Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Самарской области средняя общеобразовательная школа им. А.И. Кузнецова   
с. Курумоч муниципального района Волжский Самарской области   
структурное подразделение «Детский сад «Белочка»

Выступление на педагогическом совете на тему:

**«Использование игровых технологий на занятиях по ФЭМП в старших группах»  
(из опыта работы)**

Воспитатель: Кузьминых С.И.

2016 г

Основной вид дошкольной деятельности — это игра. Играя, ребёнок познаёт мир, учится общаться, обучается.

Исходя из возрастных особенностей детей в своей практической деятельности я постоянно использую игровые технологии.

Игровые технологии помогают решать не только проблемы мотивации, развития детей, но и здоровосбережение.

В игре и через игровое общение у растущего человека проявляется и формируется мировоззрение, потребность воздействовать на мир, адекватно воспринимать происходящее. Игра — главное содержание детской жизни.

В своей педагогической деятельности мною используются занятия-путешествия, которые построены на игровой форме обучения.

Гостями НОД были сказочные герои, герои любимых мультфильмов, которым ребята помогали разобраться в сказочной ситуации: считали предметы, сравнивали числа, называли геометрические фигуры, раскладывали дорожки по длине, решали логические задачи и др., использовался и прием намеренных ошибок, т. е. неправильных ответов гостей занятия, что помогло развить мыслительные процессы. А также проводили НОД по таким темам, как «Веселые приключения», «Путешествие в страну чудес», «Прогулки в сказочный лес», и др., где дети были непосредственными участниками игры и выполняли интересные, познавательные задания, самостоятельно находили выход из учебных ситуаций; а также использовали элемент соревнования (кто быстрее, кто правильнее, кто больше знает) .

Для обеспечения активной деятельности детей в НОД я предлагаю им своеобразную реально-жизненную мотивацию: участие в выполнении интересных, в меру сложных действий; выражение сущности этих действий в речи; проявление соответствующих эмоций, особенно познавательных; использование экспериментирования, решение творческих задач, освоение средств и способов познания (сравнение, измерение, классификация и др.)

В качестве примера приведу фрагменты НОД «Космическое путешествие», в котором обучение построено как увлекательная проблемно-игровая деятельность. Целью данной непосредственно образовательной деятельности являлось формирование математических представлений, а математические представления – это мощный фактор интеллектуального развития дошкольников.

Чтобы заинтересовать детей, активизировать внимание дошкольников, побудить их к деятельности, овладению программных задач, повысить эффективность обучения вначале была создана игровая мотивация: «предстоит совершить фантастический полет в космос, где вы встретитесь с чудесами, неизведанными открытиями, где ожидают нас таинственные и захватывающие приключения».

После принятия цели, перед детьми встала проблема: «На чем же можно полететь в космос? ». Здесь были показаны иллюстрации с изображениями самолета, воздушного шара, ракеты. Дети высказывали свои предложения и доказывали правильность выбора, т. е. учились самостоятельно думать, рассуждать, фантазировать. У детей развивались речь, мышление, углублялись знания.

В игре «Построй ракету» дети не только закрепляли названия геометрических фигур, количественный счет (сколько квадратов, прямоугольников и т. д., но и учились выделять элементы объекта и соединять их в единое целое. Игра развивает у детей геометрическую зоркость, способность к умственным действиям: анализу, синтезу, сравнению.

Также в НОД детям предлагалось «пройти сквозь метеоритный поток». Через игру «На что похоже? » дети учились придумывать свои разнообразные оригинальные ответы, понимать и «читать» схематичное изображение предмета, развивалось воображение, способность к замещению, созданию новых образов.

Новая проблемная ситуация встала перед детьми в конце НОД: «Из космического центра Земли поступил сигнал о возвращении домой, на Землю». Но чтобы вернуться надо дать правильные ответы на задачи, типа: «Сколько солнышек на небе? », «Сколько концов у одной палки? А у двух? », «Найди отличие», «Цепочка закономерностей».

Занимательные задачи способствуют развитию у ребенка умения быстро воспринимать познавательные задачи и находить для них верные решения, развивают произвольное внимание, мыслительные операции, речь, пространственные представления, на основе сравнения учатся выявлять закономерности.

Обязательно в НОД включаем физкультминутки, тематически связанные с учебными заданиями, играющие положительную роль в усвоении программного материала. Это позволяет переключить активность (умственную, двигательную, речевую) не выходя из учебной ситуации.

Для активизации мыслительной деятельности, для придания интереса, активного участия детей в НОД, для расширения, углубления и закрепления знаний, придания занятию игрового характера, мы используем разнообразный дидактический, игровой материал и пособия, созданные своими руками.

