Структурное подразделение «Детский сад №8 комбинированного вида»  
муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад «Радуга» комбинированного вида»

**Доклад на педсовете по теме:**

**«Новые подходы к организации**

**игровой деятельности**

**с учётом требований ФГОС ДО».**

Подготовила: воспитатель

Фролова Вера Борисовна

г. Рузаевка,

март, 2020г.

Ребёнок познаёт мир во всём его многообразии через те виды **деятельности**, которые являются понятными и близкими ему. В этом контексте ведущую роль занимает игра. Именно поэтому для воспитания и развития детей в детском саду используется игра.

Такой подход зафиксирован программными требованиями Федерального Государственного Образовательного Стандарта.

Одной из задач игровой деятельности является связь с действительностью, дети должны учиться жить в современном мире.

Главная особенность дошкольного образования — отсутствие ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННОГО обучения. Вместо этого на первый план выходит игра.

Однако в современном мире сместились акценты: от дворовых игр произошёл переход к индивидуальным, а от групповых — к компьютерным. Поэтому задача методической работы в детских садах — вернуть игру детям без отрыва от дня настоящего.

Правильно организованная и умело направляемая игра позволяет ребёнку:

• развиваться физически и интеллектуально;

• формировать положительные черты характера;

• учиться общению со сверстниками и окружающими взрослыми;

• быстро и легко усваивать новые знания.

ФГОС опирается на схему линии развития ребёнка: чувствовать — узнавать — создавать. То есть в детском саду должно осуществляться одновременно развлечение, познание и творчество. Всё это объединяет в себе игра.

ФГОС предусматривает следующие принципы внедрения игровой деятельностив работу дошкольного учреждения:

• свободное вовлечение в игру (нельзя принуждать детей играть, это может спровоцировать *«эффект обратной петли»*, и ребёнок откажется и от других видов взаимодействия)

• исключение игр, попирающих нормы общественной морали (например, игра на деньги или вещи, или унижающих достоинство играющих;

• отсутствие показательной назидательности и дидактичности *(то есть не стоит перегружать игру информацией)*;

• чёткое понимание детьми правил игры;

По ФГОСигры условно можно разделить на:

• досуговые (служат отличным развлечением в моменты пауз между основными видами активности или для объединения ребят во время прогулок – *«Ручеёк»*, пальчиковые игры и т. д);

• подвижные *(способствуют физическому развитию — физкультминутки, разминки и т. д.)*;

• театрализованные (решают задачи формирования выразительности речи, интеллектуального, эстетического, коммуникативного воспитания, развивают творческие способности — постановки сказок, инсценировки отрывков из прочитанных книг и т. д.);

• компьютерные *(с обязательным обучающим компонентом)*;

• игры с правилами (учат детей соблюдать правила, а также показывают, что перед *«законом»* равны все — лото, домино и т. д.);

• сюжетно-ролевые игры (развивают игровой опыт дошколят, открывают новые горизонты отображения мира – *«Дочки-матери»*, *«Казаки-Разбойники»*, *«Снегурочка»* и т. д.)

Эти виды игр применяются в работе с детьми любого возраста, с учётом уровня развития детей.

Что касается дошкольного образования в наши дни, то набор игровых технологий в рамках обозначенного ФГОС перечня типов игр дополнился, что связано с практической направленностью образования на всех ступенях взаимодействия с детьми.

Игровая деятельностьможет реализовываться в двух направлениях: первое — дети сами устанавливают правила, придумывают содержание игры на основании имеющихся атрибутов (игрушек или другого доступного инвентаря, второе — на основании игровой технологии осуществляется процесс обучения, развития и воспитания. В последнем случае весь организационный момент остаётся за взрослым. Именно такой приём, который называется игровой обучающей ситуацией *(ИОС)* и способствует преодолению разрыва между ведущей игровойдеятельностью в данный момент от учебной в будущем. Для ИОС характерны следующие черты:

• несложный сюжет;

• специально организованное игровое пространство;

• наличие дидактической цели и воспитательной задачи;

• направляющая роль воспитателя.

