

Инновационные игры для дошкольников

(для педагогов, воспитателей и родителей)

На современном этапе развития дошкольного образования возникла необходимость внедрения инноваций в процесс обучения. Возникла потребность повышения уровня дошкольного и школьного образования. Главная цель – выявить и развить творческие способности у школьников. Внедрение инноваций помогает раскрыть внутренний потенциал, выявить способности детей.

Важно. Инновации для детей помогут в дошкольном воспитании, а в дальнейшем помогут выявить способности к точным либо гуманитарным наукам.

1. Игра «КБ САМ» (Конструкторское Бюро Самостоятельного Активного Мышления).

Для игры используется «Конструктор – механик».

Цели игры: развитие способности к анализу; развитие технического мышления и самостоятельности; развитие творчества.

Виды заданий: задания игры разделены на 2 части.

Первая часть содержит вспомогательные вопросы-задания, которые помогут ребенку при конструировании (вопросы-задания включать тогда, когда ребёнок будет заниматься конструированием и вопросы возникнут в ходе работы).

Вторая часть – сами технические задания, расположенные в порядке возрастания их сложности, с требованиями, каким должна удовлетворять конструкция.

Организация игры:

1. Выбрать модель, и обсудить технические требования к ней – какая она должна быть (зачитать техническое задание).

2. Ознакомиться с уже существующими конструкциями (картинки, альбомы, фотографии).

3. Разработать конструкцию, т.е. просмотреть все имеющиеся в коробке детали, отобрать то, что нужно, начать предварительную сборку (не закрепляя детали гайками и винтами).

4. Собрать конструкцию в соответствии с требованиями технического задания.

5. Произвести испытания готовой модели.

6. Детям можно предложить защиту своей конструкторской идеи, с целью повышения интереса к игре.

Хорошо работать над конструкцией вдвоем или втроем, это дает

возможность сделать 2-3 варианта одной и той же модели, и испытания проводить в виде соревнования.

2. *Вариант технического задания «Стул»:* сконструировать и собрать из деталей «Конструктора – механика» стул для куклы.

1. Сиденье должно быть размером не менее 50×50 мм.

2. Высота ножек и спинки стула должна быть пропорциональна размеру сиденья.

3. Стул должен быть устойчив и не опрокидываться при отклонении в сторону на угол до 20°.

4. При ослаблении гаек ножки стула не должны подгибаться и складываться.

5. Стул должен быть удобен для сидения и прост по конструкции.

6. На стул нужно израсходовать как можно меньше деталей.

Игра «КБ САМ» дает детям настоящие технические задания на разработку моделей с определенными характеристиками, что поднимает работу с «Конструктором – механиком» на ступень выше, в сторону действительно конструирования и серьезного творчества. Ребенок получает возможность изобретать, а не исполнять инструкции, превращается в изобретателя.

2. *Игра «Обезьянка».* Для игры используются кирпичики деревянные или пластмассовые размером 20×40×80 мм или 15×30×60 мм.

Цели игры: развить внимание ребенка, научить его точно копировать действия ведущего.

Организация игры:

Играть в «Обезьянку» дети могут, начиная с 2-3 лет и старше. Можно играть с одним малышом, но, если число участников больше, играть интереснее.

Дети сидят за столом, руки спрятаны под стол, взрослый рассказывает детям сказку об обезьянке. Затем ведущий (взрослый) выбирает «мальчика» и «обезьянок». Раздает кирпичики, приготовленные для игры (по 2 кирпичика разного цвета). Игра заключается в том, что «мальчик» медленно строит из 2-х кирпичиков разного цвета какую-то модель, а обезьянки смотрят на него и делают быстро точно такую же, в результате получается много разных моделей. Игру можно *усложнять* разными способами: к 2-м кирпичикам добавить третий, и тогда модели станут сложнее, можно один кирпичик заменить кубиком, цилиндром, призмой, можно взять вместо кирпичиков кубики из игры «Сложи узор», тогда «обезьянки» должны следить за положением кубиков и за цветом верхних граней.

10. *Технология интегрированного занятия.* Интегрированное занятие отличается от традиционного использования межпредметных связей, предусматривающих лишь эпизодическое включение материала других предметов. Интегрирование соединяет знания из разных образовательных областей на равноправной основе, дополняя друг друга. При этом решаются несколько задач развития. В форме интегрированных занятий лучше проводить обобщающие занятия, презентации тем, итоговые занятия.

Наиболее эффективные методы и приёмы на интегрированном занятии:

-сравнительный анализ, сопоставление, поиск, эвристическая деятельность;

-проблемные вопросы, стимулирование, проявление открытий, задания типа «Выскажи», «Объясни» и др.

Примерная структура:

Вводная часть: создаётся проблемная ситуация, стимулирующая активность детей к поиску её решения (например, что произойдёт, если на планете не будет воды?)

Основная часть: новые задания на основе содержания различных областей с опорой на наглядность; обогащение и активизация словаря.

