

**ПАСПОРТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРАКТИКИ  
«СОВМЕСТНАЯ ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ»**

№ п.п.	Параметры	Описание
1.	<b>Содержательные компоненты Практики</b>	
1.1.	Концептуальная основа Практики	<p>Одной из культурных практик по приобщению детей к чтению выступает совместная игровая деятельность с использованием настольно-печатных игр по мотивам литературных произведений.</p> <p>ФГОС ДО оговаривает важность развития игровой деятельности в повышении эффективности образовательного процесса через пробуждение интереса [2]. Процесс обучения в игровой форме – дидактической игре – превращает познание окружающего мира и освоение новых практических навыков ребенком в увлекательное путешествие.</p> <p>Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребёнка [1].</p> <p>По характеру используемого материала дидактические игры разделяют на игры с предметами и игрушками, настольно-печатные и словесные. Настольно-печатные игры – это интересное занятие для детей при ознакомлении с окружающим миром. Они разнообразны по видам: «лото», «домино», «парные картинки» и пр.</p> <p>Дидактическая игра имеет определенную структуру: дидактическую задачу (обучающую), игровую задачу, игровое действие и правила игры.</p> <p>Дидактическая задача определяется целью обучения и воспитания детей с учетом уровня их психического развития. Дидактические задачи разнообразны. Это может быть: развитие представлений об окружающем, развитие речи и т.д.</p> <p>Определяя дидактическую задачу, педагогу необходимо, прежде всего, иметь ввиду, какие знания детей (о природе, окружающих предметах, социальных явлениях) будут актуализированы детьми, какие умственные операции в связи с этим должны формироваться (сравнение, обобщение), какие качества личности ребенка можно развивать посредством данной игры (наблюдательность, настойчивость в достижении поставленной цели, активность, само-</p>

стоятельность, честность).

В дидактической игре обучающая задача осуществляется через игровую задачу, которая определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка, возбуждает желание и потребность решить ее. Игровые задачи могут быть самыми разнообразными. В игровой задаче раскрывается «программа» игровых действий и стимулируется желание их выполнять. Игровые действия – это способы проявления активности ребенка в игровых целях. Игровое действие стимулирует детскую активность, вызывает у детей чувство удовлетворения.

Игровые правила определяют, что и как надо делать в игре каждому ребенку, указывают пути достижения цели. Правила в игре разнообразны: одни из них определяют характер игровых действий и их последовательность, другие регулируют отношения между играющими. Правила обеспечивают реализацию игрового содержания. Они направляют поведение и познавательную деятельность детей, устанавливают их последовательность, регулируют отношения между играющими.

Таким образом, в дидактической игре обязательно наличие и единство всех ее компонентов: дидактических и игровых задач, игрового действия и правил, между которыми существует тесная взаимосвязь: игровой замысел определяет характер игровых действий, а игровые правила помогают решить игровую задачу.

Ценность дидактических игр в воспитании детей всецело зависит от педагога, от того, как он сумеет подобрать игры, усложнить дидактическую задачу, направить правила игры для достижения планируемых образовательных результатов [2].

Особенностью в организации настольно-печатных игр по мотивам произведений пермских писателей и поэтов является обязательное предварительное чтение литературных произведений, на которых построено содержание игр.

Также необходимо соблюдать несколько важных условий. Первое – на этапе усвоения детьми правил игры воспитатель сам является обязательным участником игры, наравне с детьми. Еще одно условие – воспитатель привлекает к игре с правилами одновременно небольшое количество детей (2-3 человека).

Третье условие: начиная игру, необходимо обязательно детям напомнить правила игры и особенно выделить правила выигрыша («Кто первым накроет большие карты, тот и выиграл», «Кто раньше всех раздаст свои фишки, тот выиграл»). В процессе игры воспитатель комментирует свои действия и действия других участников, напоминая правила, подчеркивая соответствие или несоответствие им действий, указывая на возможность или близость выигрыша для

