



ПЕРМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ

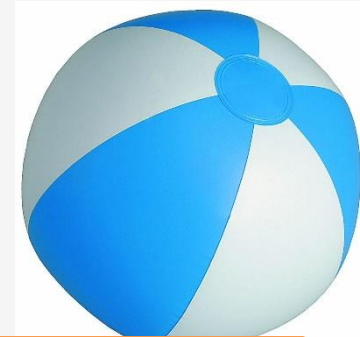
*Настоящая организация игры — это умение строить отношения высшего порядка, умение привести людей к осознанию своей значимости, к особой радости через выполнение игровых заданий. © Н.Н. Шуть*

# **Теоретические основы организации игровой деятельности**

*Занина Кристина Александровна,*  
кафедра теории и технологии обучения и воспитания  
младших школьников ПГГПУ



# Вспомним



1

2

3

4

5

6



1



- Согласны ли Вы с высказыванием А.С. Макаренко, что «воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре»?



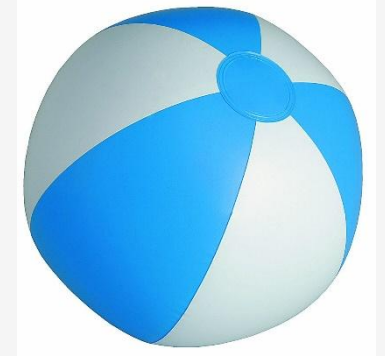
## 2

- Охарактеризуйте игру как биосоциальное явление.





# 3



- Какие функции выполняет детская игра в младшем школьном возрасте?  
Приведите примеры игр.



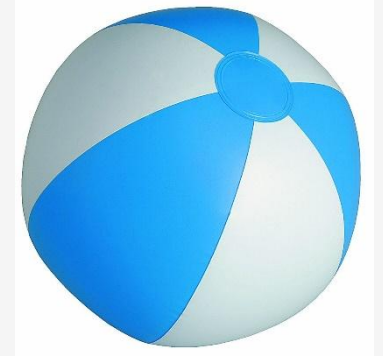
# 4



- Охарактеризуйте структуру игры. Приведите примеры игр с разными структурными компонентами.



# 5



- Какие бы вы дали рекомендации для педагога по сопровождению и организации игровой деятельности детей?



# 6



- Какими принципами организации игровой деятельности необходимо руководствоваться при проведении игры?





# Игра и её реквизит

(Н.Н. Шуть «Секреты эффективных игр для развития ребенка»)

Реквизит в руках организатора и игроков - активный материал.

- призван содействовать раскрытию и дополнению смыслового содержания
- призван сосредотачиваться или переключать внимание, влиять, навеивать, заинтересовывать.

## Функции игрового реквизита:

- *функциональная* (для чего он? как его включают в игру? как это делать лучше и удобнее? как ещё его можно использовать? как им можно пользоваться в переносном значении?..);
- *символически-содержательная* (что это? что это означает? на что похоже? кому может принадлежать? чего я с ним «добьюсь»?..);
- *мотивационная* (возбуждает внутренний интерес к игре, становится сознательной потребностью и желанием);
- *стимулирующая* (как реквизит влияет на систему восприятия, познавательную и социальную активность).



# Требования

## к игровому реквизиту

- *уместность* (советуем не засорять игру массой реквизита, чтобы не «набить оскомину»; используйте лишь наиболее нужный и эффективный);
- *соответствие возрастным и психологическим особенностям* участников игры (при разновозрастной аудитории — большей части её);
- *экологическая чистота и безопасность* (реквизит не должен вредить здоровью или быть травмоопасным);
- *эстетичность, привлекательность, яркость* (влияние на зрение, слух, осязание, обоняние с целью привлечь к утончённому, красивому);
- *достаточный размер и объём* (доступность для наблюдения всем присутствующим);
- *многофункциональность* (нерентабельно делать реквизит лишь для одной игры, ищите вариации способов и путей его использования);
- *удобство, транспортабельность, действенность.*



