

# МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОЗДАНИЮ И СОВЕРШЕНСТВОВАНИЮ СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ ДОШКОЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ И РАЗЛИЧНЫХ ВИДАХ ДЕТСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

выполнение работ (оказание услуг) по проекту:

**«Разработка и совершенствование современных игровых технологий в образовательной практике дошкольных образовательных организаций»**, проводимому в рамках комплекса процессных мероприятий «Современные механизмы и технологии дошкольного и общего образования» государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»,

**Руководитель проекта: М.Ю. Парамонова** – декан Факультета дошкольной педагогики и психологии, канд. пед. наук

Москва, 2023

## Оглавление

### ВВЕДЕНИЕ

- 1. Актуальность применения современных игровых технологий в образовательном процессе и различных видах детской деятельности
- 2. Цель и задачи разработки и совершенствования современных игровых технологий в образовательном процессе и различных видах детской деятельности
- 3. Анализ состояния проблемы применения современных игровых технологий в образовательном процессе и различных видах детской деятельности
- 4. Отличительные особенности игровых технологий и обоснование алгоритма разработки и совершенствования современных игровых технологий в ДОО и разных видах детской деятельности
- 5. Применение игровых технологий в образовательных областях
  - о 5.1 Игровые технологии социально-коммуникативного развития ребенка
  - о 5.2 Игровые технологии познавательного развития ребенка
  - о Игровые технологии речевого развития ребенка
  - о Игровые технологии музыкального и художественно-творческого развития ребенка
  - о Игровые технологии физического развития ребенка
  - о Алгоритм действий педагога по использованию игровых технологий для реализации задач ФГОС ДО и ФОП ДО

### **ВВЕДЕНИЕ**

Методические рекомендации по созданию и совершенствованию современных игровых технологий в образовательном процессе и различных видах детской деятельности (далее Методические рекомендации) разработаны в помощь педагогам, реализующим программы дошкольного образования, руководителям и иным педагогическим работникам организаций, осуществляющих образовательную деятельность по образовательным программам дошкольного образования.

Целью данных методических рекомендаций является разъяснение педагогическим работникам целей, задач разработки, совершенствования и применения современных игровых технологий в образовательном процессе и различных видах детской деятельности;

отличительных особенностей игровых технологий, используемых в работе с детьми дошкольного возраста; обоснование алгоритма разработки и совершенствования современных игровых технологий в образовательном процессе и различных видах детской деятельности.

Настоящие рекомендации по созданию и совершенствованию современных игровых технологий в образовательном процессе и различных видах детской деятельности составлены на основе:

- Конвенции о правах ребенка (принята Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989);
- Указа Президента Российской Федерации от 29.05.2017 № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства»;
- Указа Президента Российской Федерации от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;
- Указа Президента РФ от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Поручения Президента Российской Федерации от 16.03.2022 № Пр-487;
- Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования, утвержденного Приказом Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155 (в ред. от 08.11.2022);
- Федеральной образовательной программы дошкольного образования, утвержденной Приказом Минпросвещения России от 25.11.2022 № 1028 (зарегистрировано в Минюсте России 28.12.2022 № 71847);
- Методических рекомендаций по реализации федеральной образовательной программы дошкольного образования с приложениями (Письмо Минпросвещения России от 03.03.2023 № 03–350 «О направлении методических рекомендаций»);
- Методических рекомендаций по планированию и реализации образовательной деятельности в соответствии с федеральной образовательной программой дошкольного образования с приложениями (Письмо Минпросвещения России от 16.08.2023 № 03–1321 «О направлении методических рекомендаций»);
- результатов изучения состояния проблемы применения современных игровых технологий в образовательном процессе и различных видах детской деятельности.

Основные понятия:

Алгоритм – совокупность действий, правил для решения задачи.

Игровые технологии – обширная группа методов и приемов взаимодействия педагога с детьми в форме различных игр, отличающихся четко поставленной целью обучения и соответствующим ей результатом, широкой познавательной направленностью.

Экологический подход к ребенку в системе образования предполагает соответствие логики организации образовательных сред и технологий обучения и воспитания закономерностям физического, познавательного, духовно-нравственного и социального развития детей (экология творчества, нравственности и общения), что обеспечивает здоровье и безопасность ребенка.

Экологичность – характеристика природного и социокультурного пространства, определяющего полноценное проживание ребенком детства и обеспечивающего его психическое и психологическое здоровье.

Перечень сокращений, встречающихся в тексте:

Методические рекомендации – Методические рекомендации по созданию и совершенствованию современных игровых технологий в образовательном процессе и различных видах детской деятельности

ФГОС ДО – Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования.

ФОП ДО – Федеральная образовательная программа дошкольного образования.

ДОО – дошкольная образовательная организация.

ДО – дошкольное образование. РФ – Российская Федерация.

Методические рекомендации включают введение, основную часть, заключение, список литературы. Во введении раскрывается цель, направленность, нормативно-правовые основы разработки настоящих методических рекомендаций. В основной части представлены алгоритм и этапы проектирования игровых технологий социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития детей дошкольного возраста. В заключении сформулированы выводы и обозначены перспективы внедрения методических рекомендаций в практику дошкольного образования.

## **1. Актуальность применения современных игровых технологий в образовательном процессе и различных видах детской деятельности**

Создание условий для развития детской игры – одно из актуальных направлений совершенствования качества дошкольного образования. Указом Президента Российской Федерации период с 2018 года по 2028 год объявлен: «Десятилетием детства» [1]. Одной из задач национального проекта «Образование» является формирование эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи, а игровая деятельность в этой связи является одним из ведущих средств [2]. Таким образом, вопросы жизни, здоровья, духовно-нравственного, культурноисторического и гражданско-патриотического воспитания, формирования традиционных семейных ценностей у

подрастающего поколения рассматриваются на государственном уровне как одни из важнейших в современном обществе.

Современная действительность характеризуется усиливающимися тенденциями разрушения дворовых разновозрастных сообществ, ограничением свободной активности детей, повышением запроса родителей на развивающие образовательные занятия. В этой связи особую актуальность приобретает необходимость создания условий для игровой деятельности детей.

Репертуар игр и их содержание у современного дошкольника претерпело существенные изменения. Из обихода исчезли традиционные игры и герои, изменилось отношение детей к игре и игрушке. Причин данного явления несколько, в том числе: сокращение игрового пространства, территориальная разобщенность детей, отсутствие разновозрастных контактов между детьми, вытеснение игры учебной деятельностью, трансформация детской субкультуры, формируемой индустрией детских игрушек, мультсериалов, компьютерных игр и др.

Ценности и идеалы, которые оказались в приоритете сегодня, коренным образом отличаются от тех, что были традиционно присущи детству в предыдущие десятилетия, поэтому непонятны взрослому человеку. Замена традиционных героев новыми безликими персонажами, игрушки, которые не стимулируют творческое воображение, снижение интереса к народным играм и фольклору, доминирование компьютерных игр, отсутствие живого общения и взаимодействия со сверстниками, недооценка роли игры родителями и педагогами – это в равной степени относится как к сюжетно-ролевым играм, так и к играм с правилами. Отсюда следует, что сюжеты детских игр не всегда соответствуют целям и задачам воспитания молодого поколения России.

При этом важно, подчеркнуть, что игровая деятельность – ведущий вид деятельности дошкольника, фундамент его будущих социальных отношений, формирования традиционных семейных ценностей как нравственной опоры личности, благополучной социализации, успешности в мире других людей, естественной, адекватной возрасту формой адаптации и социализации личности дошкольника.

Наблюдается противоречие между социальным запросом общества на формирование разносторонне развитой, социально активной, духовнонравственной личности, с одной стороны, и недостаточным уровнем разработанности соответствующих современных игровых технологий в теории и практике дошкольного образования, с другой. Отсюда следует, что детская игра нуждается в поддержке со стороны государства, а также научного педагогического сообщества.

В данном контексте уместно напомнить, что в Конвенции о правах ребенка (принята Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989) большинство государств признали право ребенка на игру в социокультурном контексте как элемент досуга, отдыха и развлечения.

Согласно требованиям Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (далее ФГОС ДО), реализация образовательной программы осуществляется в различных видах деятельности [5; п.2.7]. При этом, важно подчеркнуть, что игровая деятельность – ведущий вид деятельности дошкольника, фундамент будущих социальных отношений ребенка, формирования традиционных семейных ценностей как

нравственной опоры личности, основ гражданственности и патриотизма, благополучной социализации. Только в игре возможно «полноценное проживание» ребенком периода дошкольного детства, в ней создаются условия для расширения возможностей детского развития.

В Федеральной образовательной программе дошкольного образования (далее ФОП ДО) особо подчеркивается, что игра занимает центральное место в жизни ребенка (п.24.5) и педагог, учитывая потенциал игры для разностороннего развития ребенка и становления его личности, максимально использует все варианты ее применения в образовательном процессе (п.24.8) [6].

Министерство просвещения Российской Федерации, в соответствии с поручением Президента Российской Федерации от 16.03.2022 № Пр-487, особое внимание уделяет необходимости внедрения современных игровых технологий и улучшения материально-технической базы для развития познавательных и творческих способностей каждого ребенка [4; 9].

Актуальность применения современных игровых технологий в образовательной работе с детьми дошкольного возраста и в различных видах детской деятельности определяется рядом факторов. Прежде всего, игровые технологии полностью соответствуют экологии дошкольного возраста, целям, задачам Федеральной образовательной программы дошкольного образования, современным образовательным ориентирам. С другой стороны, необходимость актуализации игровых технологий определяется ситуацией снижения доли игровой деятельности в образовательном процессе дошкольных образовательных организаций (далее ДОО) и, отчасти, выхолащиванием процессуального, игрового содержания, подменой его конкретными результатами. Процессуальный характер игры определяет целостное развитие ребенка, проживающего различные ситуации.

В настоящий период наблюдается противоречие между социальным запросом общества на формирование разносторонне развитой, социально активной, духовно-нравственной личности и недостаточным уровнем разработанности и реализации актуальных игровых технологий в теории и практике дошкольного образования с учетом изменившихся социокультурных условий.

Разрешение данного противоречия возможно при условии разработки методического инструментария – методических рекомендаций, описывающих механику разработки и совершенствования игровых технологий в практике дошкольного образования и различных видах детской деятельности.

## **2. Цель и задачи разработки и совершенствования современных игровых технологий в образовательном процессе и различных видах детской деятельности**

**Цель:** разработка, обоснование и внедрение в практику дошкольного образования современных игровых технологий как эффективного инструмента реализации задач Федеральной образовательной программы дошкольного образования, способствующих социально-коммуникативному, познавательному, речевому, художественно-эстетическому и физическому развитию детей дошкольного возраста.

#### Задачи:

1. Оптимизировать образовательный процесс в дошкольной образовательной организации путем широкого использования игровых технологий для реализации задач и содержания образовательной деятельности по основным направлениям развития детей дошкольного возраста: социально коммуникативного, познавательного, речевого, художественноэстетического и физического развития.
2. Актуализировать имеющиеся в образовательной практике дошкольного образования игровые технологии воспитания и обучения детей дошкольного возраста.
3. Разработать и обосновать алгоритм создания и совершенствования современных игровых технологий в образовательном процессе дошкольной образовательной организации и различных видах детской деятельности.
4. Спроектировать примеры игровых технологий в соответствии с разработанным алгоритмом их создания и совершенствования как части педагогической технологии.
5. Расширить педагогический инструментарий педагогов дошкольного образования для решения задач Федеральной образовательной программы дошкольного образования.
6. Повысить статус игровых технологий в образовательной работе с детьми дошкольного возраста.

### **3. Анализ состояния проблемы применения современных игровых технологий в образовательном процессе и различных видах детской деятельности**

Первым этапом разработки Методических рекомендаций стало проведение исследования, направленного на изучение и анализ оценивания педагогами и родителями состояния современных игровых технологий в образовательной практике дошкольных образовательных организаций и различных видах детской деятельности путём проведения экспертных интервью и анкетирования.

Исследование реализовано партнерами проекта: Общероссийская общественная организация «Национальная родительская ассоциация»,

Автономная некоммерческая организация «Агентство социальной поддержки семьи и защиты семейных ценностей «Моя семья»», Региональная общественная организация инвалидов «Новая линия». Проведено анкетирование педагогов и родителей детей, посещающих дошкольные образовательные организации.

Анкетирование прошли 293 педагога из 30 регионов Российской Федерации и 2177 родителей из 33 регионов Российской Федерации, входящих в состав всех федеральных округов. Анализ результатов исследования позволил выявить существующие дефициты и определить ряд принципиальных задач в области создания и совершенствования современных игровых технологий.

Абсолютное большинство педагогов позитивно оценивают практику применения игровых технологий в дошкольной образовательной организации и подавляющее большинство (79%) регулярно (ежедневно) используют игровые технологии. Однако удовлетворенность методической обеспеченностью применения игровых технологий у опрошенных педагогов низкая. Полностью удовлетворена методической обеспеченностью только треть педагогов (34%), а 66% –удовлетворены частично или совсем не удовлетворены. Это определяет необходимость разработки методических рекомендаций и алгоритмов по созданию и

совершенствованию игровых технологий в образовательной практике дошкольных образовательных организаций.

Важно, что педагоги понимают значение игровых технологий в части получения позитивных результатов при их применении. Однако значительная часть педагогов не знает методических оснований, определяющих эффективность реализации игровых технологий, то есть нет четкого понимания, почему необходимо применять игровые технологии.

Вместе с тем анкетирование показало высокий уровень запроса со стороны педагогов на конкретные методики применения игровых технологий и наглядные примеры их реализации.

Почти половина опрошенных педагогов

(42%) считает, что методическое и материально-техническое обеспечение применения игровых технологий в дошкольной образовательной организации требует значительного дополнения и систематизации, а еще 6% указывают, что оно хаотично и сформировано в результате продвижения коммерческих брендов. Доля педагогов, удовлетворенных методическим и материальнотехническим обеспечением игровых технологий для решения педагогических задач, крайне мала (8%). В качестве примеров используемых игровых технологий педагоги приводят отдельные игры, преимущественно дидактические, что свидетельствует о непонимании частью педагогов сущности игровых технологий, что, в свою очередь, не позволяет обеспечить их полноценную реализацию в дошкольной образовательной организации.

Как следствие, более 70% педагогов осознают необходимость повышения своей квалификации в области применения игровых технологий и роста собственной методической компетентности.

Опрос родителей показал, что они понимают ценность игры как деятельность, определяющую развитие ребенка дошкольного возраста, и осознают ее комплексное влияние на развитие психики ребенка на протяжении всего периода дошкольного детства.

Подавляющее большинство родителей голосуют за использование игровых технологий в дошкольной образовательной организации, однако родители фактически не знают, как и какие игровые технологии реализуются в детском саду.

Вместе с тем представления родителей о формах и содержании игровых технологий ограничено, и родители, будучи готовы реализовывать игровые технологии и в семейном воспитании, ощущают дефицит знаний в этой области.

