

The background features several large, flowing, abstract shapes in light green, light blue, and light purple. Interspersed among these are numerous small, yellow, triangular shapes pointing in various directions, creating a dynamic and playful atmosphere.

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



Основные понятия


- Игра – развлечение.
- Игра – ведущий вид деятельности.
- Игра – академия детской жизни.
- Игра – своеобразный способ отражения детьми окружающего мира.
- Игра – форма организации детской жизнедеятельности.
- Игра – социально-педагогический феномен культуры.



Основные понятия

Игровая деятельность –

ведущая деятельность ребенка дошкольного возраста, реализующая его потребность в социальной компетенции (мотивом игры является «быть как взрослый») и определяющая специфику социальной ситуации развития ребенка: освоение социальной позиции «Я и общество» через моделирование основных типов отношений между людьми (взрослый – ребенок, взрослый – взрослый, ребенок-ребенок, ребенок – взрослый) в игровой и воображаемой ситуации.



A decorative graphic on the left side of the slide features three balloons: a light green one at the top, a light blue one in the middle, and a light purple one at the bottom. Each balloon is attached to a thin, wavy streamer. Small yellow triangular shapes are scattered around the balloons, resembling confetti or streamer details.

Основные понятия

Игровая технология – определенная последовательность действий педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению итогов и результатов игровой деятельности.

Образовательная область «Социализация»

определяет следующие цели и задачи, связанные с игрой:

- освоение первоначальных представлений социального характера;
- включение детей в систему социальных отношений;
- развитие игровой деятельности;
- приобщение к элементарным нормам и правилам взаимоотношений со взрослым и сверстниками.

ФГТ



Целевые ориентиры

- ребёнок проявляет инициативность и самостоятельность в ... игре ... Способен выбирать себе род занятий, участников совместной деятельности, обнаруживает способность к воплощению разнообразных замыслов;
- ...Активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, стараться разрешать конфликты;



ФГОС



Целевые ориентиры

- ребёнок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности. Способность ребёнка к фантазии, воображению, творчеству интенсивно развивается и проявляется в игре. Ребёнок владеет разными формами и видами игры. Умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам, различать условную и реальную ситуации, в том числе игровую и учебную;
- ... может фантазировать вслух, играть звуками и словами.

ФГОС

Значение игры в жизни дошкольников

- Созданы и действуют международные организации – Международный совет по игре ребенка (ИССР), Международная ассоциация защиты права ребенка на игру (ИРА).
- Психолого-педагогическое значение (арифметика социальных отношений, школа морали не на словах, а на деле).



Функции игры в образовательном процессе

- воспитательная;
- развивающая;
- обучающая;
- организаторская;
- коррекционная;
- реабилитационное саморазвитие.



Место игры в образовательном процессе

- Игра – форма организации жизни и деятельности детей.
- Игра – средство воспитания, коррекции и развития личности.
- Игра – средство реабилитации личности дошкольника.
- Игра – метод или прием обучения.
- Игра – способ изменения положения ребенка в обществе сверстников.



Классификации игр

П.Ф.
Лесгафт

- Игры имитационные
- Игры с правилами

Н.К.
Крупская

- Игры творческие
- Игры с правилами

Классификация игр Л.С. Новоселовой

I класс по инициативе детей

- Экспериментирование
- Сюжетная игра (сюжетно-отобразительные, сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные)

II класс по инициативе взрослого

- Обучающие (дидактические, подвижные)
- Досуговые (интеллектуальные, игры-забавы, развлечения, празднично-карнавальные)

III класс традиционные или народные

- Обрядовые
- Тренинговые
- Досуговые



Классификация игр дошкольников

- Творческие
 - сюжетно-ролевые;
 - режиссерские;
 - строительные;
 - театрализованные (разные виды театра и игры-драматизации).
- С правилами
 - дидактические;
 - подвижные;
 - подвижные дидактические;
 - интеллектуальные (шашки, шахматы, головоломки, лабиринты);
 - компьютерные игры;
 - народные игры;
 - игры-забавы.



Основные черты сюжетно-ролевой игры

- собственная деятельность дошкольника;
- отражательность;
- социальность;
- автономность (свобода, импровизация);
- самостоятельность;
- самобытность;
- творчество;
- экспериментальность (исследовательская направленность);
- высокая эмоциональная насыщенность;
- связь с другими видами деятельности.



