|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **МБДОУ «Детский сад №16» г. Канаш**  **«Методика организации и проведения развивающих игр»**  Развивающая игра это не любые действия с дидактическим материалом и не игровой прием на учебном занятии.  Развивающая игра–это специфическая, полноценная и содержательная деятельность, она имеет свои побудительные мотивы и способы действий  Развивающие игры имеют готовый игровой замысел, игровой материал и правила (общения и предметных действий)  Организация развивающих игр педагогом осуществляется в трех основных направлениях: \* подготовка к проведению развивающей игры, \* ее проведение \* анализ. | **В подготовку к проведению развивающей игры входят:**  \*определение наиболее удобного времени проведения развивающей игры (в процессе организованного обучения на занятиях или в свободное от занятий и других режимных процессов время);  \*отбор игры в соответствии с задачами воспитания и обучения: углубление и обобщение знаний, развитие сенсорных способностей, активизация психических процессов (память, внимание, мышление, речь) и др.; \*определение количества играющих (вся группа, небольшие подгруппы, индивидуально);  \*установление соответствия отобранной игры программным требованиям воспитания и обучения детей определенной возрастной группы; \*подготовка к игре самого воспитателя: он должен изучить и осмыслить весь ход игры, свое место в игре, методы руководства игрой; \*подготовка необходимого дидактического материала для выбранной игры; \*подготовка к игре детей: обогащение их знаниями, необходимыми для решения игровой задачи. | **Проведение развивающих игр включает:**  \*ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом, который будет использован в игре \*объяснение хода и правил игры. При этом воспитатель обращает внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на четкое выполнение правил (что они запрещают, разрешают, предписывают);  \*показ игровых действий, в процессе которого воспитатель учит детей правильно выполнять действие, доказывая, что в противном случае игра не приведет к нужному результату (например, кто-то из ребят подсматривает, когда надо закрыть глаза);  \*определение роли воспитателя в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра. Мера непосредственного участия педагога в игре определяется возрастом детей, уровнем их подготовки, сложностью дидактической задачи, игровых правил. Участвуя в игре, педагог направляет действия играющих (советом, вопросом, напоминанием);  \*подведение итогов игры -- это ответственный момент в руководстве ею, так как по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об ее эффективности, о том, будет ли она с интересом использоваться в самостоятельной игровой деятельности ребят. При подведении итогов воспитатель подчеркивает, что путь к победе возможен только через преодоление трудностей, внимание и дисциплинированность. |
| **Рассмотрим подробнее некоторые приемы и методы руководства развивающими играми**.  Игра становится методом обучения и принимает форму развивающей, если в ней четко определены:  \* дидактическая задача, \*игровые правила и действия. В такой игре воспитатель знакомит детей с правилами, игровыми действиями, учит, как их надо выполнять. Дети оперируют имеющимися знаниями, которые в ходе игры усваиваются, систематизируются, обобщаются.  С помощью развивающей игры ребёнок может приобретать и новые знания: общаясь с воспитателем, со своими сверстниками, в процессе наблюдения за играющими, их высказываниями, действиями, выступая в роли болельщика, он получает много новой для себя информации. И это очень важно для его развития.  Дети малоактивные, неуверенные в себе, менее подготовленные, как правило, вначале берут на себя роли болельщиков, при этом они учатся у своих товарищей, как надо играть, чтобы выполнить игровую задачу, стать победителем. | Прежде чем начать игру, необходимо вызвать у детей интерес к ней, желание играть. **Это достигается различными приемами:**  \*использованием загадок, считалочек, \*сюрпризов, \*интригующего вопроса, \*сговора на игру, \*напоминания об игре, в которую дети охотно играли раньше.  • Воспитатель должен так направлять игру, чтобы незаметно для себя не сбиваться на другую форму обучения -- на занятия.  • Секрет успешной организации игры заключается в том, что воспитатель, обучая детей, сохраняет вместе с тем игру как деятельность, которая радует детей, сближает их, укрепляет их дружбу. Дети постепенно начинают понимать, что их поведение в игре может быть иным, чем на занятии. Здесь они могут бурно реагировать на различные действия играющих: хлопать в ладоши, подбадривать, сопереживать, шутить. Воспитатель способствует тому, чтобы игровое настроение сохранялось у детей на протяжении всей игры, чтобы они были увлечены игровой задачей.  • Большое значение имеет темп игры, заданный педагогом. Развитие темпа игры имеет определенную динамику. В самом начале дети как бы «разыгрываются», усваивают содержание игровых действий, правила игры и ход ее. В этот период темп игры, естественно, более замедленный. В ходе игры, когда дети увлечены ею, темп нарастает. | Педагог, знающий особенности развития игры, не допускает излишней медлительности и преждевременного ускорения. Объяснение правил, рассказ воспитателя о содержании игры предельно кратки и четки, но понятны детям. Такой же ясности, краткости требует воспитатель и от детей: «Скажи коротко, но чтобы тебя все поняли». Поэтому в развивающих играх целесообразно использовать пословицы, поговорки, загадки, которые отличаются выразительностью и краткостью.  • Воспитатель с самого начала и до конца игры активно вмешивается в ее ход: отмечает удачные решения, находки ребят, поддерживает шутку, подбадривает застенчивых, вселяет в них уверенность в своих силах.  Если игра с элементами соревнования (кто быстрее выполнит задание, кто правильно, без ошибки решит задачу, кто больше назовет предметов и др.), то при подведении итогов необходимо быть особенно внимательным и объективным. Чтобы избежать ошибок, воспитатель использует фишки, с помощью которых оцениваются правильные решения. Наличие большего числа фишек у одного из играющих позволяет определить его как победителя.  В некоторых играх за неправильное решение задачи играющий должен внести фант, т. е. любую вещь, которая в конце отыгрывается.  **Подготовила : Федорова О. М.**  **2020 г.** |