#### **4. Отличительные особенности игровых технологий и обоснование алгоритма разработки и совершенствования современных игровых технологий в ДОО и разных видах детской деятельности**

Игровые технологии – это обширная группа методов и приемов взаимодействия педагога с детьми в форме различных игр, отличающихся четко поставленной целью обучения и соответствующим ей результатом, широкой познавательной направленностью.

Игровые технологии являются частью педагогических технологий и характеризуются следующими особенностями:

— предусматривают систему действий (приемов, шагов), которые необходимы для достижения результата, соответствующего поставленной цели;

— обеспечивают получение гарантированного результата за счет выполнения действий в определенной последовательности, отбора и реализации эффективных средств, способов деятельности, а также создания условий для ее выполнения;

— позволяют унифицировать образовательный процесс и обеспечивают возможность его воспроизведения применительно к заданным условиям;

— стимулируют активное участие обучающихся в познавательном процессе, превращая их из объекта в субъект познавательной деятельности.

Игровые технологии в работе с детьми дошкольного возраста используются как инструмент в решении образовательных задач в 5 образовательных областях по ФОП ДО и могут применяться в любой деятельности (на занятиях, в режимных моментах, в самообслуживании и т.д.).

При разработке, отборе и применении игровых технологий в дошкольном образовании в обязательном порядке учитываются возрастные и индивидуальные особенности детей.

#### **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 ситуация 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.

### **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.).

Алгоритм разработки и совершенствования игровых технологий представлен на рисунке 1.

## АЛГОРИТМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

1

### ЭТАП СОЗДАНИЯ ЦЕЛОСТНОЙ ВООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ

Создание образа - идеальный герой, персонаж, функция и принятие роли; создание игровой проблематизированной ситуации

2

### ЭТАП РЕШЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ЗАДАЧ

Моделирование детьми и/или педагогом "идеальной" проблемы и проигрывание различных вариантов игровых действий

3

### ЭТАП ПРИСВОЕНИЯ И ЗАКРЕПЛЕНИЯ ЦЕЛОСТНОГО ПОВЕДЕНИЯ

Осуществление переноса навыка или знания из игровой самостоятельную творческую и познавательную деятельность

*Рис. 1 Алгоритм разработки и совершенствования игр*

#### Обоснование представленного алгоритма

Любая образовательная задача направлена на формирование целостных и субъектных форм поведения, когда ребенок самостоятельно может использовать определенные знания, умения и навыки в самостоятельной и творческой деятельности (использовать правильную речь, уметь выполнять основные движения, плавать, интонировать, рисовать, конструировать, играть, общаться со сверстниками и т.д.). Изначально целью, программой действия, средствами осуществления действия владеет взрослый и его задача – передать данные средства и смыслы ребенку через моделирование и обеспечение положительной мотивации, желанием ребенка заниматься данным видом деятельности.

В силу возрастных особенностей ребенка дошкольного возраста (образность мышления, активное воображение, инициативность, формирующиеся регулятивные механизмы), игровые технологии являются экологичным, то есть, природосообразным средством целостного и субъектного формирования когнитивного, эмоционального, регулятивного

компонентов любой деятельности (продуктивные виды деятельности, общение, познавательная и исследовательская активность).

Конкретизация содержания этапов реализации алгоритма

**На этапе создания целостной воображаемой ситуации** важно создать 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.

## **5. Применение игровых технологий в образовательных областях**

### **5.1 Игровые технологии социально-коммуникативного развития ребенка**

#### **Социальные отношения**

**Возраст: 3–4 года**

**Задачи социально-коммуникативного развития ребенка согласно ФОП ДО:** развивать эмоциональную отзывчивость, способность откликаться на ярко выраженные эмоции сверстников и взрослых, различать и понимать отдельные эмоциональные проявления, учить правильно их называть.

## **Подготовка и реализация игровой технологии**

**Образ.** Зайчик, которого нужно развеселить.

**Роли:** Заяц и зайчата.

**Проблема.** Зайчик заболел, ему грустно. Как ему помочь?

**Способы актуализации технологии.** Основным объектом игры в коммуникативных играх выступает другой ребенок. Для детей 3–4 лет важно преобладание невербальных форм коммуникации. Все коммуникативные игры в данном возрасте должны создавать у ребенка чувство общности эмоциональных переживаний (все вместе пожалеем зайчика). Также, необходимо учитывать, что в 3–4 года преобладает ситуативно-деловая форма общения со сверстниками, которая представляет собой «игру рядом» («я копаю, ты копаешь»), «я побежал, ты побежал»). Поэтому, выбирая игру, необходимо учитывать единообразие действий детей. Важно выделять и поощрять проявление сочувствия зайчику. В роли зайчика можно поставить застенчивого ребенка или ребенка, вновь пришедшего в образовательную организацию.

**Моделирование технологии.** Воображаемая ситуация: детям предлагаются встать в круг и представить, что все они маленькие зайчики в лесу. Педагог говорит: «Собрались все зайчики на полянке. Посмотрите друг на друга, какие у вас глазки, ушки, хвостик. Посмотрите друг другу в глазки, поздоровайтесь глазками. Посмотрите, у одного зайчика заболело горлышко и ему стало грустно».

Ход игры. После этого выбирается водящий — зайчик, который встает в круг. А все остальные дети, начинают ходить вокруг зайчика и петь песенку: «Зайка, зайка, что с тобой? Ты сидишь совсем больной. Ты вставай, вставай, скачи! Вот морковку получи! Получи и попляши!». После этих слов каждый ребенок подходит к зайчику и угощает его воображаемой морковкой. Затем дети начинают хлопать в ладоши, а «зайчик» должен попрыгать или сплясать. Затем выбирается новый «зайчик». Игра повторяется 3–4 раза.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** В повседневной жизни обращать внимание детей на эмоциональное состояние других детей. Поощрять сочувствие и радость за других.

**Возраст:** 4–5 лет

**Задачи социально-коммуникативного развития ребенка согласно ФОП ДО:** развивать эмоциональную отзывчивость к взрослым и детям, слабым и нуждающимся в помощи, воспитывать сопереживание героям литературных и анимационных произведений, доброе отношение к животным и растениям.

## **Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Красивый утенок и Серенький Мышонок, которые соответственно совершают плохой и хороший поступки и которые должны оценить дети, обращая внимание именно на поступки, а не на внешний вид.

**Роли:** ребенок принимает образ любого лесного животного, который он сам выбирает, Красивый утенок, Серенький мышонок.

**Проблема.** Что нужно делать, если кто-то попал в неприятную ситуацию и ему нужна помощь? Что важнее: поступок или внешний вид?

**Способы актуализации технологии.** Через проигрывание игровых ситуаций следует формировать у ребенка не только систему знаний о нормах и правилах взаимопомощи, но и формировать эмоциональное отношение, социальные эмоции к данным ценностям. Формировать у ребенка понимание того, что судить о поступке нужно по поведению, а не по внешнему виду. Следует учитывать, что в 4–5 лет отношения со сверстниками отличаются повышенной конфликтностью, так как сверстник становится значимой фигурой в построении собственного самосознания. Через сверстника ребенок понимает границы своих возможностей. Поэтому взрослый должен уделять особое внимание формированию доброжелательных отношений между детьми. Для детей данного возраста можно использовать разного рода имитационные игры.

**Моделирование технологии.** Воображаемая ситуация: детям предлагается сесть в круг и представить, что они оказались в лесу. Каждый выбирает образ того животного, которое ему нравится. Инструкция: «Собрались все звери на полянке. Поздоровались друг с другом по-звериному (глазками, лапками, хвостиками, ушками). А потом стали обсуждать, что происходит у них в лесу».

Игра состоит из двух частей. Перед игрой каждый ребенок берет по две карточки разного цвета: красную (для обозначения понравившегося персонажа), синюю (для персонажа, который не понравился ребенку).

Первая часть: показ двух игрушек, красивой (утенок с бантом или мягкая игрушка) и некрасивой (серенький мышонок). Герои представляются. Детям предлагается показать с помощью карточек, какая игрушка понравилась, какая нет. Оценка игрушек производится во время показа утенка и мышонка.

Вторая часть. Затем взрослый рассказывает истории: «Старый ежик никак не может перейти дорогу, утенок насмехается, мышонок помогает ежику перейти дорогу. Зайка играет в мячик. Утенок толкает зайку в грязь и отбирает мяч, мышонок помогает встать и успокаивает, отдает свой мячик». Затем детей снова просят оценить, кто им нравился и почему. Взрослый специально подчеркивает, что важно обращать внимание именно на поступки, а не на внешний вид.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Создавать в повседневной жизни проблемные ситуации для ребенка, направленные на формирование взаимопомощи. Например, в группе может быть «Волшебная ленточка». Инструкция: «Возьмитесь за ленточку, и скажите – чем вы делились с другими?» (например: делилась конфетами с детьми в детском саду; делился игрой, которую принёс в детский сад; делился игрушками и т. д.).

Провести игру «Волшебная шляпа». В течение дня в волшебную шляпу собираются кружочки «доброты». Необходимо наблюдать за детьми. Если ребенок проявил по отношению к другому человеку внимание, заботу, в «Волшебную шляпу» нужно опустить кружочек.

**Возраст: 5–6 лет**

**Задачи социально-коммуникативного развития ребенка согласно ФОП ДО:** поддерживать интерес детей к отношениям и событиям в коллективе, согласованию действий между собой и заинтересованности в общем результате совместной деятельности.

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Строители, которые вместе должны построить разные здания, договариваясь между собой.

**Роли:** строитель, контролер.

**Проблема.** Как лучше договориться между собой и построить разные объекты?

**Способы актуализации технологии.** В реализации данной технологии важно поощрять детей вырабатывать и принимать правила взаимодействия в группе, способствовать пониманию детьми последствий несоблюдения принятых правил. В 5–6 лет у детей формируется способность достигать цель совместными усилиями. В ходе совместной деятельности важно соблюдать принцип справедливого распределения (использование считалки, договор об очередности и т.д.). Формирование и поощрение данных вариантов решения проблемных ситуаций общения в ходе совместной деятельности расширяет коммуникативный опыт ребенка и способствует формированию доброжелательных отношений со сверстниками. В 5–6 лет ребенку доступно выполнение открытых игровых правил, которые обозначаются взрослым до начала игры.

**Моделирование технологии.** Воображаемая ситуация: детям предлагается поиграть в строительную компанию, которая строит город, где нужно возвести дома, школу, детский сад, театр, магазин. Инструкция: «Ребята, давайте сегодня поиграем в строительную компанию, которая должна построить город. В этом городе много объектов: дома, школа, детский сад, магазин, театр, детская площадка. Вам нужно распределиться по парам и договориться, какой объект вы будете строить вместе».

Дети делятся по парам. Перед началом строительства взрослый предлагает детям рассмотреть конструктор и рассказать, что можно из него построить. По правилам игры один из детей должен быть строителем (то есть, осуществлять активные действия), а другой — контролером (пассивно наблюдающим за действиями строителя). Дошкольникам предлагается самостоятельно решить: кто будет строить первым и, соответственно, будет исполнять роль строителя, а кто будет контролером — следить за ходом строительства. Если дети не могут самостоятельно сделать выбор, взрослый предлагает им воспользоваться жребием: угадать, в какой руке спрятан кубик конструктора. Угадавший назначается строителем и строит постройку по собственному замыслу, а другой ребенок назначается контролером, он принимает участие в обсуждении плана и способах реализации проекта и наблюдает за строительством, оценивает его действия. Затем дети меняются ролями. Побеждает самая дружная команда, которая выполнила правила сотрудничества. В конце проводится осмотр всех построенных объектов и отмечается, что совместными усилиями построен замечательный город.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Важно создавать в повседневной жизни проблемные ситуации для ребенка, направленные на согласованные

действия и выполнение правил, заданных в игре характером ролей. Попробуйте собрать картотеку повседневных проблемных ситуаций общения между детьми и подобрать различные варианты конструктивного решения. Например, детям предлагается разыграть ряд ситуаций:

- Два мальчика поссорились из-за несоблюдения правил в игре. Помири их.
- Ты очень обидел своего друга. Попробуй попросить у него прощения, помириться с ним.
- Твоего друга не принимают в игру. Как ему помочь?
- Ваша команда проиграла в соревновании. Попробуй найти нужные слова для своих друзей.
- У твоего друга не получается постройка. Что ты будешь делать?

**Возраст: 6–7 лет**

**Задачи социально-коммуникативного развития ребенка согласно ФОП ДО:** развивать способность ребёнка понимать и учитывать интересы и чувства других.

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Заботливый внучек, который должен помочь своей бабушке в разных жизненных ситуациях. По игре «Заботливый внучек» (Е.О. Смирнова).

**Роли:** Бабушка, заботливый внучек, работник аптеки (фармацевт), врач, водитель транспорта, продавец и др.

**Проблема.** Старенькой бабушке нужна забота, внимание и помощь.

**Способы актуализации технологии.** В 6–7 лет важно обращать внимание, формировать, поощрять все формы просоциального поведения, основанного на бескорыстной помощи и внимании к потребностям, чувствам и действиям другого человека (пожилого, родителя, сверстника, более младшего).

**Моделирование технологии.** Воображаемая ситуация: детям предлагается поиграть в игру «Заботливый внучек» (Е.О. Смирнова). Инструкция: «Ребята, давайте сегодня поиграем в игру, которая называется «Заботливый внучек». Расскажите, пожалуйста, у кого есть бабушка? А как вы помогаете своей бабушке? Вам нужно распределиться по ролям, потом можно поменяться ролями».

Детям предлагается игра со следующим содержанием. Заботливый внучек ведет в больницу свою бабушку. Его бабушка плохо видит и слышит. Внучек должен перевести ее через автомобильную дорогу, привести к доктору, купить лекарства в аптеке и привести бабушку домой. Внук должен провести бабушку через дорогу безопасно, по пешеходному переходу. Распределяются роли и разыгрывается сюжет. Творческие идеи по развитию сюжета самими детьми приветствуются педагогом. Например, сводить бабушку на концерт, в магазин. Тогда дети придумывают концертную программу. В данную игру можно играть не один день, а долгое время, пока у детей сохраняется интерес. Добавляются новые сюжетные линии.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** В группе можно создать копилку добрых дел, куда складываются добрые поступки детей в виде записанных на бумаге карточек. Таким образом, педагог выделяет для ребенка данную сферу взаимоотношений с людьми как значимую и важную, формируя, тем самым, положительное отношение ребенка к нормам взаимопомощи и поддержки. Именно данная способность определяет в дальнейшем уровень социального и эмоционального интеллекта ребенка, а также его социальную успешность.

## **II. Гражданская идентичность и патриотизм**

**Возраст: 3–4 года**

**Задачи социально-коммуникативного развития ребенка в области формирования основ гражданственности и патриотизма согласно ФОП ДО:** обогащать представления детей о малой родине и поддерживать их отражения в различных видах деятельности.

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Добрый медвежонок Мишутка, который заблудился.

