**Познавательно-исследовательская деятельность — важное средство интеллектуального развития дошкольников**

Цель современного образования – оказать педагогическую поддержку каждому ребенку на пути его **развития, самопознания** и самоутверждения в этом мире.

**Интеллектуальное развитие** личности – это фактически реализация права ребенка быть умным. Нарушение этого права слишком дорого обходится как самому ребенку, так и обществу в целом. Нельзя не согласиться с В. А. Сухомлинским, который писал, что невежда опасен для общества, он не может быть счастлив сам и причиняет вред другим.

По мнению ученых, к 8 годам ребенок достигает 80% своих умственных возможностей. Отсюда становится очевидным, с какой ответственностью должен подходить педагог детского сада к организации и содержанию выбора **дошкольного образования**, что бы обеспечить своевременное **интеллектуальное развитие ребенка.**

**Познавательно- исследовательская деятельность** является основным видом **деятельности** в детском саду наряду с игровой, ,коммуникативной, музыкальной, двигательной, изобразительной.

Как известно, акцент в **дошкольном** образования перенесен с усвоения конкретных знаний в той или иной области на способы их добывания и творческое применение в определенной жизненной, учебной *(игровой)* ситуации.

В процессе формирования у детей **дошкольного возраста интеллектуально- познавательных** умений педагог решает, в первую очередь, следующие задачи:

Обучает детей системе исследовательских действий, необходимых для самостоятельного многостороннего анализа предметов.

Формирует умение сравнивать, группировать, обобщать, классифицировать, анализировать, делать выводы.

Это во многом будет определять успешное обучение ребенка в его дальнейшей жизни и учебе.

Элементарная **познавательно-исследовательская деятельность** детей в детском саду – специально организованная **деятельность**, позволяющая ребенку под руководством педагога или самостоятельно добывать информацию и овладевать представлениями о том или ином предмете, объекте, физическом или природном явлении.

При грамотно организованной исследовательской **деятельности**, у детей уже в детском саду, перед поступлением в 1 класс, будут сформированы **интеллектуальные умения**.

Этапы формирования **интеллектуальных умений дошкольников** на основе элементарной исследовательской **деятельности**:

I этап *(3-4 года)* – обучение способам сенсорного обследования и элементарным приемам сравнения предметов и объектов ближайшего окружения на основе практических действий, формирование представлений о сенсорных эталонах.

II этап *(4-6 лет)* – целенаправленное обучение приемам сравнения и группировки, когда дети овладевают следующими умениями:

Выделять признаки и свойства объекта на основе сопоставления с другими объектами.

Определять общие и отличительные признаки и свойства сравниваемых объектов.

Отличать существенные и несущественные признаки предмета *(объекта)*

Определять принадлежность конкретного объекта к тому или иному заданному классу, и наоборот, рассматривать заданное через цепь единичных предметов.

Объединять предметы на основе выделенных общих признаков и называть образованную группу соответствующим именем (так называемое опережающее обобщение, без применения практических действий).

III этап *(6-7 лет)* – **развитие познавательной инициативы ребенка**, умения группировать, классифицировать, обобщать предметы, объекты и явления, анализировать полученную информацию, делать элементарные выводы **посредством**:

умения распределять предметы, объекты по классам на основе установления элементарных родовидовых, причинно-следственных, пространственных и временных отношений.

классификации и систематизации на уровне символического действия на основе схем, символов, моделей, карт, знаковых систем *(цифр и букв)*.

К 6-7 годам очень важен этот переход от классификации и систематизации на уровне практического действия к уровню символического действия на основе схем, символов, моделей, знаковых систем, так как это является показателем формирования наглядно-образного и логического мышления.

Решая задачи **интеллектуального развития**, педагог должен наполнить образовательную **деятельность** содержанием и помнить, что **интеллектуальные** умения формируются постепенно и систематически в активной повседневной жизни.

Педагогу необходимо активно включать детей в коллективные **познавательные игры**, учить находить контакт со сверстниками для поиска рациональных способов игровых действий, оказания помощи сверстникам в случае необходимости.

Ведь в современном обществе требуется новый уровень мышления, который основывается на утверждении: *«Ум хорошо устроенный, стоит намного больше, чем ум хорошо наполненный»*.

**Применение игровых технологий в познавательно – исследовательской деятельности детей**

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.

В настоящее время в дошкольных образовательных организациях всё больше уделяется внимания значению практической поисково-исследовательской деятельности. В познавательно-исследовательской деятельности дошкольник получает возможность напрямую удовлетворить присущую ему любознательность, упорядочить свои представления о мире. Сегодня мне бы хотелось представить опыт работы нашего детского сада по применению игровых технологий в познавательно-исследовательской деятельности. Для начала вспомним, что такое игровая педагогическая технология. Игровая педагогическая технология–это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Главная цель игровой технологии – создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования дошкольного учреждения и уровня развития детей. Но как любая педагогическая технология, игровая также должна соответствовать следующим требованиям:

1. Технологическая схема – описание технологического процесса с разделением на логически взаимосвязанные функциональные элементы.