		<p>того или иного участника игры. Такое комментирование необходимо, чтобы продемонстрировать детям образцы контроля, сориентировать их на необходимость взаимного контроля за выполнением правил в игре.</p> <p>Четвертое условие: число сыгранных конов должно быть не меньше, чем число участников, чтобы каждый из детей понял, что успех в игре достижим, если проявить настойчивость. Играя несколько конов подряд, воспитатель задает и упрочивает в детской практике правило перехода от одного кона к другому («Кто выиграл, тот теперь будет ведущим», «Кто выиграл, тот теперь начинает первым»), усиливающую ориентацию детей на выигрыш, подчеркивающее преимущество выигрыша.</p> <p>Пятое условие: необходимо побуждать детей активно использовать в речи названия произведений, книг, имен героев, авторов, можно также цитировать полюбившиеся детям отрывки из художественных произведений.</p> <p>Совместные игры переходят в самостоятельную деятельность детей, если они хорошо освоены, многократно повторяются при организации и участии взрослого.</p> <p>1.Бондаренко, А. К. Дидактические игры в детском саду [Текст]/ А. К. Бондаренко. — М.: Просвещение, 1991. — 174 с.</p> <p>2.Образовательная программа дошкольного образования «Развитие»/Под ред. А.И.Булычевой – М.: Издательство «РИТМ», 2016. – 220с.</p> <p>3.Федеральный государственный стандарт дошкольного образования Электронный ресурс. <a href="https://pravobraz.ru/federalnyj-gosudarstvennyj-obrazovatelnyj-standart-doshkolnogo-obrazovaniya/">https://pravobraz.ru/federalnyj-gosudarstvennyj-obrazovatelnyj-standart-doshkolnogo-obrazovaniya/</a></p>
1.2.	Цели реализации Практики	Создание единого социокультурного пространства для приобщения дошкольников к традициям семейного чтения.
1.3.	Задачи реализации практики	<p>1.Приобщать детей и родителей (законных представителей) к совместному чтению книг.</p> <p>2. Содействовать воспитанию интереса к детской книге на произведениях классической литературы для детей, а также произведениях пермских писателей и поэтов.</p> <p>3. Обогащать содержание игровой практики детей, содействовать переходу совместных игр в самостоятельную деятельность.</p>
1.4.	Предметное содержание	<p>Для игротеки детского сада разработаны настольно-печатные игры по сказкам пермских писателей: лото «Планета сказок», домино «Сказка за сказкой».</p> <p><u>Лото «Планета сказок»</u></p> <p>Лото состоит из 8 больших игровых полей и 64 маленьких карточек.</p> <p>Дидактические задачи:</p>

- 1.Развивать познавательный интерес старших дошкольников к произведениям пермских писателей и поэтов.
- 2.Актуализировать представления детей о знакомых сказках пермских писателей.
- 3.Совершенствовать игровые умения детей действовать по правилам.

Игровая цель:

Первым закрыть свои большие карты маленькими карточками.

Правила игры:

Играют от 2 до 8 игроков и ведущий. Большие карты раздаются поровну между игроками. Маленькие карточки выкладываются картинками вниз и перемешиваются (банк). Ведущий берет из банка одну маленькую карточку, показывает игроками и называет, что на ней изображено. Тот, кто первым нашел такую же карточку на своей большой карте, берет ее себе. Выигрывает тот игрок, который первым закроет все свои большие карты маленькими карточками.

*Вариант 1.* Ведущий показывает и называет, что изображено на маленькой карточке. У игроков большие карты с заполненными окошечками. Игрок, который первым нашел такую же карточку у себя на большой карте, берет ее себе.

*Вариант 2.* Ведущий показывает и называет, что изображено на маленькой карточке. У игроков большие карты с пустыми окошечками. Игрок, который первым угадал соответствие маленькой карточки содержанию своей большой карты, берет ее себе.

*Вариант 3.* Ведущий показывает, что изображено на маленькой карточке. У игроков большие карты с пустыми окошечками. Игрок, который первым угадал соответствие маленькой карточки содержанию своей большой карты, называет, кто на ней изображен (герой сказки, автор сказки), после правильного ответа берет карточку себе. Если не называет, возвращает карточку в банк.

Домино «Сказка за сказкой»

Домино состоит из 28 игровых пластин (фишек) размером 10х5см с разными и попарно расположенными картинками.

Дидактические задачи:

- 1.Развивать познавательный интерес старших дошкольников к произведениям пермских писателей и поэтов.
- 2.Актуализировать представления детей о знакомых сказках пермских писателей.
- 3.Совершенствовать игровые умения детей действовать по правилам.

Игровая цель: Первым раздать свои фишки.

Правила игры:

1) Все участвующие в игре получают по шесть фишек, остальные костяшки находятся в «банке» лицевой стороной

		<p>вниз. Если участников игры 5 или 4, то можно, увеличить количество раздаваемых костяшек до семи.</p> <p>2) Игрок, у которого есть фишка с парными картинками, начинает ход первым. Если таких игроков двое, проводится жеребьевка считалкой. Остальные участники по очереди раскладывают свои фишки со схожими картинками.</p> <p>3) Если у кого-то из игроков нет фишки с похожей картинкой, то он берет их из банка. Если фишки закончились и в «банке», то игрок пропускает ход.</p> <p>4) Игрок, у которого раньше все закончатся фишки, становится победителем.</p> <p>Настольно-печатные игры организуются ежедневно с небольшими подгруппами детей.</p>
<p><b>1.5.</b></p>	<p>Использование при реализации Практики образовательных технологий</p>	<p>Технология организации игры с правилами (авторы Н.Я.Михайленко, Н.А.Короткова).</p> <p>Организация небольших игровых сообществ с 2-4 детьми, роль воспитателя – детский партнер.</p>