**Роли:** Мишутка (воспитатель) и его помощники (дети).

**Проблема.** Мишутка потерялся. Как ему помочь найти свой дом?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка цели, постановка проблемноигровой ситуации, разработка подсказок, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям. Детям предлагается роль помощников Мишутки (взрослых, разумных людей, которые могут справиться с проблемой). Эмоциональные акценты ставятся на сочувствии Мишутке (ему одиноко, он хочет увидеть маму Медведицу); на радости встречи с семьей; на удовольствии помочь другому. Образовательные акценты ставятся на знакомстве с понятиями: улица, парк, дорога, лес; важности родного дома, родного края. Представления о доме дается через чувство общности, сочувствия, взаимопомощи.

**Моделирование технологии.** Детям предлагаются фотографии детского сада, достопримечательностей и важных зданий, которые находятся рядом или являются визиткой города (общеизвестны); фотографии парка и леса. Мишутка плачет и рассказывает о своих чувствах, что ему страшно, он заблудился. Детям предлагаются следующие вопросы: «Как помочь Мишутке (проводить его до дома, объяснить дорогу, позвать его маму)?», «Что надо сделать для Мишутки прямо сейчас, чтобы он не грустил (обнять, покормить, пожалеть)?» «Где живет Мишутка?». «Где живете вы?». «Почему важен родной дом?».

Организовать игры с участием Мишутки: «Узнай, где наш детский сад?»; «Узнай, где наш город (село)?». Детям предлагаются фотографии (снаружи и внутри) детского сада и других (явно отличающихся) детских садов. Мишутка (за него действует воспитатель) ошибается, а дети ему помогают.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** На прогулке обратить внимание на здания вокруг детского сада; в общении в группе напоминать детям о правилах взаимопомощи и поддержки; предложить родителям обсудить с детьми ценность родного



дома; предложить родителям посетить с детьми достопримечательности родного города. Развитие темы в режимные моменты и на занятиях, задавая вопросы: (Как живет Мишутка в лесу? Как подружиться Мишутке с другими зверятами?). Мишутка хочет научиться многое делать сам, покажем ему пример! Мишутка защищает свой лес.

**Возраст:** 4–5 лет

**Задачи социально-коммуникативного развития ребенка в области формирования основ гражданской ответственности и патриотизма согласно ФОП ДО:** развивать интерес детей к основным достопримечательностям населенного пункта, в котором они живут.

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Чебурашка, которому дети рассказывают о родном городе.

**Роли:** экскурсовод, водитель транспорта, кассир, кондуктор Чебурашка.

**Проблема.** Что интересного в нашем городе?

**Способы актуализации технологии.** Через проигрывание ситуации помощи Чебурашке, который приехал к детям в город в гости, формируется интерес к родному городу (краю), гордость за родной город, способность увидеть знакомые места с позиции их исторической и патриотической значимости.

**Моделирование технологии.** Воображаемая ситуация: к детям в гости приходит Чебурашка (можно актуализировать персонаж через видеофрагменты из художественного фильма) и просит их рассказать про родной город, село, край. Задает вопросы об исторических местах города с позиции «незнающего», а детям предоставляется позиция компетентных знатоков.

Игра состоит из двух частей. Перед игрой готовятся карточки, иллюстрации родного города, обсуждаются важные исторические события. Обязательно подготовить фотографии каких-то парков и уютных детских площадок.

Первая часть. Дети показывают Чебурашке иллюстрации и рассказывают о достопримечательностях.

Вторая часть. Воспитатель организует игру: экскурсия. Все дети отправляются на экскурсию. Кто-то изображает экскурсовода, кто-то кассира, кондуктора, водителя транспорта. Обязательно надо посетить детскую площадку и показать Чебурашке, как дети любят играть на своих площадках, какое там есть оборудование и в какие интересные игры можно играть на площадке. Варианты развития темы: Чебурашка заблудился, Чебурашка хочет пожить в детском саду.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Обсуждать в повседневной жизни что бы дети хотели показать/рассказать чебурашке; какой игре хотели бы его научить. После выходных дней обсуждать с детьми, где они были с семьей и что могли бы показать и рассказать Чебурашке.

**Возраст: 5–6 лет**

**Задачи социально-коммуникативного развития ребенка в области формирования основ гражданской ответственности и патриотизма согласно ФОП ДО:** воспитывать уважительное отношение к Родине, к людям разных национальностей, проживающим на территории России, их культурному наследию.

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Шеф-повар (воспитатель), который предлагает детям пробовать и оценивать на вкус разные блюда национальной кухни.

**Роли:** повар (педагог), дегустаторы блюд (дети).

**Проблема.** Угадай, какое блюдо? Мы превратились в поваров и должны уметь распознавать разные вкусы блюд!

**Способы актуализации технологии.** Решаются задачи воспитания уважения и любви к русской культуре через национальную кухню; развитие умения обобщать первоначальные представления о русской кухне как части национальной культуры; включение представлений о национальной кухне в игровую практику и ежедневное общение детей.

**Моделирование технологии.** Воображаемая ситуация предполагает ознакомление детей с традиционными блюдами русской кухни: каши; хлеб, блины, пироги, уха, щи, квас. Показ и рассказ о продуктах, из которых готовились русские национальные блюда (зерно, масло, овощи), многообразии блюд, которые можно приготовить из них (например, из капусты варят щи, пекут пироги с капустой, капусту квасят и т.д.). Показ и рассказ о традиционной русской посуде и утвари. Знакомство с пословицами и поговорками о хлебе, о пирогах. Рассказ о разных кашах, которые ели на Руси.

Игра: «Угадай на вкус». Дети с закрытыми глазами пробуют разные каши и стараются отгадать. Можно предложить следующие варианты: гречневая, овсяная, манная, пшенная, гороховая каши. Аналогичную игру можно организовать, отгадывая разные овощи по вкусу (в том числе разные по приготовлению, обработке).

На первом этапе представления целостного образа и воображаемой ситуации необходимо презентовать детям образ нравственно положительного героя, современного и привлекательного, значимого для подражания. Социально-коммуникативное развитие несет в себе обязательную отнесенность к человеку (одушевленному персонажу) и проявляется в отношениях между людьми, во взаимодействии. Эта общая характеристика предъявляет ряд требований к воображаемой ситуации при формировании гражданской идентичности и патриотизма у детей: герой должен быть активным, личностно сильным (физически может быть слабым, маленьким), обладать яркими характерологическими особенностями социальной направленности: добрым, щедрым, готовым прийти на помощь; герой презентуется в системе отношений: кому нужна его помощь, с кем надо поделиться; перед героем стоит активный выбор. Нравственность формируется в ситуации выбора, ориентации на социальные приоритеты по сравнению с индивидуальными или материальными; герой может ошибаться и ошибки носят обучающий характер, иллюстрируя неверные решения и

подсказывая как действовать в случае трудностей, что позволяет ребенку сохранять активность и уверенность.

Наиболее эффективными модельными темами для использования игровых технологий в сфере социально-коммуникативного развития являются аспекты реальной жизни ребенка в детском саду: возникающие конфликты между детьми, необходимость соблюдения правил кооперации, регуляция собственных эмоциональных состояний и поиск социально приемлемых способов обозначения своих состояний, потребностей для других.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни:** организуйте вместе с детьми тематическую сервировку обедов, которая отражала бы национальный колорит. Используйте подручные средства для оформления столов, иллюстрации национальных блюд, элементы декора. Начинайте с обсуждения русской кухни и традиционных атрибутов русского стола (предметы быта, утварь). Далее предлагайте к оформлению стилистику национальных блюд в зависимости от национальной принадлежности детей в группе (например, татарская кухня, дагестанская кухня и т.д.). Привлекайте родителей. Подготовку оформления сопровождайте рассказами о национальных традициях тех культур, которые вы иллюстрируете (повторяйте материал, который обсуждали на занятиях).

**Возраст: 6–7 лет**

**Задачи социально-коммуникативного развития ребенка в области формирования основ гражданской ответственности и патриотизма согласно ФОП ДО:** воспитывать патриотические и интернациональные чувства, уважительное отношение к Родине, к представителям разных национальностей, интерес к их культуре и обычаям.

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Спасатели планеты, которые помогают животным.

**Роли:** спасатели (дети).

**Проблема.** Как защитить природу родного края?

**Способы актуализации технологии.** Обращение животных за помощью. Животные страдают и прислали детям картинки, письма с просьбой защитить их от мусора. Используются атрибуты «Спасателей».

**Моделирование технологии.** Воображаемая ситуация. Игра-квест: «Убираем и сортируем мусор». Необходимые материалы: подготовленные обращения животных и растений; иллюстративный материал; пластиковые бутылки, бумага, газеты, ветки, палки и др.; пакеты для мусора, перчатки. Педагог показывает детям фотографии, где от мусора страдают животные, растения, различные уголки природы по всей планете и рассказывает. Как важно убирать за собой и не засорять планету мусором; как важно сортировать мусор и перерабатывать его; объясняет принципы сортировки мусора.

Далее на прогулке детям предлагаются задания, которые представлены в форме обращения за помощью от животных, растений, конкретных персонажей. Например (зимний вариант игры): письмо от мышек: к ним в норки попадает мусор и им нечем дышать; песня деревьев,

которые просят их укутать снегом; просьба от лесных зверей: свалка мусора растет и им негде жить: надо рассортировать мусор и спрессовать его.

Вторая часть. Сюжетно-ролевая игры «Патриоты Родины». Организация сюжетноролевой игры детей по мотивам экологических десантов и позитивного интереса к природе родного края. Педагог предлагает следующие роли и идеи для сюжетов: члены семьи, экологическая полиция, экскурсовод (краевед), спасатели животных, животные и др. Сюжеты: животным необходима помощь; семья отправилась отдыхать на природу и увидела последствия отдыха невоспитанных туристов; экскурсовод организует путешествие и рассказывает о родной природе.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** На прогулке организовать экологический десант по микрорайону.

Для детей старшего дошкольного возраста задачи социально-коммуникативного развития ребенка в области формирования основ гражданственности и патриотизма, согласно ФОП ДО, должны решаться через актуализацию патриотических игр, направленных на сохранение исторической памяти о событиях славного прошлого России; актуализацию народных игр, формирующих ценности родного языка, родной культуры, родного фольклора. Патриотические игры могут реализовываться в форме познавательных квестов; подвижных тематических игр; моделирования проблемных ситуаций и проигрывания способов их преодоления с обязательным включением нравственного выбора; игры драматизации освоения значимых патриотических образов.

Важно знакомить детей с описаниями исторических событий через игровое моделирование жизни детей в различные исторические эпохи и формирования через игровые технологии представлений об истории России, ее главных периодах и смыслах. Игровые технологии позволяют не только познакомить детей с историческими событиями, но создают условия для проживания и присвоения значимого эмоционального опыта, идентификации с героями и внутреннего моделирования поведения в соответствии с духовно-нравственными и патриотическими ценностями.

## **5.2 Игровые технологии познавательного развития ребенка**

**Возраст: 3–4 года**

**Сенсорные эталоны и познавательные действия**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** формирование представлений детей о сенсорных эталонах цвета и формы, их использовании в самостоятельной деятельности.

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Персонажи сказки «Теремок» (игрушки), которым дети строят домики с определенными заданными условиями.

**Роли:** строители.

**Проблема.** Что делать животным, у которых медведь сломал теремок?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям.

**Моделирование технологии.** В образовательной ситуации педагог предлагает детям стать строителями и построить дома для каждого зверя отдельно, но с учетом их пожеланий, для медведя и волка дома должны быть квадратными с треугольной крышей и разных цветов, но у медведя он должен быть больше, чем у волка. У лягушки и у мышки дома должны быть круглыми, но у лягушки зеленого цвета, а у мышки серого. У лисы и зайца дома должны быть треугольными, но разными окошками: у лисы квадратное, а у зайца – круглое. Дети могут выбрать, для кого они будут делать домики и подбирают из всех материалов нужные. У каждого ребенка может получиться аппликация двух домиков. В завершении дети объединяют свои аппликации и расселяют персонажей сказки в домики.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Свойства цвета и формы дети могут применить в изобразительной и конструктивной деятельности, выполняя постройки для любимых персонажей и кукол.

### **Математические представления**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** помогать детям осваивать чувственные способы ориентировки в пространстве.

Подготовка и реализация игровой технологии.

**Образ.** Персонаж рассказа Л.Ф. Воронковой «Маша – растеряша», которой дети помогают одеться к празднику.

**Роли:** девочка Маша (воспитатель или ребенок), помощники героини (дети группы).

**Проблема.** Как Маше правильно одеться к празднику?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемно-игровой задачи, применение игровой ситуации, наводящие вопросы, подсказки-уточнения, игровые действия.

**Моделирование технологии.** Перед детьми ставится проблема: Маша приглашена на праздник. И приглашает вас тоже на карнавал. Но на него надо одеться определенным образом: должна быть жилетка, впереди которой изображено солнышко, а сзади – тучка. На руках должны быть браслеты. На правой руке — синий, на левой – красный. Маша все приготовила (воспитатель показывает заранее подготовленные вещи на каждого ребенка (жилетки из бумаги, браслеты – цветные резиночки), но как выполнить требования приглашения, Маша не знает. Детям предлагается помочь Маше. Детям задаются вопросы: «Как правильно надеть жилетку? Что для этого надо знать?». «Что у нас впереди?». Дети предлагают свои варианты. Желающим детям предлагается надеть жилетки, так как требуется в Приглашении. После этого вместе с детьми рассматривают, кто, верно, надел жилетки и почему. Уточняется, что сначала точно знать какие части тела у ребенка есть и где они находятся. Детям предлагается найти грудь, живот, лицо и показать их. Уточняется, что

они находятся впереди. Педагог: «Что еще у вас впереди? (глаза, нос, лоб, колени). Давайте их покажем Маше. А где находится спина?». Уточняется, что сзади. «Проверьте, у всех ли солнышко изображено там, где грудь и живот? У всех ли на спине, сзади – тучка? Проверьте у друг друга. Давайте наденем жилетку и Маше. Теперь самое сложное. Надо найти правую и левую руки, чтобы надеть браслеты. Как их найти? Я вам помогу. С левой стороны у нас сердце. Если приложить руку к груди, то ощутишь слева биение сердца.

Давай, приложим руки к груди и почувствуем, где бьется сердце. Там, где вы почувствовали стук сердца — это левая рука. Поднимите ее. Что еще слева? Поднимите левую ногу, покажите левый глаз. С другой стороны — правая рука. Поднимите ее. Что еще справа? Покажите теперь правое ухо, правое колено. А теперь наденьте браслеты: красный на левую руку, синий – на правую. Теперь и Маше наденем браслеты. Теперь Маша и вы готовы идти на праздник. На празднике все танцуют. Давайте и мы потанцуем». Звучит музыка и дети танцуют, выполняя движения: топают правой ножкой, хлопают в ладоши у правого уха, топают левой ножкой, хлопают в ладоши у левого уха. В конце кружатся.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Детям предлагается найти левую и правую руки при надевании варежек, перчаток; левую и правую ноги при надевании обуви. Поощряем использование детьми приобретенных знаний и умений в быту, дидактических и сюжетно-ролевых играх.

## **Окружающий мир**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** конкретизировать представления детей об объектах ближайшего окружения: о родном населенном пункте, его названии, достопримечательностях и традициях; накапливать эмоциональный опыт участия в праздниках.

