

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа № 1392 имени Д.В. Рябинкина»

Применение технологии игровой деятельности в ДОУ



Составила: Крысенко Анастасия Валентиновна
Воспитатель ГБОУ
«Школа №1392 имени Д.В. Рябинкина» ОПД 4

Российская Федерация
г. Москва
2023 год.

Содержание

- 1. Условия возникновения и становления педагогической технологии;**
- 2. Актуальность выбранной технологии;**
- 3. Теоретико-методическая база педагогической технологии;**
- 4. Новизна и практическая значимость педагогической технологии;**
- 5. Цель и задачи игровой технологии**
- 6. Механизм реализации технологии;**
- 7. Планирование;**
- 8. Анализ педагогической деятельности по применению игровых технологий в образовательном процессе;**
- 9. Результаты реализации технологии;**
- 10. Перспективы работы на будущее;**
- 11. Список использованной литературы**
- 12. Приложения**



Условия возникновения и становления и педагогической технологии



«Основной формой работы с детьми дошкольного возраста и ведущим видом деятельности для них является игра».

Становление новой системы образования, ориентированной на вхождение в мировое пространство, требует существенных изменений в педагогической теории и практике дошкольных образовательных организаций и совершенствования педагогических технологий.

Исследованию педагогических технологий посвящены работы ведущих отечественных педагогов: В.П. Беспалько, Е.В. Бондаревской, М.В. Кларина, М.М. Левиной, В.М. Монахова, С.Я. Савельева, В.В. Серикова, Н.Ф. Талызиной, П.И. Третьякова и других.

Сегодня любая дошкольная образовательная организация в соответствии с принципом вариативности вправе выбрать свою модель образования и конструировать педагогический процесс на основе адекватных идей и технологий. Основу деятельности всех субъектов педагогического процесса составляет модель «Я сам учусь, а не меня учат», поэтому современному воспитателю необходимо владеть целым арсеналом педагогических технологий, позволяющих стимулировать познавательную активность ребенка.

С учетом введения ФГОС ДО, подходы к образованию дошкольников изменились. Сегодня, в соответствии с ФГОС дошкольного образования основное внимание уделяется поддержке разнообразия детства; сохранению уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека. (ФГОС ДО пункт 1.2)

С позиции ФГОС ДО, пункта 1.5, в котором говорится об обеспечении государственных гарантий уровня и качества дошкольного образования на основе единства обязательных требований к условиям реализации образовательных программ дошкольного образования, их структуре и результатам их освоения, а также обеспечения преемственности целей, задач и содержания образования, реализуемых в рамках образовательных программ различных уровней (ФГОС ДО пункт 1.6), одной из центральных задач современного образования является формирование общей культуры личности, в том числе ценностей здорового образа жизни, развитие социальных, нравственных, эстетических, интеллектуальных, физических

качеств, инициативности, самостоятельности и ответственности ребенка, формирование предпосылок учебной деятельности.

Очевидно, что дошкольное учреждение не должно быть простым источником воспитания и обучения. Оно должно быть ориентировано на развитие личности ребенка, его познавательной активности, формирование ключевых компетентностей, определяющих современное качество образования.

Технология	Это совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, мастерстве, искусстве.
Педагогическая технология	Это совокупность психолого - педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса.

К числу современных образовательных технологий можно отнести:

- **здоровье сберегающие технологии;**
- **технологии проектной деятельности;**
- **технологии исследовательской деятельности;**
- **информационно-коммуникационные технологии;**
- **личностно-ориентированные технологии;**
- **игровые технологии.**

Игра - ведущий вид деятельности ребенка. В игре он развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Игра является полигоном для социальных проб детей, т. е. тех испытаний, которые выбирается детьми для самопроверки и в процессе которых ими осваиваются способы решения возникающих в процессе игры проблем межличностных отношений. В игре создается базис для новой ведущей деятельности - учебной.

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Не удивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов.

В исследованиях Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, А. В. Запорожца, Д. Б. Эльконина игра определяется как ведущий вид деятельности, который

возникает не путём спонтанного созревания, а формируется под влиянием социальных условий жизни и воспитания. В игре создаются благоприятные условия для формирования способностей производить действия в умственном плане, осуществляет психологические замены реальных объектов.

Игре присущи черты:

- 1. Все, что относится к игре, находится в едином игровом пространстве, служит средством передачи социального опыта и побуждает ребенка к активной творческой деятельности.**
- 2. Взрослые являются участниками игры, права которых определены правилами игры, регулируемыми их отношения.**

В последние годы исследователи с тревогой говорят об исчезновении игры из жизни ребенка. И это приводит к неотвратимым потерям в развитии психики ребенка, (так как ребенок-дошкольник не удовлетворяет уровень своих потребностей в игре). О. В. Солнцева сюжетную игру рассматривает как деятельность, основанную на воображении, фантазии, импровизации. Поэтому автор избегает готовых конспектов игр, которые противоречат природе данной деятельности, и показывает педагогу вариативные пути развития игровых сюжетов. Проблема освоения ребенком сюжетной творческой игры до недавнего времени была практически не исследована. Впервые о ней заговорила Солнцева О.В. Главная идея технологии – сохранение природы игры как деятельности увлекательной, радостной и веселой, исключая принуждение и обязательность.

Важнейшей задачей педагогической практики является оптимизация и организация в ДОУ специального пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольников.

Единственный язык, который легко даётся детям — это язык игры. Именно игра позволяет скорректировать возникающие возрастные проблемы и сложности в отношениях. Без игры жизнь ребёнка невозможна! Игровая деятельность влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов - от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребенок подчиняет этой задаче все свои секундные импульсивные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.

Актуальность выбранной технологии



С каждым новым поколением детей меняется и игровое пространство детства. Если рассматривать современное поколение, то можно увидеть, что коллективным играм дети больше предпочитают информационные технологии. Кто же виноват в этом? Конечно, вечно спешащие взрослые – мамы и папы на работе, бабушки и дедушки живут далеко, а воспитатели в садике усиленно готовят детей к школе. Вот и получается, что места игре в детской жизни ребенка нет.

Актуальность проблемы состоит в том, что дети приходят в детский сад с низкой социальной компетентностью, с недостаточным уровнем представлений об окружающем мире, в социальных отношениях в семье, или во взаимоотношениях со сверстниками. Особенностью современных детей является то, что они уже с ранних лет приучаются жить в виртуальном мире, где отсутствует какое-либо живое общение и взаимодействие.

Одним из способов решения этой проблемы является технологический подход к организации воспитательно-образовательной работы с детьми в ДОУ.

Применяемыми играми и игровыми упражнениями обеспечиваю заинтересованность малышей в восприятии изучаемого материала, привлекаю их к овладению новой информацией, делаю более доступными игровые задачи. Мне нравится, что игра всегда требует умственной и физической активности детей. Игровые образовательные технологии позволяют моим воспитанникам легче воспринимать информативный материал, увлекая их вовремя ООД. Знания, полученные таким образом, хорошо усваиваются детьми.

Использование инновационных педагогических технологий открывает новые возможности развития дошкольников. Необходимость использования метода мнемотехники в развитии детей дошкольного возраста неоспорима. То, что дети обучаются «играючи» в этой технике, заметили и доказали великие педагоги такие как В.Б. Косминская, Е.И. Васильченко, А.С. Макаренко, Т.С. Комарова и многие другие.

Теоретико-методическая база педагогической технологии



В концепциях игровой деятельности конца 20 в. (Л.А Венгер, Е.М. Гаспарова, Н.А. Короткова, Г.Г. Кравцов, Е.Е. Кравцова, Н.Я. Михайленко и др.) убедительно доказано, что развитие игры в дошкольном детстве процесс сложный и неоднозначный. Развитие этой деятельности начинается с сюжетно-отобразительной и индивидуальной режиссёрской игры, которые

затем образуют две самостоятельные линии становления игры. Сюжетно-отобразительная игра перерастает в сюжетно-ролевую, а индивидуальная режиссёрская игра продолжает развиваться и к старшему дошкольному возрасту достигает своих вершин. Работая с детьми дошкольного возраста, для меня основной задачей является формирование эмоционального контакта, доверия детей к воспитателю, умения видеть в воспитателе доброго, всегда готового прийти на помощь человека, интересного партнера в игре. Для ее решения я использую фронтальные игровые ситуации, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием. В дальнейшем я добиваюсь, чтобы игровые моменты проникали во все виды деятельности детей, так как игра — наиболее доступный для детей вид деятельности, это способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний.

Уже в раннем детстве ребенок имеет наибольшую возможность именно в игре, а не в какой-либо другой деятельности, быть самостоятельным, по своему усмотрению общаться со сверстниками, выбирать игрушки и использовать разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логически связанные с сюжетом игры, ее правилами.

У детей младшего возраста происходит постепенный переход от непровольного внимания к произвольному. Произвольное внимание предполагает умение сосредоточиться на задании, даже если оно не очень интересно, но этому необходимо учить детей. Помогает использование игровой технологии для развития внимания. К примеру, игровая ситуация на внимание: «Найди такой же предмет», в ходе которой я предлагаю ребенку выбрать из 4-6 шариков, кубиков, фигурок (по цвету, величине), игрушек «такой же», как у него. Или игра «Что неправильно?», где взрослый специально допускает ошибку в своих действиях (к примеру, рисует на заснеженном дереве зеленые листья), а ребенок должен ее заметить.

Игровые технологии помогают в развитии памяти, которая так же, как и внимание постепенно становится произвольной. В этом детям помогут игры «Магазин», «Запомни картинку» и «Нарисуй, как было раньше» и конечно же мнемотехника. Игровые технологии способствуют развитию мышления ребенка. Как мы знаем, что развитие мышления ребенка происходит при овладении тремя основными формами мышления: наглядно-действенным, наглядно-образным и логическим.

Наглядно-действенное — это мышление в действии. Оно развивается в процессе использования игровых приемов и методов обучения в ходе осуществления действий, игр с предметами и игрушками. Образное мышление - когда ребенок научился сравнивать, выделять самое существенное в предметах и может осуществлять свои действия, ориентируясь не на ситуацию, а на образные представления. На развитие образного и логического мышления направлены многие коммуникативные игры. Логическое мышление формируется в процессе обучения ребенка умению рассуждать, находить причинно-следственные связи, делать умозаключения. Развивая творческое мышление и воображение детей,

использую игровые приемы и методы в нестандартных, проблемных ситуациях, требующих выбора решения из ряда альтернатив. Например, на занятиях по ознакомлению детей с художественной литературой совместный пересказ художественных произведений превращаю в сочинение новых сказок и историй.

Комплексное использование игровых технологий разной целевой направленности помогает подготовить ребенка к школе. С точки зрения формирования мотивационной и эмоционально-волевой готовности к школе каждая игровая ситуация общения дошкольника с взрослыми, с другими детьми является для ребенка «школой сотрудничества», в которой он учится и радоваться успеху сверстника, и спокойно переносить свои неудачи; регулировать свое поведение в соответствии с социальными требованиями, одинаково успешно организовывать подгрупповые и групповые формы сотрудничества.

Проблемы формирования интеллектуальной готовности к школе решают игры, направленные на развитие психических процессов, а также специальные игры, которые развивают у ребенка элементарные математические представления, знакомят его со звуковым анализом слова, готовят руку к овладению письмом.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно:

1. игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;
2. группы игр на обобщение предметов по определенным признакам;
3. группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;
4. группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др.

Я считаю, что составление игровых технологий из отдельных игр и элементов - забота каждого воспитателя. Обучение в форме игры может и должно быть интересным, занимательным, но не развлекательным. Для реализации такого подхода необходимо, чтобы образовательные технологии, разрабатываемые для обучения дошкольников, содержали четко обозначенную и пошагово описанную систему игровых заданий и различных игр с тем, чтобы, используя эту систему, мы педагоги могли быть уверенными в том, что в результате получим гарантированный уровень усвоения ребенком того или иного предметного содержания.

