

## Игровые технологии

Известный психолог Л. С. Выготский говорил: «Научные понятия не усваиваются и не заучиваются ребенком, не берутся памятью, а возникают и складываются с помощью величайшего напряжения всей активности его собственной мысли». Поэтому единственный правильный путь, ведущий к ускорению познания, состоит в применении методов обучения, способствующих ускорению интеллектуального развития (без ущерба физическому развитию, а в гармоничном единении с ним). Обучение дошкольников, основанное на использовании игровой технологии, относится к таким методам.

В свою практику включаю:

1. Предметные игры, как манипуляции с игрушками и предметами. Через игрушки-предметы дети познают форму, цвет, объем, материал, мир животных, мир людей и т. п.
2. Игры творческие, сюжетно-ролевые, в которых сюжет – форма интеллектуальной деятельности.
3. Интеллектуальные игры типа «Счастливый случай», «Что? Где? Когда?» и т. д; игры-путешествия.
4. Игры-путешествия носят характер географических, исторических, краеведческих, следопытских «экспедиций», совершаемых по книгам, картам, документам. Все они совершаются дошкольниками в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями: геолога, зоолога и т. д. Отличительная черта этих игр – активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, поскольку в них оно осуществляется во внешнем действии и непосредственно включается в действие. Стало быть, в результате игры у детей рождается теоретическая деятельность творческого воображения, создающая проект чего-либо и реализующая этот проект путем внешних

действий. Происходит сосуществование игровой, учебной и трудовой деятельности.

Особая группа игр - это игры с готовыми правилами, которые используются как средство развития познавательной активности детей, называемые дидактическими. Как правило, они требуют умения расшифровывать, распутывать, разгадывать. Чем искуснее составляется дидактическая игра, тем наиболее умело скрыта дидактическая цель. Оперировать вложенными в игру знаниями ребёнок учится непреднамеренно, произвольно, играя.

1-я группа игр – строительные, трудовые, технические, конструкторские. Эти игры отражают профессиональную деятельность взрослых. В них дети осваивают процесс созидания, они учатся планировать свою работу, подбирать необходимый материал, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих задач. Трудовая активность вызывает активность познавательную.

2-я группа игр - интеллектуальные игры: игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Основанные на соревновании, они стимулируют познавательную активность.