### **Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** К детям приходит кукла Маша и говорит, что у нее новый дом, но в нем совсем ничего нет. Педагог предлагает детям помочь обставить дом.

**Роли:** кукла Маша (ребенок старшего возраста или педагог), помощники Маши (дети).

**Проблема.** Что должно быть в доме, без чего нельзя обойтись?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, формулировка вопросов детям.

**Моделирование технологии.** Дидактическая настольно-печатная игра «Что есть в моем доме?» Цель: учить группировать предметы по признакам (мебель, игрушки, техника, одежда). Детям предлагается из 10 картинок (две группы предметов по 5 картинок) нужно выбрать заданные (одежда, техника для дома, посуда). Назвать предметы и сказать для чего они нужны. Варианты игры: найти предмет по названию (3–3,5 года); найти по описанию, например, «это носят на шее, теплый длинный, пушистый»; разделить предметы на группы по назначению (4 года). Для того, чтобы обогащать содержание игровой деятельности новыми действиями с предметами дети с педагогом рассматривают картинки с одним предметом и говорят, что можно с ним делать, например, телевизор можно смотреть,

вытирать пыль, ремонтировать, а шарф можно надевать на себя, одевать на куклу, вязать, стирать и др.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Детям предлагается навести порядок в игровом уголке и разложить: игрушечную посуду, кукольную одежду, мебель по местам.

## **Природа**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** расширять представления детей о многообразии и особенностях растений, животных ближайшего окружения, их существенных отличительных признаках, неживой природе, явлениях природы и деятельности человека в природе в разные сезоны года, знакомить с правилами поведения по отношению к живым объектам природы.

## **Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Для решения задачи в данном возрасте используется игровая ситуация, в которой требуется выявлять признаки тех или иных объектов природы, сравнивать и сопоставлять их. Такими объектами могут быть дикие и домашние животные. Педагог помогает их различать и группировать на основе существенных признаков: внешний вид, питание, польза для человека.

**Роли:** животные (дети), Мишутка (педагог с игрушкой).

**Проблема.** Как найти подходящий домик для животного, учитывая его характерные особенности.

**Способы актуализации технологии.** Наглядность, игрушки-аналоги, вопросы к детям, подсказки, размещение в среде картинок, фигурок, иллюстраций с изображением диких и домашних животных.

**Моделирование технологии.** Педагогом может быть организована образовательная ситуация с игрушками (используются только игрушки-аналоги, изображающие животных и передающие их характерные признаки) «День рождения Мишутки», в ходе которой нужно помочь Мишутке подготовиться празднику и пригласить гостей (подготовить угощение и правильно рассадить гостей за стол, так чтобы волк и лиса не должны сидеть рядом с зайцем, а кошка с мышкой. Дети берут каждый по одной игрушке и от лица животного рассказывают: «Я кошка (собака, лиса, заяц и др.) живу дома (на ферме, в лесу), люблю ловить мышей». Мишутка спрашивает: «Что бы любишь есть?» Ребенок выбирает карточку или муляж с изображением угощения для животного и называет его. Приглашает к столу. Показывает куда лучше сесть. Педагог дает образец рассказа, помогает правильно выбрать угощение в случае затруднения. Выступая в роли животного, ребенок имитирует его характерные действия, звуки и таким образом лучше запоминает. Полученные представления закрепляются в настольно-печатной дидактической игре «Дикие и домашние животные». Цель: из представленных картинок (изображение животного должно быть на белом фоне, в полный рост, все части тела хорошо видны) выбрать диких и домашних для конструктивно-строительной игры «Ферма», «Домик для питомца», «Строим зоопарк».

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Полученные и закрепленные представления актуализируются в имитационных упражнениях, в сюжетных подвижных играх «Котята и щенята», «Лошадки», «Курочка и цыплята» и других, организуемых на физкультурных занятиях, прогулке и в самостоятельной двигательной деятельности. Закрепить представления об особенностях внешнего вида животных (название частей тела, окраска) можно предложив раскрасить черно-белые изображения диких и домашних животных и затем использовать их для украшения игрового уголка, шкафчика, подарить фигурки другу.

**Возраст: 4–5 лет**

### **Сенсорные эталоны и познавательные действия**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** обогащение сенсорного опыта детей, развитие целенаправленного восприятия и самостоятельного обследования окружающих предметов (объектов) с опорой на разные органы чувств.

Подготовка и реализация игровой технологии.

**Образ.** Персонажи сказки «Два жадных медвежонка», которым дети помогают разделить яблоки поровну.

**Роли:** медвежата, помощники (дети).

**Проблема.** Как помочь медвежатам не ссориться и научить их делиться?

**Способы актуализации технологии:** формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям.

**Моделирование технологии.** Педагог показывает детям дерево с яблоками, корзины и говорит, что героям сказки, медвежатам, нужно помочь не ссориться и собрать яблоки. В саду растут яблоки разной величины: маленькие яблоки надо собрать в маленькую корзиночку, средние – в среднюю, а большие – в большую. Одновременно вызываются три ребенка, каждому выдается по яблоку-образцу и предлагается «сорвать» по одному такому же яблоку с дерева. Если яблоки «сорваны» правильно, педагог просит положить их в соответствующие корзинки. Затем задание выполняет новая группа детей. Когда все яблоки собраны, разложены по корзинам, дети передают их медвежатам, каждому поровну одинаковое количество и просят их больше не ссориться.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Дети продолжают проявлять интерес к содержанию игры, самостоятельно сортируют яблоки, используя эти действия в сюжетно-ролевой игре в магазин.

### **Математические представления**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** обогащать элементарные представления о форме предметов.

Подготовка и реализация игровой технологии.



**Образ.** Персонажи мультфильма «Трое из Простоквашино».

**Роли:** собака Шарик, Дядя Федор, почтальон Печкин.

**Проблема.** Как помочь Почтальону Печкину и другим героям мультфильма узнавать форму предметов и геометрических фигур?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, использование игровой ситуации, выполнение игровых заданий по условию, обследовательские действия игрового характера.

**Моделирование технологии.** Почтальон Печкин заболел и попросил Шарика разнести письма. Шарик согласился, но как выполнить просьбу не знает. Адреса какие-то странные: одно письмо в дом с круглыми окнами, другое в дом с квадратными, в третье – с треугольными и четвертое с прямоугольными окнами. Шарик попросил помощи у Дяди Федора и у детей.

Дядя Федор, чтобы объяснить, как правильно найти адресатов по форме окон, вырезал из толстого картона геометрические фигуры. Сначала он показал Шарiku круг и назвал его. Затем стал пальцем проводить по контуру, приговаривая: смотри, как палец скользит по контуру круга, ему ничего не мешает. Он круглый и поэтому, его можно прокатить по столу. Дядя Федор предлагает это же сделать детям.

Дядя Федор спрашивает у детей: «На что похож круг?». Аналогично дети обследуют другие фигуры – квадрат, треугольник и прямоугольник. После этого дети разносят письма по домам.

Но еще на почту пришли посылки в мешках, но у них стерлись адреса. Но известно, что для Бобра в посылке были предметы прямоугольные, формы, для Матроскина – треугольной, для Галчонка – круглые, для коровы Мурки – квадратной. Раскрывать их нельзя. Надо найти кому доставить посылки, трогая их на ощупь. Детям раздаются мешочки с фигурами, и они на ощупь определяют какие там фигуры и раздают их по адресатам. Получившие посылки открывают их проверяют правильность выполнения работы. Дядя Федор и почтальон Печкин благодарят детей за помощь.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Дети используют игровую ситуацию в сюжетно-ролевой игре «Почта», настольных играх, различных бытовых ситуациях.

## **Окружающий мир**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** расширять представления о себе и своих возможностях в познавательной деятельности с родителями и членам семьи; продолжать развивать представления детей о труде взрослого.

## **Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Ознакомление детей с предметным рукотворным миром идет через понимание назначения предметов, их качеств и свойств, а также понимание того, что предметный мир — это результат труда человека. Для этого акцентируется внимание на свойствах различных

материалов, с которыми дети сталкиваются и взаимодействуют в повседневной жизни. Уточнить представления о некоторых качествах и свойствах дерева, бумаги, камня, использовании их человеком можно в игровой ситуации с хорошо знакомым персонажем. Персонаж, например, Кот Леопольд, который как все кошки не любит воду, просит детей помочь ему перебраться на другой берег реки, где его ждут друзья.

**Роли:** Кот Леопольд, дети, мышата

**Проблема.** Как переправиться на другой берег реки? Из чего изготовить лодку? Можно ли сделать лодку из бумаги, камня, дерева?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям.

**Моделирование технологии.** Дети предлагают свои версии решения проблемы. Из них нужно выбрать самую рациональную. Рассуждают: о том, можно ли перебраться на другой берег на самолете, на машине, на теплоходе, переплыть. Приходят к выводу о том, что самый рациональный способ – переплыть на лодке или сделать плот. Проводится опыт с деревом, бумагой, металлом «Плавает или тонет?». Цель: уточнить представления о свойствах дерева (легкость, не тонет в воде) и металла (тяжелый, тонет в воде), бумаги (плавает, но намокает и разрушается). Делается вывод о том, что дерево легче воды, оно не тонет, бумажные изделия не тонут, но намокают и разрушаются, а металлические изделия тонут.

Полученные представления о свойствах различных материалов природного и не природного происхождения, из которых изготовлены предметы ближайшего окружения закрепляются и актуализируются в дидактической игре «Что из чего сделано?» Для игры

детям можно предложить предметы (или карточки с изображением предметов) из разных материалов (дерево металл, бумага, шерсть), которые можно встретить в ближайшем окружении. В ходе игры можно разложить карточки по группам или построить игру по принципу лото, когда каждый ребенок набирает карточки по определенному признаку все, что сделано из дерева (шерсти, металла). В ходе игры задаются вопросы: «Из чего сделано?», «Что еще бывает из дерева? (бумаги, шерсти, металла и др.).

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Детям дается возможность самостоятельно экспериментировать с предметами, погружая их в воду, песок, сравнивая по весу форме на ощупь, находить сходства и различия. Полученные представления и умения применяются в конструктивно-строительных играх изобразительной деятельности.

## **Природа**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** обучать сравнению и группировке объектов живой природы на основе признаков, знакомить с объектами и свойствами неживой природы, отличительными признаками времен года, явлениями природы и деятельностью человека в разные сезоны, воспитывать эмоционально-положительное отношение ко всем живым существам, желание их беречь и заботиться.

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** С использованием игрового персонажа могут быть организованы природоведческие наблюдения, в ходе которых педагог знакомит детей с объектами и свойствами неживой природы, формирует представление об элементарных потребностях растений и животных, углубляет представление о том, что человек ухаживает за ними. В качестве игрового персонажа может быть выбран постоянный персонаж, например Царица Осень, которая вместе детьми изучает признаки времени года и жизнь природы осенью.

**Роли:** Царица Осень, перелетные и зимующие птицы.

**Проблема.** Почему поздней осенью большие и сильные птицы утки, журавли улетают в теплые края, а маленький воробей и синичка остаются зимовать?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям, подбор наглядного материала, загадок.

**Моделирование технологии.** Педагог предлагает детям найти ответ на проблемный вопрос в дидактической игре «Кто чем питается?» Цель: закреплять представления о перелетных и зимующих птицах, учить узнавать, называть их, объяснять причину отлета в теплые края (стало холодно, солнце светит мало, раньше темнеет, нет насекомых, растений, мало пищи для птиц). Дети берут карточку с изображением птицы, или игрушку. Царица Осень спрашивает: «Кто ты? Ты улетаешь в теплые края?» Каждый ребенок от имени птицы, изображенной на карточке (можно использовать игрушку), рассказывает: «Я воробей, питаюсь семенами и злаками в полях, ягодами и фруктами в садах, семенами сорняков, я могу найти корм зимой поэтому я зимующая птица», «Я утка, питаюсь водными растениями, насекомыми, живу возле пруда, а он зимой замерзает, поэтому я улетаю» и так далее. Полученные представления в дальнейшем закрепляются в подвижной игре с бегом «Перелетные — зимующие».

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** В процессе наблюдений дети понимают, почему птиц зимой нужно подкармливать, делать для них домики-скворечники, так как они испытывают дефицит определенных условий, нуждаются в свете, тепле, питании. Дети с педагогом заготавливают осенью корм для птиц и делают кормушки.

**Возраст:** 5–6 лет

**Сенсорные эталоны и познавательные действия**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** развитие интереса детей к самостоятельному познанию объектов окружающего мира в его разнообразных проявлениях и простейших зависимостях.

Подготовка и реализация игровой технологии.

**Образ.** Космонавты-путешественники, которые прилетели на Луну.

**Проблема.** Что нужно для жизни космонавтов на Луне?

**Роли:** космические путешественники.

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок-идей, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям, создание чек-листов для решения поисковых заданий.

**Моделирование технологии.** Педагог предлагает детям путешествие на Луну с целью освоения планеты. Для освоения планеты детям предлагается обсудить, что нужно для обеспечения жизни на Луне. В ходе обсуждения дети принимают решение о том, что для жизни нужно построить дома, соорудить оранжереи для растений, столовые для питания. Детей делят на команды. Они получают маршрутные листы с заданиями. Изучив их, определяют план действий и способы достижения результата.

Поисковое задание 1. Построить дом» для космонавтов из 4—5 геометрических фигур по памяти, рассмотрев образец в течение минуты.

Поисковое задание 2. Построить оранжерею» для выращивания растений из 4—5 геометрических фигур по описанию.

Поисковое задание 3. Построить столовую по своему замыслу по условиям: надо использовать 8–9 фигур, должно быть 2 этажа, 4 окна округлой формы, но разной величины.

Когда команды завершают выполнение заданий, все объединяют свои постройки и заселяют туда кукол-первых обитателей Луны.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Дети продолжают проявлять интерес к содержанию ситуаций, используя полученные умения в сюжетноролевой игре «Путешествие в космос», «Строительство города» и др.

## **Математические представления**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** совершенствовать ориентировку во времени.

Подготовка и реализация игровой технологии.

**Образ.** Ребята помогают Золушке определить день начала бала во дворце.

**Роли:** Золушка (педагог), ее помощники (дети), сестры Золушки.

**Проблема.** Как определять дни недели, их последовательность, длительность?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, проблемно-игровые ситуации, наводящие вопросы, выполнение условий игровой ситуации, модели дней недели, игровой материал.

**Моделирование технологии.** Педагог предлагает помочь Золушке. У нее, как всегда, много дел, но мачеха и ее две дочери пришли к ней и требуют разобраться, когда им ехать на бал. Одна из сестер получила приглашение, в котором было написано, что она приглашена на бал во вторник. Но она не знает такого дня недели. Другая сестра сказала, что у нее написано:

«Вы приглашены на бал, который состоится в день после понедельника». Спрашивает: «Что это за день такой? А у Мачехи в письме было написано, что ее приглашают на бал в день, который предшествует среде». Никто из них не мог понять в какой день им приехать на бал. Давайте поможем Золушке!

