**Дубовицкая Ольга Михайловна, воспитатель МДОБУ № 6 «Малыш».**

***Слайд №1***

***Тема: «*Алгоритм разработки современных игровых технологий в соответствии с возрастными особенностями детей дошкольного возраста*»***

***Слайд №2***

Возрастная специфика использования игровых технологий

В младшем дошкольном возрасте игровые технологии должны опираться на наглядные носители образа и насыщенную, подобранную под образ среду. Образ представляется наглядно и с опорой на предметные действия, соответствующие образу. Роль взрослого максимально важна и выражена в его включенности в деятельность детей на всех этапах. В младшем дошкольном возрасте важно, чтобы педагог через образ стимулировал и поддерживал познавательную активность и любознательность детей. Образ предусматривает и необходимость завершения начатого действия.

Для детей 3–4 лет образ должен быть понятным, обладать наглядностью, воображаемая ситуация должна предусматривать конкретные действия, в том числе двигательные. Желательно предоставить детям возможность тактильного контакта с персонажем. Правила игры и нормы отношений должны даваться ребенку в краткой и однозначной форме.

По мере взросления ребенка, роль взрослого смещается в направлении создания условий деятельности и поиска решений. Все больше на первый план выступают собственная инициативность и активность ребенка, самостоятельный поиск решений. Растет творческий характер деятельности.

В старшем дошкольном возрасте образ задается в речи и детям для игры не требуется внешних развернутых действий, достаточно лишь обозначения ролей, игровые же действия совершаются «как будто». Если в возрасте 3–5 лет для ребенка ключевую роль в игре играет воображаемая ситуация, а правила скрыты для ребенка (воробушки полетели, замахали крылышками), то в старшем дошкольном возрасте правила игры становятся открытыми (нельзя забегать за черту, например), а воображаемая ситуация скрытая «как будто» (лебеди, зайцы и т.д.).

***Слайд №3***

Характеристика игровых технологий для детей дошкольного возраста:

1. Игровые ситуации организуются педагогом, который ставит игровую задачу, задает воображаемую ситуацию и ведет ребенка к результату.
2. Создание воображаемой ситуации и принятие детьми игровой роли.
3. Наличие и выполнение правил/заданий, «зашитых» в роли и образе.
4. Использование игровых ситуаций, моделирующих разные жизненные и воображаемые истории.
5. Перенос игровых моделей решения задач, форм поведения в самостоятельную деятельность ребенка и закрепление в разных жизненных ситуациях.

Почему игровые технологии целесообразно использовать для детей дошкольного возраста?

Эмоция, возникающая по поводу игровой роли, и выполняющая функцию побудителя действия, начинает распространяться на всю игровую ситуацию и образовательную задачу в целом. Воображаемая ситуации и роль обеспечивают целостное восприятие образовательной задачи, ее принятие и осмысление. Возникновение эмоции, связанной с воображаемой ситуацией, позволяет ее осмыслить, делает ребенка субъектом своей деятельности, придает его деятельности личностный смысл (одно дело – решать математические задания, другое – гуляя по волшебному лесу, где правит Волшебница Математика, искать выход из лабиринта). А возникающая игровая мотивация активизирует готовность ребенка действовать в целостной ситуации, позволяет реализовать психический потенциал ребенка.

Использование игровых технологий позволяет объединить эмоциональный, мотивационный и когнитивный компоненты развития ребенка, исключить формализм в заданиях, нередко предлагаемых в учебной форме, недоступной пока в силу возраста, ребенку. Способы осознанно выполняемых действий «присваиваются» детьми и включаются ими в дальнейшем в собственную познавательную, двигательную, творческую деятельность и активизируют ее. Воображаемая ситуация переводит модель действия по инструкции взрослого в целостную форму поведения для ребенка.

***Слайд №4***

Давайте рассмотрим Алгоритм разработки и совершенствования игровых технологий

**На этапе создания целостной воображаемой ситуации** важносоздать у ребенка мотивацию и интерес к заданию, задаче, сформировать личностный смысл заданной деятельности. Можно подобрать соответствующие игровые образы, персонажи, ситуацию или символические предметы.

**На этапе решения образовательных задач** взрослый предлагает ребенку наглядное, игровое решение задачи, а роль обеспечивает принятие образца и усвоение. На этом этапе могут использоваться дидактические, подвижные, имитационные, сюжетно-ролевые игры. Важно, что образовательные задачи решаются в рамках игрового моделирования.

**На этапе присвоения и закрепления целостных форм поведения** происходит перенос навыка в повседневную жизнь, самостоятельную творческую и познавательную деятельность. Для детей до 3–5,5 лет целесообразно сохранять образ как поведенческий ориентир. Для детей 6–7 лет в реальной ситуации выделяются прямые правила реализации целостных форм поведения.