Специфика структуры сюжетно-ролевой игры

- сюжет – цепь взаимосвязанных событий, раскрывающих общую сюжетную канву;
- роль – избирательная позиция ребенка;
- содержание – воспроизведение впечатлений, представлений;
- игровые действия – операционные, ролевые (отобразительные);

Специфика структуры сюжетно-ролевой игры

- реальные (Коля + Света) и игровые отношения (больной + врач);
- игровые правила – регуляторы развития сюжета и взаимоотношений;
- результат – итог игры (радость, получение удовольствия, успех);
- мотив – причина, обуславливающая игру.

Уровни формирования взаимоотношений детей в сюжетно-ролевой игре (по А.П. Усовой)

Уровень неорганизованного поведения



Уровень одиночных игр



Уровень игр рядом



Уровень кратковременного общения и взаимодействия



Уровень длительного общения-взаимодействия



Уровень постоянного взаимодействия

Технология организации игр с правилами

- Игра как форма (как часть организованной деятельности).
- Игра как форма жизнедеятельности детей (на прогулке, в утренние часы, во вторую половину дня).
- Позиция воспитателя:
 - если игра новая для детей – организатор (знакомит с правилами и содержанием игры, пробный ход, овладение детьми игрой, подведение результатов);

Технология организации игр с правилами

- **Позиция воспитателя:**
 - если дети играют повторно – участник (хвалит детей, актуализирует знания детей о правилах, подводит итоги);
 - если дети хорошо освоили игру – наблюдатель, арбитр (диагностирует уровень поведения детей в игре: инициативность, самостоятельность, самоорганизация, субъектность).

Технология организации творческих игр

- Основные принципы организации игровой деятельности:
 - отсутствие авторитаризма;
 - развития игровой динамики;
 - педагогической поддержки;
 - взаимосвязи игровой и неигровой деятельности;
 - переход от простейших игр к сложным.

Технология организации творческих игр

- Основные направления педагогической поддержки:
 - изучение успешности и трудностей детей в игре (диагностический этап);
 - собственно развивающий этап (обогащение игрового опыта содержанием и эффективными правилами взаимодействия со сверстниками);

Технология организации творческих игр

создание условий для задействования культурно-игровой среды (образцы способов игровой деятельности, носителями которых являются взрослые и дети, умеющие играть; игровой предметный материал).

Технология организации творческих игр

- Особенности культурно-игрового пространства:
 - три типа игровых материалов, которые обладают двумя параметрами степенью условности и сюжетообразующей функцией:
 1. Предметы оперирования.
 2. Игрушки-персонажи (или ролевые атрибуты).
 3. Маркеры игрового пространства (макеты-модели, макеты-карты).

Технология организации творческих игр

- тематические игровые комплекты;
- малые архитектурные постройки на участке;
- стационарные палатки, зонты, шатры;
- предметы-заменители (волшебные сундучки);
- предметы реального быта (телефон, шляпы и т.д.);
- сюжетно-тематические кубики.

Технология организации творческих игр

- Этапы развития игровой деятельности (по Н.Я.Михайленко и Н.А.Коротковой):
 - начальный этап, основанный на условных предметных действиях (2-3 года);
 - этап ролевого поведения, основанный на обозначении и реализации условной ролевой позиции (3-5 лет);
 - этап сюжетосложения, основанный на воображаемых ситуациях, выстраиваемых как целостное событие.

Технология организации творческих игр

- Особенности педагогической поддержки детей младшего дошкольного возраста в игре:
 - педагог-организатор, который использует взаимодействие с детьми через основную и дополнительную роли ;
 - приемы: показ игровых действий, наделение предметов признаками характера, организация игр по сюжету воспитателя, сюрпризное появление игрушек, разыгрывание воображаемых ситуаций с конкретными игрушками, внесение образных игрушек.