Дети дают свои варианты объяснений, вспоминают дни недели, их последовательность, рассуждают, доказывают. Используют для этого модель календаря. И определяют, что мачеха и ее дочери приглашены на бал во вторник.

Далее содержание усложняется. Одна из сестер сказала, что если помощники Золушки такие знатоки дней недели, то пусть помогут понять записку, которую вынесло в бутылке из моря. Детям предлагается поучаствовать в ее разгадывании.

Воспитатель показывает бутылку и достает из нее письмо, к которому прилагается веревка. На ней завязаны узелки. По 6 узелков одинаковой величины, а каждый 7-ой больше по размеру. В письме написано следующее: «Я попал в кораблекрушение 3 больших узла назад. Еды мне осталось на 2 больших узла и 5 маленьких узелков. Остров, на котором я нахожусь, находится на расстоянии больших узлов плавания. Прошу спасите меня. Далее название острова».

Детям предлагается высказывать версии, обсуждать их. Если дети не находят решения, то воспитатель ставит наводящие вопросы, показывает модели времени и подводит детей к тому, что узелки — это дни недели. Седьмой большой узел показывает конец недели. Значит, если он пропал 3 больших узла назад, то значит прошло 3 недели. Плыть до его острова 2 узла, значит 2 недели. Если завтра за ним отправится корабль на помощь, то хватит ли ему еды? Вместе с детьми проводится подсчет.

Еды ему осталось на 2 больших узла и 5 маленьких узелков, то есть 2 недели и 5 дней. Плыть к нему 2 недели. Значит, еды ему должно хватить, и еще ее останется на 5 дней.

Золушка благодарит детей за помощь.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Дети изучают календарь и используют его в быту для определения дней недели и событий, которые происходят в определенные дни.

### **Окружающий мир**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** развивать интерес детей к самостоятельному познанию объектов окружающего мира в его разнообразных проявлениях и простейших зависимостях.

**Образ.** Дети-ученые проводят опыты по изучению свойств неживой природы.

**Роли:** ученые (дети), заведующий лабораторией (педагог).

**Проблема.** Может ли металл быть легче дерева?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок-идей, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям.

**Моделирование технологии.** Дети в роли ученых, работают в научной лаборатории. Педагог-директор. сравнивают по весу на руках маленький металлический шарик и большой деревянный шар или куб, приходят к выводу о том, что металлический шарик в данном случае легче, деревянного. Размышляют над проблемой — если металлический шарик легче кубика, то будет ли он плавать в воде? Убеждаются, что от размера и формы предмета свойства не зависят и не меняются. Педагог рассказывает о некоторых профессиях людей, которые обрабатывают дерево (резчик по дереву, художник росписи по дереву и др.) и металл (кузнец) и показывает изделия. Объясняет, что среди них есть и народные игрушки, изготовленные искусными мастерами, в которых они отразили красоту родной природы, вложили много труда и потому к ним нужно бережно относиться. Обобщая полученные знания, проводится дидактическое упражнение: «Что лучше делать из дерева, а что из металла?», «Кому, что нужно для работы?».

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Создаются среда и условия для обогащения опыта в сюжетно-ролевой игре, в которой в качестве атрибутов используются предметы народных промыслов. Организуется выставка изделий народных промыслов и детских работ, выполненных самостоятельно по мотивам народных росписей «Мастера родного края», материалы которой могут быть использованы для сюжетно-ролевой игры «Экскурсия в музей», «Магазин подарков».

## **Природа**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** продолжать учить детей использовать приемы экспериментирования для познания объектов живой и неживой природы и их свойств и качеств.

### **Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Игровая образовательная ситуация разворачивается от решения проблемы. Педагог говорит о возникшем затруднении, рассказывает, что Чебурашка посадил дома комнатные растения, но они стали болеть и вянуть, дети помогают герою выяснить причину.

**Роли:** Чебурашка (педагог или старший ребёнок), дети-ученые.

**Проблема.** Выяснить, какие условия нужны для роста и развития растений? Доказать, что растения нужно поливать только водой и почему.

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи подбор, оборудования для опытов и атрибутов для игры, формулировка вопросов детям.

**Моделирование технологии.** Педагог предлагает дошкольникам стать учеными- ботаниками, отправится к Чебурашке расследовать причины болезни растений? Дети высказывают мнение о причинах (недостаточно света, тепла, воды). Выясняют, как Чебурашка ухаживает за растениями (чем поливает и как, протирает ли листья от пыли, опрыскивает, достаточно ли растениям света?). На опыте объясняют герою, почему растения нужно поливать именно

водой. Дети сами показывают опыты: «Вода- растворитель», «Как вода питает растения?» и приходят к выводу, что вода растворяет полезные вещества, которые находятся в почве. Роль воды: поддержание влажности почвы, она содержит растворенные питательные вещества, предотвращает перегрев растений.

Дети предлагают Чебурашке поиграть в дидактическую настольно-печатную игру «Мой сад». В ходе игровых действий нужно выбрать садовый инвентарь для ухода за растениями в саду и объяснить для чего он необходим. В заключении игры делается вывод о том, каковы признаки живого, подводят к выводу о потребностях живого организма в свете, тепле, воде, питании, уходе, уточняется, какие растения нуждаются в уходе и что именно им необходимо. Полученные представления могут быть отражены в сюжетно-ролевой игре «Садовник».

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Педагог предлагает стать цветоводами и оценить состояние разных по потребностям комнатных растений в зимнем саду и выяснить нуждаются ли они в уходе, поухаживать за комнатными растениями, самостоятельно выбрав инвентарь.

**Возраст 6–7 лет**

**Сенсорные эталоны и познавательные действия**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** развитие творчества и самостоятельности детей в познавательно—исследовательской деятельности, избирательности познавательных интересов, умения включаться в коллективное исследование, выдвигать и доказывать свои предположения.

Подготовка и реализация игровой технологии.

**Образ.** Персонажи разных произведений, которые объединились, чтобы узнать о свойствах стекла. Ведущий – Знайка.

**Роли:** Знайка, ученые-исследователи (дети)

**Проблема.** Что можно сделать из стекла?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок-идей, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям.

**Моделирование технологии.** Игровая образовательная ситуация организуется в детской лаборатории. На столе располагаются микроскопы и лупы. Что сегодня приготовил для нас Знайка? Какие из этих приборов вам знакомы? Для чего нужны эти приборы? Как вы думаете, что появилось раньше — лупа или микроскоп? Знакомство с лупой. Дети под руководством Знайки рассматривают некоторые вещи поближе — лучше, чем это видно глазом. Стекло люди научились делать тысячи лет назад. Но даже у стекольных дел мастеров стекла вначале получались мутноватыми. И они заменяли стекло... камнем, прозрачным камнем — отшлифованным горным хрусталем. Получалось круглое стеклышко — линза. А позднее линзы научились делать из стекла. Сначала появилась лупа. С помощью лупы ученые увидели то, чего не могли разглядеть раньше: строение цветка 40

растения, ножки, усики и глазки насекомых, и многое другое. Выполнение практического задания – предлагаем детям нарисовать, какими вы видите в лупу листья, кору деревьев. Дети вместе с другими участниками рассматривают, обсуждают разные варианты формы и цвета листьев и зарисовывают, помогают персонажам рассматривать предметы, отвечают на их вопросы. После этого всем участникам предлагается посмотреть на картинки и отгадать, что ученые рассматривали с помощью лупы. Далее знакомство с микроскопом. Предлагается рассмотреть листья растений под микроскопом, зарисовать все, что увидите. Сравнить рисунки листьев, рассмотренные с помощью лупы и микроскопа.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Дети продолжают проявлять интерес к изучению предметов, используя полученные умения обращения с лупой и микроскопом в сюжетно-ролевых играх и в деятельности в центрах активности.

### **Математические представления**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** поощрять использование счета, измерения, логических операций для познания и преобразования предметов окружающего мира.

### **Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Дети помогают Айболиту правильно отмерить нужное количество лекарства. **Роли:** Айболит (педагог), помощники доктора (дети), обезьянка (ребенок группы или старший по возрасту ребенок).

**Проблема.** Как узнать количество жидкости путем измерения условной мерой.

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, применение проблемно-игровой ситуации, предложение наводящими вопросами новых идей, способов решения проблемы.

**Моделирование технологии.** Доктор Айболит, собравшись ехать в Африку, заготовил в одной банке микстуру от кашля (высокая и узкая), в другой — лекарство для компрессов (банка низкая и широкая). Но подписать их забыл. И вскоре доктор Айболит забыл, где у него какое лекарство. Только помнит, что лекарства для компрессов было больше, чем микстуры. Как помочь Айболиту?

Его помощница обезьянка говорит, что, конечно, это высокая банка, и для убедительности берет палочку и прикладывает сначала к высокой, потом к низкой банке. Воспитатель спрашивает детей: «Верно ли это? Как проверить? Дети обсуждают и дают разные ответы, объясняют свои точки зрения и предлагают способы проверки. Если дети не приходят к верному способу определения количества жидкости, то воспитатель наводящими вопросами подводит детей к необходимости ее измерения.

Дети измеряют и узнают, что больше жидкости во низкой банке. Хотя она и низкая, но широкая и в нее жидкости поместилось больше. А первая, хоть и высокая, но узкая. И в ней жидкости поместилось меньше. Значит в первой банке микстура, а во второй лекарство для компрессов.



**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Дети используют знания и умения измерения жидкостей с помощью условной меры в быту, сюжетноролевых играх, продуктивных видах деятельности, экспериментировании.

### **Окружающий мир**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** расширять представления о культурно-исторических событиях малой родины и Отечества, развивать интерес к достопримечательностям родной страны, ее традициям и праздникам; воспитывать эмоционально-положительное отношение к ним.

### **Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Для того, чтобы обобщить, систематизировать и расширить представления детей о родном городе, его улицах, видах транспорта и достопримечательностях, развивать познавательный интерес, умения договариваться, высказывать предположения, воспитывать любовь к родному городу организуется игра-путешествие «Прогулка по родному городу», где дети составляют путеводитель по достопримечательностям города во время поездки на автобусе.

**Роли:** путешественники, водитель автобуса, экскурсовод.

**Проблема.** На каком виде транспорта можно путешествовать, как сохранить впечатления о путешествии?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок-идей, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям.

**Моделирование технологии.** Предварительная работа: беседы о достопримечательностях родного города, о его улицах, рассматривание городского герба, книг, альбомов с видами города, фотографий, разучивание стихов, песен о городе, рисование на темы: «Мой любимый город», «Мой любимый уголок природы». Занятие проводится в форме игры-путешествия по родному городу, Игровое задание: составляем путеводитель для туристов и гостей города.

Воспитатель-экскурсовод спрашивает: «Скажите, на каком из видов транспорта можно отправиться в путешествие?» Из предложенных карточек дети выбирают любые и называют вид транспорта и его особенности (самолет, поезд, электропоезд, автомобиль, велосипед, самокат, трамвай, водный трамвай, троллейбус, воздушный шар). Обсуждают какой транспорт быстрее, удобнее, какие есть преимущества и недостатки. Педагог спрашивает: «Если мы будем делать путеводитель, то на чем нам удобно будет поехать?». Решают, что удобнее поехать на автобусе, чтобы можно было видеть все улицы и достопримечательности. Воспитатель просит описать, как будет выглядеть транспорт, из чего его можно быстро построить (коробки, стулья, строительные модули), выбирают водителя и обсуждают его действия.

Выбирается несколько объектов города, изображение которых выводится на слайд (вокзал, театр, музей, памятник, архитектурное сооружение, там, где дети были на экскурсии или с родителями, видели на фотографии и в реальной жизни). Можно выбрать объекты по видам:

только памятники или транспортные объекты, старинные архитектурные сооружения, или музеи и театры. Выбор объектов зависит от конкретного города, села и его особенностей. Все объекты отмечаются на карте условными знаками. Педагог поясняет, что в путеводителе пишут о том, где и когда был построено здание или открыт театр, музей; чем он знаменит, сообщают интересный факт. Рассказ воспитателя дополняют дети с опорой на вопросы о том, что сделано для удобства людей, что детям особенно понравилось и запомнилось. В конце оформляется дорожная карта, а затем и буклет для путешественников с изображением объектов города, который можно использовать в сюжетно-ролевой игре «Экскурсия по городу». Педагог вместе с ребятами выясняет как можно сохранить впечатления о путешествии (сфотографировать, снять на видео, зарисовать, описать в рассказе, стихотворении).

Полученные представления о городских объектах и транспортной инфраструктуре, городских объектах закрепляются в дидактической игре «Мой город», игровой обучающей ситуации «Детское телевидение» (Путешествие), где дети берут интервью у взрослых и рассказывают о городе. Можно в детской мультстудии создать фильм о достопримечательностях города. Дидактическая игра «Чей герб?» организуется с целью закреплять представления о различных гербах области или края, где проживают дети, учить отличать их и знать, что на них изображено и почему.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Обогащение содержания сюжетно-ролевых и дидактических игр за счет внесения новых сюжетных линий (экскурсия по городу, прогулка в парке, праздник в городе, ярмарка, поездка по городу на транспорте). Рассказать взрослым о городе, провести виртуальную экскурсию по фотографиям, видео.

## **Природа**

**Задачи познавательного развития ребенка согласно ФОП ДО:** расширять и углублять представления детей о неживой природе и ее свойствах, их использовании человеком, явлениях природы, воспитывать бережное и заботливое отношения к ней, формировать представления о профессиях, связанных с природой и ее защитой.

Подготовка и реализация игровой технологии.

Уточняются представления о свойствах неживой природы и тех объектах, которые нет возможности увидеть и ощутить непосредственно. Для этого используются игры-опыты с воздухом, водой, наглядно показывается взаимосвязь живой и неживой природы. Детей знакомят с профессиями, связанными с природой и ее охраной, например, фермер, садовод, цветовод, флорист, ветеринар, лесничий, агроном и др. Некоторые трудовые действия можно отражать в содержании игровых обучающих ситуаций или сюжетно-ролевых играх («Зоопарк», «Ветеринар»).

**Образ.** Педагог создает проблемную ситуацию, в ходе которой возникает необходимость семье приобрести домашнего питомца и для этого нужно обратиться к специалистам (продавец-консультант, ветеринар).

**Роли:** ветеринарный врач и медсестра, продавец-консультант в магазине, члены семьи, фармацевт, директор питомника.

**Проблема.** Что нужно сделать, чтобы завести домашнего питомца?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, создание среды, подбор игрушек-аналогов по теме, атрибутов и предметов-заместителей к игре.

**Моделирование технологии.** Педагог организует образовательную ситуацию. Дети распределяют роли в игре «Зоомагазин» (покупатели и продавцы-консультанты в магазине для животных, хозяин в питомнике для животных, который помогает покупателям выбрать животное.). Используются игрушки-аналоги: котенок, щенок, морская свинка и др. Игровые действия: посетители рассказывают о том, какие животные им нравятся, описывают их, выбирают; консультант или хозяин питомника дает советы по уходу и выбору. В игре «Ветеринар» (консультант в аптеке для животных, который рекомендует корма и витамины, лекарства, продает их покупателям; посетители с животными (описывают симптомы болезни питомца); врачи, медицинские сестры (лечат животных, делают прививки, дают лекарства, слушают сердцебиение, назначают лечение). В ходе игры дети актуализируют представления об особенностях декоративных и домашних животных, их потребностях, условиях, необходимых им для жизни и развития, способах ухода и лечения.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** В ходе проекта «Мой питомец» рассказывают другим детям о своем животном, правилах ухода за ним, демонстрируют фото, видео материалы о нем.