В своей работе использую развивающие игры Б. Никитина «Сложи узор», игры Воскобовича «Квадрат», «Чудо крестик», использую Палочки Кюизенера с различными игровыми заданиями «Выкладываем по образцу», «Улица разноцветных палочек», Блоки Дьенеша «Найди и разложи по форме», «Геометрические фигуры».

Новизна и практическая значимость педагогической технологии



Инновационные технологии в дошкольном образовании используются, в первую очередь, для решения актуальных проблем, для повышения качества предоставляемых услуг, для реализации возрастающих запросов родителей, а также для конкурентоспособности дошкольных образовательных организаций.

Целевые ориентиры ФГОС к социальным и психологическим характеристикам личности ребёнка предполагают, что на этапе завершения дошкольного образования:

- ребёнок владеет разными формами и видами игры;
- умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам,
- умеет различать условную и реальную ситуации, в том числе игровую.

Значение игровой технологии не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится: способом обучения, деятельностью реализации творчества, первыми шагами социализации ребенка в обществе. Практическая значимость игровой технологии состоит в том, что дидактическая цель ставится перед ребенком в форме игровой задачи. Включение в практические занятия игр и игровых моментов, которые активизируют деятельность дошкольников (имитационные, ролевые, коммуникативные, - экспериментирования, игры, импровизация), делают процесс общения и решения проблемных задач интересным и занимательным, создают у детей ситуацию успеха, настроение, облегчают преодоление трудностей в усвоении материала.

Цель игровой технологии



Создание благоприятных условий для полноценного проживания ребенком дошкольного возраста перед зачислением в школу, полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности детей и сохранение природы игры как увлекательной деятельности.

Главное – не менять ребенка и не переделывать его, не учить каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность прожить в игре волнующие ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

Игровая педагогическая технология - организация педагогического процесса, и это последовательная деятельность педагога по: отбору, разработке, подготовке игр; включению детей в игровую деятельность; осуществлению самой игры; подведению итогов, результатов игровой деятельности. Как и любая технология, педагогическая представляет собой процесс, при котором происходит качественное изменение воздействия на обучаемого. Игровая технология строится как целостное образование, охватывает определённую часть образовательного процесса, объединённую общим содержанием, сюжетом, персонажем.

В игровую технологию включаются последовательно:

- игры и упражнения, формирующие одно из интегративных качеств или знание из образовательной области (умение выделять основные характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их.
- группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; («Отгадай-ка!») Игровая мотивация: спасатели должны уметь точно описывать приметы пострадавших или потерявшихся детей, так чтобы их по описанию могли узнать родственники)
- группы игр, в процессе которых у дошкольников развивается умение отличать реальные явления от нереальных;
- группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку («Испорченный телефон»)

Каждый возрастной этап имеет свои приоритетные задачи. Поэтому педагог в зависимости от возраста детей ставит их перед собой. Для средней группы – основная задача педагога состоит в формировании эмоционально-коммуникативной связи ребенка с воспитателем и друг с другом, игры с правилом, сюжет игры, организация обучения в игровой форме. Для старшей группы – усложнение сюжета игры, речевое развитие. В подготовительной – овладение новым, более сложным способом построения игры, игра-придумывание, мотивация на деятельность.

Поэтому при планировании я учитывала эти приоритеты, и в среднем дошкольном возрасте уделила внимание играм, на развитие коммуникативных качеств, в старшем дошкольном возрасте – игры сюжетно-ролевые; дидактические, речевые (мнемотаблицы), а в подготовительной группе – все те же игры, а также игры – экспериментирования. Задачи я конкретизировала, отталкиваясь от возрастной группы обучающихся.

Задачи:



- **Достигнуть высокой осознанной потребности детей в усвоении знаний и умений за счет собственной активности;**
- **Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие ее результативность.**

Игровая технология – это последовательная деятельность педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществление самой игры, подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Механизм реализации технологии



Главный признак педагогической игры в игровой технологии - чётко поставленная цель обучения и соответствующие ей педагогические результаты, характеризующиеся учебно-познавательной направленностью. Виды педагогических игр очень разнообразны. Они могут различаться:

1.	По виду деятельности	Двигательные, интеллектуальные, психологические и т.д.
2.	По характеру педагогического процесса	Обучающие, тренировочные, контролирующие, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.
3.	По характеру игровой методики	Игры с правилами, Игры с правилами, устанавливаемые по ходу игры, где одна часть правил задана условиями игры, а устанавливается в зависимости от ее хода.
4.	По содержанию	Музыкальные, математические, социализирующие, логические и т.д.
5.	По игровому оборудованию	Настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссерские и т.д.

Главный компонент игровой технологии - непосредственное и систематическое общение педагога и детей.

Значение технологии

Активирует воспитанников	Повышает познавательный интерес	Вызывает эмоциональный подъем
Способствует развитию творчества	Максимально концентрирует время занятий за счет четко сформулированных условий игры	Позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счет усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

Игровые занятия проходят очень живо, в эмоционально благоприятной психологической обстановке, в атмосфере доброжелательности, свободы, равенства, при отсутствии изоляции пассивных детей. Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности

О.В. Солнцева в игровой технологии выделяет *«игровую оболочку образовательного процесса»* (в рамках комплексно-тематического подхода)
Что же такое игровая оболочка?

- игровая оболочка делает привлекательным образовательное содержание.
- наполнением игры служат различные и задания познавательного, творческого характера. Собственно, в них главное — назначение игры, а сюжет служит своеобразной «приправой» или огранкой образовательного процесса; сюжет включаются традиционные сказочные ситуации: трудность, необходимость оказания помощи, препятствие и его преодоление, радостный финал; такие игры допускают остановку по ходу, анализ и разбор возникшей ситуации из позиции «вне игры».

Плюсы и минусы

«плюс»	«минус»
<ul style="list-style-type: none">• Легко принимаются детьми• Создают мотивацию для решения образовательных задач• Просты в конструировании• Обеспечивают включенность каждого ребенка в образовательный процесс	<ul style="list-style-type: none">• Большие временные затраты на тему• Необходимость поддержания и сохранения игрового начала• Необходимость соблюдения баланса между игрой и не игрой

В практической деятельности я использую:

- игровые ситуации (во время ООД и в режимные моменты);
- сюрпризные моменты (во время ООД и в режимные моменты);
- знакомство с новой игрушкой (практическое обследование, обыгрывание манипуляторное и сюжетное);
- элемент присутствия любимой игрушки в режимные моменты и вовремя непосредственно образовательной деятельности.

Я убедилась, что игровые технологии хорошо сочетаются с Теорией Решения Изобретательских Задач (ТРИЗ), использую в работе отдельные элементы ТРИЗ:

- решение различных проблемных ситуаций (в игровой форме).

Это помогает мне активизировать познавательную деятельность детей, создает мотивации для творчества (пока совместно с воспитателем), развивает мыслительную деятельность, помогает малышам овладевать образной речью, учит правильному построению предложений. В подготовительной группе применяю элементы ТРИЗ достаточно часто (в конкурсах, на прогулке, во время ООД и др.)

Сначала игровые технологии я использовала как игровые моменты. Игровые моменты очень важны в педагогическом процессе, особенно в период адаптации детей в детском учреждении. Работая с детьми в дошкольной организации для меня, основная задача — это формирование эмоционального контакта, доверия детей к воспитателю, умения видеть в воспитателе доброго, всегда готового прийти на помощь человека, интересного партнера в игре. Использую фронтальные игровые ситуации, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием. Это игры типа «Хороводные», «Догонялки».

В своей деятельности я ежедневно применяю игровые моменты в ООД, в свободной деятельности детей, на прогулках, во время разных игр: это и пальчиковая гимнастика в стихотворной игровой форме, и артикуляционная гимнастика, сюжетно-ролевые игры, дидактические игры, подвижные игры,

игры малой подвижности, речевые игры и задания хорошо развивают речь ребенка и готовят к успешному обучению в школе.

Игровые моменты должны присутствовать во всех видах деятельности детей: труд и игра, учебная деятельность и игра, повседневная бытовая деятельность, связанная с выполнением режима и игра.

Уже в раннем детстве ребенок имеет наибольшую возможность именно в игре, а не в какой-либо другой деятельности, быть самостоятельным, по своему усмотрению общаться со сверстниками, выбирать игрушки и использовать разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логически связанные с сюжетом игры, ее правилами.

Например: использую игровую ситуацию – «Кто быстрее докатит свою фигурку до игрушечных ворот?» вовлекая детей в веселую игру – соревнование: «Таковыми фигурками может быть шарик и кубик, квадратик и круг».

Дети делают выводы, что острые углы мешают катиться кубу и квадрату: «Шарик катится, а кубик – нет». Затем это закрепляем в рисовании: и квадрата, и круга. Такие игровые технологии, направленные на развитие восприятия.

Планирование



Цель: систематизация работы в использовании игровых технологий в воспитательно-образовательном процессе с детьми дошкольного возраста.

Для достижения цели была проведена следующая работа:

- Подборка литературы по теме: «Использование игровых технологий в развитии детей дошкольного возраста».
- Родительское собрание: «Игровые технологии. Всестороннее развитие интеллекта через развивающие игры»
- Круглый стол для воспитателей и учителей гимназии. Презентация на тему: «Лего- конструирование и моделирование как средство развития творческих способностей старших дошкольников»».
- Педагогический совет. Сообщение на тему: «Кинезиологическая гимнастика в работе с детьми в игровой форме».
- Мастер-класс: «Игры для развития речи и мышления дошкольников. Мнемотехника».

Персональные темы для каждой возрастной группы:

- «Игры на развитие эмоционально-чувственной сферы»

- «Дидактические игры в старшей группе»
- «Театрализованные игры в средней группе»
- «Игры на развитие эмоциональной сферы дошкольников»
- «Сюжетно-ролевые игры в старшем дошкольном возрасте»
- «Подвижные игры с детьми дошкольного возраста»
- «Народные игры»
- «Психологические игры с детьми дошкольного возраста»
- «Игры-релаксации»
- «Речевые игры с детьми старшего дошкольного возраста.

Мнемотаблицы»

- «Музыкальные игры с детьми дошкольного возраста»

Работа с родителями

- Консультация: «Мнемотехника, как средство развития связной речи детей»;
- Консультация-практикум: «Заучивание стихов с использованием мнемотехники»;
- Мастер-класс: «Изготовление мнемотаблиц в домашних условиях»
- Проведение мероприятий с родителями в каждой возрастной группе по теме «Учимся играть с детьми дома!»

Чтобы заинтересовать детей вопросом развития игровых умений детей, способствовать возникновению и развитию игр на темы из окружающей жизни, предложила родителям анкетирование: «Выявление игровых интересов и предпочтений ребенка дома».

В итоге, вместе с родителями сделали вывод, что родители принимают активное участие в подготовке атрибутов к сюжетно-ролевым играм, способствуют сплочению детского коллектива, помогают развивать игровые умения детей, играя с детьми дома. У детей развиваются: умения выбирать роль, игровые умения- действия с предметами и взаимодействия с партнерами.

Планируя свою работу по игровой технологии, я добивалась того, чтобы все задачи программы были решены через игровую деятельность детей, так как игра всегда имеет два аспекта – воспитательный и познавательный.

Этапы работы над педагогической технологией:

Этап	Название	Задачи этапа
I этап	Подготовительный	Обогащение представлений детей о данной сфере деятельности, которую ребенок будет отражать в игре: наблюдение, рассказы, беседы о

		впечатлениях, знакомство с профессиями и деятельностью, и отношениями людей.
II этап	Организационный	Определение ситуации взаимодействия людей, сочетания событий и хода развития в соответствии с темой игры. Создание развивающей предметно-пространственной среды (сотворчество с воспитателем, родителями, детское коллекционирование.) Совместная игровая деятельность воспитателя и детей.
III этап	Самостоятельная игровая деятельность детей	Организация сюжетно-ролевой игры с воображаемым партнером, за которого ребенок разговаривает. Выполнение правил игры, побуждение к познавательной деятельности и решение проблемных ситуаций.

