**Игра, как средство решения образовательных задач в условиях ДОУ.**

Образовательные задачи развития и обучения детей в ДОУ решаются в процессе организованной образовательной деятельности. Т.к. игра – это ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста, то и образовательные задачи решаются игровыми методами и приёмами. Возможно ли решать образовательные задачи обучения и воспитания детей в процессе самой игры? Насколько это будет эффективно? Ведь игра обеспечивает ребенку ощущение свободы действий, отношений, проявления творчества и вместе с тем позволяет наиболее полно реализовать себя в коллективе сверстников и достичь состояния эмоционального комфорта. В игре развиваются способности к воображению, произвольной регуляции действий и чувств, к самооценке своей деятельности, приобретается опыт взаимодействия и взаимопонимания.

Именно сочетание субъективной ценности игры для ребенка и ее объективного развивающего значения делают игру наиболее подходящим средством решения образовательных задач. В игре ребенок обладает возможностью проявлять самостоятельность в большей степени, чем в любой другой деятельности, поэтому направляя игру с целью решения образовательных задач, всегда следует помнить, что она — своеобразная самостоятельная деятельность дошкольника. Поэтому образовательные задачи «вбрасываются» в игру детей незаметно для них, чтобы ненароком не превратить игру в дидактический игровой метод.

Дети лучше запоминают то, что эмоционально значимо для них. Поэтому образовательные задачи, должны быть частью игры, воспитатель должен обладать импровизационными умениями, чтобы добиваться решения детьми образовательных задач, не прерывая и изменяя детскую игру. Например, в сюжетно-ролевой игре «Туристы» дети старшего дошкольного возраста проигрывают знакомые уже из личного опыта действия: собирают рюкзаки, едут на машине в лес, разводят костёр, ставят палатку. Вот здесь, не нарушая ход игры, воспитатель может «вбросить» в игру какую-либо идею, проблемную ситуацию, с целью решения детьми образовательной задачи («забыли спички, как развести костёр?», «вместо палатки взяли полотно ткани», «заблудились в лесу» и т.д.). Итак, в каждой игре для обогащения детского кругозора, развития мышления, воображения и коммуникативных навыков необходимо «вбрасывать» проблемные ситуации и образовательные задачи в соответствии с возрастом и возможностями детей.

Например:

Игра «Поездка в автобусе».

Идеи: «А давайте поедем в Африку», «А давайте как будто у нас начался пожар», «А давайте наш автобус превратится в самолёт».

Ситуации: «Ой, тебе дальше ехать нельзя, у тебя сломался мотор»; «забыла, на какой остановке выходить»; «у женщины ребенок плачет, хочет сесть, но все места заняты».

Образовательные задачи: «билет стоит пять рублей, пассажир даёт десять»; «старушка просит посадить её на четвёртое справа место от дверей», «в автобусе может ехать только 12 пассажиров, если на остановке выйдет три пассажира, сколько может зайти?»

Игра «Магазин».

Идеи: «А давайте как будто в магазин пришёл вор», «А давайте будем ещё продавать корм для животных», «А давайте сделаем банкомат и поставим в магазин».

Ситуации: «не хватило денег, чтобы рассчитаться за покупки», «покупатель хочет купить без очереди», «один покупатель забирает у другого товар, аргументируя это тем, что тоже хочет его купить».

Образовательные задачи: «Подайте мне пожалуйста только жёлтые фрукты», «Мне нужно купить по три разных овоща», «Одно яблоко стоит два рубля, у меня шесть рублей. Сколько я смогу купить у вас яблок?»

Важно, если при «вбрасывании» в игру какой-либо ситуации, ребенок растерялся и не знает, что делать, помогите ему, но не извне, а изнутри игры, приняв на себя какую-нибудь роль. Разрушая в игре скучные эталоны, играть становится интересней, сюжет развивается.

Проще всего достичь нужного эффекта, если у героев игры что-то не получается, если происходит какая-нибудь нелепица. Все нелепицы, ситуации и идеи должны быть тесно связаны с игрой и с информацией, которую ребенок потом будет использовать в игре, но вот «откроет» он её для себя сам.

Часто дети увлекаются придумыванием сказок, или переделыванием старых сказок на новый лад. Данный вид игры способствует формированию воображения в дошкольном возрасте. Вбрасываемые образовательные задачи в такой игре могут носить социальный, нравственный или познавательный характер. Например, в сказке «Теремок» мышка отказалась пускать в теремок Зайчика-Побегайчика. Что делать? Или, почему три поросёнка строят себе дом в лесу, если они домашние животные? Или, что можно придумать, чтобы лиса не преследовала петушка в сказке «Кот, лиса и петух»?

В ходе придумывания или переделывания сказок у детей актуализируются раннее полученные знания, они получают опыт находить собственные решения из проблемных ситуаций, учатся видеть причинно-следственные связи, делать умозаключения, слышать точку зрения сверстников. Кроме того, в ходе сочинительства и импровизированной театрализованной игры решаются образовательные задачи развития речи, логического мышления, воображения, развитие коммуникативных навыков.