## **Игровые технологии речевого развития ребенка**

**Возраст:** 3–4 года

**Задачи речевого развития ребенка согласно ФОП ДО:** активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов ближайшего окружения.

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Добрые волшебники ищут лисичку, которая прячется в разных местах комнаты.

**Роли:** Хитрая Лисичка (игрушка, за которую говорит педагог), туристы (дети).

**Проблема.** Как найти игрушку в помещении?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям.

**Моделирование технологии.** Педагог говорит детям, что они туристы и находятся в сказочном лесу, где они знакомятся с Хитрой Лисичкой. Взрослый показывает детям игрушку лису, предлагает детям поиграть с ней в прятки. Педагог прячет игрушку за шкаф, под стол, на подоконник, на полку. Дети ищут лисичку. Когда ребенок находит игрушку, он озвучивает, где она была, правильно употребляя предлоги: под столом, на подоконнике, на стуле (Лисичка под столом). Игра повторяется несколько раз, пока дети не будут правильно использовать слова ближайшего окружения и предлоги.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Ребенок правильно использует бытовой словарь и простые предлоги (на, под, со, в) в процессе сюжетно-ролевых игр, на занятиях, в режимных моментах.

**Задачи речевого развития ребенка согласно ФОП ДО:** продолжать использовать в речи имена существительные в единственном числе в родительном падеже.

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Дети должны узнать, какие животные спрятались от хищников.

**Роли:** волк.

**Проблема.** Определить и назвать, какой игрушки не стало?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, наводящие вопросы, выполнение условий игровой ситуации, формулировка вопросов детям.

**Моделирование технологии.** Педагог говорит детям, что сегодня они попали в лес. В лесу живут дикие звери: белка, заяц, еж, кабан. А еще в лесу живет волк, который хочет их поймать. Животные будут прятаться от волка, чтобы он их не съел, а Вам нужно отгадать, кого из животных не стало, кто из них убежал. Педагог показывает детям 5 картинок и раскладывает их по порядку. Затем предлагает детям закрыть глаза, прячет картинку, а им нужно отгадать, какое животное спряталось. Педагог задает вопросы: Кто убежал? Кого не стало? Дети отгадывают, картинка с каким животным пропала и называют: нет белки, зайца, ежа, кабана. Игра повторяется несколько раз с разными картинками, пока дети не будут правильно использовать окончания существительных в родительном падеже, единственного числа.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Ребенок правильно использует формы родительного падежа, единственного числа в процессе дидактических, сюжетно-ролевых игр, на занятиях, в режимных моментах.

**Возраст:** 4–5 лет

**Задачи речевого развития ребенка согласно ФОП ДО:** продолжать учить детей определять и называть местоположение предмета, время суток, закреплять у детей умения использовать в речи существительные, прилагательные, наиболее употребительные глаголы, наречия и предлоги.

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Незнайка просит детей помочь исправить ошибки на картине.

**Роли:** Незнайка (педагог), художники (дети).

**Проблема.** Найти и назвать, что перепутал художник на картинке?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, наводящие вопросы, выполнение условий игровой ситуации, формулировка вопросов детям.

**Моделирование технологии.** Педагог говорит детям, что сегодня они все художники и они будут оценивать картины, которые Незнайка хочет отдать на выставку в галерею. Незнайка показывает детям картинки с нарисованными ошибками, например, на березе растут шишки и яблоки, медведь летает. Дети рассматривают картинки, замечают, что перепутал Незнайка, озвучивают найденные несоответствия. Игра повторяется несколько раз с разными картинками, пока дети не научатся быстро находить ошибки, и их озвучивать.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни** – ребенок может использовать сформированное умение внимательно рассматривать картину на занятиях, в процессе ознакомления с художественной литературой, в процессе беседы отстаивать свою точку зрения.

**Возраст:** 5–6 лет

**Задачи речевого развития ребенка согласно ФОП ДО:** совершенствовать умение детей согласовывать в предложении существительные с прилагательным, закреплять умение составлять предложения по образцу.

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Педагог просит детей помочь разгадать загадки (расшифровать схему), узнать по признакам о каком объекте идет речь

**Роли:** следопыты (дети), Шапокляк, Крокодил Гена.

**Проблема.** Как восстановить зашифрованный список (узнать объект по описанию).

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, наводящие вопросы, выполнение условий игровой ситуации, формулировка вопросов детям.

**Моделирование технологии.** Крокодил Гена жалуется детям, что он собрался в магазин, записал все, что нужно купить, но вредная Шапокляк заколдовала список покупок и теперь он не знает, что нужно купить в магазине для Чебурашки. Персонаж показывает картинку со схематичным изображением признаков объекта (цвет, размер, вкус, форма, где растет, где можно встретить). Дети пытаются отгадать, что обозначают данные картинки. После того, как дети смогут отгадать, что означают представленные на модели изображения, педагог предлагает положить на стол картинку или муляж этого предмета. Далее рядом просит выложить схемы, обозначающие цвет, размер, вкус, форму предмета или объекта. Затем педагог просит ребенка рассказать о нем. Игра повторяется несколько раз с разными картинками (овощи, фрукты, ягоды и др.) пока дети не научатся правильно составлять рассказ по схеме.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Ребенок правильно использует разные типы предложений в процессе игровой и образовательной деятельности, умеет пользоваться моделями при составлении описания предмета.

**Возраст: 6–7 лет**

**1. Задачи речевого развития ребенка согласно ФОП ДО:** совершенствовать умение детей использовать в речи сложные предложения разных видов.

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Дети получают письмо от Алёнушки с просьбой помочь найти Иванушку.

**Роли:** Алёнушка, Иванушка.

**Проблема.** Как правильно закончить предложение?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, наводящие вопросы, выполнение условий игровой ситуации, формулировка вопросов детям.

**Моделирование технологии.** Педагог говорит детям, что в группу пришло письмо от Алёнушки из сказки. Она потеряла своего братца Иванушку. Для того, чтобы его найти, нужно отгадать задания злой колдуньи. Пример предложений.

– Чтобы отправиться в дорогу нужно надеть резиновые сапоги, потому что на улице...

– Компас нужен для того, чтобы...

– Чтобы перебраться на другой берег реки нам понадобится...

– Колдунья спрятала Иванушку для того, чтобы...

Педагог благодарит детей за помощь Алёнушке и читает русскую народную сказку «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка».

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Ребенок правильно выделяет слова в предложении, самостоятельно строит предложения из слов, использует правильный порядок слов в предложении в игровой и самостоятельной деятельности, в режимных моментах.

**Игровые технологии музыкального и художественно-творческого развития ребенка**

**Игровые технологии музыкального развития ребенка**

**Возраст: 3–4 года**

**1. Задача музыкального развития согласно ФОП ДО:** поддерживать детское экспериментирование с немusикальными (шумовыми) инструментами, музыкальными звуками и исследования звука: длительность, динамика, тембр.

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Дети, которые отправились с Матрешкой на музыкальную прогулку.

**Роли:** музыканты, Матрешка.

**Проблема.** Как рассказать о том, как мы ходили на прогулку?

**Способы актуализации технологии:** формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям. Детям предлагается выполнить роли музыкантов (внимательных, веселых). Образовательные акценты ставятся на экспериментировании с не музыкальными (шумовыми) инструментами, музыкальными ритмами, тембрами и т.д.

**Моделирование технологии:** педагог говорит детям, что сегодня к ним в гости пришла Матрешка. Матрешка, а они будут музыкантами. Матрешка очень веселая – она любит петь и танцевать, любит слушать музыку и предлагает им отправиться на «Музыкальную прогулку». Дети располагаются на стульчиках, им раздаются музыкальные молоточки. Матрешка говорит детям, что наша прогулка будет необычная, помогать им будут музыкальные молоточки. «Вот мы с вами спускаемся по лестнице» – педагог медленно ударяет молоточком по ладони. Дети повторяют такой же ритмический рисунок. «А теперь мы вышли на улицу – светит солнышко, все обрадовались и побежали. Вот так!» – частыми ударами передает бег. «Мы стали играть в мяч и ударять им о землю» — воспитатель вновь медленно ударяет молоточком. Дети повторяют. «Остальные дети стали быстро прыгать. Скок, скок» – быстро ударяет молоточком. Дети повторяют. «Но, вдруг на небе появилась туча, закрыла солнышко, и пошел дождь. Сначала это были маленькие редкие капли, потом начался сильный ливень» — воспитатель постепенно ускоряет ритм ударов молоточком. Дети быстро и ритмично ударяют молоточками. «Наша необычная прогулка закончилась, давайте уберем молоточки на место, и поблагодарим Матрешку за необычную прогулку», – говорит воспитатель.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Стимулирование музыкальной импровизации в самостоятельную деятельность, поддержка интереса к экспериментированию и импровизации с не музыкальными (шумовыми) инструментами, развитие чувства ритма.

**Возраст:** 4–5 лет

**Задача музыкального развития согласно ФОП ДО:** развивать интерес к музыке, желание ее слушать, воспитывать слушательскую культуру.

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Музыкальная Фея (педагог), которая приглашает детей в музыкальную страну.

**Роли:** жители Музыкальной страны, музыканты, Фея.

**Проблема.** О чем может рассказать музыка?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям. Детям предлагается выполнить роли музыкантов

(внимательных, веселых). Образовательные акценты ставятся на формировании интереса к музыкальной деятельности, знакомстве с музыкальными жанрами (песня, танец, марш), формировании навыка слушать музыкальное произведение до конца.

**Моделирование технологии.** Педагог говорит детям, что сегодня они отправятся в гости к Музыкальной Феей в Музыкальную страну. Жители этой страны очень любят музыку. А вот что они делают — поют, танцуют, или маршируют — надо отгадать. Если звучит марш — поднять карточку с шагающим Буратино; если звучит песня — карточку с поющей Красной Шапочкой; если звучит танец — карточку с танцующими гномиками. Педагог включает аудиозапись музыкальных отрывков — песня, танец, марш. Дети определяют жанр прозвучавшего отрывка — песня, танец, марш (о чем рассказывает музыка). Также можно предложить детям в движении передать жанр музыкального отрывка голосом или в движении.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Проявляет интерес к музыкальной деятельности, различает музыкальные жанры (песня, танец, марш), использует полученные знания в самостоятельной деятельности, способен слушать музыкальное произведение до конца.

**Возраст: 5–6 лет**

**1. Задача музыкального развития согласно ФОП ДО:** способствовать дальнейшему развитию певческих навыков

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** Детям предлагается выполнить роли вокальных исполнителей, помочь сказочнице рассказать вокальную сказку, спеть голосом.

**Роли:** Сказочница (педагог) и ее помощники (дети).

**Проблема.** Как можно рассказать музыкальную сказку?

**Моделирование технологии.** Сказочница предлагает детям сочинить сказку, только сказку не простую, а музыкальную. Дети помогут Сказочнице ее спеть (в тех местах, где стоят точки, воспитатель делает паузу, а дети голосом исполняют вокальные примеры-импровизации). Сказочница (педагог): «Настало утро. Выглянуло солнышко. Сначала оно своим первым лучом разбудило птиц — ... Застучал дятел — ..., запела кукушка — ..., послышалось пение иволги — ... Затем солнышко ласково — дотронулось до ручейка, и он весело зажурчал — ... Разбудило солнышко теплый ветерок, и он тут же зашумел в зеленых листьях деревьев — .... Потом ветерок качнул маленькие лиловые колокольчики, и они запели свою песенку... Ну вот ветер пригнал тучи, и пошел дождик — ... Потом тучка ушла, вновь выглянуло солнышко, застрекотали кузнечики — ..., загудели шмели — ..., запели птицы — ..., весь лес запел — ... Замечательная у нас получилась сказка».

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям.



**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Проявляет творческую активность и интерес певческой деятельности в самостоятельной деятельности и в ходе досугов и развлечений. Во время пения поет спокойно, без крика, без напряжения.

**Возраст:** 6–7 лет

**Задача музыкального развития согласно ФОП ДО:** развивать навык движения под музыку

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** распорядитель бала (педагог), организует необычный балл, где каждый ребенок изображает какой-либо персонаж.

**Роли:** гости на балу (герои сказок), распорядитель бала.

**Проблема.** Угадай, кто приехал на бал?

**Моделирование технологии.** Педагог предлагает детям отправиться на бал и познакомиться с жителями Сказочного королевства. Во время знакомства будет звучать нужная музыкальная пьеса, и дети должны будут, поочередно превращаясь в героев, разных сказок, которые прибывают на бал, и двигаются в ритме звучащей музыки. Педагог делит детей на несколько групп, каждая из которой будет изображать определенных героев, а остальные дети должны отгадать прибывших гостей. Заканчивается бал общим танцем- импровизацией.

Иван – царевич скачет на Сивке–Бурке (возможное музыкальное сопровождение: «Игра в лошадки» П.И. Чайковского) – руки вытянуты вперед, словно держат за уздечку коня, исполняются подскоки, преходящие в шаг с подскоком.

Летит Жар-птица (возможное музыкальное сопровождение: «Вальс» из балета П.И. Чайковского «Спящая красавица») – легкий бег на полупальцах.

Шагает из кукольного театра на бал Буратино (возможное музыкальное сопровождение: «Тарантелла» С.С. Прокофьева) – руки согнуты в локтях, пальцы растопырены, ходьба, утрированная с высоким подниманием колена и зафиксированной стопой.

Летят Гуси-лебеди (возможное музыкальное сопровождение: «Как пошли наши подружки») – легкий бег на полупальцах, руки вытянуты в стороны, делают плавные взмахи, шея вперед.

Гномы. Идут мелкими шажками гномы (возможное музыкальное сопровождение: «Халлинг» Э. Грига.) – корпус согнут, голова и руки прижаты к корпусу.

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям. Детям предлагается передать образ сказочных героев прибывающих на бал с помощью музыкально-ритмических движений и импровизаций.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Проявляет интерес и эмоциональные проявления в музыкально-ритмической деятельности, использует

полученные навыки движения под музыку на праздниках и развлечениях. При выполнении музыкально-ритмических движений на передачу двигательного образа использует атрибуты.

### **Игровые технологии художественно-творческого развития ребенка**

**Возраст:** 3–4 года

**Задача художественно-творческого развития ребенка согласно ФОП ДО:** формировать умение у детей в лепке изображать простые предметы и явления, передавая их образную выразительность

#### **Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** В гости к детям прилетает птичка (воробышек). Наступила осень, холодно, ей голодно. Педагог предлагает детям помочь птичке, накормить ее зернышками.