Для определения уровня сформированности игровых умений в конце и начале года проводилась диагностика.

Этапы моей работы над технологией я разделила на три больших блока. (Таблицы 1, 2, 3.)

Таблица 1 Организация игровой деятельности детей в ДОУ 2020 – 2021 г.

Месяц	Содержание	Оснащение педагогического процесса
Сентябрь	Мониторинг Подбор методического и дидактического материала (Рекомендации для родителей) Наблюдение, беседы. Релаксация	Результаты мониторинга РППС Картотека
Октябрь	Чтение (русские народные песенки, загадки о животных) Беседа «К чему ведут ссоры в игре» Изготовление книжки-малышки с рисунками детей (эмоции Колобка) «Колобок»	Центр книги «Цикл бесед» Книжка-малышка
Ноябрь	Игра «Волшебные слова» Театрализация «Два жадных медвежонка» Беседа «Вежливая просьба» Этюды	Изготовление шапочек-масок для театрализации

	Песенное творчество «Спой имя друга»	
Декабрь	ООД Тема: «В гостях у сказки» Просмотр презентации «Путешествие в страну эмоций» Беседа «Не будь жадным» Релаксация	Конспект Презентация Картотека чистоговорок
Январь	ООД «Урок этикета» Развивающая игра «Мы-дружные ребята» Драматизация «Колобок» (показ малышам) Дидактическая игра «Положительные моральные качества» Беседа «Секрет волшебных слов»	Конспект Картотека игр Картотека «Цикл бесед»
Февраль	ООД «Чудо Терем-теремок» Дидактическая игра «Хорошо-плохо» Беседа «Правильное поведение в игре»; «Этикет – школа хороших манер»; «Мои друзья» Игра «Зеркало»	Конспект Изготовление дид. игр на развитие эмоциональной сферы
Март	ООД для родителей «Весна» Беседа «Умей увидеть тех, кому нужна помощь» Игра «Вежливый котик»	Конспект Картотека «Пословицы и поговорки»
Апрель	ООД «Вежливые слова – наши верные друзья» Развлечение «Веселый клоун» Игра «В мире вежливых слов» Загадки «Вежливые слова» Релаксация	Конспект Картотека пальчиковых игр
Май	ООД «Такие разные эмоции» Чтение сказок, заучивание стихотворений. Дидактическая игра «Назови героев сказки» Драматизация сказки «Под грибом» Релаксация	Конспект Театр на фланелеграфе Иллюстрации к сказкам

Таблица 2 Организация игровой деятельности детей в ДОУ 2021 – 2022 г.

Месяц	Содержание	Оснащение педагогического процесса
-------	------------	------------------------------------

Сентябрь	<p>Мониторинг Наблюдение, беседы, проблемные ситуации Подбор методического и дидактического материала, рекомендации Знакомство с символами мнемотехники Кинезиологическое упражнение «Лягушка» Подвижная игра «Кот и мыши»</p>	<p>Результаты мониторинга РППС</p>
Октябрь	<p>ООД «Путешествие по русским народным сказкам» Дидактическая игра «Волшебники» Проговаривание чистоговорок Заучивание стихотворения «Подарки осени» И.Винокуров Сюжетно-ролевые игры «Больница», «Детский сад», «Парикмахерская» Р.народная игра «У Маланьи, у старушки»</p>	<p>Конспект Мнемотаблица Иллюстрации Атрибуты Картотека</p>
Ноябрь	<p>ООД «Составление рассказа Г.Снегирева «Верблюды – домашнее животное» с опорой на мнемотаблицу» Проведение кинезиологического упражнения «Колечко» Настольный театр. Сказка «Кукушка» Сюжетно-ролевые игры «Театр», «Кафе», «Салон красоты», «Цирк», «Семья» Игра с движением «Баба Яга»</p>	<p>Мнемотаблица Конспект Атрибуты к театру, к играм</p>
Декабрь	<p>Проведение кинезиологического упражнения «Ухо-нос» Дидактическая игра «Синквейн» ООД Составление описательного рассказа «Зимушка - зима» Сюжетно-ролевая игра «Поездка за город», «Аптека», «Детский сад» Народная пальчиковая игра «Бабушкины пирожки»</p>	<p>Конверт «Синквейн» Конспект Мнемотаблица Атрибуты Ширмы Картотека</p>
Январь	<p>ООД «Составление описательного рассказа об игрушке с использованием схемы» Заучивание стихотворения «Синички» Б.Поляков Проговаривание скороговорок по мнемотаблицам Дидактическая игра «Узнай настроение» Подвижная игра «Пятнашки»</p>	<p>Иллюстрации, Мнемотаблицы Предметные картинки</p>
Февраль	<p>ООД «Цветок для куклы Маши» Отгадывание загадок</p>	<p>Картотека загадок</p>

	<p>Проведение кинезиологического упражнения «Пальчики шалют»</p> <p>Дидактическая игра «Хорошо-плохо»</p> <p>Сюжетно-ролевая игра «Детская библиотека»</p> <p>Подвижная игра «Салки-догонялки»</p>	Атрибуты к играм
Март	<p>Игра-релаксация «Сосулька»</p> <p>Заучивание стихотворения «Помощники весны» Г.Ладонщиков</p> <p>Составление с детьми мнемотаблицы (времена года)</p> <p>Сюжетно-ролевая игра «Салон красоты»</p> <p>Хороводная игра «Идет Матушка, Весна»</p>	Мнемотаблица Атрибуты к играм
Апрель	<p>ООД «Составление рассказа «Весна» с опорой на мнемотаблицу»</p> <p>Заучивание стихотворения «Космос»</p> <p>Заучивание стихотворения Я. Аким «Апрель»</p> <p>Пальчиковая игра «Пастушок»</p> <p>Театрализация «Муха-Цокотуха»</p> <p>Сюжетно-ролевая игра «Ветеринарная клиника»</p> <p>Хороводная игра «Ой. Бежит ручьем вода»</p>	Мнемотаблица Костюмы к спектаклю, атрибуты
Май	<p>Составление описательного рассказа о птицах</p> <p>Составление рассказа «Весна»</p> <p>Дидактическая игра «Хорошо-плохо»</p> <p>Игра малой подвижности «Поменяются местами...»</p> <p>Сюжетно-ролевая игра «Поездка на дачу», «Ветеринарная клиника», «Библиотека»</p>	Мнемотаблица Презентация Атрибуты к играм

Таблица 3 Организация игровой деятельности детей в ДОУ 2022 – 2023 г.

Месяц	Содержание	Оснащение педагогического процесса
Сентябрь	<p>Мониторинг</p> <p>Наблюдение, беседы.</p> <p>Игра «Песочная страна»</p> <p>Игра «Делаем фигурки»</p> <p>Подвижные игры «Вышибалы», «Догони пару»</p> <p>Сюжетно-ролевые игры «Салон красоты», «Аптека», «Супер-Маркет»</p>	<p>Результаты мониторинга</p> <p>Игры на прогулке</p> <p>Атрибуты к играм</p>

Октябрь	<p>ООД «Занимательный камень - магнит»</p> <p>Игры с бумагой и ветром</p> <p>Игра «Сказки в песочнице»</p> <p>Дидактическая игра «Кто больше знает?»</p> <p>Подвижные народные игры «Ворон»</p> <p>Театрализованная игра по сказке «У страха глаза велики»</p>	<p>Конспект</p> <p>Центр экспериментирования</p> <p>Картотека игр</p> <p>Атрибуты к играм</p>
Ноябрь	<p>ООД «Свойства воздуха»</p> <p>Игры – эксперименты с почвой, глиной</p> <p>Дидактическая игра «4-лишний»</p> <p>Сюжетно-ролевая игра «Библиотека»</p> <p>Подвижные игры «Ловишки», «Хитрая лиса», «Водяной»</p> <p>Развивающие игры Воскобовича</p>	<p>Конспект</p> <p>Центр экспериментирования</p> <p>Дид. игры,</p> <p>Атрибуты к играм</p> <p>Предметы - заместители</p>
Декабрь	<p>ООД «Вулкан», сюжетно-ролевая игра «Спасатели», «Школа», подвижные игры «У медведя во бору», «Лиса и заяц», «Догонялки»</p>	<p>Конспект</p> <p>Центр экспериментирования</p> <p>Конспект</p> <p>Картотека</p>
Январь	<p>ООД «Занимательные приборы»</p> <p>Игры со звуком «Почему все звучит?», «Что и как звучит?»</p> <p>Сюжетно-ролевая игра «Школа», «Пожарные на учениях»</p> <p>Дидактическая игра «Вершки и корешки»</p> <p>Развивающие игры Воскобовича</p>	<p>Конспект</p> <p>Центр экспериментирования</p> <p>Картотека игр</p> <p>Картотека «Цикл бесед»</p> <p>Дидактические игры</p>
Февраль	<p>ООД «Пересказ рассказа В.Сухомлинского «Яблоко и рассвет»</p> <p>Игры с водой, мыльной пеной и различными предметами</p> <p>Игры с лего-конструктором</p> <p>Игра - релаксация «На дне морском».</p> <p>Дидактическая игра «Когда это бывает?»</p> <p>Народные игры «Сова», «Мороз – красный нос».</p> <p>Пересказ рассказа «Стрекоза Соня»</p>	<p>Конспект, картинки</p> <p>Центр экспериментирования</p> <p>Лего-конструкторы</p> <p>Атрибуты к играм</p> <p>Альбом «Я логично говорю», схемы</p>

Март	Игра – эксперимент «Рисование на молоке» Развивающие игры «Блоки Дьеныша», «Палочки Кьизинера» Пословицы и поговорки о дружбе, труде, добре и зле Пересказ рассказа «Цыпленок Цып-Цып» Сюжетно-ролевая игра «Строительство»	Конспект Картотека «Пословицы и поговорки» Альбом «Я логично говорю», схемы Атрибуты
Апрель	Наблюдение за посевом овса «Зеленые чубчики» Игра «Веселые кораблики» (предметы-лодочки, щепочки) Игры с лего-конструктором Сюжетно-ролевые игры «Фотоателье», «Скорая помощь» Развивающие кубики Б.Никитина Народная игра «Фанты»	Конспект Картотека пальчиковых игр Дидактические игры
Май	Игра – экспериментирование «Разведчики», рисование невидимыми чернилами Игра – малой подвижности «Радуга» Сюжетно-ролевая игра «Поликлиника» Народная игра «Чурилки» Дидактические игры на развитие внимания «Муха», «Зеваки»	Центр экспериментирования Фланелеграф Иллюстрации к сказкам Атрибуты к играм

Данная разработанная организация игровой деятельности детей в группе, предусматривает основные задачи и содержание игровой деятельности для детей дошкольного возраста, а также – индивидуальные особенности воспитанников и их предпочтения в играх.

Анализ педагогической деятельности по применению игровых технологий



Игра, наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение

общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Являясь развлечением, игра способна перейти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Уровень обучения и воспитания в группе в значительной степени определяется тем, насколько педагогический процесс ориентирован на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка. Это предполагает психолого-педагогическое изучение дошкольников на протяжении всего периода обучения с целью выявления индивидуальных вариантов развития, творческих способностей каждого ребенка, укрепления его собственной позитивной активности, раскрытия неповторимости его личности, создании ситуации успеха.

