Старший воспитатель. Киселева А.С.

Педагогический час для педагогов

Тема: **«ИГРОВЫЕ ОБУЧАЮЩИЕ СИТУАЦИИ КАК ОДНА ИЗ ЭФФЕКТИВНЫХ ФОРМ РАБОТЫ C ДОШКОЛЬНИКАМИ»**

Игра была и остается основной формой работы с детьми и ведущим видом их деятельности. С помощью игры эффективнее идет обучение и воспитание, развитие ребенка. Это и средство диагностики психического состояния, и личностного развития ребенка. Это и метод коррекции дефектов, недостатков, отставания в развитии. В игре у детей появляются желания помочь неумелому, проявить сопереживание удачам и неудачам каждого, предостерегают, успокаивают. Во многом все зависит от того, как мы педагоги создадим условия, сумеем учитывать внутренние особенности детских позиций, мотивы поведений. Если игра, организованная воспитателем для процесса обучения, имеет определенную дидактическую цель, то такую форму игры называют **игровой обучающей ситуацией. Основными характеристиками** которой являются:

* короткий и несложный сюжет;
* оснащение необходимыми игрушками, атрибутикой;
* специально организованное игровое пространство;
* наличие дидактической цели и воспитательной задачи;
* обязательное проведение и руководство игрой взрослым.
* Можно выделить несколько типов ИОС.

**ИОС с игрушками-аналогами** — изображениями реально существующих предметов и объектов — могут быть использованы во всех возрастных группах. Игрушки-аналоги замечательны тем, что с их помощью у детей можно формировать отчетливые представления о специфических особенностях, например, живых существ на основе типичных признаков.

Данный вид игрушек может включаться в любой вид деятельности детей: в непосредственно образовательную деятельность, наблюдения, труд в природе, экскурсии, чтение художественной литературы. Игрушки-аналоги - это дидактические игрушки, их следует собирать и хранить в методическом кабинете. Рекомендуется иметь наборы рыбок, птичек - они послужат раздаточным материалом на занятиях в любой возрастной группе. Можно подобрать одноименные игрушки, сделанные из разного материала (например, зайцы мягкие, резиновые, пластмассовые), разного размера и разного декоративного оформления.

**ИОС с литературными персонажами** используют куклы, изображающие персонажей произведений, хорошо знакомых детям. Это герои полюбившихся сказок, рассказов, диафильмов, мультфильмов. Они воспринимаются детьми эмоционально, формируют воображение, становятся объектами подражания.

Подбирать персонажей литературных произведений следует так, чтобы сюжет сказки, из которой вводится герой, было связано с природой, а персонаж имел кукольное воплощение. Для детей средней группы можно использовать персонажей из таких произведений, как «Репка», «Приключения Незнайки», «Айболит», «Колобок» и др.

С образом героя мультфильма Кота Матроскина у детей связаны представления о хозяйственном, заботливом, трудолюбивом коте. Этот персонаж может быть включен в разнообразные игровые обучающие ситуации. Совершая игровые действия Кота «хозяйственника», герой выполняет очень важную функцию – заводит и содержит домашних животных. Он знакомит детей с домашними животными, рассказывает, как нужно за ними ухаживать. Дети знакомятся с домашними водоплавающими птицами. Дюймовочка рассказывает, как нужно сажать цветы, как за ними ухаживать, чтобы цветы были красивыми.

Дюймовочка приглашает детей отправиться в путешествие по сказке, из которой она пришла. В ходе этого путешествия дети знакомятся с представителями животного и растительного мира, узнают об существенных отличительных особенностях среды обитания героев сказки.

Используя литературного персонажа Незнайку, не он учит детей, а дети учат его.

Воспитатель вносит дополнения в рассказ детей, тем самым он обогащает знания и Незнайки и воспитанников.

Важным является то обстоятельство, что каждый литературный герой в отдельно взятой игровой обучающей ситуации может выступать в одной из двух функций: выполнять роль знающего, хорошо осведомленного в каком-либо материале героя или, наоборот, ничего не знающего наивного простака.

Чтобы игровая обучающая ситуация с любым литературным персонажем действительно выполнила дидактическую функцию, она должна быть хорошо разыграна. В каждой такой игровой обучающей ситуации воспитатель выполняет две роли - куклы и свою собственную. Он одновременно говорит и действует за персонажа и за воспитателя. Как педагог, он разговаривает с детьми и куклой; как персонаж, он говорит с детьми и воспитателем. При этом успех исполнения роли куклы зависит от меняющихся интонаций и разнообразных игровых действий, которые она совершает. Кукла должна быть «живой» - поворачиваться то к детям, то к воспитателю, протягивать руки, наклонять голову, вступать в контакт с детьми (гладить их по голове, по щеке, хлопать по плечу, здороваться за руку и пр.).

**ИОС в виде воображаемого путешествия** зоопарка, достопримечательных мест города, экскурсии, поездки, походы и др. Дети в игровой форме получают новые знания и закрепляют ранее полученные. Роль экскурсовода в игре исполняет воспитатель.

Игра захватит детей, если воспитатель специальными приемами постоянно поддерживает воображаемую ситуацию того пространства, в котором она протекает (зимнего заснеженного леса, летнего леса с завалами или болотистыми местами, жаркой пустыни, арктических льдов).