Заключительная часть: детям предлагается любая практическая работа.

Каждое занятие проводит два или более воспитателей.

Методика подготовки и проведение:

- выбор областей информационного материала;
- учёт программных требований;
- базовое направление;
- выявление основных принципов построения системы занятия;
- продумывание развивающих задач;
- использование разнообразных видов деятельности;
- использование большего количества атрибутов и наглядного материала;
- использование методов и приёмов продуктивного характера;
- учет личностно-ориентированного подхода.

Более целесообразна интеграция областей «Познание и физическая культура»; «Познание (математика) и художественное творчество»; «Музыка и познание», «Художественное творчество и музыка»; «Коммуникация и художественное творчество».

13. *Развитие исследовательских умений.*

14. *Технология формирования творчества в процессе ознакомления с*

предметным миром (О.В. Дыбина).

В процессе проведения интерактивных игр и технологий используют функциональные и дидактические возможности аппаратного обеспечения ИОТ.

1. *Интерактивная доска.* Занятия с интерактивной доской проводит воспитатель в определенное образовательной программой время. Занятия детей с интерактивной доской может включать в себя несколько взаимосвязанных компонентов:

1) активное познание детьми окружающего мира с использованием соответствующих электронных образовательных ресурсов;

2) поэтапное усвоение все усложняющихся игровых способов и средств решения игровых задач;

3) моделирование различных ситуаций и среды, изменение предметно-знаковой среды, благодаря применению мультимедиа технологий;

4) активизирующее общение ребенка с взрослыми и другими детьми с опорой на представленные изображения (герои, ситуации и т.п.);

5) общение детей друг с другом. Дети общаются, советуются, помогают друг другу, пытаются наладить деловое сотрудничество, согласовать свои действия для достижения цели, что и составляет главное содержание потребности в общении, способствуют обогащению речи, готовят к обучению в школе.

К дополнительному оборудованию можно отнести:

1. *Видеоконференцсвязь (ВКС).* Комплекс сетевого взаимодействия на базе электронного портала. Данное средство позволяет поддерживать обратную связь с методическими службами, различными органами власти, родителями и другими дошкольными образовательными учреждениями с целью организации совместной работы и распространения опыта. Комплекс дает возможность использования интерактивных вариантов взаимодействия (видеоконференция, профессиональное общение, открытые игровые занятия, передача файлов и голосование и т. д.).

2. *Интерактивный пол.* Современная проекционная установка, позволяющая оживить пол любого помещения, превращая его в интерактивную поверхность. Ребенок, который находится в зоне проекции, своим движением начинает самостоятельно влиять на проецируемое оборудование. Таким образом, педагог может организовать интерактивные образовательные игровые сеансы с имитацией любого пространства, соответствующего поставленным задачам: поверхности земли в разные времена года, географические особенности поверхности земли,

танцевальные поверхности, поверхности спортивных игр и многие другие материальные поверхности.

3. *Интерактивный стол.* Данное средство является симбиозом интерактивной поверхности, экрана и классического стола и позволяет группе детей одновременно проводить игровые сеансы на одной поверхности. Дети совместно могут выполнять различные интерактивные задания, конструировать, рисовать, создавать собственные презентации. Специальное программное обеспечение позволяет загружать и наполнять собственным образовательным содержанием приложения интерактивного стола и, а также графику и видео. Интерактивный стол также подходит для детей с особыми потребностями для коррекционной работы.

Методы, используемые в игровых технологиях:

1. *Метод «ледокола»* – каждую следующую игру начинать со знакомых и более простых заданий.

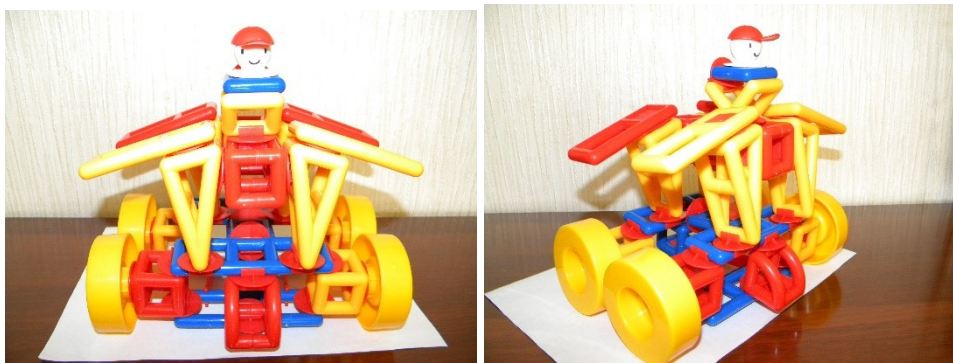
2. *Метод «большого разгона»* – после большого перерыва (месяц, два) вернуться к сравнительно легким заданиям.

3. *Игровой метод* – вхождение в воображаемую ситуацию, образное оживление игровой ситуации.

4. Инновационные приемы: карусель, качели др.

Приложения.

1.



2.

