**Слайд 1** (Тема)

Давайте вспомним, как мы играли в детстве **НАЗОВИТЕ ЛЮБИМУЮ ИГРУ, В КОТОРУЮ ВЫ ИГРАЛИ ЧАЩЕ ДРУГИХ**

и посмотрим, как играют дети сейчас.

**Слайд 2** (Дворовые..)

 Нередко в группе старших дошколят можно наблюдать такую картину: как только наступает время свободной самостоятельной деятельности, дети пытаются устроить беготню, а игры с игрушками в этот момент малосюжетные и представляют собой «наскакивания» игрушкой на других детей, выгуливание собачек или кошечек, сопровождающиеся звуками лая, мяуканием или «войнушки», где слышим постоянные выстрелы, взрывы и т.п. Мы видим, что им трудно развернуть ролевые отношения, создать игровое пространство, проявить инициативу и начать свою игру самостоятельно. Игра детей носит репродуктивный характер, а не творческий.

**Слайд 3** (Цель)

 Но ведь игра – это деятельность, а не действия с предметами. И развернутый сюжет в игре зависит от развития у ребенка воображения, желания общаться со сверстниками, реализовывать свои знания и умения, проявлять инициативу и самостоятельность. А где нашим современным детям всему этому научиться? Только в детском саду. Ведь сегодня детский сад это единственное место для свободной игры и общения в коллективе сверстников.

**Слайд 4** (Игра…)

Поэтому для себя наши педагоги обозначили профессиональную проблему поиска эффективных технологий организации и руководства игрой дошкольников. Мы вспомнили традиционную методику организации и проведения сюжетно-ролевой игры, познакомились, что есть в современном мире по игре.

**Слайд 5** (Технологии)

Сосредоточились на двух находках: это игра по Бахотскому и создание игровых конструкций из конструктора «Yohocube».

Посмотрели видео встреч с Егором Бахотским, где он рассказывал о технологии проведения игры, о методах помогающих всем включиться в нее, как связать сюжетные линии воедино, как обходить столкновения и если они возникли, разрешать их, нужно ли взрослому включаться в игру, а если есть такая необходимость, то, как себя вести.

**Слайд 6** (Девиз)

Мы решили, что должны сами научиться играть, создавать условия для игры и получать удовольствие от игры. Попробовали развернуть игру в группе с той средой, которая в ней находится и сделали вывод, что развернуть сюжет с игрушками производственного характера не очень-то получается, хотя в группе, по-нашему мнению, есть все для игры и парикмахерская, магазин, почта, разнообразные машины, а игра заканчивается, не успев начаться. Обилие натуралистических игрушек превращает игровое действие в бытовое и не позволяет формироваться воображаемой ситуации, т.е. угнетает развитие игры. Что бы игра возникла, что бы она зажила своей жизнью, что бы дети по-настоящему раскрылись, им нужна другая среда.

**Слайд 7** (ФГОС ДО)

Как же справится с этой ситуацией? На этот вопрос нам отвечает Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования, где в качестве требования к развивающей предметно-пространственной среде названа «полифункциональность». Она может быть обеспечена только за счет неоформленных материалов, которые могут принимать на себя любые значения в смысловом поле той игры, которую затевает ребенок.

**Слайд 8** (Мастер-класс)

Всю игровую деятельность с неоформленным материалом мы осваивали с помощью мастер-классов. Первое, что мы делали – это находили реальные предметы, на которые может быть похож бросовый материал и чем он может быть в игре на определенную тему. Второй шаг, создание игрового материала из неоформленного. Третий шаг, демонстрировали то, как можно использовать неоформленный материал в игре.

**Слайд 9** (Играют..)

Четвертый шаг – сама игра. И вот здесь мы удивились, что сами не очень - то умеем играть. Пригласили коллег, прошедших обучение у Егора Бахотского, и на практике окунулись в мир игры. Каждый из нас в начале игры придумывал, кем он хочет быть, и что будет делать. Сопровождающий игру тоже берет на себя роль, думает, как в нее вписаться, и в игре играет как ребенок.

Затем готовили различный неструктурированный материал для создания и устройства своей роли. Для роли важно нарядиться,преобразиться – это тебе добавляет ощущение,что ты стал другим.

Оказалось, что подготовка к игре, творческий момент, это в какой - то мере тоже игра, так как в это время ты представляешь себя врачом, продавцом или водителем, а не просто воспитатель.И поняли, что в свободной игре нет заданных сценариев, и никто не раздает роли. Нет готовых костюмов и домиков. Есть неоформленные материалы, которые позволяют нам стать кем угодно и сотворить любой мир. Все происходит здесь и сейчас.

**Слайд 10** (Детская игра)

И вот когда мы сами освоили технологию игры с неоформленным материалом, тогда смогли перенести все приемы в работу с детьми. А самое главное мы убедились в том, что пытаться планировать с детьми сюжет совершенно не нужно.

Воспитатель может для себя планировать только общий план и набор «провокаций», которые развивают сюжет. Причем «провокации» должны постепенно переходить в руки детей как механизм движения игры.

