**Игровая деятельность в форме сюжетно-дидактической игры с использованием элементов проблемно-диалогической технологии**

**Автор:** Сорокина Мария Вячеславовна, МБДОУ Детский сад №10 «Золотая рыбка» г. Рыбное; воспитатель.

Игра является ведущим видом деятельности детей дошкольного возраста. Она пронизывает всю их жизнь, способствует физическому и духовному здоровью, является источником обширной информации, методом обучения и воспитания ребят. С ее помощью создаются условия для развития творческих способностей, всестороннего развития ребенка.

Существует прямая связь между эмоциональным состоянием малыша и интенсивностью протекания его психических процессов: мышления, речи, внимания, памяти. Если в игре ребенок, действуя предметами, активно манипулирует пальцами, то мыслительные процессы активизируются, и наоборот, их интенсивность ослабевает, если руки ребенка бездействуют. Поэтому особенно полезны игры, в которых дети действую: разбирают, собирают, соединяют.

«Игра для дошкольников - способ познания окружающего», - утверждала Р.К. Крупская

Дидактические игры не случайно заняли прочное место среди методов обучения и воспитания детей, развития их самостоятельной игровой деятельности. В процессе таких игр дети учатся решать познавательные задачи, вначале под руководством воспитателя, а затем и в самостоятельной игре.

Игра дидактическая [греч. didaktikos — поучительный] — специально созданная игра, выполняющая определённую дидактическую задачу, скрытую от ребёнка в игровой ситуации за игровыми действиями. Дидактические игры составлены по принципу самообучения, когда сама игра направляет ребёнка на овладение знаниями (первичными представлениями) и умениями (способами действия).

Основные виды дидактических игр, основанных на познавательном интересе детей (по классификации Н. И. Бумаженко)

* интеллектуальные (игры-головоломки, словесные игры, игры-предположения, игры-загадки, ребусы, шарады, шашки, шахматы, логические игры);
* эмоциональные (игры с народной игрушкой, игры-развлечения, сюжетные игры обучающего содержания, словесно-подвижные, игры-беседы);
* регулятивные (игры с прятанием и поиском, настольно-печатные, игры-поручения, игры-соревнования, игры по корректировке речи);
* творческие (игры-фокусы, буриме, музыкально-хоровые, игры- труд, театрализованные, игры в фанты);
* социальные (игры с предметами, сюжетно-ролевые игры дидактического содержания, игры-экскурсии, игры-путешествия).

Цель дидактической (обучающей) игры: формирование первичных представлений об объектах окружающего мира через сравнение, группировку, сопоставление и др.

В основе ФГОС лежит системно - деятельностный подход, который базируется на обеспечении соответствия образовательной деятельности возрасту воспитанников, их индивидуальным особенностям, предусматривает разнообразие индивидуальных образовательных траекторий и индивидуальное развитие каждого ребенка (включая одаренных детей и детей с ОВЗ)

Системно-деятельный подход-это организация воспитательно-образовательного процесса, в котором главное место отводится активной и разносторонней, в максимальной степени самостоятельной познавательной деятельности дошкольника, где акцент делается на зону ближнего развития, то есть область потенциальных возможностей.

Цель системно-деятельного подхода к организации воспитательно-образовательного процесса-воспитание личности ребенка как субъекта деятельности, которая включает в себя развитие умений:

- ставить цель

- решать проблему

- получать результат

Задача современного ДОУ - подготовить выпускника, обладающего способностью и желанием получать знания, позволяющие ему уверенно чувствовать себя в самостоятельной жизни. Использование системно - деятельностного подхода в образовательном процессе позволяет создать среду, необходимую для формирования современного выпускника ДОУ.

В настоящее время все более актуальным в образовательном процессе становится использование в обучении приемов и методов, которые формируют умения самостоятельно добывать новые знания, собирать необходимую информацию, выдвигать гипотезы, делать выводы и умозаключения, развивать у дошкольников умения и навыки самостоятельности и саморазвития.

Технологии проблемного диалога, которая представляет собой современную образовательную технологию деятельностного типа и позволяет реализовать требования ФГОС. Автор технологии проблемного диалога - кандидат психологических наук Елена Леонидовна Мельникова говорит, что технология – это норма деятельности, которая выражает процесс преобразования предмета деятельности в продукт, а также способы и средства преобразования.

Проблемно-диалогическое обучение-тип обучения, обеспечивающий творческое усвоение знаний детьми посредством специально организованного диалога.