Важно, чтобы педагог был участником-партнером в детской игре, и действовал по их правилам, а не дети были участниками взрослой игры. Такая игровая образовательная деятельность постепенно переходит в культурную практику детей и далее уже в самостоятельной игровой деятельности (без взрослого), они придумывают проблемные ситуации, которые могут возникнуть с персонажами сказок, обыгрывают эти ситуации, манипулируя игрушками. Развитие воображения тесно связано с детской игрой. С одной стороны, оно есть необходимое условие возникновения игры, с другой стороны — развивается в игре.

Способность придумывать сюжеты, совместно сочинять сказки, дает возможность не только осмысливать, но и переосмысливать окружающие события. К сожалению, некоторые детские игры носят шаблонный характер, больше похожи на алгоритмы (заученные действия), чем на красочные описания тех или иных событий. Это происходит в первую очередь потому, что дети не знакомы или плохо знакомы с различными сторонами жизни и деятельностью людей.

Поэтому, при внедрении в игру образовательной задачи, необходимо включить такие сведения, которые ребенок сможет потом сам использовать в игре. Важно показать тех людей, которые действуют в той или иной сфере деятельности, и, главное, те отношения между ними, которые существуют в жизни. Необходимо с меняющимися реалиями жизни и возрастом детей игру обогащать новыми понятиями, действиями, усложнять сюжетную линию.

Например, играя в кафе обязательно должны фигурировать такие понятия, как: официанты, обслуживание, посетители, касса, десерт, кондитер, повар, счёт, меню, доставка и другое. Необходимо в игре демонстрировать те или иные действия героев, характер, речь, образ и одновременно «вбрасывать» в игру неожиданные ситуации социального характера, (пролили чай, забыли дома деньги, перепутали столик, балуется ребенок и т.д.), задачи познавательного характера («Извините, подскажите пожалуйста, из каких продуктов сделан этот салат?» или «Принесите пожалуйста нам три чая и два компота»). Чтобы игра жила и развивалась, она должна быть понятной детям, эмоционально окрашенной и свободной.

Что мы должны развивать — воображение, чтобы развивалась игра, или игру, чтобы через нее развивалось воображение? Л.С. Выготский писал, что воображение это игра без действия и, наоборот, воображение в действии и есть игра.

**Памятка для педагогов ДОО «Этапы развития сюжетной игры»**

|  |  |
| --- | --- |
| **Возрастная группа** | **Содержание работы воспитателя** |
| 1 младшая группа | приобщение детей к разным играм: предметным (в том числе с составными и динамическими игрушками), простейшим сюжетным, подвижным; перевод детей от предметных действий к действиям осмысленным в контексте игровой ситуации. |
| 2 младшая группа | обогащение игрового опыта и общего кругозора детей через совместные со взрослым сюжетные и образные игры, формирование и развитие игровых действий, простейшего игрового взаимодействия, игрового поведения, понимания условности игровой ситуации. |
| средняя группа | освоение и развитие ролевого поведения, поддержка инициативы и игровых объединений детей, обогащение игрового взаимодействия, расширение тематической направленности сюжетных игр, обогащение игрового опыта детей через приобщение к играм с правилами, подвижным, театрализованным. Поддержка детской инициативы, развитие сюжета игры через «вбрасывание» в игровой сюжет простейших вопросов познавательного характера. |
| старшая группа | обогащение игрового опыта по развитию и усложнению игрового сюжета через внедрение образовательных задач, поддержка инициативы детей по организации предметного пространства собственной игры; создание условий и поддержка самодеятельной игры детей, приобщение детей к разным видам игр (сюжетно-ролевым, подвижным, с правилами, дидактическим, интеллектуальным и др.); развитие сюжетной линии игры через «вбрасывание» проблемных ситуаций, требующих совместного поиска решения. |
| подготовительная группа | формирование и педагогическая поддержка детского коллектива как играющего детского сообщества, поддержка самостоятельности и инициативности при выборе и реализации детьми ролей и игр разных видов; поддержка перехода к играм-диалогам, фантазийным играм, играм в самодельной предметной среде. Обогащение игрового опыта и усложнение игрового сюжета через внедрение в игру образовательных задач и проблемных ситуаций. |

**Список используемой литературы**

1. В.А. Деркунская, А.Н. Харчевникова, «Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевых игр детей 4-5 лет», изд-во: «Центр педагогического образования», 2017;
2. В.А. Деркунская, А.Н. Харчевникова, «Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевых игр детей 5-7 лет», изд-во: «Центр педагогического образования», 2017;
3. Н.Ф. Губанова, «Развитие игровой деятельности», изд-во: «Мозаика-синтез», 2020;
4. Н. Михайленко, Н. Короткова «Организация сюжетной игры в детском саду: пособие для воспитателя», изд-во: «Линка-пресс», 2009;
5. Г.Г. Кравцов, Е.Е. Кравцова, «Психология игры», изд-во: Левъ, 2017;
6. Е.Е. Кравцова, «Разбуди в ребенке волшебника: книга для воспитателей детского сада и родителей», изд-во: М: «Просвещение», 1996.