**Введение.**

**«Использование игровых технологий в процессе формирования и актуализации познавательного интереса у дошкольников»**

***Ермилова Ирина Петровна,*** педагог дополнительного образования МБУ ДО «Центр дополнительного образования детей «ЮНИТЭР» Рузаевского муниципального района.

**Актуальность.**

 В настоящее время ведется активный поиск методик и технологий совершенствования образовательного процесса. Эффективное решение задач развития дошкольника, осуществление преемственности дошкольного и начального школьного образования, невозможно без внедрения в процесс обучения классических и нетрадиционных образовательных технологий. Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия окружающего мира, лёгкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно игровую. По словам В.А.Сухомлинского: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в душу ребенка вливается живительный поток представлений об окружающей действительности». Практика показывает, что игра для дошкольников – учёба, игра для них – труд, игра для них – серьёзная форма воспитания. Настоящее сотрудничество педагога и воспитанника возможно при условии, что учиться не заставляют, а увлекают. Именно этот принцип положен в основу обучения детей 5-6 лет в Школе раннего развития детей «Непоседы», которая функционирует на базе муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей «ЮНИТЭР» Рузаевского муниципального района на протяжении 10 лет. Поэтому девизом в нашей школе «Непоседы» стали слова: «Развиваемся, играя!». Задания в занимательной форме позволяют способным обучающимся раскрыть и активизировать свои способности, неуверенным – развить инициативу, сообразительность, мышление. Даже самые незначительные достижения порождают в ребенке веру в свои возможности. Игровые технологии помогают мне при подготовке и проведению занятий по «Развитию речи и подготовке к обучению грамоте», которые я веду в Школе раннего развития. Каждое занятие по развитию речи требует чего-то нового, интересного, неординарного. Важная задача педагога увлечь детей процессом Сотворчества, повести их за собой, открывая для них новый мир знаний, а мочь в этом, на мой взгляд, может применение игровых технологий на занятиях.

 Согласно стандартам второго поколения педагог должен развивать у дошкольников умение учиться, т. е. формировать универсальные учебные действия, создавать такие условия, которые позволят развивать у обучающихся разные стороны активности: интеллектуальную, личностную, социальную.

 Часто в своей педагогической деятельности встречаюсь с таким состоянием у своих воспитанников Школы раннего развития детей 5-6 лет «Непоседы», как пониженная работоспособность, невнимательность, потеря интереса к занятию, апатия, вызванных однообразным характером проведения занятия. В таких ситуациях невозможно добиться положительных результатов традиционными методами и приемами обучение развитию речи и подготовке к обучению грамоте становится малоэффективным, а педагогу, в свою очередь, необходимо выполнить все поставленные цели и задачи отдельно взятого занятия и всего учебно-тренировочного процесса в целом.

 Введение в преподавание предмета «Развитие речи и подготовка к обучению грамоте» в Школе раннего развития игровых технологий является важным фактором в процессе формирования и актуализации познавательного интереса у дошкольников. Обучающиеся, выполняя задания в форме игры, получают коммуникативные, познавательные, личностные и регулятивные навыки. Применение игровых технологий в обучении делает процесс познания наиболее доступным и увлекательным, а усвоение знаний более качественным и прочным.

 Изучение различной методической литературы повлияли на формирование опыта по использованию игровых технологий дляразвития речи, а также познавательной активности, социально-коммуникативного развития у дошкольников.

**Основная идея**.

 Игровые технологии - это тщательно отобранный игровой материал, который выстраивается в систему игр и совокупность игровых приемов для получения конечного результата, в моем случае - это развитие речи и актуализации познавательного интереса у дошкольников.

**Теоретическая база опыта.**

 Существует несколько подходов в определении понятия игровых технологий. По мнению Аникеева Н.П., игровые технологии являются прекрасным средством развития и совершенствования движений, укрепления и закаливания организма.Кэрролл Л.  рассматривал эти технологии как ведущие в обучении дошкольников, порождающие детское сознание.

