**Методические рекомендации**

**«Игра как основная форма организации**

**занятия с детьми дошкольного возраста»**

Сегодня в период модернизации дошкольного образования идет процесс пересмотра форм организации непосредственной образовательной деятельности, когда все компоненты занятия – содержание, структура, логика построения, взаимодействия взрослых и детей, сверстников между собой, формы организации детской деятельности подбираются с учётом современных задач, стоящих перед педагогами ДОУ. Как же можно сегодня построить занятие, как занимательное дело, соответствующее современным целям и ценностям образования?

 Формирование активности, инициативности, развитие интеллектуальных качеств, воображения, формирование предпосылок к учебной деятельности осуществляется более эффективно на занятии, в основе которого лежит ведущий вид деятельности – игра.

В дошкольном возрасте выделяются разные виды игр: сюжетно – ролевая игра, сюжетно – дидактическая игра, образно – ролевая игра, подвижная игра, народная игра, игра - экспериментирование, автодидактическая предметная игра, компьютерная игра, интеллектуальная игра, игра – драматизация, игра с опорой на рисунок, досуговая игра.

 Каждый вид игры можно включать в занятия, направленные на определённое развитие и образование детей. Например, социально – коммуникативное развитие: процесс обучения можно построить с использованием сюжетно – ролевой игры, сюжетно – дидактической игры, народной игры, игры с правилами, речевой игры, игры – драматизации.

 Познавательное развитие: в этом направлении можно использовать такие виды игр, как игры – экспериментирование, авиодидактические предметные, компьютерные, интеллектуальные.

 Любое содержание занятия должно находить у ребёнка эмоциональный отклик, а знания умения и навыки, которыми может овладеть ребёнок, не должны исходить от педагога, а должны быть востребованы самими детьми.

Формирование у детей мотивов обучения, чтобы ребёнок захотел научиться - важнейшая задача педагога. Поэтому каждое занятие начинается с мотивации детей на усвоение нового материала, закрепление известного с учетом личностного интереса, опыта каждого ребёнка.

Существуют четыре типа мотивации:

1. Игровая

2. Познавательная

3. Социальная

4. Творческих достижений, мотивация личностного престижа

 Остановимся более подробно, в соответствии с нашей темой, на игровой мотивации. Какие же приемы можно использовать для возникновения мотивации к обучению?

Для ребенка, вступающего в сюжетно - ролевую игру, важны внешние знаки, помогающие ему вообразить себя тем или иным взрослым – профессионалом, войти в его образ и удержаться в нем. В качестве таких знаков, выразительно и однозначно характеризующих носителя определенной профессии, могут выступать как элементы форменной одежды, так и копии инструментов, которыми взрослые пользуются в своей работе.

Первые помогают ребенку войти в роль какого - нибудь профессионала, вторые позволяют воспроизводить действия, присущие носителям этих профессий.

 Изготовление атрибутов, символов для развития сюжетно – ролевой игры – важная мотивация для получения на занятии новых знаний, умений, навыков.

 Задав детям определённую мотивацию, педагог строит процесс обучения, направленный на овладение детьми знаниями и умениями, обобщенным способом действий.

Так педагог ставит цель – научить детей рисовать лиственное дерево. Основное внимание уделяется выработке умения передавать существенные признаки предмета: ствол, ветки, их расположение.

Овладев обобщенным способом рисования дерева как такового, ребёнок сможет использовать его при организации самостоятельной игровой деятельности ( для сюжетно – ролевой игры в «Дом» : украшение интерьера комнаты эстампом «Осеннее дерево», изготовление открытки для поздравления друга, для сюжетно – ролевой игры «Художественный салон»: оформление выставки «Зимний сквер», оформление альбома «В мире деревьев» и т.д»).

Дети, поняв на занятии обобщенный способ изготовления конвертов, марок из бумаги, могут самостоятельно готовить предметы для к сюжетно – ролевым играм «Салон связи», «Почта», «Дом»

Таким образом, в ходе обучения у детей накапливается необходимый личностный опыт: овладение знаниями, умениями, навыками, которые дает детям педагог, происходит не только в одностороннем воздействии педагога на ребенка, но и в обратном процессе. Ребенок имеет возможность максимально использовать свой собственный, уже имеющийся опыт, личностно - значимый для него, а не просто безоговорочно принимать («усваивать») все, что сообщает педагог.

 Важно показать детям как знания, умения, навыки можно использовать в дальнейшем, при организации игровой деятельности.

 Например, дети на занятии по формированию элементарных математических представлений научились измерять предметы с помощью мерки.

Воспитатель направляет внимание детей на то, что это умение пригодится им для сюжетно – ролевой игры в магазин «Ткани».

На занятии «Моя семья» воспитатель показала и рассказала, что такое родословное древо, как оно создаётся.

Дети дома вместе с родителями нарисовали такое дерево. На следующем занятии дети составляли рассказ о членах семьи, о их любимых делах, используя родословную своей семьи, как опорную схему.

 По окончании занятия воспитатель рассказал, что знания о том, как составлять родословную пригодятся детям, когда они будут играть в сюжетно – ролевую игру «Дом»: создавать альбом и рисунками « Моя семья», писать письма своим родственникам, друзьям, изготавливать портреты своих родственников и т.д.).

Процесс обучения проходит для детей более интересно, насыщенно, если при выполнении заданий они будет выполнять какую – либо роль, т.е. примерять какую-либо роль на себя.

Например, при экспериментировании ребёнок возьмёт на себя роль учёного, при рассматривании картины – роль художника, при изготовлении поделок – роль мастера, при конструировании из строительного материала – роль архитектора и т.д

 После процесса обучения действия детей плавно переходят в игровую деятельность: в совместную с взрослым обучающую или в самостоятельную сюжетно – ролевую игру. Например, дети научились рисовать фрукты. Воспитатель может предложить: «Давайте вырежем фрукты, украсим ими витрину магазина и поиграем в игру».

Или в процессе обучения формированию элементарных математических представлений дети познакомились с монетами и их достоинством в 5,10 рублей.

Воспитатель может предложить поиграть в сюжетно – ролевую игру «Банк», где дети применяют полученные знания (оплачивают в кассу банка за детский сад, за квартиру и т.д.), т.е. дети сами оснащают сюжетно-ролевую игру, обогащают сюжетные линии.

Таким образом, структура современного занятия, построенного на игровой деятельности, как нам видится, может состоять из таких частей:

1 часть Создание для детей мотивации обучения

2 часть Обучающая. Детям даются новые знания, умения, способы действий и показ путей использования этих действий в игре.

3часть Игровая деятельность (совместная со взрослым обучающая игра или самостоятельная игра), где применяются полученные знания, умения, навыки

Предполагается, что первую и вторую части может быть затрачено 2/3 занятия, остальное время отводиться на третью часть.

Л.А. Николаева, старший воспитатель