Усложнение игрового мастерства ребёнка проходит три фазы: сначала взрослые являются инициаторами игры и авторами сюжетного замысла, затем требуется только их подсказка, наконец, ребёнок совершенствует свои игровые навыки до уровня полной самостоятельности. Для того чтобы игры были действительно интересными и разнообразными требуется проведение серьёзной работы со стороны взрослых по вовлечению ребёнка в познавательную деятельность (пункт 2.6 ФГОС ДО). Эрудированный ребёнок с развитым для своего возраста пониманием окружающего мира, фонтанирует новыми идеями, вовлекая в игру новых участников и наполняя её глубоким содержанием.

Одной из современных форм воплощения игровой деятельности является социо-игровая технология. Это такая организация собственных действий ребёнка, когда ребенок участвует в составлении правил, сочинении сюжета игры. Такая комплексная задача и отличает эту технологию от игры в привычном понимании, где ребёнок чаще всего выступает в роли *«исполнителя»*. Более того, социо-игровое взаимодействие предполагает обязательное наличие *«договора»*, правил и общения. Другими словами, дети могут даже спорить, но с целью договориться и доработать правила. Более того, **социо-игровое** взаимодействие предполагает:

• Педагог — равноправный партнёр. Он умеет интересно играть, организует игры, выдумывает их. Задачи руководства игровой деятельностью детей:

стимулировать игровое воспроизведение событий повседневной жизни, таким образом, добиваться знакомства с назначением предметов и освоения навыков их практического применения. Помогать освоить умение видеть, понимать и формулировать задачу игры. Обучать поиску разнообразных вариантов использования игрушек процессе игры. Побуждать использование символических предметов, подменяющих объекты из реальной жизни. Придумывать игровые ситуации с вымышленными предметами. Формировать опыт замены некоторых игровых действий образами словесной формы выражения. Пробуждать у детей желание находить различные варианты решения игровой задачи, используя новые комбинации с предметами. Развивать самостоятельность в принятии решения и поиске разнообразных задач и целей игры. Прививать игровую культуру, т. е. учить признавать право каждого участника на своё игровое пространство и уважать интересы всех игроков. Стимулировать проявление живого интереса к играм сверстников. Учить ставить игровую задачу самому и принимать задачу, поставленную другими. Поощрять изобретение интересных и необычных игровых задумок. Обучать умению договариваться.

• Снятие судейской роли с педагога и передача её детям, предопределяет снятие страха ошибки у детей.

• Свобода и самостоятельность в выборе детьми знаний, умений и навыков. Свобода не означает вседозволенность. Это подчинение своих действий общим правилам.

• Смена мизансцены, то есть обстановки, когда дети могут общаться в разных уголках группы, примеряя на себя разные роли (например, сначала охотники за сокровищами, а потом разбойники, которые эти ценности охраняют, в роли сокровищ могут выступать правильные ответы на арифметические примеры).

• Ориентация на индивидуальные открытия. Дети становятся соучастниками игры, то есть, как было сказано выше, могут дорабатывать или изменять правила игры.

• Преодоление трудностей. У детей не вызывает интереса то, что просто, а что трудно, то более интересно.

• Движение и активность.

• Работа детей в малых группах. Преимущество такого рода активности в том, что она определяет ребёнка не как объект образования, а как субъект, то есть полноправного участника процесса.

Формы осуществления **социо-игровой** активности могут быть следующими:

• Игры с правилами, которые могут меняться в зависимости от ситуации (например, все участники — Незнайки, они задают взрослому вопросы по теме, а в следующий раз все дети — Знайки, а в роли Незнайки — игрушка, которой малыши разъясняют то, что ещё вчера не знали сами).

• Игры-соревнования.

