

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 that resemble rays of light or confetti, scattered across the white background.

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 has a string and is surrounded by several small yellow triangular rays, resembling a sun or a festive decoration.

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

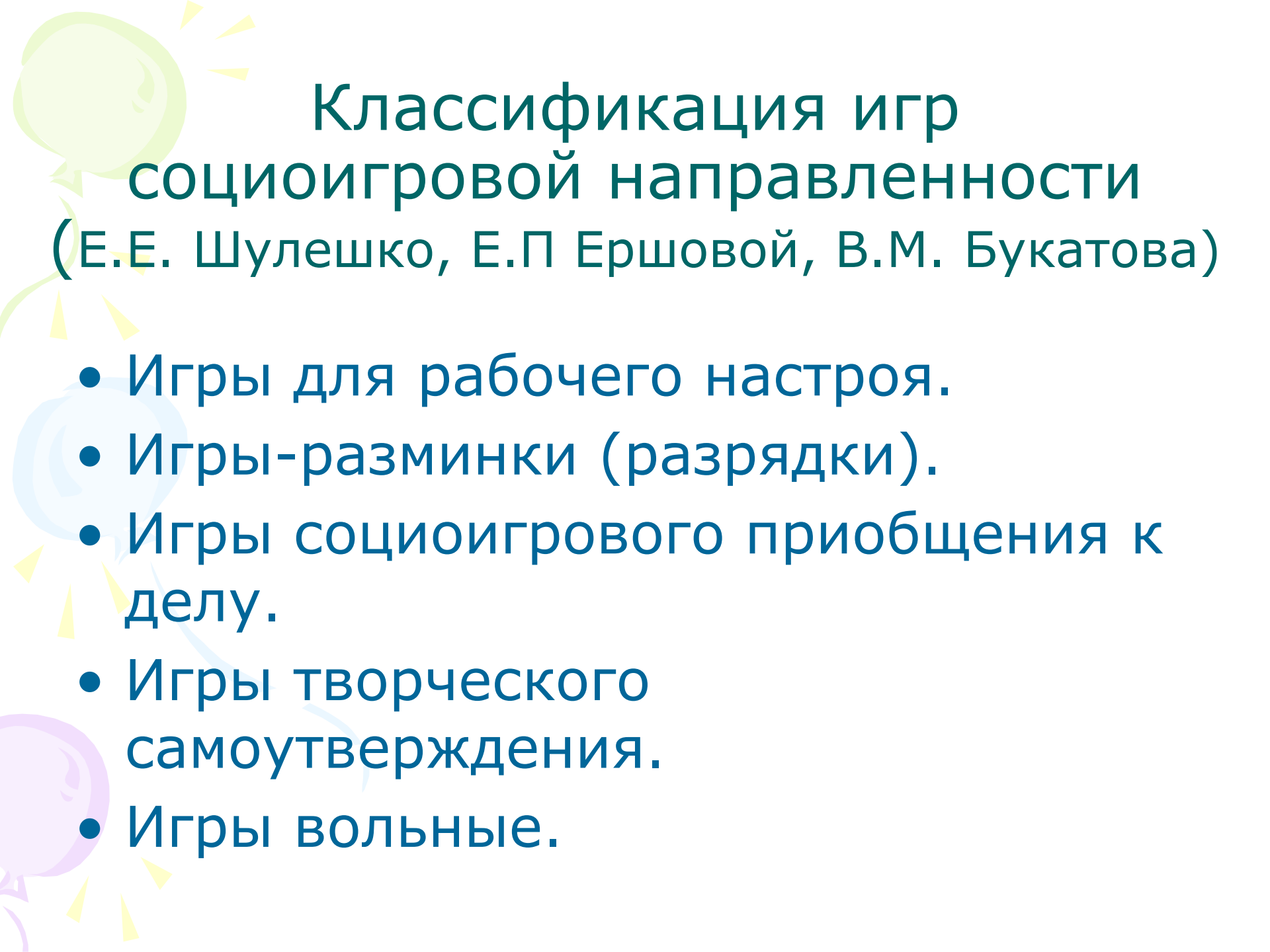
- Особенности педагогической поддержки детей среднего дошкольного возраста в игре:
 - педагог-партнер;
 - прием параллельной игры, взятие на себя второстепенной роли, использование ролевых диалогов, реплик, участие воспитателя в сговоре детей на игру («Во что будете играть?», «Кто кем будет?», «Что возьмете 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.