**Роли:** воробей.

**Проблема.** Как накормить птичку?

**Способы актуализации технологии.** Лепка из пластилина «Зернышки для птички» (по следующей схеме: формулировка проблемной задачи; постановка проблемно-игровой ситуации; демонстрация образца; формулировка вопросов детям, выполнение поделки; оценка). Разнообразие игровых приемов (ввод игрушки, пальчиковая игра, элементов драматизации, обыгрывание итога лепки) позволит удержать внимание и познавательный интерес детей к изобразительной деятельности (лепки).

**Моделирование технологии.** Предварительная работа: наблюдение за птицами на прогулке; рассматривание иллюстраций; подвижные игры «Птички летают», «Воробушки и автомобиль». Педагог организует игровую ситуацию. Звучит запись с чириканьем воробья. Воспитатель подходит к окну и прячет в ладонях игрушку – воробей (птичка прилетела к нам за помощью, она замерзла, хочет кушать). Вопросы детям: «Как клюет птичка?», «Что ест птичка?» (зернышки) и др. Педагог предлагает покормить воробья, дать ему вкусных зернышек. Дети рассматривают зернышки (пшено). Педагог акцентирует внимание детей на то, что зернышки круглые, маленькие, желтые. Показать, как птичка клюет зернышки, машет крыльями, прыгает по дорожке (игровые имитационные упражнения).

Особенности организации продуктивной деятельности (лепка). Материалы и оборудование: пластилин, поднос или подкладная доска, влажные тряпочки, картон в виде тарелки; пластилин желтого цвета; сюжетная картинка, игрушка – резиновая птичка (воробей); пшено. Предложить детям сделать из желтого пластилина зернышки: отщипывать от большого кусочка маленькие, скатать шарики, положить на тарелки и нажать на него пальчиком (продолжать знакомить детей с пластилином и его свойствами). Если ребенок затрудняется выполнить это действие, помочь ему, взяв его руку в свою и действуя его рукой. Чтобы навык закрепился правильно, подойти к каждому ребенку, помочь ему начать выполнять задание, проследить за выполнением. Затем предложить детям самостоятельно слепить зернышки. После выполнения задания обыграть результат: игрушечный воробей подлетает к каждому ребенку, клюет из тарелочки зерно, хвалит каждого ребенка. Даем возможность детям взаимодействовать с птичкой (например, предлагаем детям покормить воробья).

Использование детского фольклора (песенок, потешек) необходимо для того, чтобы образ птички стал более близким и понятным ребенку.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Проявление интереса к лепке в самостоятельной художественно-творческой деятельности детей. Педагогу необходимо поощрять стремление детей самостоятельно лепить (например, орешки для белочки, ягодки для ежика и др.), обыгрывать композиции.

**Возраст: 4–5 лет**

**Задача художественно-творческого развития ребенка согласно ФОП ДО:** формировать у детей умение выделять и использовать средства выразительности в рисовании

**Подготовка и реализация игровой технологии.**

**Образ.** В гостях у детей Снеговик. Педагог предлагает детям нарисовать Снеговика друзей.

**Роли:** Снеговик, его помощники (дети).

**Проблема.** Как передать в рисунке образы забавных снеговиков? Как развивать пространственное воображение детей через рисование целого предмета из нескольких частей?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям.

**Моделирование технологии.** Детям предлагается в рисунке «Веселые снеговики» передать строение предмета, состоящего из нескольких частей, закреплять навыки закрашивания круглой формы слитными линиями сверху вниз и слева направо всем ворсом кисти.

Предварительная работа: лепка Снеговика на прогулке с акцентированием внимания на деталях строения; загадки; чтение стихотворений о снеговике, дидактическая игра «Собери снеговика»; дидактическая игра «Солнышко и снеговичок» (формировать у детей умение различать теплые и холодные цвета, употреблять в речи обобщающие слова «теплые», «холодные» (цвета); игровая задача: разместить вокруг изображений снеговика и солнца карточки теплых (вокруг солнца) или холодных (вокруг снеговика) оттенков); рассматривание иллюстраций.

Педагог организует игровую образовательную ситуацию. На снежинке, которую показывает педагог детям, написана загадка (отгадка – Снеговик). В гости к детям приходит Снеговик (игрушка), просит нарисовать ему друзей – веселых снеговиков. Педагог с детьми вспоминают, как они на прогулке лепили из снега снеговика. Рассматривают игрушечного Снеговика. Педагог обращает внимание детей на величину шаров (маленький, средний и большой).

Особенности организации продуктивной деятельности (рисование). Материалы и оборудование: гуашевые краски, баночки с водой, кисти, салфетки, тонированные листы (синего, темно-голубого, фиолетового цвета), ватные палочки, палитры, изображения

снеговика, игрушка снеговик. Педагог использует прием рисования пальчиком в воздухе кругов; показывает технику рисования на своем листе; поддерживает творческое проявление и инициативу каждого. Обыгрывание рисунков (дети дают имена снеговикам, находят больших и маленьких, самых весёлых и смешных и др.). Подвижная игра «Лепим мы снеговика». Организация выставки работ детей.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Дети в самостоятельной художественно-творческой деятельности передают через рисунок разнообразные образы, увиденные на прогулке используя, в том числе различные игры.

**Возраст: 5–6 лет**

**1. Задача художественно-творческого развития ребенка согласно ФОП ДО:** продолжать знакомить детей с народным декоративно-прикладным искусством.

Подготовка и реализация игровой технологии.

**Образ.** Скоморох просит детей (мастеров) помочь сделать ложки красивыми. Мастера, расписывают ложки для продажи на ярмарке.

**Роли:** мастера-ремесленники, скоморох.

**Проблема.** Как расписать ложку (волнистой линией, короткими завитками и травинками слитным, плавным движением кисти для передачи колорита хохломской росписи).

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям, интеграция художественно-творческой игровой деятельности.

**Моделирование технологии.** Предварительная работа: Дидактическая игра «Элементы росписи», рассматривание иллюстраций. Педагог организует игровую ситуацию. Под песню «Заиграли ложкари» (Муз. Ю. Чичкова, сл. П. Синявского), в гости к детям приходит скоморох, приносит корзинку с хохломскими расписными ложками. Педагог вместе с детьми называют элементы хохломской росписи, которые изображены на ложках (листки, цветы, травка, кустики, ягодки); какие цвета понадобятся для составления узора (черный, красный, зеленый). Беседа «Золотая хохлома». Скоморох показывает, что у него в корзинке есть ложки не раскрашенные (ложки из папье-маше). Просит детей раскрасить. Дети расписывают свои ложки гуашью. Во время работы предлагаю вам послушать народные песни. Они помогут вам создать настроение для творчества. Показ образца росписи ложки. Педагог показывает последовательность изображения узора. Роспись ложек. Скоморох предлагает детям поиграть на ложках. Дети на деревянных ложках исполняют «Калинку» (русская народная песня). Выставка детских работ. Подарок своими руками (маме, папе, бабушке, дедушке, другу).

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.**

Дети проявляют интерес к народному декоративно-прикладному искусству, в том числе и через собственную художественно-творческую деятельность. Например, в уголке детского творчества (где педагог размещает различные трафареты с образами различных промыслов),

дети в самостоятельной деятельности могут придумать орнаменты в соответствии с тем или иным промыслом.

**Возраст:** 6–7 лет

**1. Задача художественно-творческого развития ребенка согласно ФОП**

**ДО:** организовывать участие детей в создании индивидуальных творческих работ и тематических композиций к праздничным утренникам и развлечениям, художественных проектах).

Подготовка и реализация игровой технологии.

**Образ.** Сказочница просит детей нарисовать персонажей для ее сказки (рисование персонажей сказки «Теремок» (плоская маска на ободке)).

**Роли:** сказочница, дети.

**Проблема.** Как нарисовать персонажа сказки (для плоской маски на ободке)?

**Способы актуализации технологии.** Формулировка проблемной задачи, постановка проблемно-игровой ситуации, разработка подсказок, условий по ходу игровой ситуации, формулировка вопросов детям, интеграция музыкальной, театрализованной и художественно-творческой игровой деятельности.

**Моделирование технологии.** Педагог организует игровую ситуацию и в роли сказочницы читает отрывок из стихотворения Е. Благининой «Теремок»:

А в деревне есть домик –

Прямо терем-теремок!

Кто, кто в теремочке живет,

Кто, кто в невысоком живет?

Для того, чтобы узнать, кто живет в тереме, надо разгадать загадки, а загадки- музыкальные. Музыкальные загадки («Мышка», «Лягушка», «Зайчик», «Петушок», «Ежик», «Лиса», «Волк», «Медведь»). Рисование персонажей сказки (плоская маска на ободке).

Особенности организации продуктивной деятельности. Материалы и оборудование: цветная бумага; шаблоны; клей ПВА; кисточки; ножницы; простой карандаш; гуашь; цветная полоска из картона. Педагог знакомит детей с технологией изготовления шапочки героя сказки с последующим ее использованием в театрализованной деятельности. Распределение ролей. Обыгрывание сказки. Театр масок «Теремок».

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Дети проявляют интерес и желание в самостоятельной деятельности рисовать персонажей сказок для плоской маски на ободке (например, «Карнавальные маски», «Маски к сказкам» и т.д.), обыгрывать их.

## Игровые технологии физического развития ребенка

**Возраст: 3–4 года**

**1. Задачи физического развития ребенка согласно ФОП ДО:** развивать психофизические качества, ориентировку в пространстве, координацию, равновесие, способность быстро реагировать на сигнал.

**2. Подготовка и реализация игровой технологии.** Подготовительная работа ведется по трем направлениям: на физкультурных занятиях и в других формах физкультурно-оздоровительной работы разучивается бег; педагог уточняет представления детей о кошке и мышках (особенности внешнего вида, повадки и т.д.), читает с детьми произведения художественной литературы, рассматривает иллюстрации и т.д.; педагог готовит атрибуты для проведения подвижной игры по количеству детей.

**Образ.** Педагог рассказывает детям о маленьких мышках, которые очень пугливы и боятся кошку.

**Роли:** мышата, кошка.

**Способы актуализации технологии.** Если игра проводится впервые, то педагог использует небольшой образный рассказ, обязательно выделяя сигнал игры. Например: педагог просит детей сесть на стульчики и начинает рассказ. В одном доме, в небольшой норке, жили-были маленькие мышки. Они были серенькие, с блестящими черными глазками и очень шустрые. Мышкам очень нравилось выбегать из норок и лакомиться на кухне вкусными кусочками, грызть сухарики и сыр. Но в доме жила большая серая кошка, которая охраняла кухню от мышей. Однажды, когда кошка заснула, мышки, как всегда, выбежали из своих норок и пробрались на кухню. Они стали есть продукты и случайно разбудили кошку. Кошка проснулась, громко крикнула: «Мяу!» и бросилась догонять мышей. Но мышки были очень ловкие, поэтому быстро убежали в свои норки. Хотите поиграть в такую игру? Вы будете мышками, стульчики — вашими норками (педагог раздает атрибуты). Вот здесь, на стуле, будет спать кошка. Кошка заснула, выбегайте мышки...

Если игра детям знакома, то педагог лишь напоминает и уточняет правила игры. Мыши выбегают из норок только тогда, когда кошка заснет. Возвращаться в норки мыши могут только после сигнала «мяу». Педагог следит, чтобы все мышки выбегали из норок. В игре можно использовать кошку-игрушку или кошку-Би-ба-бо. Роль ведущего выполняет педагог. Педагог-кошка только делает вид, что хочет поймать мышей, но не ловит.

**Моделирование технологии.** Дети-мыши сидят на стульчиках — в норках. В углу площадки сидит кошка, роль которой выполняет педагог. Кошка засыпает, мышки разбегаются по площадке. Но вот кошка просыпается, громко кричит: «Мяу!» и начинает ловить мышей. Мыши убегают в свои норки. После того, как все мышки вернутся в норки, кошка еще раз проходит по площадке, возвращается на свое место и засыпает.

Игра повторяется 3–4 раза.

**3. Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Разученные движения дети переносятся в повседневную жизнь детей или другую игру. Например, в игре «Найди

пару» дети свободно бегают по площадке. По сигналу (удар в бубен) дети образуют пары с любым ребенком.

**Возраст:** 4–5 лет

**1. Задачи физического развития ребенка согласно ФОП ДО:** формировать психофизические качества (сила, быстрота, выносливость, гибкость, ловкость), развивать координацию, меткость, ориентировку в пространстве.

**2. Подготовка и реализация игровой технологии.** Подготовительная работа ведется по трем направлениям: на физкультурных занятиях и в других формах физкультурно-оздоровительной работы разучивается бег и его разновидности; педагог уточняет представления детей о кошке и мышках (особенности внешнего вида, повадки и т.д.), читает с детьми произведения художественной литературы, рассматривает иллюстрации и т.д.; педагог готовит атрибуты для проведения подвижной игры по количеству детей.

**Образ.** Педагог рассказывает детям о маленьких, веселых мышках, которым очень хотелось пробраться в кладовую и полакомиться вкусными кусочками. Однако кладовую охранял большой серый кот.

**Роли:** Кот Васька, мыши.

**Способы актуализации технологии.** Если игра проводится впервые, то педагог использует небольшой образный рассказ, обязательно выделяя сигнал. Например: педагог просит детей сесть на стульчики и начинает рассказ: «В одной небольшой, но очень уютной норке жили мышки. Они были маленькие, с блестящими черными глазками, и очень шустрые. Неподалеку от их норки была кладовая, где хозяйка хранила запасы еды – хрустящие сухарики, вкусную крупу и душистый сыр. Кладовую охранял большой серый кот. Когда кот засыпал мышки тихо-тихо, чтобы не разбудить кота, пробирались в кладовую и лакомились вкусными кусочками. Заслышав шорох, кот просыпался, громко мяукал: «Мяу!» и начинал ловить мышей. Он старался догнать мышек, но они были очень проворны и быстро убегали в свою норку. Давайте поиграем в такую игру. Вы будете маленькими мышками, ваши стульчики – норкой. Напротив, в другом конце зала, будет кладовая, которую будет охранять кот. Чтобы попасть в кладовую, мыши должны аккуратно подлезть под веревку, не задев ее. Как только кот мяукнет: «Мяу!», все мышки должны бежать в свою норку».

Если игра детям знакома, то педагог напоминает и уточняет правила игры. При объяснении игры педагог акцентирует внимание детей на причинно-следственных связях действий игровых персонажей. Например: мышки должны быстро-быстро убегать от кота, чтобы он не успел их схватить. Движения, которые могут вызвать затруднения у детей, воспитатель показывает сам или просит показать кого-то из детей. Важно уточнить, насколько дети поняли условия игры, и понял ли свою роль ведущий.

Во время игры педагог следит, чтобы дети, подлезая под веревку, не задевали ее. В момент, когда мыши убегают из кладовой, педагог приподнимает веревку, чтобы она не мешала детям. А затем опускает ее. Мыши могут бежать в кладовую только по сигналу «Кот заснул!».