• Игры-драматизации *(то есть постановки сюжетов сказок, мероприятий)*.

• Режиссёрские игры (когда ребёнок сам придумывает сюжет для игры, но при этом игрушка не отождествляется с ребёнком).

• Сюжетно-ролевые игры (ребёнок берёт на себя роль персонажа, отождествляет себя с куклой, например).

• Сказкотерапия (в незатейливых сюжетах дети видят себя и свои поступки, например, *«Сказки о малыше Похожем-на-тебя»*, *«Сказки от капризов»* и т. д).

• Приёмы, социально-направленные на создание ситуации успеха и комфортности (например, при изучении алфавита задание может быть таким: помоги Незнайке найти пропавшие буквы в азбуке, спрятанные в загадках).

• Самопрезентация (рассказ о себе в виде поочерёдных ответов на вопросы ведущего-взрослого, например, в сопровождении передачи какого-то *«эстафетного объекта»* от одного участника к другому).

Все приёмы этой технологии могут применяться в разных возрастных группах: форма остаётся неизменной, а вот содержательный компонент может варьироваться в зависимости от уровня подготовки детей. Первая младшая группа — предметная игра, построенная вокруг незамысловатого сюжета, постепенное введение ребёнка в осмысленную игру в контексте конкретной ситуации. Вторая младшая группа — понимание условного характера игры, развитие индивидуальных умений, обучение игровому взаимодействию в малых группах. Средняя группа — расширение диапазона игр, поддержка понимания необходимости соблюдения правил, поощрение самостоятельных действий, обогащение игрового опыта посредством усложнения сюжета. Старшая группа — дальнейшее усложнение разнонаправленных игр в совместной с воспитателем деятельности. Подготовительная группа — построение детского коллектива на принципах игрового сотрудничества и солидарности, поддержка инициативности и самоорганизации, включение элементов ролевого диалога, творческого фантазирования в условиях самодеятельной игровой среды. Основные требования к эффективной организации и проведению игры. Две модели поведения взрослого: взрослый является вдохновителем, организатором и координатором игры на основе заранее подготовленного сюжета и подручных средств; взрослый включается в спонтанную инициативу детей, занимая равную позицию с остальными игроками, и может оказывать воздействие на ход игры общими для всех способами. Он может предложить новый персонаж, придумать поворот сюжета и т. д.

Информационные технологии *(в частности, игры)* в дошкольном образовании, наряду с общепринятым мнением о вреде для психического и физического здоровья детей, обладают рядом преимуществ перед другими **игровыми технологиями**. Компьютерные познавательные и развивающие игры дают познавательную или образовательную информацию в интересной и занимательной форме для детей.

Компьютерные игры:

• помогают быстрее перейти от наглядно-действенного к наглядно-образному мышлению, что является важной ступенью развития логики;

• способствуют формированию умения анализировать;

Таким образом, компьютерные игры позволяют ребятам значительно быстрее осуществить переход от простейших форм мышления к сложным.

Квест-технологии. Ребенок-дошкольник, человек играющий, поэтому и обучение входит в его жизнь через *«ворота детской игры»*. В случае проведения квеста в детском саду дети проходят по заранее разработанному маршруту, разгадывая загадки, выполняя двигательные или творческо-ориентированные коллективные задания. При этом основным фоном такой игры является собственно познавательное повествование и обследование мира. Все это характеризует игру-квест как интересную форму образовательной деятельности, объединяющей в себе различные виды двигательной, познавательно-исследовательской, продуктивной, коммуникативной и музыкально-художественной деятельностей.

Игра для дошкольников — это ведущий вид **деятельности**. Именно через него дети узнают мир, учатся взаимодействовать с другими людьми, познают себя. Задача взрослого разнообразить эту практику интересными формами проведения игр. Правильно организованная работа обеспечит высокие достижения в обучении, развитии и воспитании будущих школьников.