Например, инсценируя путешествие в летний лес, воспитатель предлагает детям ходить по лесу осторожно, стараться смотреть под ноги, чтобы не наступить на змею; наклоняться, чтобы не задеть ветки деревьев; прислушиваться к лесной тишине. Шагая во время воображаемой экскурсии по болотистому месту, руководитель просит экскурсантов поднимать повыше ноги, идти осторожно, чтобы не провалиться (при этом сам делает то, что нужно).

Обучение с использованием игр-путешествий может в ряде случаев выходить за рамки отведенного времени - это не опасно, так как качественное проведение игры, создавая определенный эмоциональный настрой у детей, обеспечивает максимальный развивающий эффект.

**Игровые образовательные ситуации-иллюстрации** используются в работе с младшими дошкольниками. Основу содержания ситуаций-иллюстраций составляют литературные художественные произведения. С помощью различных игровых материалов и дидактических пособий воспитатель демонстрирует детям образцы социально приемлемого поведения, а также активизирует их навыки эффективного общения.

**Игровые образовательные ситуации-упражнения** целесообразно проводить начиная со средней группы, когда ребенок является не только слушателем, но и активным участником. Включаясь в ситуацию-упражнение, дети тренируются в выполнении определенных игровых действий и связывании их в сюжет, учатся регулировать взаимоотношения со сверстниками в рамках игрового взаимодействия.

**Игровые образовательные ситуации-проблемы и ситуации-оценки** проводятся в старшем дошкольном возрасте. В ситуациях-проблемах взрослый привлекает внимание ребенка к своему эмоциональному состоянию и состоянию других персонажей. Активно участвуя в таких ситуациях, ребенок находит выход своим чувствам и переживаниям, учится осознавать и принимать их, постепенно овладевает умениями предвосхищать реальные последствия своих поступков и на основе этого выстраивать дальнейший сюжет игры и произвольно изменять свое игровое и речевое поведение.

**Ситуации-оценки** предполагают анализ и обоснование принятого решения, его оценку со стороны самих детей. В этом случае игровая проблема уже решена, но от взрослого потребуется помочь ребенку проанализировать и обосновать решение, оценить его.

2. Практическая часть

Задание 1. Определить, к какому типу относятся ИОС.

1. Уж ты котенька,коток,

Котя- серенький лобок!

Поздоровайся с детьми,

Сколько деток, погляди!

Как у нашего кота

Шубка очень хороша!

Как у котика усы

Удивительной красы!

Глазки смелые,

Зубки белые!

(ситуация- иллюстрация)

1. Дети-активные участники сценки «Путешествие семьи». Определить какие правила нужно соблюдать, отправляясь в путешествии на поезде.

Дочка. Я смотрю, смотрю на поезд,

Оказалось, длинный он.

Значит, надо долго- долго

Нам еще искать вагон

Мама. Вот поэтому пораньше

Пришлось к поезду прийти.

На билетах написали,

Что вагон наш номер три.

Дочка. Долго мы его искали,

Сбились с ног уже совсем,

вдруг смотрю- в окошке цифра

Три! Вот, мама, посмотри!

(ситуация- упражнение. Необходимо приходить на вокзал заранее до отправления поезда)

Сын. Едем мы уже давно,

Поезд дальше мчится.

Я устал смотреть в окно.

Спать пора ложиться.

Я б наверх, конечно, лег:

Там ведь интересно!

Отец. Не ложись там, сынок,

Там довольно тесно.

Детям спать вверху нельзя-

Можно и свалиться,

Стукнуться об пол иль стол,

Больно ушибиться.

Сын. Ничего, я подрасту- это же несложно.

Вот тогда и наверху

Спать мне будет можно.

(ситуация – упражнение. Маленьким детям нельзя спать на верхней полке, потому что они могут упасть).

1. Дина коллекциолнирует открытки. Ее друзья (всего друзей двадцать) решили подарить ей на день рождения красивые открытки. На дне рождения выяснилось, что открытки одинаковые. Одну из них Дина приобщила к своей коллекции. Что делать с оставшимися девятнадцатью?

(ситуация проблемная. Подарить другому, сделать поделку, разрезать на пазлы, превратить в закладку для книги и др.)

1. Петя не знает, чем заняться.

Стал он собаку дразнить- развлекаться!

Прыгает рядом, зовет за собой

И отбирает тарелку с едой.

Долго собака терпела, скулила,

Но не сдержалась, его укусила.

Пете теперь будут руку лечить…

Больше не будет собак он дразнить.

Г.Шалаева

(ситуация –оценка).

И в заключение хочется вспомнить предупреждение мудрого В. Даля о том, что игра не доведет до добра, если ее пустить на самотек. Давайте помнить, что игрушка для детей не просто забава, времяпровождение, а культурное орудие, с помощью которого он осваивает огромный, сложный мир, постигает законы человеческих взаимоотношений и вечные истины.

Литература:

1. Шошина Н.А. Сценарии педагогических советов. – СПб.: ООО «Издательство «Детство- пресс», 2014.- 96 с.

Хочется предложить вашему вниманию конспекты ИОС.