**Слайд 11**

Итак, в группу вносим новый материал. Например, втулка от скотча. **НА ЧТО ОНА ПОХОЖА?**

*Рассматриваем ее с ребятами, рассуждаем, на что похожа.*

Дети говорят на трубу, чашку, барабан.

**А ЧЕМ ОНА МОЖЕТ БЫТЬ В ИГРЕ «КОСМОС»** *Затем предлагаем подумать, чем она может быть в игре на определенную тему, например «Космос».*

После этого создаем детям ситуацию - сделать что-нибудь из набора неоформленного материала. Во время деятельности у них возникает вопрос: «А как же можно скреплять детали?»

Вот тогда и пошел эксперимент. В первую очередь ребята, конечно же, использовали клей и пластилин, но в ходе опыта поняли, что пластилин выдержит только маленькие детали, а клеем можно приклеить что-то легкое. Они попробовали скреплять все скотчем и изолентой – получилось!

**Слайд 12**

А как же можно соединить большую ткань для дома или палатки? Дети пробовали веревки, но они не подошли, а вот прищепки и скрепки подошли лучше всего.

Такое подход в работе с неоформленным материалом развивает у детей игровые навыки, умение общаться, а также воображение, инженерное мышление, творчество.

**Слайд 13** (День…)

В этом мы убедились, когда организовали и провели «День без игрушек». Накануне этого дня без игрушек мы прячем игрушки в методическом кабинете детского сада. Делаем это без детей вечером. В группе оставляем только неоформленный материал (втулки, коробки, ткани, бутылки, цилиндры и т.д.) и мебель. Утром, придя в группу, ребята сначала растерялись. Затем стали исследовать пространство и материалы, и обнаружив скотч, изоленту, клей, кубики, газеты, коробки, ткань, цилиндры и т.д., оживились. Они, применяя все свои знания, умения, инициативу, творчество, стали самостоятельно превращать неоформленный материал в предметы для игры и потом стали разворачивать сюжеты. Но одним днем игра не закончилась, дети захотели продолжить и на вечернем круге было принято решение оставить все предметы для продолжения игры, а большие постройки зарисовать и разобрать.

**СКАЖИТЕ, ЧТО ДЛЯ ДЕТЕЙ ЦЕННО ИХ САМОДЕЛКА ИЛИ ДОРОГАЯ ИГРУШКА?**

И знаете, что интересно, что самодельные игрушки живут и хранятся, а к купленным игрушкам относятся холодно, если она сломалась ее легко выкидывают.

**Слайд 14** (Педагогическое…)

Неоформленный материал, это не единственный наш ресурс, у нас есть – конструктор «Yohocub».

О данном конструкторе уже не первый год говорит педагогическая общественность. В основе конструирования лежит технология STEM – образования, способствующая развитию творческого мышления, пространственной ориентации, проектирования с 3D-моделированием, мелкой моторики, инициативности и самостоятельности у дошкольников. В процессе работы с конструктором дети овладевают культурными способами деятельности и, в первую очередь, игрой.

**Слайд 15** (Распаковка)

Идею знакомства с конструктором подсказали нам сами дети – это элемент сюрприза, неожиданности. И первыми, кто «проиграл» в игру «Конструктор Yohocube» были сами педагоги. Это помогло нам сформировать этапы работы с конструктором.

Первый этап – распаковка. Когда коробки с конструктором появились в детском саду, мы предложили педагогам поразмышлять, что в них может находиться.

**Слайд 16** (Знакомство)

Второй этап –знакомство. Распаковав, педагоги рассматривали детали, высказывали гипотезы: что это за предметы, сравнивали их с реальными, что можно сделать из данного конструктора.

**Слайд 17** (Обучение)

Третий этап – обучение. Здесь педагоги изучали инструкцию сборки предмета, возможности соединения и крепления деталей,составляли короткий и четкий алгоритм конструирования, для того чтобы дети могли его запомнить и самостоятельно потом воспроизводить.

**Слайд 18** (Первая…)

На данном этапе было принято решение создать папку с наглядным материалом: схемами, картинками, видеороликами по сбору главных деталей конструктора: призмы и куба, а также разных построек.

**Слайд 19** (Игра)

Четвертый этап – игра. Педагогам было предложено развернуть сюжетную игру.

Затем то же самое уже проходило с детьми.

Слайд 20 **(Результат)**

Такая последовательность работы с конструктором и неоформленным материалом позволила обогатить опыт детей в создании новых конструкций. Умение создать игрушку – это умение создать ОРУДИЕ своей деятельности,

это умение организовать собственную деятельность в соответствии со своими потребностями. Дети создают предметную обстановку "под замысел"; связывают в процессе игры разные сюжетные эпизоды в новое целое, выстраивая интересный сюжет; могут сменить роль в зависимости от нового эпизода в игре; осознанно стремятся не только к реализации замысла, но и к взаимопониманию, к поддержанию слаженного взаимодействия с партнёрами.

**Слайд 21**