

# Игра как форма организации образовательного процесса в ДОО

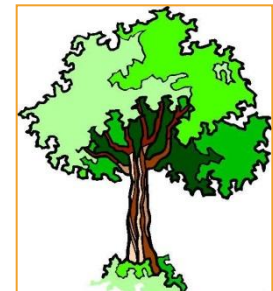
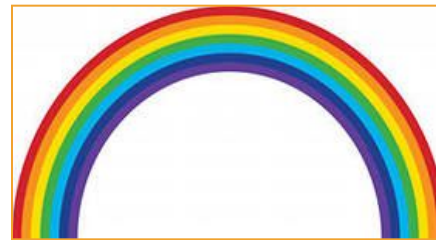
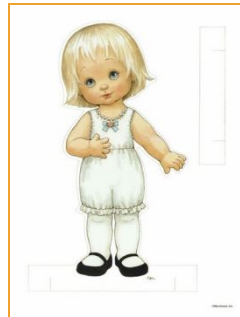


Бурим Н.В.  
2017 г.

# Функции игры в педагогическом процессе



# Игра как средство развития ребенка



# На чем строится обучение дошкольника?



игровые приемы,  
методы...

## Что лишнее?



1. Передача готовых знаний ребенку



2. Организация детского опыта, детских открытий, которые педагог помогает обобщить

# Подарок или не подарок?



# ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ ОБУЧЕНИЯ

Методы	Приемы
<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="98 406 826 464">❑ Дидактическая игра</li><li data-bbox="98 556 927 1299">❑ Воображаемая ситуация в развернутом виде: с ролями, игровыми действиями, соответствующим игровым оборудованием (сюжетно-дидактическая игра, игра-путешествие, игра-превращение).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="1000 406 1709 535">▪ Внезапное появление объектов;</li><li data-bbox="1000 564 1729 763">▪ выполнение воспитателем игровых действий;</li><li data-bbox="1000 792 1690 921">▪ загадывание и отгадывание загадок;</li><li data-bbox="1000 949 1671 1078">▪ введение элементов соревнования;</li><li data-bbox="1000 1106 1574 1235">▪ создание игровой ситуации.</li></ul>

# ИГРА-ПРЕВРАЩЕНИЕ

- Эмоциональное представление роли воспитателем, раскрытие самых ярких черт, характерных для персонажа.
- Игровая мотивация детей к игре («манок» на интересную деятельность).
- «Превращение» (принятие детьми роли, выход в воображаемую ситуацию).
- Игра-имитация (выяснение, принята ли роль).
- Интересная привлекательная деятельность в принятой детьми роли (занятие от слова «занимательное дело»), которая может удержать внимание детей (игровая, конструктивная, познавательно-исследовательская, изобразительная и др.)
- Выход из игры (воображаемого пространства).

# Особенности работы по созданию игровой мотивации на разных

## возрастных

### Младший дошкольный возраст: этапах



1. Вы рассказываете, что у каких-то игровых персонажей (кукол, живущих в группе, зайцев, прибежавших из леса) что-то случилось (нечто сломалось, грозит опасность, или, наоборот, предстоит радостное событие). Вследствие этого им крайне необходимы те предметы, которые можно слепить, нарисовать, построить и т.д. сами персонажи этого сделать не могут, но они слышали о том (или успели лично убедиться), что в этой группе очень добрые и умелые дети, которые им помогут.
2. Вы обращаетесь к детям с вопросом, согласны ли они оказать требуемое содействие. И дожидаетесь их ответа. Очень важно, чтобы дети сказали о своей готовности помочь.



3. Дети предлагают свои варианты.
4. Вы говорите, что умеете делать это очень хорошо и также дожидаетесь их согласия на вашу помощь. Теперь вы можете рассчитывать на то, что ваш показ и предложение упадут на подготовленную почву.
5. Во время работы каждый ребенок должен иметь своего подопечного игрушечного персонажа, который находится рядом и по ходу дела радуется, «высказывает» свои пожелания. Поэтому предполагается в группе наличие достаточного количества мелких игрушек.
6. Эти игрушки используются вами и для оценки работы детей, которая дается от лица игрушек, как бы с их позиции.
7. По окончании работы детям необходимо предоставить возможность поиграть со своим подопечным, используя при желании полученный продукт.





## Средний возраст

1. В работе с детьми этого возраста используются два типа игровой мотивации.
2. Первый тип как для предыдущей возрастной группы.
3. Второй тип осуществляется, когда дети принимают на себя роль и действуют в ней.
4. Для этого педагог предлагает детям поиграть. После того, как они согласятся, воспитатель принимает на себя роль, например, мамы-мышки и предлагает стать мышатами (игра-превращение).
5. Затем совместно с детьми, действующими в роли, ставится вначале игровая задача (необходимо узнать, где спрятался кот), а затем учебная (научимся ориентироваться на плоскости).
6. Педагог соглашается со всеми предложениями и по ходу образовательной деятельности обращается к детям в соответствии с принятыми ими ролями.

# Старший дошкольный возраст

1. Главное не персонажи, а сюжеты (передал письмо, самого персонажа нет, а есть письмо). Сюжеты могут быть продолжительными (путешествие на машине времени).
2. В ходе образовательной деятельности может использоваться небольшая атрибутика, установленные роли, меняющиеся роли.
3. Игры с правилами, дети следят за выполнением правил.
4. Используется игра-соревнование с установкой на выигрыш (используются фишки). Дать возможность каждому ребёнку побывать в ситуации выигрыша и проигрыша.
5. Интересен сам воспитатель в роли (Сказочница, Бабушка-Загадушка и др.)



## Правила построения мотивации:

1. Учёт возраста (в старшем возрасте познавательный интерес постепенно вытесняет игровую мотивацию).
2. Мотивация должна быть экономной (2-3 мин), она не должна доминировать, иначе теряется познавательный интерес.
3. Завершённость ситуации, персонаж должен проявляться в течение образовательной деятельности.