Изучение литературы, анализ и обобщение собранных по игровым технологиям материалов дали мне возможность определить теоретические основы использования игровых технологий для всестороннего развития детей и позволили сделать выводы:

- Всестороннее развитие дошкольников должно происходить в доступной для них форме, то есть через применение игр, использование игровых технологий.
- ООД, пронизанные элементами игры, соревнования, содержащие игровые ситуации значительно способствуют развитию познавательных интересов дошкольников.
- Введение в процесс обучения и воспитания игровых технологий способствует повышению мотивации познавательной деятельности, развитию коммуникативных умений.

Понимая важность игровых технологий и методик, я активно применяю их в педагогической деятельности и стараюсь добиться поставленной цели использования:

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий и являются одним из уникальных форм обучения и воспитания, которые позволяет сделать жизнь дошкольника интересным и увлекательным.

Во ФГОС ДО указывается, что одним из основных принципов дошкольного образования является поддержка инициативы детей в различных видах детской деятельности, в том числе – игре, которая является ведущим видом деятельности на протяжении всего периода дошкольного детства. Игровая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Применяю игровые технологии по каждому направлению развития:

№	Направление	Мероприятия
1.	Социально-коммуникативное развитие	Игровые тренинги, сюжетно-ролевые, театрализованные игры

2.	Познавательное развитие	Обучающие игры, проблемные игровые ситуации и игровые технологии, направленные на закрепление полученных знаний, развитие познавательных способностей.
3.	Речевое развитие	Игровые упражнения, словесные и лексические игры, нетрадиционные пальчиковые игры, иллюстрации по алгоритму действий (мнемотаблицы).
4.	Художественно-эстетическое развитие	Музыкально-дидактические, театрализованные игры, игры на восприятие изобразительного искусства.
5.	Физическое развитие	Подвижные, спортивные игры и упражнения. Игры на формирование начальных представлений о некоторых видах спорта и становление ценностей здорового образа жизни.

В результате систематического использования игровых технологий, у дошкольников повысился интерес к деятельности, следовательно – познавательная активность.

Каждая игра уникальна, содержит в себе различные функции. Каждый вид игр помогает в развитии ребенка, как здорового человека, так и здоровой личности. Планируя заранее и правильно подбирая игры, создаю условия для нормального развития и социализации ребенка. Приведу примеры использования игр по видам деятельности:

Физическое развитие: Применяю подвижные игры доступные для детей дошкольного возраста во время прогулки на свежем воздухе, во время проведения двигательных упражнений - «Воробьи попрыгунчики», «Найди себе пару», «Узнай по голосу», «Скороходы», «Совушка», «Волк и зайцы» и др.; Игры-соревнования: «Передал – садись», «Бег по кочкам», «Лохматый пес» и многие другие; динамические паузы - «Ручеек», «Прыжки», «Съедобное-несъедобное», «Море волнуется раз» многие другие. Дети любят командные игры – футбол, баскетбол, и др. Физкультминутки провожу в форме игры – зарядки со стихами. Создана картотека. Интересно проходят Дни Здоровья, устраиваем различные соревнования, эстафеты.

Также использую игры на развитие речи и мышления («Дополни слово», «Составь слово», «Найди лишнее слово» «Собери пословицу» и др.); на развитие воображения и фантазии («Волшебная мозаика», «Три краски», Волшебные картинки и др.); на развитие памяти и внимательности («Найди лишний предмет», «Что изменилось», «Светофор», Найди нужный цвет», «Фигуры» и др.). Широко использую иллюстрации по алгоритму действий, например в младшем дошкольном возрасте: как правильно мыть руки,

одеваться и др., в старшем дошкольном возрасте – мнемотаблицы, которые помогают детям запоминать стихи, пересказать сказку и т. д

Коммуникативные

Важную роль имеет комфортный психологический климат в группе детского сада. Создать такой климат помогают коммуникативные игры:

На знакомство - «Угадай чей голосок», «Паровоз», «Союзы тезок», «Карусель» и др.

В своей педагогической деятельности игровые технологии использую очень активно. И я замечаю, что пассивные дети, ранее не проявлявшие заинтересованности к коллективной жизни, стали заниматься с большим увлечением. Это свидетельствует о том, что применение игровых технологий и методик удовлетворяет потребности детей в самовыражении, самоутверждении, самопознании, способствует снятию напряжения, страха и неуверенности в себе, создаёт атмосферу свободного и радостного творчества, активизирует познавательную деятельность учащихся, это значит, происходит интенсификация воспитательно-образовательного процесса.

С детьми применяю развивающие игры: Б.П. Никитина, В.В.Воскобовича «Геоконт», «Квадрат Воскобовича», цветные палочки Кюизенера, логические блоки Дьенеша.

Вывод: в результате систематического использования игровых технологий, программа к концу учебного года усвоена даже детьми с низкими возможностями. Повысился интерес к знаниям, следовательно, и познавательная активность.

**Результаты
реализации
технологии**



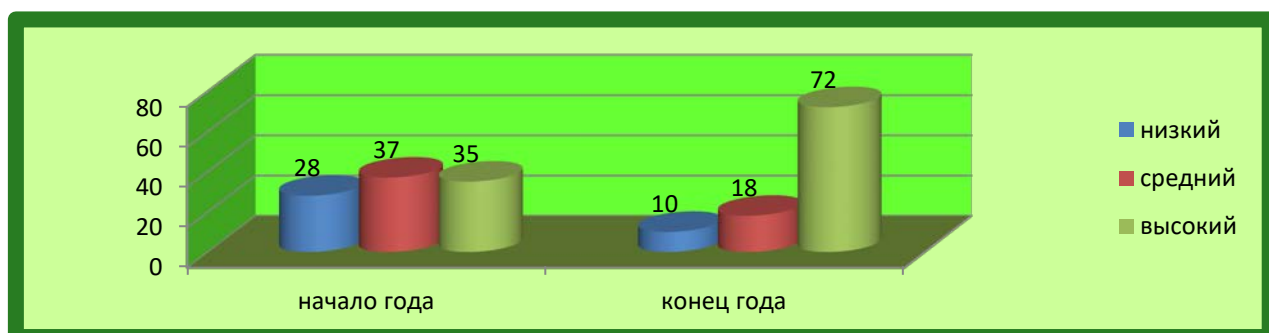
Используя игровые технологии в образовательном процессе, стараюсь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрять любую выдумку и фантазии ребенка. Только в этом случае игра будет полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества со взрослым. В рамках реализации темы по игровой технологии проводила мониторинг воспитанники в разных возрастных группах. Диагностика игровых умений дошкольника: учебно-методическое пособие/ Сост. Т.А. Криволесова (Приложение №1)

Цель: изучение особенностей развития ребенка в игровой деятельности.

Метод проведения диагностики: наблюдения, создание специально диагностических ситуаций.

Итоговый результат педагогической диагностики сюжетно-ролевой игры детей 4-5 лет

Критерии оценки	Степень выраженности в баллах	
	Начало года	Конец года
1. Замысел игры. Способность отражать в сюжетно-ролевой игре разнообразное содержание. Отражает в сюжете бытовые действия или трудовые процессы взрослых, отражает в сюжете события из сказок или мультфильмов.	1.6 (53%)	2.1 (70%)
2. Сюжет игры. имеет предпочтения в игровых темах.	1.7 (56%)	2.2 (73%)
3. Роль. Наличие и особенности ролевого поведения: <ul style="list-style-type: none"> • называет свою роль, • -называет роль партнера вовремя игры, • вступает в ролевой диалог с воспитателем, • вступает в ролевой диалог со сверстником, • способен поддерживать ролевой диалог, • меняет интонацию голоса в зависимости от роли. 	1.6 (53%)	2.1 (70%)
4. Ролевые действия. <ul style="list-style-type: none"> • умение согласовать ролевые действия с действиями партнера по игре; • умение соотносить ролевые действия характеру персонажа действия, • производит простые игровые действия. 	1.7 (56%)	2.2 (73%)
5. Ролевая речь. Способность к игровой коммуникации: <ul style="list-style-type: none"> • проявляет доброжелательность в игровом общении с партнерами, • обозначает свои действия для партнера, • обозначает свои действия для партнера о совместных действиях. 	1.5 (50%)	1.9 (63%)
Средний балл	1.7 (56%)	2.1 (70%)

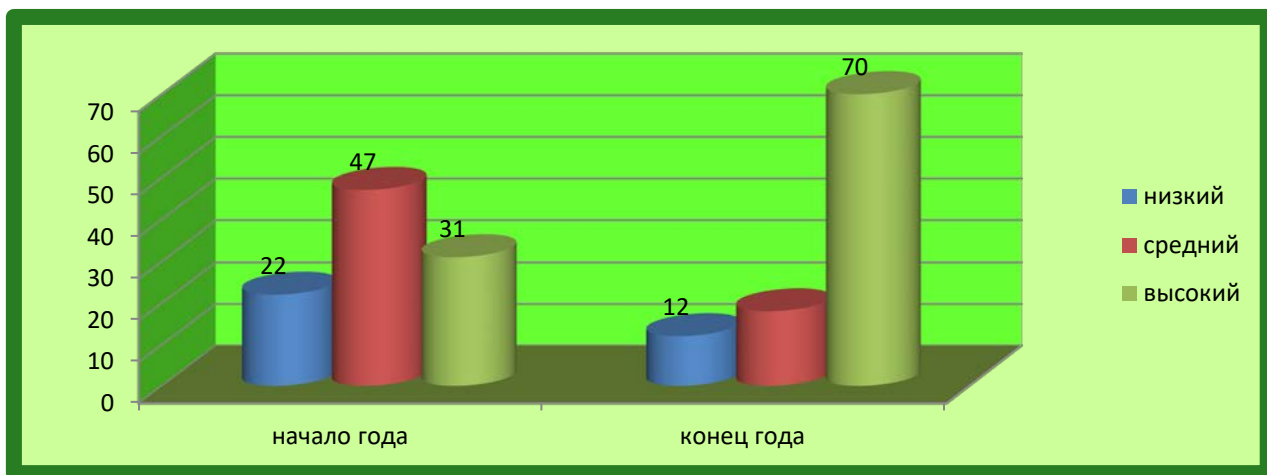


Вывод: результаты педагогической диагностики сюжетно-ролевой игры в средней группе на начало года: высокий результат – 35%, на конец года – 72%, средний уровень – на начало года – 37%, на конец – 18% (за счет повышения высокого уровня), а низкий – 28% в начале, а в конце – 10%. В среднем по группе – на начало года – 56% (недостаточный уровень) оказались не высокими и повлияли на выбор гибко выбранной тактики педагогического взаимодействия с детьми. Что позволило проследить динамику развития сюжетно-ролевой игры в средней группе с 56% - 70%. Поэтому одной из задач на следующий год стало продолжение тактики педагогического взаимодействия в сюжетно-ролевой игре.