 Спиваковский А.С.  определяет игровые технологии как сознательную деятельность, направленную на достижение условно поставленной цели. Игра, по мнению автора, является действенным средством воспитания детей. Результат воздействия игры на всестороннее развитие ребенка заключается в эмоциональном возбуждении, интересе и увлечении, которые переживает ребенок во время игры. Применение именно этих технологий отмечает Л.С. Выготский, способствует объединению детей, помогают им найти общий язык, являются прообразом коллективной деятельности, так как учат договариваться друг с другом, уступать, слышать товарища, продолжать его действия или выручать, подчинять свои желания существующим правилам. Ребенок учится понимать и уважать других, справляться с запретами.

**Новизна**.

 В моем понимании, игровые технологии - это совокупность разнообразных игр и игровых проблемных ситуаций, способствующих проектированию и осуществлению определенной задачи развития ребенка дошкольного возраста.

 В частности, возможно решение задач развития познавательной активности, познавательного интереса*,* развития познавательных психических процессов с помощью игровых технологий, а также ряд задач социально-коммуникативного развития, одной из которых является развитие способности к взаимодействию у дошкольников.

Это определение игровой технологии, взятое мною за основу моего педагогического опыта, базируется на том, что игра в дошкольном возрасте доминирует в деятельности детей. В игровой деятельности ребенок моделирует жизненные ситуации, «проживает» их в непринужденной обстановке, здесь проявляется его активность в разных видах деятельности и в первую очередь в игровой. Однако, на мой взгляд, здесь необходима помощь педагога, чтобы игра носила развивающий, обучающий и воспитывающий характер. Для этого организую игровые обучающие ситуации, систему разнообразных игр, которые направлены на развитие речи и обучение грамоте дошкольников, а также формированию культуры поведения. Кроме того, широкая палитра детских чувств, переживаний регулируется с помощью комплекса педагогического инструментария, что, в свою очередь, позволяет развивать взаимодействия воспитанников в детском коллективе.

**2. Технология опыта.**

Применение игровых технологий позволяет мне добиваться успешных результатов обучения и воспитания дошкольников, которые смогут поставить нужные цели и не боятся сложностей, связанных с их достижением. В своей работе особое внимание обращаю на содержание учебного материала, методы и приемы. При подборе игр придерживаюсь следующих требований:

а) игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, изучаемому материалу;

б) игры должны строиться с учетом подготовленности обучающихся и их психологических особенностей;

в) игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Моя задача как педагога, используя разные методы и приемы, – научить каждого ребёнка самостоятельно учиться, сформировать у него потребность активно относиться к учебному процессу. Одно из средств, содержащих реальную возможность осуществления этой задачи – игра, которая способствует развитию умственной деятельности детей. Я использую три группы методов — наглядные, словесные и практические, они направлены на накопление содержания речи дошкольника и обеспечивают приобретение и формирование у детей речевых навыков и умений, путем знакомства с буквами и звуками (с детьми 5 лет), чтением слогов, слов и предложений (с детьми 6 лет).

 Наглядные методы применяю для ознакомления с буквами и звуками (это рассматривание игрушек, иллюстраций, фотографий, описание картин и игрушек, рассказывание по игрушкам и картинам, просмотр развивающих и обучающих видеороликов), они используются для закрепления знаний, словаря, развития обобщающей функции слова, обучения связной речи. С этой целью используются такие методы, как рассматривание картин со знакомым детям содержанием, рассматривание игрушек (как условных образов, отражающих окружающий мир в объемных изобразительных формах), описание детьми картинок и игрушек, придумывание сюжетных рассказов.

 Словесные методы на занятиях применяю в основном те, которые связаны с художественным словом. Читаю детям художественные произведения, предусмотренные программой, использую также: заучивание наизусть, пересказ, рассказывание с опорой на наглядный материал (рассказ без показа), обобщающая беседа для закрепления накопленных ранее знаний и для приучения к коллективному разговору.