Педагог редко принимает на себя роль ведущего, передавая инициативу детям. В течение года каждый из детей должен побывать в этой роли. Ведущих выбирают с помощью считалки. Иногда ведущий ребенок по окончании игры может сам выбрать, кто его заменит. Такой прием приобщает детей к участию в выборе ведущего

**Моделирование технологии.** Дети-мыши сидят на стульчиках – в норках. На противоположной стороне площадки протянута веревка на высоте 50–40 см, это «кладовая». Сбоку от играющих спит кот. Когда кот засыпает, мыши бегут в кладовую, они нагибаются и подлезают, чтобы не задеть веревку. Там они присаживаются (грызут сухари). Кот просыпается, громко мяукает «Мяу!» и бежит за мышами. Мышки убегают в норки. Игра повторяется 4–5 раз.

**3. Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Навык подлезания и бега с увертыванием, который совершенствуется в игре, может быть перенесен в другую игру («Кролики») или повседневную жизнь детей.

В игре «Найди пару» детям раздают флажки разных цветов. По сигналу все свободно бегают по площадке. По другому сигналу надо образовать пару с ребенком, в руках которого флажок такого же цвета. Детей этого возраста уже интересует результат произведенных действий, затраченных усилий. Поэтому в игровой репертуар включаются игры: «Сбей кеглю», «Подбрось, поймай», «Кольцеброс» и др.

**Возраст: 5–6 лет**

**1. Задачи физического развития ребенка согласно ФОП ДО:** развивать психофизические качества, координацию, мелкую моторику ориентировку в пространстве, равновесие, точность и меткость, воспитывать самоконтроль и самостоятельность, проявлять творчество при выполнении движений и в подвижных играх, соблюдать правила в подвижной игре, взаимодействовать в команде.

**2. Подготовка и реализация игровой технологии.** Содержание подвижных игр усложняется, в связи с расширением кругозора детей. Вводятся новые образы, сюжеты, которые знакомы детям из книг, рассказов взрослых, кинофильмов, например: «Пожарные на учении», «Охотники и зайцы», «Обезьяны и охотники». В играх дети могут выполнять уже несколько ролей, например пастуха, волка и гусей в игре «Гуси-лебеди». Ответственные роли в игре выполняют сами дети, непосредственно участие в них воспитателя необязательно. Педагог руководит ходом игры, напоминает правила, следит за их выполнением, подает сигналы и контролирует качество движений детей.

**Образ.** Педагог предлагает детям пойти погулять в лес или на поляну. Там можно увидеть птичек, жучков, пчел, стрекоз, зайцев, ежей и других животных. Их можно поймать и принести в живой уголок.

**Роли:** Лесовичок (педагог), насекомые, звери, птицы (дети).

**Способы актуализации технологии.** Игру целесообразно проводить в летний период, когда дети накапливают много новых впечатлений о природе, видят птиц, насекомых, движения которых они имитируют в игре.



**Моделирование технологии.** Лесовичок предлагает поиграть. Дети идут друг за другом в лес, потом разбегаются по площадке и делают вид, что ловят то в воздухе, слегка подпрыгивая и протягивая руки вверх, то присев на землю. Лесовичок говорит: «Пора домой!» И все дети, держа в ладонях пойманную живность, бегут домой и занимают каждый свой стульчик. Персонаж называет кого-то из детей и просит показать, кого он поймал в лесу. Ребенок имитирует движения пойманного зверька или насекомого. Например, прыгает, опираясь руками о землю и приговаривая: «ква-ква». Или бежит, держа руки в стороны, присаживается, наклоняет и поднимает голову. Лесовичок добавляет: «Присела на цветок и пьет нектар». Бежит, жужжит, ложится на спину, двигает руками и ногами» или «Перевернулся на спину, не может подняться и улететь», жук поднимается и улетает. Дети отгадывают, кого поймали. После того, как дети несколько раз угадали, кого поймали, они снова идут в лес.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Имитационные движения могут быть перенесены в театрализованную деятельность, досуг, другую игру («Подарки»). С целью развития творчества детей в игре «Найди пару» детям раздают флажки разных цветов. По сигналу дети, имеющие одинаковые флажки, находят себе пару, и каждая пара, используя флажки, делает ту или иную фигуру. Старших дошкольников интересует результат игры, им хочется знать, кто поймал больше зайцев, кто прыгнул дальше всех и др. Поэтому в конце игры воспитатель подводит ее итог. Он отмечает успехи детей, говорит, какие нарушения были допущены. Важно уточнить, что даже очень хороший результат при нарушении правил не приведет к победе. Дети старшей группы детского сада должны обладать запасом хорошо усвоенных игр, в которые они могли бы поиграть в любое время с воспитателем или самостоятельно.

**Возраст: 6–7 лет**

**1. Задачи физического развития ребенка согласно ФОП ДО:** поощрять соблюдение правил в подвижной игре, проявление инициативы и самостоятельности при ее организации, партнерское взаимодействие в команде.

**2. Подготовка и реализация игровой технологии.** Проявлению физических и морально-волевых качеств способствуют игры, в которых общий результат зависит от взаимодействия участников, например: «Горелки», «Третий – лишний», «Уголки» и др. Особое место среди них занимают игры-эстафеты. В них дети учатся проявлять такие качества, как товарищество, взаимопомощь, совместная радость, сопереживание, справедливость, доброжелательное отношение друг к другу. Занимательность сюжета уже не имеет такого большого значения как раньше. Поведение детей регулируется игровыми правилами, которым дети сознательно подчиняются. Подготовку площадки для подвижной игры педагог полностью поручает воспитанникам, направляя их действия. Игры, предусмотренные учебно-воспитательным планом воспитателя, могут сочетаться с любимыми играми детей. Выбор ведущих так же осуществляется при активном участии детей.

**Образ.** Педагог рассказывает детям о работе пожарных, уточняет, что это очень сильные, смелые и ловкие люди, которые борются с огнем и спасают жизни других людей.

**Роли:** пожарные.

**Способы актуализации технологии.** Если игра проводится впервые, то педагог использует небольшой образный рассказ, обязательно выделяя сигнал. Например: педагог просит детей сесть и начинает рассказ. Ребята, вы знаете, что в каждом городе обязательно есть люди, которые работают пожарными? Их еще называют огнеборцами, потому что они борются с огнем и спасают людей и животных из пожара. Эта работа очень трудная и опасная, поэтому они всегда работают дружной командой, помогая друг другу. Чтобы стать пожарным, мало быть смелым и ловким, нужно пройти специальное обучение. Например, будущие пожарные делятся на команды. Каждая команда строится в шеренгу напротив пролета гимнастической стенки, такой, как у нас в зале. На самой верхней рейке каждого пролета привязан колокольчик. По сигналу «На старт – Внимание – Марш!» Направляющие каждой колонны добегают до своего пролета гимнастической стенки, быстро поднимаются вверх, звонят в колокольчик, предупреждая о начале пожара, быстро спускаются и бегом возвращаются к своей команде. Передают эстафету, слегка коснувшись левой ладонью второго участника команды, и встают в конец колонны. Победит та команда пожарных, которая быстрее всех выполнит задание. Хотите проверить, сможете ли вы работать пожарными?».

Если игра знакома, педагог уточняет правила, если это необходимо. Объясняя игру, педагог добивается, чтобы дети четко представляли себе весь ее ход, характер и способы действий персонажей, понимали правила. Объяснение сложной игры сопровождается демонстрацией наиболее трудных ее моментов, предварительным проведением некоторых элементов. При повторной организации игры воспитатель либо сам напоминает правила, либо поручает это сделать кому-то из детей.

**Моделирование технологии.** Дети в роли пожарных оказываются на учении. Для этого они строятся в 3–4 колонны у черты. Напротив каждой колонны на верхней рейке пролета гимнастической стенки подвешивается колокольчик. По сигналу педагога «на старт-внимание-марш» все дети, стоящие в колонне первыми, бегут к гимнастической стенке, влезают на нее и звонят (каждый в свой колокольчик), затем спускаются и встают в конец своей колонны. Педагог отмечает ребенка, позвонившего первым. Колонна продвигается вперед так, чтобы стоящие вторыми оказались на черте. По новому сигналу педагога («раз, два, три – беги») они выполняют те же действия, что и предыдущие. Игра продолжается до тех пор, пока дети, стоявшие вначале игры первыми, вновь не окажутся у черты. Выигрывает команда, в которой оказалось большее число играющих, успевших позвонить первыми. Игру можно повторить 4–5 раз.

**Актуализация полученных представлений в реальной жизни.** Учения пожарных могут быть включены в сюжетно-ролевую игру.

Игру «Найди пару» дети организуют самостоятельно, предлагая правила игры. Пару можно образовать с ребенком, у которого в руках есть такой же предмет (флажок, геометрическая фигура, лист с дерева и т.д.). Дети подготовительной к школе группы должны научиться самостоятельно организовывать и проводить подвижные игры, этот навык пригодится им в школе для организации игр со сверстниками на переменах.

### **Результаты освоения дошкольниками игровой деятельности в соответствии с ФОП ДО**

Федеральная образовательная программа опирается на научно-теоретические положения о детском развитии, в частности на исследования о ребенке дошкольного возраста как субъекте детских видов деятельности, среди которых ведущее место отведено игре, посредством

которой дошкольник познает мир человеческих отношений и усваивает нравственные нормы и ценности, формирует гражданскую идентичность.

В игре регуляторные возможности психики ребенка существенно возрастают, интенсивнее развиваются психические познавательные процессы, успешнее происходит формирование коммуникативной компетентности, так как в игровой деятельности в полной мере отображаются социальные функции человека и его взаимодействие с окружающим миром.

Игра органично вплетается во все виды детской деятельности и развивается постепенно по мере их освоения, развития психики, накопления опыта от года к году.

Далее представлена динамика освоения ребёнком игры в разные возрастные периоды через конкретные планируемые результаты в соответствии с ФОП ДО.

### **Алгоритм действий педагога по использованию игровых технологий для реализации задач ФГОС ДО и ФОП ДО**

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

1. Подготовительный,
2. Корректирующий,
3. Практический,
4. Рефлексивный.

Действия педагога по реализации игровых технологий на **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 (смотреть рис.1 стр.13);
- 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 (ФОП ДО, ФГОС ДО).

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.

#### Психолого-педагогические требования к отбору игр и игрушек

Игрушка, игра обладают доказанным влиянием на психику ребенка, на его развитие. Это влияние носит как ситуативный характер: игрушка может напугать, игрушка может стимулировать агрессивность, жестокость и т.д., так и долгосрочное воздействие: игрушка формирует ценности, вкус, картину мира. Игрушка становится одним из фильтров, через которые ребенок воспринимает мир. Игрушка, как «зеркало культуры», является неотъемлемым атрибутом игры, игровых технологий. Игрушка представляет собой одну из фундаментальных универсалий человеческого бытия, поскольку служит для передачи в особой «свернутой форме» ценностей культуры и опыта поколений, значения и состояния современной цивилизации.

Родители не могут и не должны обладать всеми знаниями в области педагогики и психологии. Вместе с тем, общество и психолого-педагогическое сообщество должны компетентно влиять на выбор игрушек для детей и формировать безопасные основания для этого. Психолого-педагогическая экспертиза должна носить не запретительный, а рекомендательный характер. Рекомендательный характер экспертизы может стать простым маркером выбора психологически безопасной игрушки и игрушки, соответствующей возрасту. Должны быть разработаны и реализованы единые подходы к проведению психолого-педагогической экспертизы.

Игрушка – часть потребительского поведения. В потреблении важно формировать критичность, умение распознавать товар и пользоваться им, сравнивать его с аналогичными. Самое сложное для ребенка и для родителя: научиться противостоять внешним манипуляциям, направленным на чрезмерное потребление и покупку игрушки «модной», «раскрученной», фактически навязанной. Психолого-педагогической экспертизе должно сопутствовать развитие потребительской компетентности родителей, понимание того, кто и зачем манипулирует.

Психолого-педагогическая экспертиза игрушки включает в себя следующие основные компоненты:

- психологическое соответствие возрасту;
- адекватные функциональные возможности;
- психологическую экологичность, соответствие физическим возможностям ребенка, особенностям его восприятия, мышления, представлений;

– естественность игрушки как соответствие адекватной картине мира; образ, создаваемый игрушкой;

– чувства, которые вызывает игрушка (игрушка не должна вызывать страх, в том числе отсроченный по времени; не должна вызывать отвращение, потерю чувства безопасности, злость, жестокость и проч.);

– возможности развития; многозначность и вариативность возможностей использования.

Если расширять перечень требований психолого-педагогической экспертизы игрушки, то стоит добавить:

– возможность коллективного взаимодействия по поводу игрушки;

– возможность осуществления активных действий с игрушкой;

– возможность индивидуализации игрушки.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В разработанных методических рекомендациях:

- раскрыты методические основания, определяющие эффективность реализации игровых технологий в образовательном процессе ДОО;
- предложен и обоснован алгоритм, позволяющий создавать и совершенствовать игровые технологии в образовательной практике ДОО и различных видах детской деятельности;
- приведены примеры игровых технологий социально-коммуникативного, познавательного, речевого, художественно-эстетического и физического развития детей дошкольного возраста, созданных с использованием предложенного алгоритма;
- представлен алгоритм действий педагога по использованию игровых технологий для реализации задач ФГОС ДО и ФОП ДО

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

Внедрение Методических рекомендаций в образовательный процесс дошкольных организаций позволит разрабатывать новые и актуализировать имеющиеся в образовательной практике дошкольного образования игровые технологии, применяя алгоритм их создания и совершенствования в образовательном процессе детского сада и различных видах детской деятельности.

Представленный алгоритм поможет педагогам актуализировать имеющиеся в практике работы детского сада игровые технологии и расширить методический инструментарий для решения образовательных задач.

Данный материал может получить практическое применение в работе с родителями дошкольников для вовлечения последних в воспитательнообразовательный процесс.

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. В этой связи требуется разработка программы курса повышения квалификации по применению игровых технологий для педагогов образовательных организаций и родителей детей дошкольного возраста.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Указ Президента РФ от 29.05.2017 № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства».
2. Указ Президента РФ от 07.05.2018 № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года».
3. Указ Президента РФ от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
4. Перечень поручений по итогам заседания Совета при Президенте по реализации государственной политики в сфере защиты семьи и детей (утв. Президентом РФ 16.03.2022 № Пр-487).
5. Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.10.2013 № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (в ред. от 08.11.2022).
6. Приказ Минпросвещения РФ от 25.11.2022 № 1028 «Об утверждении Федеральной образовательной программы дошкольного образования».
7. Письмо Минпросвещения России от 03.03.2023 № 03–350 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации Федеральной образовательной программы дошкольного образования»).
8. Письмо Минпросвещения России от 16.08.2023 № 03–1321 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по планированию и реализации образовательной деятельности ДОО в соответствии с федеральной образовательной программой дошкольного образования», «Ответами на типовые вопросы по внедрению Федеральной образовательной программы дошкольного образования в образовательную практику»).
9. Рекомендации по формированию инфраструктуры дошкольных образовательных организаций и комплектации учебно-методических материалов в целях реализации образовательных программ дошкольного образования (утв. Министерством просвещения РФ 26.12.2022).