Итоговый результат педагогической диагностики сюжетно-ролевой игры детей 5-6 лет

Критерии оценки	Степень выраженности в баллах	
	Начало года	Конец года
1. Способность отражать в сюжетно-ролевой игре разнообразное содержание. <ul style="list-style-type: none"> • воспроизводит бытовые действия или трудовые процессы, • придумывает фантастические события 	2.1 (70%)	2.6 (86%)
2. Наличие и степень освоения ролевого поведения: <ul style="list-style-type: none"> • называет свою роль до начала игры, • способен к смене роли во время игры, • обращается к партнеру по имени игрового персонажа во время игры, • проявляет инициативность в ролевом диалоге с партнером и сверстником 	2.2 (73%)	2.3 (76%)
3. Способность к использованию действий игрового замещения. <ul style="list-style-type: none"> • использует предметные игровые действия с предметами - заместителями, • наличие изобразительных игровых действий, • производит действия речевого замещения. 	2.3 (76%)	2.4 (80%)
4. Способность к построению игрового сюжета: <ul style="list-style-type: none"> • выдвигает игровые замыслы по ходу игры, • проявляет разнообразие игровых замыслов, • проявляет инициативу в придумывании игровых событий, • творчески подходит к выстраиванию замысла 	2.2 (73%)	2.4 (80%)

5. Способность создавать обстановку для игры: <ul style="list-style-type: none"> • выбирает необходимые игрушки в предметы, • замещает недостающие предметы другими, • проявляет творчество в создании игровой обстановки. 	2.3 (76%)	2.5 (83%)
6. Ролевые диалоги. Способность к игровой коммуникации: <ul style="list-style-type: none"> • проявляет доброжелательность игрового общения с партнерами- сверстниками, • проявляет инициативность в игровом взаимодействии со сверстниками. 	2.0 (66%)	2.2 (73%)
Средний балл	2.1 (70%)	2.4 (80%)



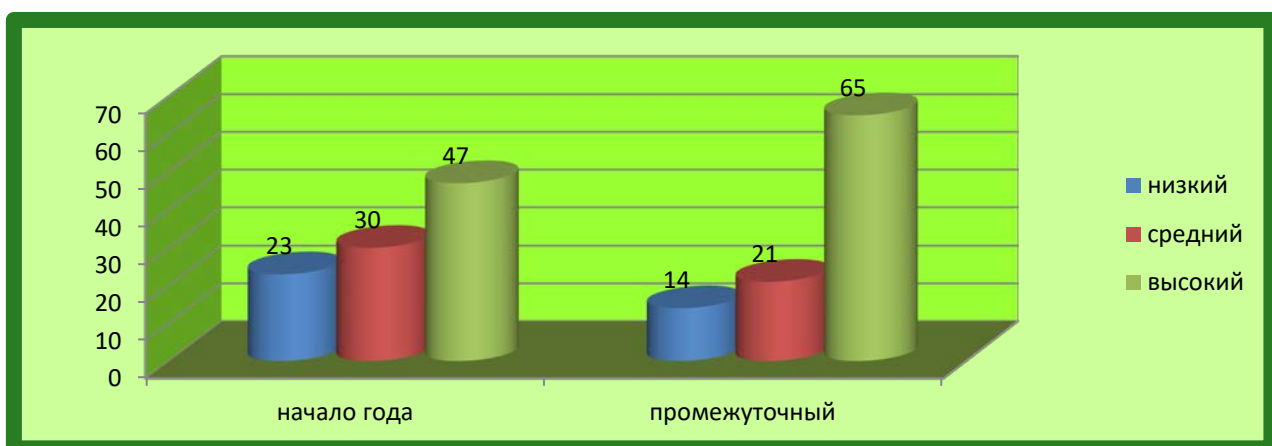
Вывод: результаты педагогической диагностики: на начало года: высокий результат – 31%, на конец года – 70%, средний уровень – на начало года – 47%, на конец – 18% (за счет повышения высокого уровня), а низкий – 22% в начале, а в конце – 12%.

Уровень развития сюжетно - ролевой игры 80% (достаточный уровень). Это говорит о правильной выбранной тактике педагогического взаимодействия в сюжетно-ролевой игре. Однако небольшие затруднения у детей вызвали - наличие и степень освоения ролевого поведения - 2.3 (76%), а также – ролевые диалоги, способность к игровой коммуникации - 2.2 (73%). Поэтому я продолжила работу в этом направлении и в подготовительной к школе группе.

Итоговый результат педагогической диагностики сюжетно- ролевой игры детей 6- 7 лет

Критерии оценки	Степень выраженности в баллах
------------------------	--------------------------------------

	Начало года	(промежу Точный)
1. Способность отражать в сюжетно-ролевой игре разнообразное содержание. <ul style="list-style-type: none"> воспроизводит бытовые действия или трудовые процессы, придумывает фантастические события 	2.5 (80%)	2.6 (86%)
2. Наличие и степень освоения ролевого поведения: <ul style="list-style-type: none"> называет свою роль до начала игры, способен к смене роли во время игры, обращается к партнеру по имени игрового персонажа во время игры, проявляет инициативность в ролевом диалоге с партнером и сверстником 	2.3 (76%)	2.3 (76%)
3. Способность к использованию действий игрового замещения. <ul style="list-style-type: none"> использует предметные игровые действия с предметами - заместителями, наличие изобразительных игровых действий, производит действия речевого замещения. 	2.4 (80%)	2.4 (80%)
4. Способность к построению игрового сюжета: <ul style="list-style-type: none"> выдвигает игровые замыслы по ходу игры, проявляет разнообразие игровых замыслов-проявляет инициативу в придумывании игровых событий, творчески подходит к выстраиванию замысла 	2.4 (80%)	2.4 (80%)
5. Способность создавать обстановку для игры: <ul style="list-style-type: none"> выбирает необходимые игрушки в предметы замещает недостающие предметы другими, проявляет творчество в создании игровой обстановки. 	2.4 (80%)	2.5 (83%)
6. Ролевые диалоги. Способность к игровой коммуникации: <ul style="list-style-type: none"> проявляет доброжелательность игрового общения с партнерами- сверстниками, проявляет инициативность в игровом взаимодействии со сверстниками. 	2.2 (73%)	2.3 (76%)
Средний балл	2.4 (77%)	2.4 (80%)



Вывод: результаты педагогической диагностики на начало года и промежуточный (январь) на начало года: высокий результат – 47% – (промежуточный) – 65%, средний уровень – на начало года – 30% – 21 %, низкий – 23%, – 14%.

Сводная таблица уровней игровой деятельности за 3 года

Учебный год	Низкий уровень		Средний уровень		Высокий уровень	
	1-е полугодие	2-е полугодие	1-е полугодие	2-е полугодие	1-е полугодие	2-е полугодие
2020-2021	28%	10%	22%	12%	23%	14%
2021-2022	37%	18%	47%	18%	30%	21%
2022-2023	21%	10%	31%	70%	47%	65%

Подводя итоги диагностики, можно сделать вывод, что использование игровых технологий в педагогическом процессе данной группы положительно влияет на качество образовательного процесса. У детей повысился уровень развития с учетом их индивидуальных особенностей и достижения целевых ориентиров дошкольного образования. Появилась уверенность в своих силах, улучшилась память, внимание.

Перспективы работы на будущее



Игра – это важный вид деятельности в дошкольном возрасте, и я стараюсь организовать ее так, чтобы каждый ребёнок, проживая дошкольное детство, мог получить знания, умения и навыки, которые он пронесёт через всю жизнь. И от того, как я его научу передавать взаимоотношения между людьми, так он и будет строить реальные отношения.

Пункт 4.6 ФГОС оговаривает важность развития игровой деятельности в становлении социально-нормативных основ поведения ребенка, а также в повышении эффективности образовательного процесса дальнейшем. Поэтому я вижу необходимость и в дальнейшем строить свою работу в данном направлении.



Список методической литературы

- **Абрамова, Г.С. Возрастная психология: Учебное пособие для студентов вузов. - М.: Академический проект; Екатеринбург: Деловая книга, 2000. - 624с.**
- **Бойченко, Н.А., Сюжетно-ролевые игры дошкольников: учебное пособие/ Н. А. Бойченко, Г.И. Григоренко, Е.И. Коваленко, Е.И. Щербаков /. – Киев: Рад. Школа, 2002.–112с.**
- **Губанова, Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду: Методическое пособие. - М.: Мозаика-Синтез, 2006-2010.**
- **Касаткина Е. И. Игра в жизни дошкольника. - М., 2010.**
- **Касаткина Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ. //Управление ДОУ. - 2012. - №5.**
- **Педагогические технологии. Учебное пособие для студентов педагогических специальностей / Под общ. ред. Кукушина В.С. Серия «Педагогическое образование». Ростов-на-Дону: Издательский центр «Март», 2002. –320 с.**
- **Солнцева О.В. "Дошкольник в мире игры" Издательство: Речь, 2010.-176 с.**
- **Субботина, Л.Ю. Как играть с ребенком / Под ред. Л.И. Колесовой. М.: Академия развития, 2014. 192 с.**
- **Хабарова Т.В. Педагогические технологии в дошкольном образовании. — СПб.: ООО «Издательство «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011.- 80 с.**
- **Швайко, Г. С. Игры, игровые упражнения для развития речи.: книга для воспитателей детского сада: из опыта работы. / Г. С. Швайко. – Москва: Просвещение, 1998. – 64**
- **Эльконин, Д. Б. Психология игры. / Д. Б. Эльконин – Москва: Педагогика, 1978, – 304 с.**

Приложение № 1.

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа №1392 имени Д.В. Рябинкина»**

**Сценарий развлечения
«Песочные фантазии»**



**Составила: Крысенко Анастасия Валентиновна,
Воспитатель ГБОУ
«Школа №1392 имени Д.В. Рябинкина»**

**Российская Федерация
г. Москва**

2023 год.



- Развивать мелкую моторику во время игр с песком;
- Развивать умение работать в команде;
- Развивать фантазию детей, умение воплощать свой замысел в действии.

Материал:

Песочница	Камешки	Семена
Ракушки	Пуговицы	Листочки
Перышки	Мелкие игрушки	

(В помещение группы входит воспитатель в костюме «Песчиночка»)

Воспитатель: здравствуйте мои хорошие, здравствуйте мои пригожие.

Я девочка-Песчинка, веселая игринка

Пришла я в гости к вам

Поиграть, повеселится, с вами детки подружиться

Загадка: Из камней он появился,

Зёрнами на свет явился:

красный, белый...

Или светло-серый.

То морской он, то – речной.

Отгадайте, кто такой!

(Песок)

Воспитатель: Ребята, сегодня мы с вами отправимся в Песочную страну.

А знаете ли вы, в какой стране много песка?

Дети: В Африке, в пустыне, на берегу моря, речки

Воспитатель: Правильно. В Африке еще растут пальмы, бананы и живут там обезьяны. Давайте мы станцуем обезьяний танец «Чунга-Чанга»

(Звучит музыка, воспитатель и дети танцуют танец «Чунга-Чанга».

После танца воспитатель задает детям вопросы.)

Вопросы:

- Любите ли вы играть в песочнице? (ответы детей).
- Почему вам нравится играть с песком? (Ответы детей).
- А знаете ли вы правила песочных игр? (Ответы детей).

Воспитатель: сейчас я вам напомним правила игры с песком.

Правила:

Здесь нельзя кусаться, драться!

И нельзя песком кидаться!

Можно строить и творить:

Горы, реки и моря -

Чтобы жизнь вокруг была!

Никого не обижать,

Ничего не разорять!

Это мирная страна

Дети, поняли меня?!

Воспитатель: А теперь я предлагаю поиграть в очень интересную игру

«Необыкновенные следы»

Игра «Необыкновенные следы».

Цель: развитие тактильной чувствительности, воображения.

Оборудование: песочница с сухим песком.

Игра сопровождается песней «Следы»

№	Слова воспитателя	Действия детей
1.	Идут медвежата	Дети кулачками и ладонями с силой надавливают на песок
2.	Прыгают зайцы	Кончиками пальцев дети ударяют по поверхности песка, двигаясь в разных направлениях
3.	Ползут змейки	Дети расслабленными /напряженными пальцами рук делают поверхность песка волнистой (в разных направлениях)
4.	Бегут жучки-паучки	Дети двигают всеми пальцами, имитируя движение насекомых (можно полностью погружать руки в песок, встречаясь под песком руками друг с другом - «жучки здороваются»)
5.	«Крокозябла»	Дети оставляют в песке самые разнообразные следы, придумывают название фантастического животного, которое оставило такие следы

Воспитатель: ну что отличное настроение?

Тогда продолжаем мы играть

Дети, будем рисовать

Ребенок: Я рисую на песке

Носик и глаза в кружке.

Это солнце яркое,

Желтое и жаркое.

«Песочный круг» (сухой песок)

Ход игры: предложить детям нарисовать солнышко

Правила игры просты: вы можете нарисовать любыми

способами круг и украсить его различными предметами: камешками, семенами, ракушками, пуговицами и т.д. После этого вам нужно дать название своему песочному кругу, рассказать о нем.