Данные методы требуют опоры на наглядность, поэтому во всех словесных методах используются наглядные приемы обучения: показ предметов, игрушек, рассматривание иллюстраций, картин, или демонстрация наглядного объекта для разрядки детей или отдыха (стихотворные физкультминутки, а также музыкальные презентации детских физкультминуток).

 Практические методы помогают мне в обучении детей применять полученные знания на практике; в усвоении и совершенствовании речевых умений и навыков. Практические методы носят игровой характер. К ним относятся различные дидактические игры, игры с наглядным материалом и словесная игра — универсальный метод закрепления знаний и умений. Игровые технологии используются для решения всех задач развития речи: игры-драматизации (работа со знакомым литературным текстом), игры-инсценировки, хороводные игры, дидактические упражнения (ознакомление с новым, закрепление умений или навыков, творчески переработать усвоенную информацию). Основная задача этих игровых технологий — воспитание культуры поведения детей, они чрезвычайно важны и для развития речи, так как обогащают словарь, закрепляют навыки разговорной речи. Занятие начинаю с приглашения в гости или путешествия:

- Сегодня едим к дяде Федору в гости, а живет он в необычном месте…(включаю презентацию «Поем алфавит. Учим буквы русского алфавита».www. развивающее-видео.net[www.umachka](http://www.umachka).net), дети повторяют буквы алфавита под музыку, которая сопровождается красочной презентацией.

 По этому же принципу учим и поем гласные и согласные звуки вместе с веселым Колобком. Затем для закрепления услышанного и увиденного в презентациях играем с карточками-буквами, я читаю стишок про букву, не называя ее, а ребята должны отгадать и показать карточку с буквой.

Игра «Собери слова». На магнитной доске в хаотичном порядке закреплены буквы, из которых командам нужно собрать распавшиеся слова, на слайде представлены картинки-подсказки. Напоминаю правила игры:работаем только в своей команде, работаем тихо, потому что каждое неосторожное слово может стать подсказкой для другой команды, что уменьшит ваши шансы на победу. Команда - победительница получает право на выбор физкультминутки.

 Еще один вид игры, которую я использую для работы в парах «Шифровальщики». Один ребенок выступает в роли шифровальщика, другой – отгадчика, заранее объявляю тему, например: «Посуда», «Мебель», «Транспорт».Шифровальщик задумывает слово и шифрует его. Например, *азав – ваза, кинаг-книга*, часто дети используют свои имена для шифра; со временем задания усложняются: отгадчику предстоит не только отгадать слова, но и выбрать из каждой группы лишнее слово. Например, *а л т р е к а, л а ж о к, р а у к ж к, з о н о к в(тарелка, ложка, кружка, звонок).*

 Для развития памяти у дошкольников использую следующие приемы: предлагаю ребятам представить, что у них в руках самый современный многофункциональный фотоаппарат (если есть время, то складываем фотоаппарат на партах при помощи счетных палочек или рисуем на альбомном листе). Затем вывожу на слайд картинку с предметами, дети называют, что они видят, считают, сколько предметов. Прошу обучающихся при помощи воображаемых фотоаппаратах сфотографировать картинку и запомнить, что на ней изображено, картинку закрываю. Далее игра «Ручеек»: задача детей по очереди называть предметы с заданной картинки, не повторяя названные, т.е. ручеек из слов должен постоянно «литься». Либо каждый из воспитанников перечисляет все предметы, которые он успел «сфотографировать» (запомнить), если останавливается, то ход передается другому игроку. В завершении отмечаем «лучшую модель фотоаппарата» (называем имя ребенка, назвавшего больше всех предметов). Любят мои подопечные играть в «День –ночь»: предлагаю запомнить, кто из игрушек за кем стоит, затем командую: «Ночь!», дети закрывают глаза, а я или мой помощник меняем игрушки местами. Задача ребят: сказать, что изменилось и исправить.