 2. Научная база – опора на определённую научную концепцию достижения образовательных целей.

 3. Системность – технология должна обладать логикой, взаимосвязью всех частей, целостностью.

4. Управляемость – предполагается возможность целеполагания, планирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирование средств и методов с целью коррекции результатов.

5. Эффективность – должна гарантировать достижение определённого стандарта обучения, быть эффективной по результатам и оптимальной по затратам.

6. Воспроизводимость – применение в других образовательных учреждениях.

Главный компонент игровой технологии – непосредственное и систематическое общение педагога и детей. Игровые занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей. Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности.

Игра, как правило, собственная инициатива детей, поэтому руководство педагога при организации игровой технологии должно соответствовать требованиям:

- выбор игры – зависит от воспитательных задач, требующих своего разрешения, но должен выступать средством удовлетворения интересов и потребностей детей;

- предложение игры – создаётся игровая проблема, для решения которой предлагаются различные игровые задачи: правила и техника действий;

- объяснение игры – кратко, чётко, только после возникновения интереса детей к игре;

- игровое оборудование – должно максимально соответствовать содержанию игры и всем требованиям к предметно-игровой среде;

- организация игрового коллектива – игровые задачи формулируются таким образом, чтобы каждый ребёнок мог проявить свою активность и организаторские умения.

Игровые технологии могут с успехом использоваться для организации познавательно - исследовательской деятельности дошкольников.

В нашем детском саду для развития познавательно – исследовательской деятельности используются следующие виды игр:

1. Игры-экспериментирования;

2. Игровые обучающие ситуации;

3. Квест-игра;

4. Геокэшинг.

Остановимся на каждом из видов подробнее.

**Игры – экспериментирования**

Игры-эксперименты, или игры экспериментирования — это игры на основе экспериментирования с предметом (предметами). Основное действие для ребенка — это манипуляция с определенным предметом на основе заданного воспитателем сюжета.

Игры заключаются в том, что ребёнок совершает некоторую прогулку в мир вещей, предметов, манипулирует с ними, разрешает проблемную игровую ситуацию в ходе такого условного путешествия.Так как интерес к экспериментированию возникает с раннего возраста, эти занятия мы начинаем проводить со 2-й младшей группы. Дети с удовольствием обследуют глину и песок, познавая их свойства; плещутся в воде, открывая ее тайны; отправляют в плавание кораблики, ловят ветерок, пробуют делать пену; превращают снег в воду, а воду - в льдинки. С помощью игровых персонажей мы предлагаем детям простейшие проблемные ситуации: Утонет ли резиновый мяч? Как спрятать от лисы колечко в воде? В ходе опыта дети высказывают свои предположения о причинах наблюдаемого явления, выбирают способ решения познавательной задачи.

К проведению игр – экспериментов привлекаются родители. Данный вид игр предоставляет детям, начиная с младшего дошкольного возраста, возможность задумываться, предполагать и экспериментировать.

**Игровые обучающие ситуации**

Игровая обучающая ситуация - это полноценная, специально организованная сюжетно-ролевая игра. В «Радуге Детства» активно используются следующие типы игровых обучающих ситуаций, с помощью которых успешно решаются различные образовательные задачи.

*Игровые обучающие ситуации с игрушками-аналогами*, которые строятся на использовании игрушек-аналогов, т.е. таких игрушек, которые изображают животных и растения. Главный смысл использования такого рода игрушек – это сопоставление живого объекта с неживым аналогом по внешнему облику и способу функционирования (поведения). Использование данного вида игрушек формирует у детей отчетливые представления об особенностях живых существ на основе ряда существенных признаков. Построение игровой обучающей ситуации с игрушками - аналогами сводится к сопоставлению живого объекта с игрушечным изображением по самым различным моментам: внешнему облику, условиям жизни, способу функционирования, способу взаимодействия с ними.

*Игровые обучающие ситуации с литературными персонажами*, которые связаны с использованием кукол, изображающих персонажей хорошо знакомых детям произведений. В таком виде игровых обучающих ситуаций сказочные герои действуют в новых, аналогичных сюжету сказки ситуациях. Выбранные литературные персонажи интересны тем, что с их помощью можно активизировать познавательную деятельность.

Важным является то обстоятельство, что каждый литературный герой в отдельно взятой игровой обучающей ситуации выступает в одной из двух функций: выполняет роль знающего, хорошо осведомленного в каком-либо материале героя или, наоборот, ничего не знающего наивного простака.Такие моменты хороши тем, что дошкольники начинают их учить –объясняют, рассказывают им то, что уже сами знают, т.е. из обучаемых детей превращаются в обучающих, благодаря чему активизируется их умственная деятельность.