Данная технология широко используется в образовательной системе «Школа 2100» Разработана и апробирована Амонашвили Ш. А., Леонтьевым А. А., Бондыревой С. К., Ладыженской Т. А., Бунеевым Р. Н., Бунеевой Е. В., Горячевым А. В., Вахрушевым А. А., Даниловым Д. Д., Мельниковой Е. Л. и др. Основная образовательная программа «Школа - детский сад 2100» Научный руководитель программы - академик РАО Алексей Алексеевич Леонтьев.

Основная идея программы - это осуществление преемственности между детским садом и школой, т. е. комплексный подход непрерывного образования.

Цель программы - подготовка в процессе дошкольного и школьного развивающего обучения грамотной личности как показателя качественного обучения.

Программа адресована системе дошкольного образования, учебно-воспитательному комплексу, семейному обучению и при подготовке детей к школе. Рекомендована Министерством образования РФ

Система базируется на концепции А. А. Леонтьева «Педагогика здравого смысла», на системе принципов развивающего образования и реализует современные образовательные технологии деятельностного типа: технологию проблемно-диалогического обучения, технологию формирования типа правильной читательской деятельности (продуктивного чтения). Учебные программы на основе концепции реализуются в системе школьного и дошкольного («Детский сад 2100») образования Российской Федерации.

Основой технологии проблемного обучения является:

* моделирование реального творческого процесса за счет создания проблемной ситуации
* управление поиском
* решения проблемы

Проблемная ситуация включает:

* эмоциональную сторону
* поисковую сторону
* волевую сторону

Ее задача

* направить деятельность детей на максимальное овладение изученным материалом
* обеспечить мотивационную сторону деятельности, вызвать интерес к ней

Этапы организации деятельности

1. Мотивационный этап(создание условий для возникновения внутреннего побуждающего мотива к новой деятельности).
2. Ориентировочный этап(формулирование целей деятельности, подбор средств).
3. Исполнительский этап(реализация самой деятельности, получение результата, подведение итогов).
4. Рефлексивный этап («взгляд назад», выражение своих эмоций по итогам деятельности).
5. Перспективный этап(выход на самостоятельную деятельность детей).

Алгоритм проектирования игровой деятельности в форме сюжетно-дидактической игры:

Педагог:

1. исходя из темы (дня, недели, месяца и др.), выбирает новые *первичные представления*, которые необходимо ввести в рамках данной НОД; либо уже известные, но для которых необходимо раскрыть новые качественные характеристики;
2. подбирает первичные представления, которые хорошо знакомы детям и могут стать основой для начала дидактической игры;
3. выбирает один объект (или несколько объектов), который можно ввести в качестве затрудняющего игру элемента;
4. формулирует цель воспитателя (чего хочет достичь воспитатель в результате данной деятельности);
5. выбирает дидактическую игру на основе первичных представлений, перечисленных в п. 2, кратко ее описывает;
6. прогнозирует цель, которую могут поставить дети (во что захотят поиграть);
7. подбирает игровую ситуацию, мотивирующую к данной дидактической игре (мотивационный этап);
8. продумывает вопросы, подводящие ребёнка к осознанию или формулированию цели игры (ориентировочный этап);
9. формулирует задачи (шаги по достижению цели) для каждого этапа деятельности; соотносит задачи с соответствующими образовательными областями;
10. продумывает действия детей на каждом этапе деятельности;
11. продумывает вопросы для подведения итогов (исполнительский этап);
12. выбирает задание на закрепление новых первичных представлений (исполнительский этап);
13. продумывает организацию РППС (дидактический материал, карточки, лото и др.);
14. формулирует вопросы для рефлексии
15. продумывает, что можно предложить детям для самостоятельной деятельности (перспективный этап).

Рассмотримигровую деятельность в форме сюжетно-дидактической игры с использованием элементов проблемно-диалогической технологии на тему: «Цветы» для детей 4-5 лет