Воспитатель: Молодцы, ребята! Как интересно у вас все получилось. А еще есть интересная игра «Секретик». Песок легко копается, поэтому в земле прячут клады, закапывают «секретики». А чтобы приступить к следующей игре мы станцуем веселый танец «Секрет»
танец «Секрет»

(Звучит музыка, воспитатель и дети танцуют танец «Секретик»)

Игра «Секретик».

Воспитатель: можно спрятать всё в песок,
А потом идти искать,
1, 2, 3 — бери совок.
Постарайся угадать:
Где утёнок, где машинка,
Шарик, палочка, резинка?
Ты копай, копай, копай,
Все находки доставай!

. Ведущий: А мы приготовили для вас этот секрет. Для начала нам нужно поделиться на две команды

Игра «Песочные прятки» (сухой песок)

Игра проводится двумя командами. У каждой команды (в половине песочницы) закопано одинаковое количество мелких игрушек, среди них в пакете спрятаны два музыкальных молоточка. Дети по очереди подбегают к песочнице и после того, как найдут один предмет возвращаются к своей команде, бежит следующий. Побеждает та команда, которая быстрее выполнит задание. А выполнить это задание вам поможет.... Правильно, дружба

(Дети исполняют «Песенку друзей»)

. Воспитатель: отлично, обе команды справились с заданием великолепно, работали быстро и дружно. А теперь пришла, друзья, поиграть нам детвора Воспитатель вынимает из пакетов два музыкальных молоточка и поиграть с ними.

«Игра Передай игрушку»

Дети под музыку передают музыкальные молоточки, которые выкопали, по окончании музыки, дети у кого в руках остались молоточки танцуют, выйдя в центр круга и сопровождают игрой на

молоточках.

(Музыкальный руководитель предлагает детям исполнить песню.

Исполняется песня «Песочная игра» (на мелодию танца «Отвернись-повернись»)

Песня:

Нам привезли песок на сад,
Я этому – безумно рад!
С ним буду целый день играть,
Лепить куличек, загорать!

Припев: да, да, да-да-да
Вот веселая игра!

Хлоп- хлоп- хлоп, хлоп-хлоп-хлоп, (по три хлопка справа и
слева)

И стяхнули все песок (хлопки тарелочкой)

Наделаю в песке ходы,
Потом налью туда воды.
Построю для машин гараж
И новый домик, и шалаш!

Припев:
Проговаривают.
Песочных куличей – не ем,
Да что ж я, маленький совсем?!

Воспитатель: Ребята, вы любите, лепить куличики из песка?

(Ответы детей.)

(Дети пробуют лепить куличики из сухого песка. Они рассыпаются.)

Воспитатель: А почему у вас не получается? Потому что сухой песок не лепится. А что нужно сделать? Правильно полить песок водой.

(поливают водой из леечки)

Воспитатель: и сейчас для наших игрушек мы настряпаем много разных вкусностей и угостим их.

Ребенок: раз, совочек! Два, совочек!
ведёрко из пластмассы.
Во дворе у нас песочек.
Настроение – прекрасно!

(Дети лепят из песка.)

Исполняется песня «Хорошее настроение»
Дети рассматривают работы своих товарищей, рассказывают о своей, делятся впечатлениями.



Приложение №2.

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Школа № 1392 имени Д.В. Рябинкина»**


Картотека подвижных игр на улице



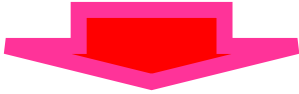
**Составила: Крысенко Анастасия Валентиновна,
Воспитатель ГБОУ
«Школа №1392 имени Д.В. Рябинкина»**

**Российская Федерация
г. Москва**

2023 год.



**Подвижная игра
«Хоровод»**



Цель :

**Учить детей
водить хоровод,
упражнять их в
приседании.**



Описание игры

Дети за воспитателем проговаривают слова. Взявшись за руки, ходят по кругу. Воспитатель: вокруг розовых кустов, среди травок и цветов

Кружим, кружим хоровод, ох, весёлый мы народ!

До того мы закружились, что на землю повалились.

Бух!

(При произнесении последней фразы выполняют приседания.)



**Подвижная игра
«Карусель»**

Цель :

**Развивать у детей
равновесие в
движении, навык
бега, повышать
эмоциональный
тонус**



Описание игры

Воспитатель предлагает детям покататься на карусели. Держит в руках обруч (находясь в середине обруча) с привязанными к нему разноцветными ленточками. Дети берутся за ленточки, воспитатель двигается с обручем. Дети идут, а затем бегут по кругу.

Воспитатель говорит: еле-еле, еле-еле завертелись карусели,
А потом, а потом всё бегом, бегом, бегом!
Тише, тише, не бегите, карусель остановите,
Раз и два, раз и два, вот и кончилась игра!

(Дети останавливаются.)



**Подвижная игра
«Воробушки и автомобиль»**

Цель :

Приучать детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, начинать движение и менять его по сигналу воспитателя, находить свое место



Описание игры

Дети – «воробушки» садятся на скамейку – «гнездышки». Воспитатель изображает «автомобиль». После слов воспитателя: «Полетели, воробушки, на дорожку» - дети поднимаются и бегают по площадке, размахивая руками – «крылышками». По сигналу воспитателя: «Автомобиль едет, летите, воробушки, в свои гнездышки!» - «автомобиль» выезжает из «гаража», «воробушки» улетают в «гнезда» (садятся на скамейки). «Автомобиль» возвращается в «гараж».



**Подвижная игра
«Раз, два, три-беги»**

Цель :

Упражнять детей в умении действовать по сигналу, развивать быстроту бега, слаженность коллективных действий




Описание игры

Дети стоят возле воспитателя и слушают, что он скажет. Если воспитатель говорит: «Раз, два, три, к дереву беги», дети бегут к дереву и ждут воспитателя. Если воспитатель скажет: «Раз, два, три, к песочнице беги», дети бегут к песочнице и ждут воспитателя.




**Подвижная игра
«Вейся, веночк»**

<p>Цель:</p>	<p>Учить детей водить хоровод, упражнять в беге.</p>	
---------------------	---	---

Дети и воспитатель стоят около дерева, вокруг которого можно образовать круг и поводить хоровод. Воспитатель произносит: «Вы, ребята, листочки, из которых я буду плести веночки. Подул ветерок, разлетелись листочки» (дети выполняют бег по площадке). По сигналу воспитателя: «Вейся, венок! Завивайся, венок! Да не путайся!» (дети бегут к воспитателю). Воспитатель помогает образовать круг. Вместе с воспитателем дети водят хоровод вокруг дерева, произнося рифмованные строки: выйдем, выйдем погулять, погулять в садочек,
Будем листья собирать, сделаем веночек.
Много листьев наберём, жёлтеньких и красных,
И веночки мы сплетём из листочков разных.



**Подвижная игра
«Акула и рыбки»**

<p>Цель:</p>	<p>Развитие умения бегать в определенном направлении, ориентироваться в пространстве</p>	
---------------------	---	---


Описание игры

Дети – «рыбки» «плавают». По сигналу воспитателя: «Акула» - дети прячутся, «уплывают» в укрытие (домик из каната)



Подвижная игра «Зайка беленький сидит»



Цель:	Приучать детей слушать текст и выполнять движения с текстом, учить их подпрыгивать, хлопать в ладоши, убежать	
--------------	--	---

Описание игры

Дети – «зайки» сидят на скамейке. Воспитатель предлагает выбежать «зайчикам» на середину площадки («полянку»). Дети выходят на середину площадки, становятся около воспитателя и приседают на корточки. Воспитатель произносит текст:

Зайка беленький сидит,
И ушами шевелит.
Вот так, вот так
Он ушами шевелит.

Дети шевелят кистями
рук, подняв их к голове,
имитируя заячьи уши.

Зайке холодно сидеть,
Надо лапочки погреть
Хлоп, хлоп, хлоп, хлоп,
Надо лапочки погреть.

Хлопают в ладоши.

Зайке холодно стоять,
Надо зайке поскакать.
Скок-скок, скок-скок,
Надо зайке поскакать.

Подпрыгивают на обеих
ногах на месте.

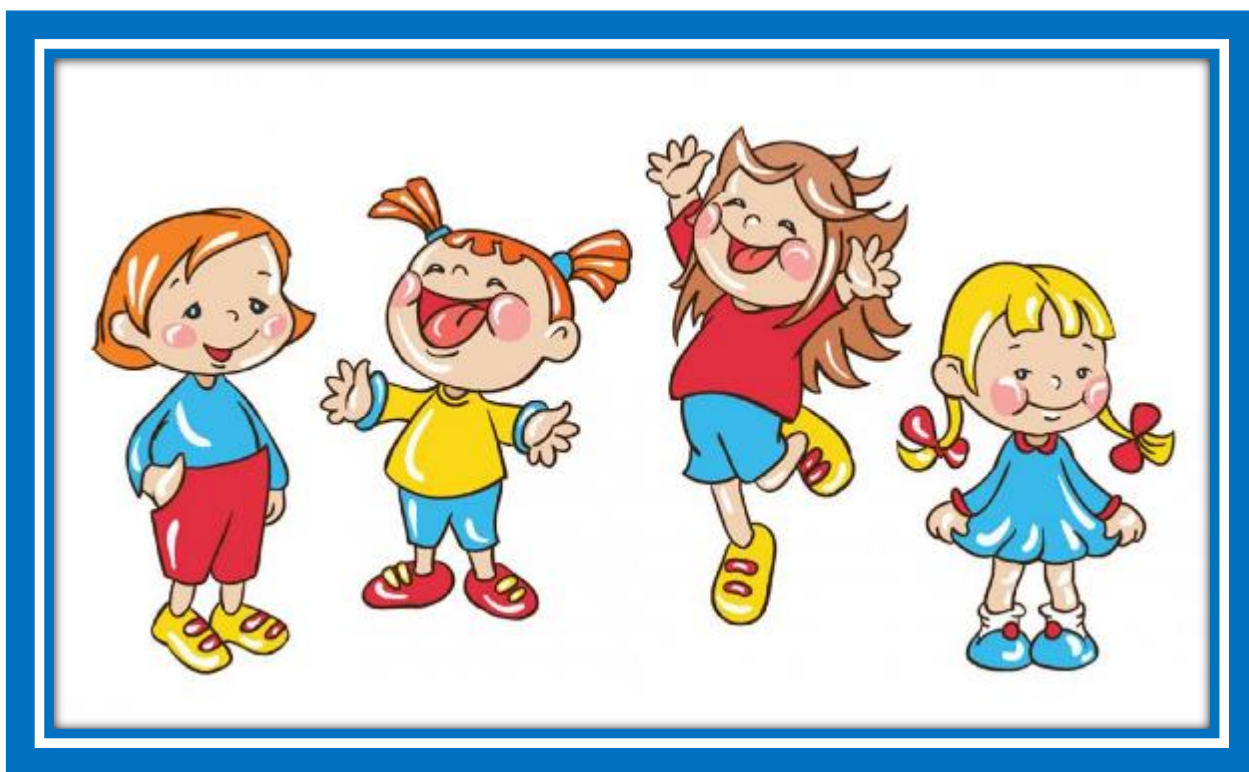
(Название игрушки)
зайку испугал,

Конкретно указывается,
кто испугал зайку
(воспитатель показывает
игрушку).
Дети убегают на свои места.


Зайка прыг и ускакал.

Указание к проведению

Игру можно проводить с любым количеством детей. Обязательно до начала игры надо подготовить места, куда будут убегать дети – «зайчики». Первое время можно не выделять водящего, все дети одновременно выполняют движения в соответствии с текстом. После многократного повторения игры можно выделить ребёнка на роль «зайки» и поставить его в середину круга. Закончив чтение текста, не следует быстро бежать за детьми, надо дать им возможность найти себе место. Не нужно требовать от детей, чтобы они сели обязательно на своё место; каждый занимает свободное место на скамейке. При систематическом проведении игры дети хорошо запоминают свои места и быстро находят их.