 «Сундучок головоломок» - разгадывание ребусов.Ребус - это загадка, в которой какое-то слово или фраза зашифрованы комбинацией букв, фигур, знаков. В ребусе скрыта определенная тайна, и ребенок с его стремлением к познанию мира с большим желанием старается разгадать предложенную загадку. При разгадывании ребусов решаю многие задачи: развитие фонематического, слогового анализа и синтеза; закрепление знаний звукобуквенных обозначений; развитие важнейших психических процессов - внимания, памяти, понятийного мышления. Непоседы учатся видеть, слышать рассуждать. Развивается их способность к переносу полученных интеллектуальных навыков на незнакомый материал.

 Я убедилась, что на занятиях, где присутствует игра, мои воспитанники работают более активно. Особенно радует, что те обучающиеся, которые неохотно учатся, на занятиях с применением игровых технологий работают с большим увлечением.

**3. Результативность опыта.**

 Таким образом, исходя из представления своего педагогического опыта работы на тему: «Использование игровых технологий в процессе формирования и актуализации познавательного интереса у дошкольников», можно сделать вывод, что именно внедрение игровых технологий формирует универсальные учебные действия:

а) коммуникативные УУД (умение слышать, слушать, понимать партнера, выполнять согласованно совместные дела, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга, уметь договориться, правильно выражать свои мысли);

б) познавательные УУД (сравнивать, искать хитроумные решения, находить закономерности); личностные УУД (фантазировать, проявлять интерес к окружающему миру, к себе, ориентировать на моральные нормы);

в) регулятивные УУД (планировать, оценивать правильность выполнения действий).

 Работа с использованием игровых технологий в процессе формирования и актуализации познавательного интереса у дошкольников дает определенные позитивные результаты: изменились количественные показатели учебной деятельности обучающихся и заметен качественный рост личности воспитанника.

 Усвоение программного материала составляет 100%. Качество знаний по развитию речи у дошкольников за последние года постепенно растет:2014-2015 уч. г. -71%; 2015-2016уч. г. -74%;2016-2017 уч. г. -77,7%; 2017-2018 уч. г. -80%; 2018-2019 уч. г. -84%. Дети активно участвуют в различных мероприятиях Центра «ЮНИТЭР», в творческих конкурсах.

 Применение игровых технологий в обучении речи и подготовке к обучению грамоте делает процесс познания для обучающихся наиболее доступным и увлекательным, а усвоение знаний более качественным и прочным. Игра есть практика развития, и ее использование способствует формированию и актуализации познавательного интереса у дошкольников. Дети играют – потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

**4. Список литературы.**

1. Азаров Ю.П. Искусство воспитывать. -М., 1979.

2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - М., 2000.

3. Игры - обучение, тренинг, досуг... / Под ред. В.В. Петрусинского. - М., 1994.

4. Выготский Л.С. Избранные психологические исследования. – М.: Высшая школа, 2005г.

5. Коваленко В.Г. Дидактические игры. - М., 1990.

6. Кэрролл Л. Логическая игра. - М., 1991.

7. Минкин Е.М. От игры к знаниям. - М., 1983.

8. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или развивающие игры. - М., 1990.

9. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. - М.: РПА, 1996.

10. Спиваковский А.С. Игра - это серьезно. - М., 1981.

11. Сластенин В.А.Педагогика: Инновационная деятеьность.-М.,2011г.

12.  Селевко Г.К. Современные образовательные технологии.- М., 2001.

13. Швайко Г.С. Игры и игровые упражнения для развития речи.- М.: Просвещение,1988 г.

**Интернет ресурсы**

http://www.education.rekom.ru

http://psy.1september.ru

http://childpsy.ru

www. развивающее-видео.net[www.umachka](http://www.umachka).net