Консультация для педагогов.

СОРСИ – сюжетно – оздоровительная развивающая соревновательная игра.

Разработчиками СОРСИ являются Давыдова Ирина Ивановна и Малова Галина Петровна. Они считают, что СОРСИ является новой формой игры для дошкольников. Она позволяет решить более трудную задачу, чем на занятии. Дошкольники мобилизуют знания и силы, делают самостоятельный выбор решения, объединяются общей целью, совместными усилиями к её достижению, общими переживаниями и т. д.

Постоянно возрастающие требования к уровню умственного развития и образованности, необходимость усвоения большего количества информации в условиях острого дефицита времени, привели к поиску новых форм организации образовательной работы.

Они решили попробовать создать синтез игры, в которой будет замысел, развитие сюжета, но, вместе с тем, будет решение задач и подчинение определенным правилам.

В настоящее время на экранах телевизоров мы часто видим игры с участием взрослых. Взрослые играют в эти игры с увлечением, полностью погружаются в испытания, которые им предлагаются. Они абстрагируются от будней и становятся детьми.

Такие игры как «Большие гонки», «Последний герой» направлены на преодоление различных трудностей через двигательную активность, но они не предусматривают решения интеллектуальных задач. В свою очередь интеллектуальные игры «Своя игра», «100 к одному», «Самый умный» являются статичными играми.

В ДОУ мы не наблюдаем игр, которые сочетали бы в себе физическую активность и интеллект, поэтому перед участниками эксперимента стояла задача создать такую игру.

Игру, которая являлась бы активной деятельностью, способствующей повышению жизненного тонуса, удовлетворяла интересы ребёнка, его социальные потребности.

Игру, необходимую для здоровья ребёнка, делающую его жизнь более содержательной, полной, создающую уверенность в своих силах.

Игру, в которой дошкольник включил бы творческое воображение, сумел бы скомбинировать прежние впечатления и новые.

Игру, где осуществлялся бы интегрированный подход в освоении детьми интеллектуальных ценностей физической культуры, формирование у них стойких стимулов к выполнению упражнений, использование средств физического воспитания для развития познавательных процессов.

И они разработали игру **СОРСИ,** под которой мы понимаем **сюжетно-оздоровительную развивающую соревновательную игру**, в которую включены различные формы решения задач речевого, математического, экологического, музыкального воспитания детей. Усвоение дидактической

информации и решение воспитательных задач осуществляется на фоне развития двигательных способностей и совершенствования познавательной преобразующей деятельности.

Для развития познавательной деятельности в игре СОРСИ используются проблемы, образовательные ситуации, стимулирующие творческий потенциал ребёнка. Эту игру можно определить как исследовательскую деятельность.

Дети становятся путешественниками и как бы превращают в реальность образы, увиденные с экранов телевизора. Они погружаются в исследовательскую деятельность, ищут ответы на вопросы и выход из порой очень трудных ситуаций. Эта игра соответствует наглядно-образному характеру по мышлению, эмоциональности, активности. В этой игре обнаруживаются переживания ребёнка, отношение к жизни. Дети знакомятся с окружающим миром, активно действуют в общении со сверстниками, осуществляют свои мечты.

Безусловно, рядом с личностью ребёнка должен оказаться педагог, который сам является личностью, ориентированной на творчество в своей профессиональной педагогической деятельности. Педагог, способный самостоятельно конструировать профессиональную деятельность, направленную на достижение максимального результата в траектории воспитательно-образовательного процесса отдельного воспитанника и группы в целом.

Алгоритм игры.

Игра включает в себя 5—7 испытаний, состоящих из 2-х этапов. Первый этап — двигательный, второй — включает в себя задания на развитие творческого воображения, образного мышления, самосознания и т. п. Каждое испытание должно проходить в течение 5—7 минут (возможно использование секундомера, песочных часов и т.п.). Если какой-либо ребёнок не выполняет задания одного из двигательных этапов, повтор ему не разрешается. В этом случае команда выбирает одного или двух игроков, которые приходят на помощь, выполняя то же задание, но с усложнением.

По условию игры дети должны найти ключевое слово игры. За каждое выигранное испытание дети получают ключ. Пройдя все испытания у них должно быть не менее 4 ключей. Это дает дошкольникам право обмена ключей на сюрпризный момент.