|  |  |
| --- | --- |
| Цель воспитателя | Создать условия для формирования первичных представлений о внешнем виде и названиях цветов, закреплять названия и внешние признаки цветов, развивать связную речь, мышление, память, воспитывать любовь к природе. |
| Предварительная работа: | Рассматривание картинок с изображением цветов полевых, луговых, рассматривание иллюстраций к сказке Х. К. Андерсена «Снежная королева», чтение сказки. |
| Оборудования: | Три стола, 5 картинок с изображением садовых цветов ( роза, тюльпан, пион, астра, ирис),5 картинок с изображением луговых цветов василек, клевер, колокольчик, мак, иван-чай), 5 картинок с изображением комнатных цветов (герань, фикус, кактус, бальзамин, фиалка), плакат с изображением клумбы, плакат с изображением луга, плакат с изображение окна и подоконника; персонаж (девочка или кукла) Герда, коллаж с перепутанными цветами. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этапы деятельности | Задачи | Действия воспитателя и детей |
| 1. Мотивационный этап
 | Стимулировать познавательную мотивацию | *Воспитатель:* Ребята сегодня к нам в гости пришла Герда. Давайте с ней поздороваемся*. (дети приветствуют Герду).* А вы знаете героем какой сказки была Герда? *(ответы детей)* Она просит вас о помощи.*Герда*: Я попала в замок к злой волшебнице, когда искала своего брата. Для того, чтобы она меня отпустила, мне надо исполнить ее желания. В ее саду много цветов, но от того что она злая, все они перепутались. Мне надо навести порядок в ее саду. Ребята вы мне поможете? *(ответы детей)**Воспитатель:* Ребята, как вы думаете, чем мы можем помочь Герде? *(ответы детей)* |
| 1. Ориентировочный этап
 | Развивать речь и целенаправленность, как средство общения | *Воспитатель:* Вы правильно догадались, нам надо рассадить цветы. Посмотрите у нас есть клумба и полянка (*воспитатель показывает на столы, где расположены ватманы с изображением клумбы и луга).* А в руках у меня карточки с изображением цветов (на карточках изображены цветы садовые, луговые, 1 карточка с комнатным растением: герань). Ваша задача взять карточку, посмотреть какой цветок изображен на карточке, и посадить его на клумбу или на поляну *(дети сортируют цветы).* |
| 1. Исполнительский этап
 | Формировать первичное представление о внешнем виде и названиях растений, группировать их, развивать речь как средство общения, взаимодействовать в процессе игры, развивать эстетическое отношение к окружающему миру      | (*Дети находят картинку с изображение комнатного растения)**Дети:* А этот цветок не растет на клумбе и не растет на лугу. А куда его посадить*? (показывают картинку с изображением герани в горшке)**Воспитатель:* А давайте с вами подумаем, если цветок не растет на полянке и не растет на клумбе, где же он может расти? *(ответы детей)**(если дети затрудняются ответить, наводящими вопросами подвести детей к правильному ответу)**Воспитатель:* Эти цветы называются комнатными и растут дома на подоконнике в горшках *(воспитатель предлагаем детям отложить карточки с изображением комнатных цветов на стол, на котором изображено окно с подоконником.)**Герда:* Ребята спасибо вам, какие красивые цветы, какой красивый букет из них получится (*Герда собрала все цветы в букет)**Воспитатель:* Что же ты наделала? Тебя же не отпустит злая колдунья. Ребята, что же нам делать? *(ответы детей)**Воспитатель*: Давайте рассадим цветы еще раз, только уже и на клумбу, и на полянку, и на подоконник поставим, поможем Герде.(*Воспитатель раздает карточки детям вперемешку, дети проигрывают сюжет еще раз, но уже на 3 стола).**Воспитатель*: Ребята, как вы думаете, мы помогли девочке справиться с заданием злой волшебницы*? (ответы детей*)*Герда:* Спасибо ребята за вашу помощь, без вас я бы не справилась*.(Герда уходит)* |
| 1. Рефлексивный этап
 | Формировать положительное отношение к совместной деятельности | Воспитатель: Ребята, давайте с вами присядем на стульчики. Скажите, кто сегодня приходил к нам в гости? Как вы думаете мы помогли Герде? Отпустит злая волшебница Герду? С какими цветами мы с вами сегодня познакомились? |
| 5. Перспективный этап | Создать условия для применения полученных знаний на практике. | Предложить детям поиграть в настольные игры, лото, пазлы на тему «Цветы» |

Литература:

1. Паршина С.В. Элементы проблемно-диалогической технологии в дошкольном образовании [Электронный ресурс]. – Режим доступа:

[https://www.youtube.com/watch? s](https://www.youtube.com/watch?v=OEWQYfGtGRI&list=PLLJYu7nEPmOBDUGmWsqvWEMP6BXOD_Xbf&index=13&t=0s) [Дата обращения: 11. 12.2019].

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования Издательство: Центр педагогического образования, 2014 г.
2. Веракса, Васильева, Комарова: От рождения до школы. Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования. Издательство: Мозаика-Синтез, 2013 г.
3. Е.Л. Мельникова Технология проблемно – дилогического обучения. // «Образовательная система Школа 2100». Вып. 7. – М.: Баласс, 2003
4. Интернет ресурсы <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2019/02/22/sistemno-deyatelnostnyy-podhod-kak-osnova-realizatsii-fgos-do>

[Дата обращения 12.10.2020]

1. Интернет ресурсы <https://pandia.ru/text/79/322/45511.php>

[Дата обращения 12.10.2020]