***Чем может играть человек?***

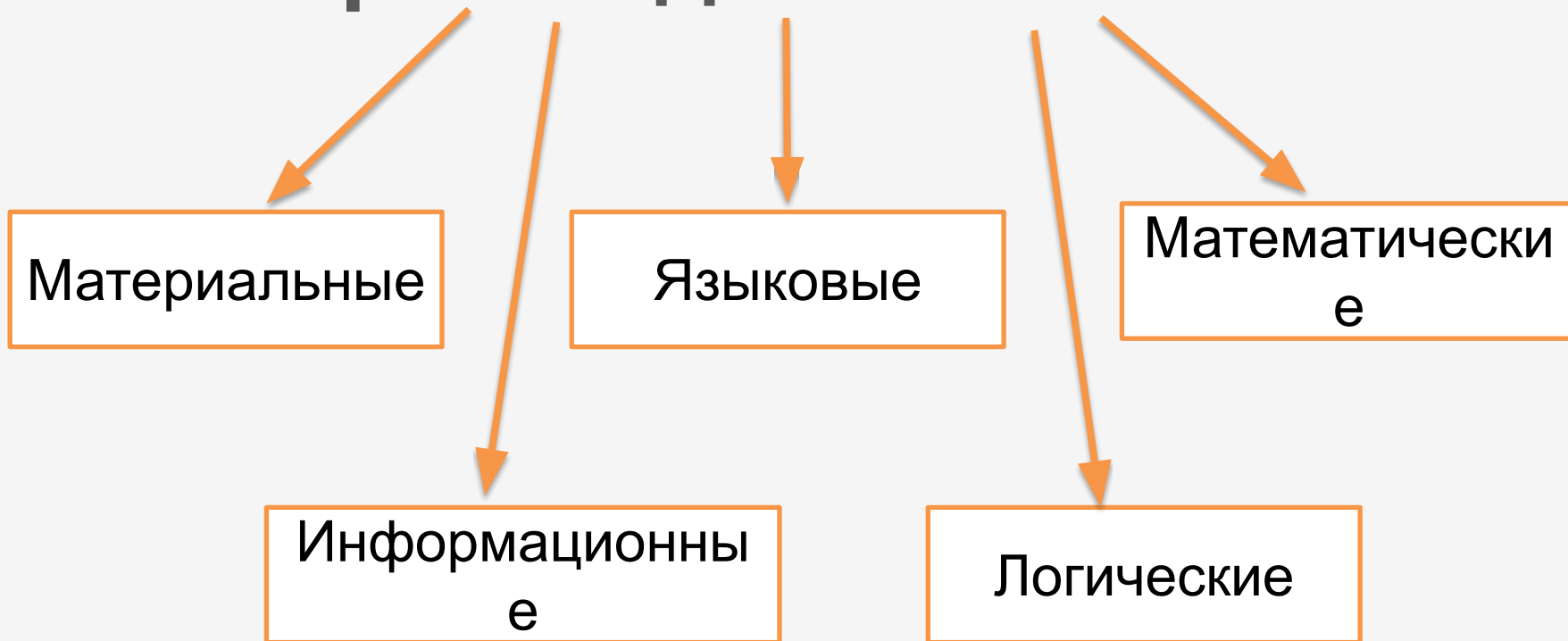


- Предметы спортивного мира
- Предметы быта
- Канцелярские приспособления
- Предметы одежды
- Природный материал
- Предметы из мира досуга
- Школьные предметы
- Профессиональные приспособления
- Съедобные предметы (*съедобные предметы нужно использовать в игре крайне **ограниченно и осторожно**. Употребление еды по ходу игры почти запрещено этикой игры!*)

**Реквизитом может служить практически любая вещь, созданная человеком!**



# Средства игровой деятельности





# Материальные средства

- *Пространство игры*





# Материальные средства

- *Пространство игры*





# Материальные средства

Средства,  
специально  
созданные для  
игры  
(используются  
строго по  
назначению)

ИГРУШКИ,  
колода карт



Средства в виде  
подручных  
игровых  
предметов –  
игровое  
замещение  
предметов в  
воображении  
играющего

Подручные  
игровые  
предметы - палка

Материальные  
предметы,  
созданные для  
иных целей и  
используемые  
в качестве  
средств игры

Игра «в  
школу» - ручка





# Информационные средства





# Языковые средства



Естественные языки

«В слова»  
«Отгадай слово»  
«Эрудит»

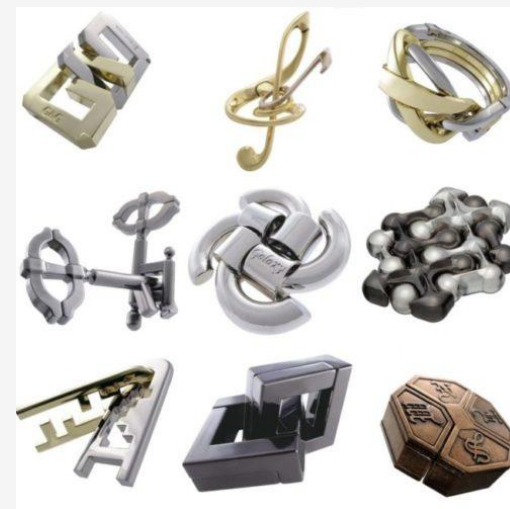
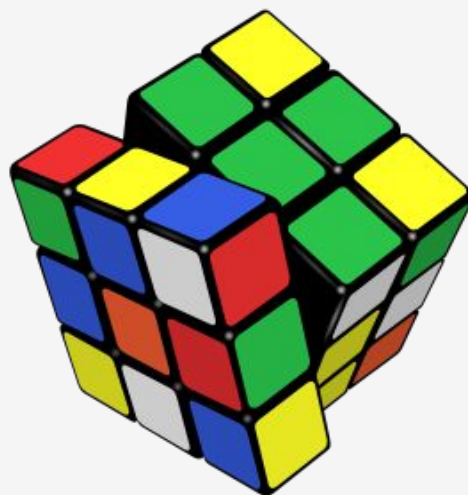


Искусственные языки

колода карт  
записи шахматных ходов



# Логические средства





***Выберите любой предмет  
повседневного обихода (например,  
книга).***

***Придумайте не менее 5 игр для  
младших школьников, в которой  
этот предмет может являться  
предметом реквизита.***

***Оформите игры в портфолио,  
описав их структурные элементы.***





Если у вас появились  
вопросы  
[Zanina\\_ka@mail.ru](mailto:Zanina_ka@mail.ru)