Дидактическая игра – это особый вид игровой деятельности и средство обучения. Дидактические игры помогают обеспечить упражняемость детей в различении, выделении, назывании множеств предметов, чисел, геометрических фигур, направлений, формировали новые знания, а также в дидактических играх закрепляются полученные знания и умения; развивается восприятие, мышление, память, внимание. При использовании дидактических игр нами также широко применяются различные предметы и наглядный материал, который способствует тому, что непосредственно образовательная деятельность проходит в веселой, занимательной и доступной форме.

Так, дидактические игры «Покажи с помощью цифры», «Раздели квадрат на части», «Помоги Буратино дойти до школы», «На что похоже? » и др. - знакомят детей с новыми для них заданиями, учат проявлять смекалку, развивать сообразительность, упражняют ребенка в анализе геометрических фигур, в воссоздании фигур – символов, ориентировке в пространстве.

Игра « Найди игрушку».

« Ночью когда в группе никого не было- говорит воспитатель , к нам прилетал Карлсон и принес в подарок игрушки. Карлсон любит шутить , поэтому он спрятал игрушки , а в письме написал как их можно найти» Распечатывает конверт и читает: « Надо встать перед столом воспитателя, пойти прямо». Кто-то из детей выполняет задание, идет и подходит к шкафу , где в коробке лежит машина. Другой ребенок выполняет следующее задание: подходит к окну, поворачивается налево, приседает и за шторой находит игрушку.

Игра «Считай - не ошибись! »

помогает усвоению порядка следования чисел натурального ряда, упражнению в прямом и обратном счете. В игре используется мяч. Дети располагаются полукругом. Перед началом игры ведущий договаривается, в каком порядке (прямом или обратном) будет считать. Ведущий бросает кому-то из играющих мяч и называет число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше. Игра должна проводится в быстром темпе, и задания повторяются много раз, чтобы дать возможность как большему количеству детей принять в ней участие.

Игра «Чудесный мешочек»

направлена на упражнение детей в счете с помощью различных анализаторов, закрепление представлений о количественных отношениях между числами. В чудесном мешочке находятся: счетный материал, два-три вида мелких игрушек. Ведущий выбирает кого-то из детей водящим и просит отсчитать столько предметов, сколько то услышит ударов молоточка , бубна или столько предметов, сколько кружков на карточке. Дети сидящие за столами, считают количество ударов и показывают соответствующую цифру.

В игре «Путаница» цифры раскладывают на столе или выставляют на доске. В тот момент, когда дети закрывают глаза, цифры меняют местами. Дети находят эти изменения и возвращают цифры на свои места. Ведущий комментирует действия детей.

В игре «Какой цифры не стало?» также убираются одна — две цифры. Играющие не только замечают изменения, но и говорят, где какая цифра стоит и почему. Например, цифра 5 сейчас стоит между 7 и 8. Это не верно. Ее место между цифрами 4 и 6, потому что число 5 больше 4 на один, 5 должна стоять после 4.

“Танграм” и «Монгольская игра» - из множества игр-головоломок на плоскостное моделирование.

Успешность освоения игр в дошкольном возрасте зависит от уровня сенсорного развития детей. Играя, дети запоминают названия геометрических фигур, их свойства, отличительные признаки, обследуют формы зрительным и осязательно-двигательным путем, свободно перемещают их с целью получения новой фигуры. У детей развивается умение анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы, практически видоизменять фигуры путем разрезания и составлять их из частей.

На первом этапе освоения игры “Танграм” проводится ряд упражнений, направленных на развитие у детей пространственных представлений, элементов геометрического воображения, на выработку практических умений в составлении новых фигур путем присоединения одной из них к другой.

Детям предлагаются разные задания: составлять фигуры по образцу, устному заданию, замыслу. Эти упражнения являются подготовительными ко второму этапу освоения игры – составлению фигур по расчлененным образцам.

Таким образом, можно сделать вывод, что в игровой форме происходит прививание ребенку знания в области математики, он обучается выполнять различные действия, умственные операции, развивает память, внимание, мышление, творческие и познавательные способности.

А проблемность обучения способствует развитию гибкости, вариативности мышления, формирует активную творческую позицию ребенка.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Виноградова Н. А., Позднякова Н. В. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников. – М. : Айрис-Пресс, 2008.

2. Губанова Н. Ф. Игровая деятельность в детском саду. – М. : Мозаика-Синтез, 2006.

3. Диагностика готовности ребенка к школе/ Под ред. Н. Е. Веркасы. – М. : Мозаика-Синтез, 2008.

4. Жукова Р. А. Дидактические игры как средство подготовки детей к школе. – Волгоград: Учитель-АСТ, 2005.

5. Панова Е. Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ. – Воронеж: ЧП Лакоценин, 2007.

6. Полякова Н. Воспитывать радость познания// Дошкольное воспитание. – 12/2004.

7. Смоленцева Н. А. Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием. – М. : Просвещение, 1987.