При реализации игровых технологий целесообразно проводить включенное наблюдение за действиями и поведением детей в игровых ситуациях, проявлением активности, самостоятельности, инициативности и др. По результатам наблюдения педагог может провести анализ результативности введенного образа, мотивации деятельности детей, их действий в процессе решения игровой/проблемной ситуации, степени достижения образовательных результатов, оценить собственные действия в процессе реализации игровой технологии (удачные моменты и ошибки), эффективность данной игровой технологии для реализации задач и содержания образовательной области.

При дальнейшем использовании игровых технологий педагог может заменить игровой образ, игровую ситуацию, ввести новые роли, способы взаимодействия детей и др.

Таким образом, используя предложенный алгоритм создания и совершенствования игровых технологий, педагог может решать задачи воспитания и обучения детей дошкольного возраста, получая результат, соответствующий поставленной цели.

***Слайд №5***

Условно действия педагога по использованию игровых технологий можно разделить на несколько этапов:

**подготовительном этапе** включают:

‒ определение задачи, требующей решения: выбор задачи из одной или нескольких образовательных областей (социально-коммуникативное, познавательное, речевое, художественно-эстетическое, физическое развитие) на основе ФОП ДО;

‒ соотнесение задачи с содержанием образовательной деятельности в соответствующей образовательной области, отбор содержания, соответствующего целям и возрастным возможностям участников игры;

‒ определение условий проведения игровой технологии (время в режиме дня, режимный процесс, количество участников и др.);

‒ отбор игровой технологии, позволяющей решить поставленную задачу или комплекс задач (при интеграции задач образовательных областей).

Действия педагога по реализации игровых технологий на **корректирующем этапе** включают:

⎯ проведение анализа выбранной игровой технологии на предмет ее соответствия;

⎯ требованиям, предъявляемым к педагогическим технологиям: наличие логически взаимосвязанных функциональных элементов

(технологического процесса), четко поставленной цели, планируемого результата и др.);

⎯ требованиям, предъявляемым к игровым технологиям (наличие роли и воображаемой ситуации, системы правил или заданий);

⎯ совершенствование, модернизация, создание игровой технологии согласно алгоритму;

⎯ анализ ролей и правил, установление их достаточности для данной игры, расширение при необходимости;

⎯ определение способов распределения ролей и обсуждения правил с детьми;

⎯ определение критериев результативности игровой технологии на основе задач, содержания образовательной работы в одной или нескольких образовательных областях, целевых ориентиров в соответствующем возрасте детей.

Действия педагога по реализации игровых технологий на **практическом этапе** включают:

‒ при необходимости разъяснение игровых правил участникам, выполнения ролей, игровых процедур (без нарушения общего игрового замысла);

‒ распределение ролей (при необходимости, возможно распределение ролей в процессе реализации игровой технологии или после введения игрового образа);

‒ реализация игровой технологии: введение образа, мотивирование деятельности детей, создание игровой ситуации, моделирование детьми и/или педагогом «идеального» решения проблемы и проигрывание различных вариантов игровой ситуации, осуществление переноса навыка или знания из игровой ситуации в самостоятельную творческую и познавательную

деятельность;

‒ включенное наблюдение за действиями и взаимодействием детей в игровой ситуации, проявлением активности, самостоятельности и др.

Действия педагога по реализации игровых технологий на **рефлексивном этапе** включают:

‒ анализ достижения целей и задач реализации игровой технологии по критериям ее результативности;

‒ оценка результативности введенного образа, мотивации деятельности детей, созданной игровой ситуации и др.;

‒ анализ степени достижения детьми образовательных результатов, действий детей в процессе решения игровой/проблемной ситуации;

‒ оценка собственных действий в процессе реализации игровой технологии (удачные моменты и ошибки);

‒ оценка эффективности данной игровой технологии для решения задач и реализации содержания образовательной области, возможности

воспроизводимости технологии в других условиях;

‒ формулирование предложений по внесению в игровую технологию поправок, при необходимости исправление замысла; замена игрового образа, игровой ситуации, пересмотр ролей, способов взаимодействия детей и др.

 ***Слайд №6***

Игровые технологии используются не только в образовательном процессе, но и во время режимных моментов. Уважаемые коллеги , как вы думаете какую игровую технологию можно использовать в данной ситуации?

***Слайд №7***

***Слайд №8***

***Слайд №9***

Из вышеизложенного следует, что использование игровых технологий в дошкольном образовании позволит оптимизировать образовательный процесс для реализации задач социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития детей.

При этом важно уточнить, что формальное использование игровых технологий порождает псевдоигровые формы. В них ребенок перестает быть субъектом своей деятельности, а действует по заданному взрослым плану или алгоритму, не имея возможности проявить инициативу и творчество.