**Подвижная игра «Мой
веселый звонкий
мяч»**

<p>Цель:</p>	<p>Учить детей подпрыгивать на двух ногах, внимательно слушать текст и убегать только тогда, когда будут произнесены последние слова</p>	
---------------------	--	---

Описание игры

Дети стоят с одной стороны площадки, около них воспитатель с мячом в руках. Он показывает, как легко и высоко подпрыгивает мяч, если его отбивать рукой, сопровождая действия словами:


Мой весёлый звонкий мяч,
Ты куда пустился вскачь?
Красный, жёлтый, голубой,
Не угнаться за тобой.

Затем воспитатель предлагает детям выполнить прыжки, при этом отбивая мяч о землю. Прочитав снова стихотворение, он говорит: «Сейчас догоню!» Дети перестают прыгать и убегают. Воспитатель делает вид, что ловит их. Воспитатель, не пользуясь мячом, предлагает детям выполнить прыжки, сам же при этом поднимает и опускает руку над головами детей, как будто отбивает мячи.



**Подвижная игра
«Снег идет»**



Цель:	Научить соотносить собственные действия с действиями участников игры, упражнять детей в беге, делать повороты вокруг себя.	
--------------	---	---


Воспитатель читает стихотворение:

Белый снег пушистый в воздухе кружится,
И на землю тихо, падает, ложится.

Дети бегают по кругу, кружатся.



**Подвижная игра
«Солнышко и дождик»**


Цель:	Учить детей ходить и бегать враспынную, не наталкиваясь друг на друга, приучать их действовать по сигналу воспитателя	
--------------	--	---

Описание игры

Дети присаживаются на корточки за чертой, обозначенной воспитателем. Воспитатель говорит: «На небе солнышко! Можно идти гулять». Дети бегают по площадке. На сигнал: «Дождик! Скорей домой!» - бегут за обозначенную линию и присаживаются на корточки. Воспитатель снова говорит: «Солнышко! Идите гулять», и игра повторяется.



Подвижная игра «Самолеты»


<p>Цель :</p>	<p>Учить детей бегать в разных направлениях, не наталкиваясь друг на друга, приучать их внимательно слушать сигнал и начинать движение по сигналу</p>	
----------------------	--	---

Описание игры

Воспитатель предлагает детям подготовиться к «полёту», показав предварительно, как «заводить» мотор и как «летать». Воспитатель говорит: «К полёту подготовиться. Завести моторы!» - дети делают вращательные движения руками перед грудью и произносят звук: «Р-р-р». После сигнала воспитателя: «Полетели!» - дети разводят руки в стороны (как крылья у самолёта) и «летят» - разбегаются в разные стороны. По сигналу воспитателя: «На посадку!» - дети садятся на скамейку.



Подвижная игра «Пузырь»

<p>Цель:</p>	<p>Научить детей становиться в круг, делать его то шире, то уже, приучать их согласовывать свои движения с произносимыми словами.</p>	
---------------------	--	---


Дети вместе с воспитателем берутся за руки и образуют небольшой круг, стоя близко друг к другу.

Воспитатель произносит: **Раздувайся, пузырь, раздувайся, большой, Оставайся такой да не лопайся.**

Играющие отходят назад и держатся за руки до тех пор, пока воспитатель не скажет: **«Лопнул пузырь!»**, тогда они опускают руки и приседают на корточки, говоря при этом: **«Хлоп!»** Можно также предложить детям после слов: **«Лопнул пузырь»** двигаться к центру круга, по-прежнему держась за руки и произнося при этом звук: **«Ш-ш-ш»** (воздух выходит). Затем дети снова **«надувают»** пузырь – отходят назад, образуя большой круг.



**Подвижная игра
«Снежинки и ветер»**

Цель:	Развитие воображения детей, внимательности, умения играть в коллективе, упражнять в беге, делать повороты вокруг себя, в приседании	
--------------	--	---

Воспитатель произносит слова: А сейчас я посмотрю:
 Кто умеет веселиться,
 Кто мороза не боится.

Воспитатель – «ветер» имитирует дуновение ветра, а дети – «снежинки» передвигаются по площадке, изображая полёт снежинок. Дети прячутся (присаживаются), когда воспитатель прекращает дуть.





**Подвижная игра
«Поезд»**


Цель:


Учить детей ходить и бегать в колонне по одному, ускорять и замедлять движение, делать остановки по сигналу, приучать детей находить свое место в колонне, не толкать товарищей, быть внимательными.

**Описание игры**

Дети становятся в колонну по одному (не держась друг за друга). Первый – «паровоз», остальные – «вагоны». Воспитатель даёт гудок, и «поезд» начинает двигаться вперёд сначала медленно, потом быстрее, быстрее, наконец, дети переходят на бег. После слов воспитателя «Поезд подъезжает к станции» дети постепенно замедляют движение – поезд останавливается. Воспитатель предлагает всем выйти, погулять, собрать цветы, ягоды на воображаемой полянке. По сигналу дети снова собираются в колонну – и поезд начинает двигаться.



**Подвижная игра
«Воробушки и кот»**

<p>Цель:</p>	<p>Учить детей мягко прыгивать, сгибая ноги в коленях, бегать, не задевая друг друга, увертываться от ловящего, быстро убегать, находить свое место, приучать детей быть осторожными, занимая место, не толкать товарищей.</p>	
---------------------	--	---

Описание игры

Дети – «воробушки» сидят в своих «гнездышках» (в кругах, обозначенных на земле, или нарисованных на асфальте) на одной стороне площадки. На другой стороне площадки – «кот». Как только «кот» задремлет, «воробушки» «вылетают» на дорогу, «перелетают» с места на место, ищут крошки, зёрнышки (дети приседают, стучат пальцами по коленям, как будто клюют). Но вот «просыпается» «кот», «мяукает» и бежит за «воробушками», которые «улетают» в свои «гнезда». Сначала роль «кота» выполняет воспитатель, а затем кто-нибудь из детей.



**Подвижная игра
«Зайцы и волк»**

Цель:

Приучать детей внимательно слушать воспитателя, выполнять прыжки и другие действия в соответствии с текстом, учить ориентироваться в пространстве, находить свое место.

www.zima-band.ru

**Описание игры:**


Дети – «зайцы» прячутся за кустами и деревьями. В стороне, за кустом, находится «волк». «Зайцы» выбегают на полянку, прыгают, щиплют травку, резвятся. По сигналу воспитателя: «Волк идёт!» - «зайцы» убегают и прячутся за кусты, деревья. «Волк» пытается их догнать. В игре можно использовать стихотворный текст:

Зайки скачут: скок, скок, скок –
На зелёный на лужок.
Травку щиплют, кушают,
Осторожно слушают,
Не идёт ли волк?

Дети выполняют движения по тексту. С окончанием текста появляется «волк» и начинает ловить «зайцев». Первое время роль «волка» выполняет воспитатель.



Подвижная игра
«Лохматый пес»

<p>Цель:</p>	<p>Учить детей двигаться в соответствии с текстом, быстро менять направление движения, бегать, стараясь не попадаться водящему и не толкаясь.</p>	
---------------------	---	---

Описание игры


Дети стоят на одной стороне площадки. Один ребёнок, находящийся на противоположной стороне, изображает «пса». Дети тихонько подходят к нему, а воспитатель в это время произносит:

Вот лежит лохматый пёс,
 В лапы свой уткнувши нос,
 Тихо, смиренно он лежит,
 Не то дремлет, не то спит.
 Подойдём к нему, разбудим
 И посмотрим: «Что-то будет?»»

Дети приближаются к «псу». Как только воспитатель заканчивает чтение стихотворения, «пёс» вскакивает и громко «лает». Дети разбегаются, «пёс» старается поймать кого-нибудь. Когда все дети спрячутся, «пёс» возвращается на место.



Подвижная игра «Догони меня»

Цель:	Учить детей быстро действовать по сигналу, ориентироваться в пространстве, развивать ловкость.	
--------------	---	---


Описание игры


Дети сидят на скамейке. Воспитатель предлагает им догнать его и бежит в сторону, противоположную от детей. Дети бегут за воспитателем, стараясь поймать его. Когда они подбегают к нему, воспитатель останавливается и говорит: «Убегайте, убегайте, догоню!» Дети бегом возвращаются на свои места.

Указания к применению

Воспитатель не должен слишком быстро убегать от детей: им интересно его поймать. Не следует и слишком быстро бежать за детьми, так как они могут упасть. Сначала бег проводится только в одном направлении. Когда дети подбегут к воспитателю, надо отметить, что они умеют быстро бегать. При повторении игры воспитатель может менять направление, убегая от детей.





**Подвижная игра
«Мороз Красный нос»**


Цель:

**Развитие умения
выполнять
характерные
движения,
упражнять детей в
беге.**



Описание игры

Воспитатель стоит напротив детей на расстоянии 5 метров и произносит слова: Я – Мороз Красный Нос. Бородою весь зарос.

Я ищу в лесу зверей. Выходите поскорей!

Выходите, зайчики! Девочки и мальчики!


(Дети идут навстречу воспитателю.)

- Заморожу! Заморожу!

Воспитатель пытается поймать ребят – «зайчат». Дети разбегаются.



**Подвижная игра
«Куры в огороде»**

<p>Цель:</p>	<p>Развивать координацию движений, быстроту реакции, упражнять в беге, приседании и под лазание.</p>	
---------------------	---	---


Описание игры

На середине площадки ограничивают небольшую площадь – «огород». Недалеко от него, с одной стороны площадки ставят стул – это «дом» сторожа, с другой стороны на уровне груди ребёнка на стойках укрепляют рейку или натягивают ленту – «дом» для кур. Роль «сторожа» вначале выполняет воспитатель, а затем более активные дети. Остальные – «куры». По сигналу воспитателя: «Идите, курочки, гулять» - дети – «куры» подлезают под «ограду» (рейку), пробираются в «огород», бегают, «ищут» корм, «кудахчут». «Сторож» замечает «кур» и гонит их из «огорода» - хлопает в ладоши, приговаривая: «Кыш, кыш!» Дети – «куры» убегают, подлезают под рейку и прячутся в «дом». «Сторож» обходит «огород» и снова садится. Игра повторяется. Если игра проводится впервые, то площадь «огорода» не обозначается. Дети бегают, используя всю площадку.



© Justyart.livemaster.ru

Подвижная игра «Птички в гнездышке»

<p>Цель:</p>	<p>Учить детей ходить и бегать враспышную, не наталкиваясь друг на друга, приучать их действовать по сигналу воспитателя, помогать друг другу.</p>	
---------------------	--	---

Описание игры

С одной стороны площадки свободно раскладывают обручи («гнездышки») по количеству детей. Каждый ребёнок («птичка») стоит в своём «гнездышке». По сигналу воспитателя дети – «птички» выбегают из обручей – «гнезд» - и разбегаются по всей площадке. Воспитатель имитирует кормление «птиц» то в одном, то в другом конце площадки: дети присаживаются на корточки, ударяя кончиками пальцев по коленям – «клюют» корм. «Полетели птички в гнезда!» - говорит воспитатель, дети бегут к обручам и становятся в любой свободный обруч. Игра повторяется. Когда игра будет усвоена детьми, можно ввести новые правила: разложить 3-4 больших обруча – «в гнезде живёт несколько птиц». На сигнал: «Полетели птицы в гнезда» - дети бегут, в каждый обруч встают 2-3 детей. Воспитатель следит, чтобы они не толкались, а помогали друг другу встать в обруч, использовали всю площадь, выделенную для игры.