*Игровые обучающие ситуации типа путешествий*, в процессе которых дети в роли путешественников, экскурсантов, туристов узнают много нового. Путешествия здесь выполняют функцию экскурсий. Дети посещают музеи, выставки, зоопарк, зооферму. Сюжет и роли игры-путешествия допускают прямое обучение детей, передачу новых знаний или систематизацию уже имеющихся знаний. Обучение с использованием игр-путешествий выходит за рамки отведенного времени - это не опасно, так как качественное проведение игры, создавая определенный эмоциональный настрой у детей, обеспечивает максимальный развивающий эффект.

**Квест – игра** *Иначе мы называем их игры – приключения.*

*Квест* – это цепочка игр и заданий, где в конце участник или участники что-то находят и приходят к финишу. Цепочка не простая, а требующая от игрока настоящего мозгового штурма. При подготовке квеста для дошкольников мы придерживаемся 4 основных условий: игры должны быть безопасными; вопросы и задания должны соответствовать возрасту; недопустимо унижать достоинство ребёнка; споры и конфликты надо решать только мирным путём. Воспитателями и специалистами детского сада проводятся различные виды квестов. Например, воспитателями подготовительной к школе группы была проведена квест – игра «Причуды осени». Цель игры: закрепить и расширить знания о характерных признаках осени. Данные приключенческие игры предполагают выполнение различных заданий, для продвижения к цели. Погружение в атмосферу приключения было бы неполным без неожиданных встреч с различными героями, животными и пр. С успехом преодолевая каждое испытание, дети двигались к цели, проявляя находчивость, смекалку, сообразительность, активно взаимодействовали друг с другом и взрослыми. Квест-игры одно из интересных средств, направленных на самовоспитание и саморазвитие ребёнка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией.

**Геокэшинг**

*Геокешинг* – приключенческая игра с элементами туризма и краеведения, предполагающая и поисковую и исследовательскую деятельность. Наиболее эффективные формы и методы, используемые при реализации технологии «образовательного геокешинга»:

1. познавательные беседы: «Как правильно вести себя на природе», «Какой бывает осень?», «Что нам осень принесла?» и др.

2.экскурсии к дороге, в лес, в парк и т.д.

3.минутки доброты: «Как поднять настроение другу?», «Ребята, давайте жить дружно», «Волшебное слово» и др.

4.минутки размышлений: «Где живет светофор?», «Как помочь цветам не засохнуть на клумбе?», «Где живут синички?», «Почему одуванчик сменил платьице?»

5.акции: «Прилет птиц», «Птичья столовая», «Цветущий детский сад», «Берегите воду» и др.

6.трудовой десант: «Посади дерево и сохрани его»», «Благоустройство детского сада».

7.экологический десант.

8.лаборатория юных исследователей «Научные забавы».

9.мини – лаборатории в групповых помещениях.

10.коллекционирование: «Гербарий осенних листьев», «Коллекция фантиков», «Коллекция монет», «Коллекция камней» и другие.

11. выставки и экспозиции: «Осенний бум», «Новогодние фантазии», «Варежка Деда Мороза».

Образовательный геокешинг наполняет новым практическим содержанием организацию познавательной деятельности дошкольников. Данная технология позволяет сделать процесс бучения действительно актуальным, личностно-значимым, интересным и творческим, в какой-то мере даже азартным. Чтобы развитие познавательных способностей дошкольников было эффективным, необходимо не только правильно подобрать необходимые для этого игры и занятия, но и заинтересовать ребенка тем или иным делом. Только в этом случае развитие познавательных способностей дошкольника будет идти быстрыми темпами, а интерес ребенка к окружающему миру никогда не угаснет! Делая упор на сознательную поисковую активность и продуктивное мышление ребенка, целенаправленно устремляя их на достижение определенных познавательных задач, можно добиться ожидаемых положительных результатов в любом виде деятельности. Внедрение игровых технологий в познавательно-исследовательскую деятельность – это на сегодняшний день один из основных путей познания, наиболее полно соответствующий природе ребенка и современным задачам обучения.

Қостанай қаласы әкімдігінің білім бөлімінің №18бөбекжай-бақшасы

Мемлекетіқ коммуналдық қазыналық кәсіпорны мекемесі

Государственное коммунальное казённое предприятие

«Ясли сад №18»отдела образования акимата г. Костаная

"Балалардың танымдық-зерттеу іс-әрекетінде ойын технологияларын қолдану"

тақырыбындағы баяндама

Доклад на тему:

«Применение игровых технологий в познавательно-исследовательской деятельности детей»

Орындады:выполнила:

 Мармыш И.А.