

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Детский сад «Дружба» п. Южный**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКЕ ДОШКОЛЬНЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ
И РАЗЛИЧНЫХ ВИДАХ ДЕТСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Старший воспитатель: Душкина Н.Г.

Создание условий для развития детской игры – одно из актуальных направлений совершенствования качества дошкольного образования.

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.

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.

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).

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 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.).

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, «защитых» 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.

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.

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».

Алгоритм игровых технологий

- **Этап 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.

- **Этап 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.

- **Этап 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.

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

Применение игровых технологий в образовательных областях

Игровые технологии социально-коммуникативного развития ребенка

Возраст: 3–4 года

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

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. 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.

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 ФООП 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.

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.

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 ФООП ДО: поддерживать интерес детей к отношениям и событиям в коллективе, согласованию действий между собой и заинтересованности в общем результате совместной деятельности.

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.

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:

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

Возраст: 6–7 лет

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

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).

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.

Игровые технологии познавательного развития ребенка

Возраст: 3–4 года

Сенсорные эталоны и познавательные действия

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

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

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.

Возраст: 4–5 лет

Математические представления

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

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

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

Возраст: 5–6 лет

Окружающий мир

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

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

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».

Возраст 6–7 лет

Природа

Задачи познавательного развития ребенка согласно ФООП 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.

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

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 ФООП ДО: активизировать в речи слова, обозначающие названия предметов ближайшего окружения.

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

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.

Возраст: 4–5 лет

Задачи речевого развития ребенка согласно ФООП 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.

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

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 ФОО ДО: совершенствовать умение детей согласовывать в предложении существительные с прилагательным, закреплять умение составлять предложения по образцу.

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

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

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

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

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

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

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.

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

Игровые технологии художественно-творческого развития ребенка

Возраст: 4–5 лет

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

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

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.

Игровые технологии физического развития ребенка

Возраст: 3–4 года

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

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 выбежали 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.

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

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

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 убежали 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 убежать 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. Ведящих 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.

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

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.

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

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

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

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.

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

Игру «Найди пару» дети организывают 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.

Уважаемые педагоги! Более подробно с применением игровых технологий, вы можете познакомиться перейдя по ссылке <http://ds43-nevinsk.ru/wp-content/uploads/2023/11/Методическое-рекомендации-современные-игровые-технологии.pdf>