Технология организации творческих игр

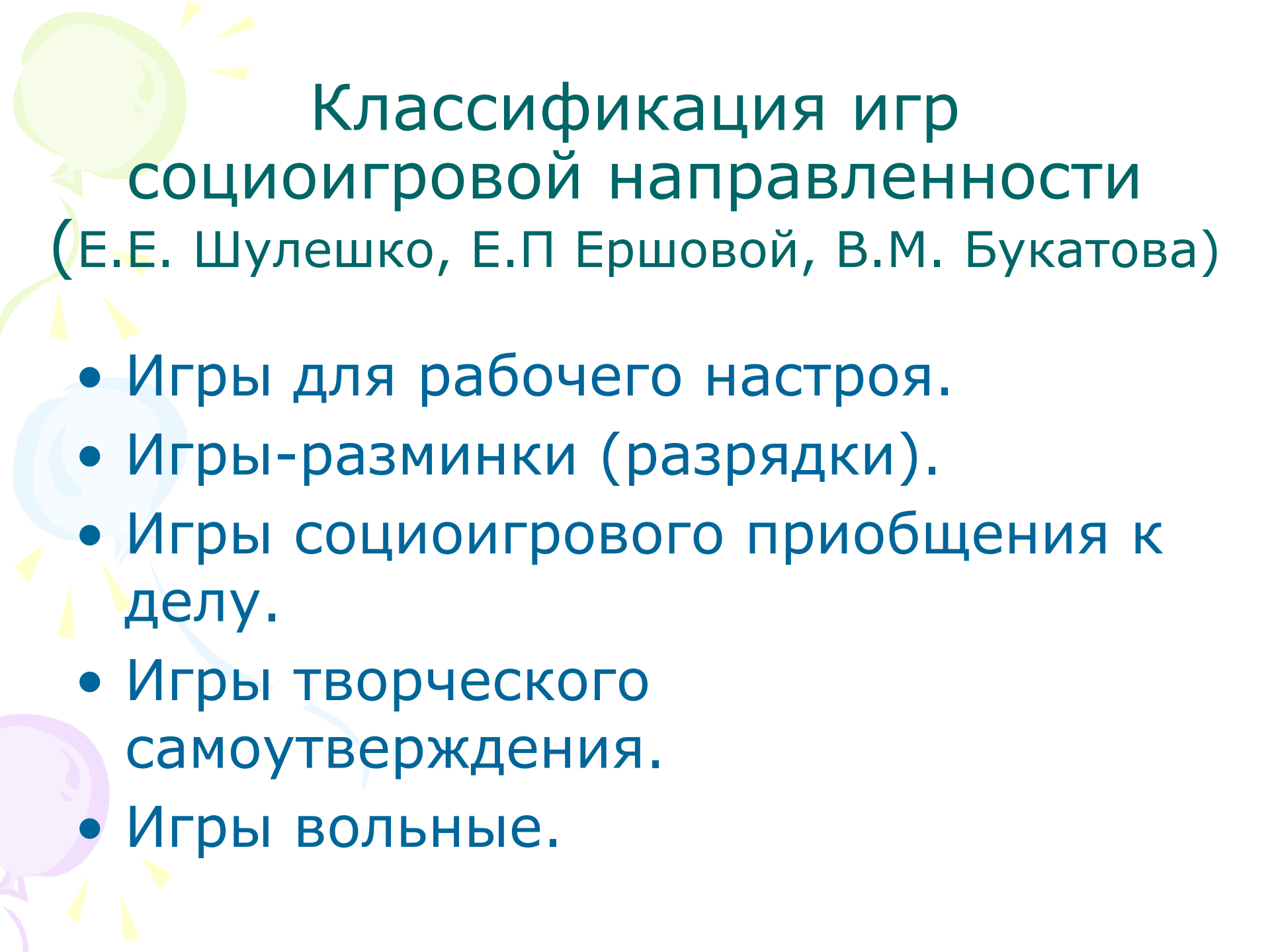
- Особенности педагогической поддержки детей среднего дошкольного возраста в игре:
 - педагог-партнер;
 - прием параллельной игры, взятие на себя второстепенной роли, использование ролевых диалогов, реплик, участие воспитателя в сговоре детей на игру («Во что будете играть?», «Кто кем будет?», «Что возьмете для игры?»);
 - игры-импровизации с игрушками и предметами;
 - игры-фантазирование;
 - совет, напоминания, побуждение к сопереживанию, обогащение выразительности игрового образа, внесение игровой атрибутики, привлечение детей к оборудованию игрового уголка.

Технология организации творческих игр

- Особенности педагогической поддержки детей старшего дошкольного возраста в игре:
 - педагог-наблюдатель, арбитр, диспетчер;
 - приемы расшатывания сюжета (введение неспецифических действий, реальных персонажей);
 - совместное обсуждение с детьми тематики игр;
 - участие воспитателя в сговоре детей на игру («Где будете играть?», «Как будете играть?»);

Технология организации творческих игр

- Особенности педагогической поддержки детей старшего дошкольного возраста в игре:
 - приемы обогащения игр (рассказ воспитателя о том, как играли дети другого детского сада, использование провоцирующих ситуаций «Добрый волк», «Некрасивая принцесса», эпизодическое участие воспитателя в совместных играх с детьми, организация оценочных действий участников, постановка детей в позицию взрослого (организаторы игры), обучение сложению сюжетов, использование игровых обучающих ситуаций (ИОС).



Классификация игр социоигровой направленности (Е.Е. Шулешко, Е.П. Ершовой, В.М. Букатова)

- Игры для рабочего настроения.
- Игры-разминки (разрядки).
- Игры социоигрового приобщения к делу.
- Игры творческого самоутверждения.
- Игры вольные.