Использование игровых технологий в познавательно-исследовательской деятельности при ознакомлении детей старшего дошкольного возраста с временем и частями суток 

*Человеческий разум является математическим: он стремится к точности, к измерению, к сравнению. ...Без математического воспитания и образования невозможно ни понять прогресс нашей эпохи, ни принять в нём участие.*  / *М. Монтессори*

С учетом ФГОС дошкольного образования формирование элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста относится к образовательной области познавательное развитие, в которую наряду с другими включена задача: «…формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, звучании, ритме, темпе, количестве, числе, части и целом, *пространстве и* *времени*, движении и покое, причинах и следствиях и др.)…».

Как и взрослый человек, ребенок живет во времени, поэтому у детей необходимо формировать представление о времени – знакомить с окружающим миром, в котором все события протекают во времени.

Умение ориентироваться во времени дает детям возможность успешно развиваться, овладевать различными видами деятельности, познавать окружающий мир, так как уровень развития временных представлений является одним из важных показателей интеллектуальной готовности детей к школе.

***Задачи развития представлений о времени в разных возрастных группах*** (в соответствии с основной образовательной программой МБ ДОУ № 11, разработанной на основе примерной общеобразовательной программы «От рождения до школы»***:***

3-4 года:

1. Формировать умение ориентироваться в конкретных частях суток: утро - вечер, день – ночь.
2. Знакомить с характерными особенностями следующих друг за другом времен года…

4-5 лет:

1. Расширять представления детей о частях суток, их характерных особенностях, последовательности (утро – день – вечер - ночь).
2. Объяснить значения слов: вчера, сегодня, завтра.
3. Формировать представления о чередовании времен года, учить называть их в правильной последовательности.

5-6 лет:

1. Дать представление о том, что утро, день, вечер, ночь составляют сутки.
2. Закреплять умение на конкретных примерах устанавливать последовательность различных событий: что было *раньше* (*сначала*), что *позже* (*потом*), определять, какой день *сегодня*, какой был *вчера*, какой будет *завтра*.
3. Формировать представления о чередовании времен года, частей суток и их некоторых характеристиках.

6-7 лет:

1. Дать детям элементарные представления о времени: его текучести, периодичности, необратимости, последовательности дней недели, месяцев, времён года.

2. Закреплять умение пользоваться в речи словами–понятиями: *сначала, потом, до, после, раньше, позже, в одно и то же время.*

3. Развивать «чувство времени», умение беречь время, регулировать свою деятельность в соответствии со временем; различать длительность отдельных временных интервалов (1 мин., 10 мин., 1 час).

4. Формировать умение определять время по часам с точностью до 1 часа.

5. Закреплять умение обобщать и систематизировать представления о временах года.

Итак, в дошкольном возрасте мы знакомим воспитанников с временными представлениями.

***Временные представления*** – это представления о последовательности смены явлений и состояний материи. Когда мы говорим о временных представлениях, мы имеем в виду смену времени суток, времен года и других регулярно повторяющих явлений.

**Понятия,** с которыми знакомят в дошкольном возрасте:

***Сутки*** - единица измерения времени, приблизительно равная периоду обращения Земли вокруг своей оси. Сутки делятся на 24 часа и состоят из дня, вечера, ночи и утра. Календарные сутки составляют недели, месяцы.

***Неделя*** – единица времени, большая, чем день, и меньшая месяца. В большинстве современных календарей, включая григорианский, неделя состоит из семи дней. Это самая большая общепринятая единица времени, содержащая точное количество дней.

***Месяц*** - единица измерения времени, связанная с обращением Луны вокруг Земли. Лунные месяцы являются основой многих календарей.

***Год*** - единица измерения времени, в большинстве случаев приблизительно равная периоду обращения Земли вокруг Солнца. Календарный год в григорианском и юлианском календарях равен 365 суткам в невисокосные годы и 366 – в високосные.

Наша ***цель:*** создать необходимые условия и систему эффективной работы с детьми дошкольного возраста по формированию временных представлений.

Для этого необходимо выделить средства, обеспечивающие обучение детей ориентировки во времени. Это:

* накопление социального опыта в различных видах деятельности,
* художественные средства,
* общественные и природные явления окружающей действительности,
* различные модели как материальные и материализованные формы наглядности.

*Методы развития представлений о времени*

* Проблемные ситуации
* Наблюдение
* Демонстрация моделей
* Использование приборов для определения времени
* Рассматривание картин
* Чтение художественных произведений
* Использование моделей и детских календарей
* Дидактические игры и упражнения и др.

Одним из главных критериев выбора педагогами форм работы по математике и видов деятельности детей является адекватность возрасту.

Но основной формой работы с детьми дошкольного возраста является игра. Поэтому очень актуальным было и остается использование в работе с детьми, в том числе и по формированию временных представлений, игровых технологий.

Характерной чертой этой **игровой технологии** является моделирование жизненно важных профессиональных затруднений в образовательном пространстве и поиск путей их решения. Включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Игровая форма создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к образовательной деятельности. Реализация игровых приемов и ситуаций в образовательном процессе происходит по следующим основным направлениям:

* дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;
* деятельность подчиняется правилам игры;
* учебный материал используется в качестве её средства;
* в деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
* успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Целевые ориентиры игровых технологий:

* Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определённых умений и навыков, развитее трудовых навыков.
* Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества, коллективизма, коммуникативности.
* Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, развитие мотивации учебной деятельности.
* Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества, адаптация к условиям среды, саморегуляция.

**Игровая технология** строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.

В нее включаются последовательно:

игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;

группы игр на обобщение предметов по определенным признакам;

группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;

группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и т. д.

В образовательной деятельности с помощью игровых технологий у детей развиваются психические процессы. Игровые технологии могут быть направлены на развитие внимания, восприятия, памяти, мышления, творческих способностей и т. д.

Особенностью **игровых технологий** является то, что игровые моменты проникают во все виды деятельности детей: труд и игра, учебная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением режима дня и игра.

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается детьми в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется, прежде всего, тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для дошкольников, и деятельность, благодаря участию которой в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.

Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным, чтобы в результате был получен гарантированный уровень усвоения ребенком того или иного предметного содержания.

**Таким образом, у детей дошкольного возраста возможно формировать представление о времени. Для этого необходимо осуществлять знакомство с временными интервалами в строгой системе, последовательности и с использованием разнообразных игровых методов и приемов.**