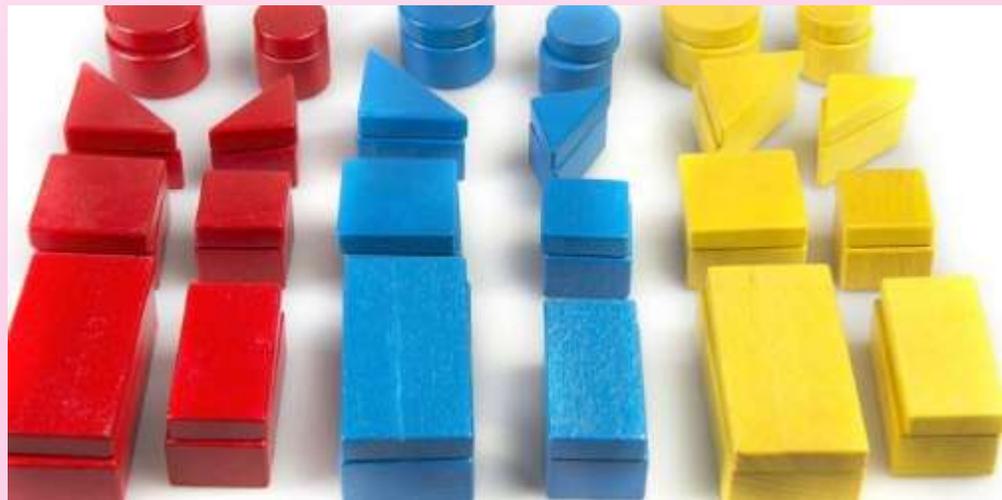
Венгерский математик, психолог и педагог, профессор университета. Автор игрового подхода к развитию детей, идея которого заключается в освоении детьми математики посредством увлекательных логических игр.



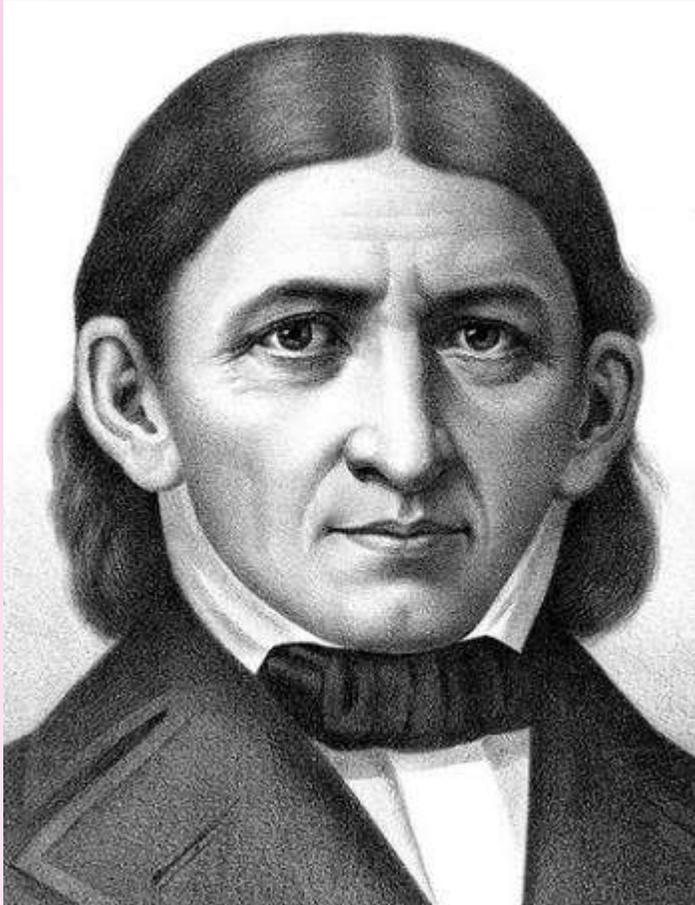
Блоки Дьенеша

Логические блоки Дьенеша предназначены для обучения математике в игровой форме. Занятия с ними способствуют развитию памяти, внимания, воображения, речи. У ребенка появляются умения классифицировать материал, сравнивать, анализировать аналитическую информацию.





Фридрих Вильгельм Фрёбель



Первым, кто рассмотрел игру, как ведущий вид деятельности в развитии детей дошкольного возраста, был известный немецкий педагог XIX века Фридрих Вильгельм Август Фрёбель.

Фридрих Вильгельм Август Фребель (1782-1852) — известный немецкий педагог, создатель первого в мире детского сада для детей дошкольного возраста.

«Дары Ф.Фребеля» – самый первый обучающий (дидактический) материал для детей дошкольного возраста в мире, который известен и используется до сих пор.





Нейроигры

Нейроигры – это игры, которые стимулируют развитие мозга, улучшают его работу, а также повышают концентрацию, внимание и память.

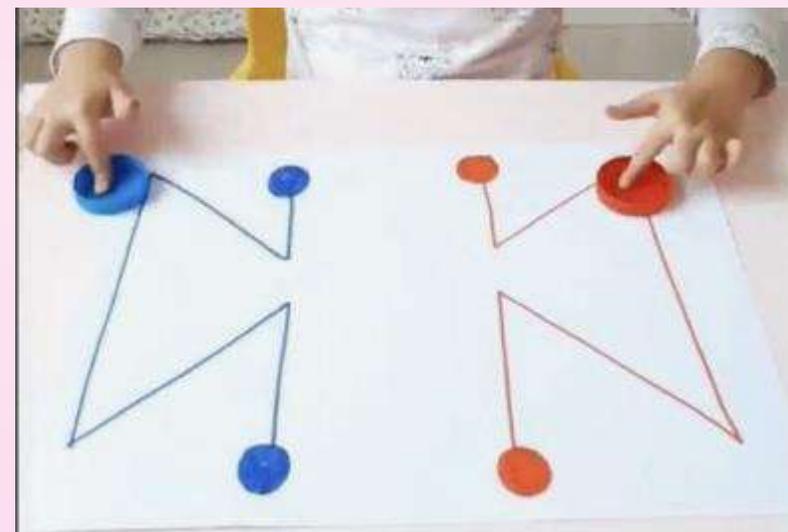
Они основаны на принципах нейропластичности, то есть способности мозга изменять свою структуру и функции в ответ на опыт и обучение

Они особенно полезны для детей, поскольку их мозг активно развивается и формируется.

Как Работают Нейроигры?

В основе нейроигр лежат упражнения, которые заставляют мозг работать в разных режимах

Когда ребенок играет в такие игры, он тренирует свой мозг, заставляя его работать активнее и быстрее. Это помогает улучшить связь между разными отделами мозга, а также развить когнитивные навыки.





Итак, развитие игровых инновационных технологий в ДОО способствует повышению уровня воспитания детей дошкольного возраста, стимулирует развитие игровой активности и повышает коммуникативные навыки, позволяет находить подход к каждому ребенку, выявлять его таланты и способности, способствует творческому развитию личности.

Спасибо за внимание!