**Игра как интегратор образовательного процесса в ДОУ**

В современных научных исследова­ниях всё чаще отмечается тенденция увеличения продолжительности пе­риода детства. Данный феномен объ­ясняется необходимостью детства для подготовки человека к вхождению в сложную социальную жизнь - накоп­ления опыта, овладения социальны­ми эмоциями, представлениями, раз­ными видами деятельности.

Анализ психолого-педагогической литературы (Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, Л.А. Венгер) показал, что дошкольника привлекает сфера социальной жизни: она становится основным содержанием детских игр, разговоров, интересов. Не случайно в Федеральных государственных требо­ваниях к структуре основной общеоб­разовательной программы дошколь­ного образования (ФГТ) одной из ведущих названа образовательная область «Социализация».

Современные авторские програм­мы и технологии социального разви­тия дошкольников имеют целью приобретение ребёнком социального опыта и последовательное введение его в социальный мир.

Основным интегративным компо­нентом механизма становления со­циального опыта является деятель­ность. Причём накопление социаль­ного опыта возможно лишь в тех видах деятельности, которые соответ­ствуют определённым педагогиче­ским условиям: 1) воспроизводить жизненные ситуации, опираться на детские впечатления повседневной жизни; 2) вызывать личную заинте­ресованность ребёнка и понимание им социальной значимости результа­тов своей деятельности; 3) предлагать ребёнку активное действие, связан­ное с планированием и обсуждением различных вариантов участия, с от­ветственностью, самоконтролем и оценкой; 4) предполагать взаимопо­мощь, вызывать потребность в со­трудничестве.

Соответствующая этим условиям деятельность и должна стать системо­образующим фактором интеграции образовательного процесса в ДОУ.

Определение системообразующего фактора интеграции - это нахожде­ние основания для объединения. Си­стемообразующий фактор (система­тизатор, интегратор) В.С. Безрукова называет идеей, способной объеди­нить в целостное единство компонен­ты интеграции, целенаправить их, стимулировать их деятельностные проявления и т.д.

В качестве объектов интеграции игры могут объединяться на основе единой образовательной задачи, кото­рой может выступить социализация ребёнка. В этом случае важно ото­брать виды детских игр, наиболее це­лесообразных для решения данной задачи и способных интегрироваться с другими играми.

Игра — сильнейшее средство соци­ализации ребёнка, включающее в се­бя как социально контролируемые процессы целенаправленного воздей­ствия на становление личности, усво­ение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и стихийные, спон­танные процессы, влияющие на лич­ностное развитие. Поэтому задача игровой деятельности определена в ФГТ в образовательной области «Со­циализация».

Социокультурное назначение иг­ры - это синтез усвоения богатства культуры, потенций воспитания и личностного развития, позволяющих ребёнку функционировать в качестве полноправного члена детского или взрослого коллектива. В играх формируются принятие сво-его име­ни, осознание индивидуальных ка­честв, понимание собственных прав и обязанностей («Ласковое имя», «Хо­зяин своих чувств», «Я - маленький, я - большой»).

Игры дают возможность моделиро­вать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего сущего. Игры хранят этнокультуру, являясь своеобразным банком духовных, об­щечеловеческих ценностей.

Многообразные символические особенности детской субкультуры - возрастная лексика, временные представления, возрастные стерео­типы поведения, ценности и призна­ки детской общности - наиболее пол­но проявляются в игровой сфере (Т.И. Бабаева).

Одним из условий интеграции образовательного процесса в ДОУ является создание полиигрового пространства, представляющего со­бой комплекс различных видов игр, направленных на социальное позна­ние и социальную практику. Содер­жательную основу полиигрового про-странства ДОУ и семьи состав­ляют следующие игры (С.Л. Ново­сёлова):

* самодеятельные (сюжетно-роле- вые, театрализованные, режиссёр­ские, игры-экспериментирования), отражающие субкультурный личный игровой опыт детей;
* игры, специально привносимые в детский опыт взрослыми в развива­ющих целях (дидактические, психо­гимнастические, досуговые, тренин- говые, подвижные, спортивные);
* народные игры, которые вводят детей в национальную игровую куль­туру.

В современных условиях измене­ния структуры образовательного про­цесса ДОУ, в частности - отхода от системы организованных занятий, необходимо отказаться от использо­вания игры как фрагмента обучения. Данное явление тесно связано с про­блемой различения игры с правилами и учебного упражнения, существу­ющей в дошкольной педагогике с момента использования игр в учеб­ном процессе.

Исследователями подчёркивается, что игра становится эффективной только в том случае, если использу­ется «в нужном месте, в нужное время и в необходимых дозах». Игра, чрезмерно регламентированная взрос­лым, затянутая по времени, лишён­ная эмоционального накала, занижа­ющая или излишне завышающая возможности детей, по мнению Т.И. Ерофеевой, может принести больше вреда, чем пользы.

Несмотря на имеющиеся недостат­ки, использование игр в образова­тельном процессе в ДОУ остаётся са­мым востребованным приёмом. Они актуальны в связи с высочайшей зна­чимостью игры для ребёнка, модер­низацией образовательного процесса на основе ФГТ и ориентацией на гума­низацию взаимодействия с детьми.

**Классификационные признаки игровой деятельности**

|  |  |
| --- | --- |
| Классификационные признаки | Характеристики |
| Виды игр | Предметные. Ролевые. Сюжетно-ролевые. Дидактические. Театрализо­ванные. Подвижные. Экспериментирование. Забавы и развлечения |
| Функции игры | Познание. Экспериментирование. Упражнение. Исследование. Прогнози­рование. Моделирование. Самопознание. Отдых. Забава. Отображение. Релаксация. Компенсация. Реализация потребностей |
| Инициатива в возникновении игры | От ребёнка. От взрослого. От других детей |
| Предмет игры | Готовые игрушки. Заместители. Воображаемые предметы и образы. Сло­во. Рисунок. Компьютерная программа. Природные материалы и явления |
| Количество участников | Индивидуальные. Рядом. Микрогрупповые. Коллективные. Массовые |
| Динамика | Статичные. Малоподвижные. Подвижные |
| Способ решения игровых задач | Интеллектуальные. Социальные. Двигательные |
| Игровые приёмы | Соревнование. Драматизации |
| Степень и характер создания | Готовые. Репродуктивные. Творческие. Импровизированные |
| Место развития | В помещении: игровая карта, стол, лист бумаги, ширма, подиум, про­странство группы. На воздухе: игровое поле, площадка, весь участок. В воображении |
| Время создания | Архаичные. Традиционные. Современные |
| Форма организации | Ситуативные. Длительные. С фиксированным временем |



Содержание игр способствует кон­кретизации и систематизации знаний (когнитивный компонент всех обра­зовательных областей, образователь­ные области «Познание», «Чтение художественной литературы»)