Подвижная игра «По ровненькой дорожке»

Цель:

Закреплять у детей умение играть по правилам игры, упражнять в ходьбе и беге.



Описание игры

Дети изображают «стадо» (коров, телят, овец). Выбирают «пастуха», дают ему дудочку и «кнут» (прыгалку). Воспитатель произносит слова, дети выполняют движения по тексту:

Рано – рано поутру

Пастушок: «Ту-ру-ру-ру»,

(«Пастушок» играет на дудочке.)

А коровки в лад ему

Затянули: «Му-му-му».

Дети – «коровки» мычат. Затем «пастух» гонит «стадо» в поле (на условленную лужайку), все ходят по ней. Через некоторое время «пастух» щёлкает кнутом (прыгалкой), гонит «стадо» домой. Игра повторяется.



**Подвижная игра
«Лошадки»**

Цель:


Приучать детей двигаться вдвоем один за другим, согласовывать движения, не подталкивать бегущего впереди, даже если он двигается не очень быстро.

**Описание игры**

Дети делятся на две группы: одни изображают «лошадок», другие – «конюхов». Каждый «конюх» имеет «возжи» - скакалки. По сигналу воспитателя «конюхи» ловят «лошадок», «запрягают» их (надевают «возжи»). По указанию воспитателя дети могут ехать (бежать в паре) тихо, рысью или вскачь. Через некоторое время «лошадей» распрягают и выпускают на луг, «конюхи» садятся отдыхать. Через 2-3 повторения игры дети меняются ролями. В игре дети чередуют движения: бегают, подпрыгивают, ходят шагом и т.п. Можно предложить разные сюжеты поездок: на скачки, за сеном, в лес за дровами. Если «конюх» долго не может «поймать» какую-либо из «лошадей», другие «конюхи» помогают ему.



**Подвижная игра
«Куричка-хохлатка»**

<p>Цель:</p>	<p>Упражнять детей быстро реагировать на сигнал воспитателя, упражнять детей в ходьбе.</p>	
---------------------	---	---

Описание игры

Воспитатель изображает «курицу», дети – «цыплят». Один ребёнок (постарше) – «кошка». «Кошка» садится на стул в сторонке. «Курочка» и «цыплята» ходят по площадке. Воспитатель говорит:

Вышла курочка – хохлатка, с нею жёлтые цыплятки,
Квохчет курочка: «Ко-ко, не ходите далеко».

Приближаясь к «кошке», воспитатель говорит:
На скамейке у дорожки улеглась и дремлет кошка...
Кошка глазки открывает и цыпляток догоняет.

«Кошка» открывает глаза, мяукает и бежит за «цыплятами», которые убегают в определённый угол площадки – «дом» - к курице-маме. Воспитатель («курица») защищает «цыплят», разводя руки в стороны, и говорит при этом: «Уходи, кошка, не дам тебе цыпляток!» При повторении игры роль «кошки» поручается другому ребёнку.



**Подвижная игра
«Найди свой цвет»**

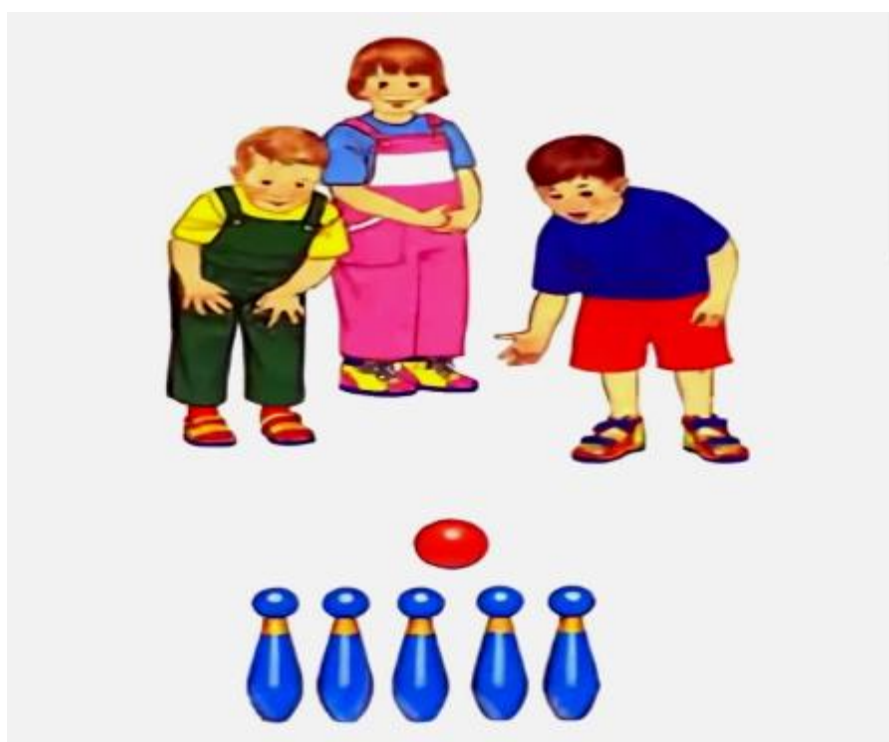
Цель:

**Учить детей быстро
действовать по
сигналу,
ориентироваться в
пространстве,
развивать ловкость**



Описание игры

В разных сторонах площадки воспитатель кладёт обручи (изготовленные из картона) и в них ставит по одной кегле разного цвета. Одна группа детей становится вокруг кегли красного цвета, другая – жёлтого, третья – синего. По сигналу воспитателя: «На прогулку!» - дети расходятся или разбегаются по всей площадке в разных направлениях. На второй сигнал: «Найди свой цвет!» - дети бегут к своим местам, стараясь найти кеглю своего цвета. Игра повторяется.



**Подвижная игра
«Мыши в кладовой»**

Цель:

Развивать у детей умение выполнять движения по сигналу, упражнять детей в подлезании, в беге и приседании.

**Описание игры**

Дети – «мышки» находятся на одной стороне площадки. На противоположной стороне протянута верёвка на высоте 50 см от уровня земли – это «кладовка». Сбоку от играющих находится «кошка» (её роль выполняет воспитатель). «Кошка» засыпает, и «мыши» потихоньку бегут в «кладовую». Проникая в «кладовую», они нагибаются, чтобы не задеть верёвку. Там они присаживаются и как будто «грызут» сухари. «Кошка» просыпается, мяукает и бежит за «мышами». Они быстро убегают в свои норки. Игра возобновляется. В дальнейшем по мере усвоения правил игры роль «кошки» может исполнять кто-либо из детей.



**Подвижная игра
«Такси»**



Цель:

Приучать детей двигаться вдвоем, соизмерять движения друг с другом, менять направление движений, быть внимательным к партнерам по игре.

**Описание игры**

Дети становятся внутрь небольшого обруча, держат его в опущенных руках: один – у одной стороны, другой за другом. Первый ребёнок – «водитель» такси, второй – «пассажир». Дети бегают по площадке (дорожке). Через некоторое время меняются ролями. Одновременно могут играть 2-3 пары детей, а если позволяет площадь – то больше. Когда дети научатся бегать в одном направлении, воспитатель может дать задание двигаться в разных направлениях, делать остановки. Можно место остановки обозначить флажком или знаком стоянки такси. На остановке «пассажиры» меняются, один выходит из такси, другой садится.



**Подвижная игра
«Трамвай»**

Цель:

Учить детей двигаться парами, согласовывая свои движения с движениями других играющих, учить распознавать цвета и в соответствии с ними менять движения.

**Описание игры**

3-4 пары детей становятся в колонну, держа друг друга за руку. Свободными руками они держатся за шнур, концы которого связаны, то есть одни дети держатся за шнур правой рукой, другие – левой. Это «трамвай». Воспитатель стоит в одном из углов площадки, держа в руках три флажка: жёлтый, зелёный, красный. Он объясняет детям, что «трамвай» движется на зелёный сигнал, на жёлтый замедляет ход, а на красный – останавливается. Воспитатель поднимает зелёный флажок – и «трамвай» едет: дети бегут по краям площадки. Если воспитатель поднимает жёлтый или красный флажок, «трамвай» замедляет ход и останавливается. Если детей в группе много, можно составить 2 трамвая. Сюжет игры может быть более развёрнутым: во время остановок одни «пассажиры» выходят из «трамвая», другие входят, приподнимая при этом шнур. Воспитатель знакомит детей с правилами уличного движения. Он следит за тем, чтобы все играющие были внимательными, не пропускали остановок, следили за сменой флажков и меняли движение.



**Подвижная игра
«У медведя во бору»**

Цель:

Развитие у детей скорости реакции на словесный сигнал, развитие внимания, упражнять детей в беге.



Описание игры

Из всех участников игры выбирают одного водящего, которого назначают «медведем». На площадке для игры очерчивают два круга. Первый круг – это берлога «медведя», второй – это дом, для всех остальных участников игры. Начинается игра, и дети выходят из дома со словами: у медведя во бору

Грибы, ягоды беру.


А медведь не спит,

И на нас рычит.

После того, как дети произносят эти слова, «медведь» выбегает из берлоги и старается поймать кого-либо из детей. Если кто-то не успевает убежать в дом и «медведь» ловит его, то уже сам становится «медведем».



Подвижная игра
«Вороны и собачка»

Цель:	Научить детей подражать движениям и звукам птиц, двигаться, не мешая друг другу.	
--------------	--	---

Описание игры

Выбирается «собачка», остальные дети - «вороны».

Возле ёлочки зелёной
Скачут, каркают вороны: «Кар! Кар! Кар!»

Дети прыгают, изображая ворону.


Тут собачка прибежала,
И ворон всех разогнала: «Ав! Ав! Ав!»

Дети убегают от «собачки».

Игра повторяется 2-3 раза.



Подвижная игра «Гуси-гуси»

Цель:	Развитие у детей координации движений, быстроты реакции, умения играть в команде.	
--------------	--	---

Дети стоят у одной стены комнаты. Водящий (взрослый) посередине.

Ведущий говорит: «Гуси, гуси».

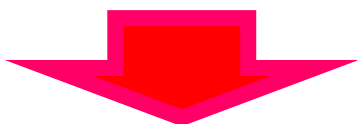
Дети: «Га, га, га».

Ведущий: «Есть хотите?»

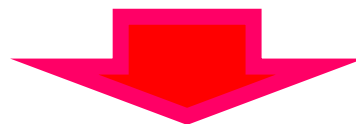
Дети: «Да, да, да».


Ведущий: «Ну, летите - раз хотите, только крылья берегите».

Дети бегут к противоположной стене (там их домик), а ведущий должен успеть осалить как можно больше детей.



**Подвижная игра
«Птички летают»**



<p>Цель:</p>	<p>Учить детей спрыгивать с невысоких предметов, бегать враспынную, действовать только по сигналу, приучать малышей помогать друг другу.</p>	
---------------------	--	---

Описание игры

Дети становятся на небольшое возвышение – доску, кубики, бруски (высота 5-10 см) – по одной стороне площадки. Воспитатель говорит: «На улице солнышко светит, все птички вылетают из гнёздышек, ищут зёрнышки, крошки». Дети спрыгивают с возвышений, «летают» (бегают, размахивая руками – «крыльями»), приседают, «клюют» зёрнышки (стучат пальчиками по земле). Со словами воспитателя: «Дождик пошёл! Все птички спрятались в гнёздышки!» - дети бегут на свои места. Перед игрой воспитатель должен приготовить невысокие скамеечки или такое количество кубиков, брусков, чтобы хватило всем желающим играть. Расположить их надо в одной стороне площадки на достаточном расстоянии друг от друга, чтобы дети не толкались и могли свободно занять свои места. Нужно показать детям, как мягко спрыгивать, помочь им подняться на возвышение после бега. При повторении игры сигнал можно давать одним словом: «Солнышко!» или «Дождик!» Дети должны знать, по какому сигналу что нужно делать.

