

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД № 32 «СЧАСТЛИВОЕ ДЕТСТВО»
Г. РУБЦОВСК



«Игра»

Татьяна Геннадьевна Тайлакова , заведующий
Ольга Петровна Колесова, старший воспитатель
МАДОУ «Д/с №32 «Счастливое детство»

г. Рубцовск, 2025г.

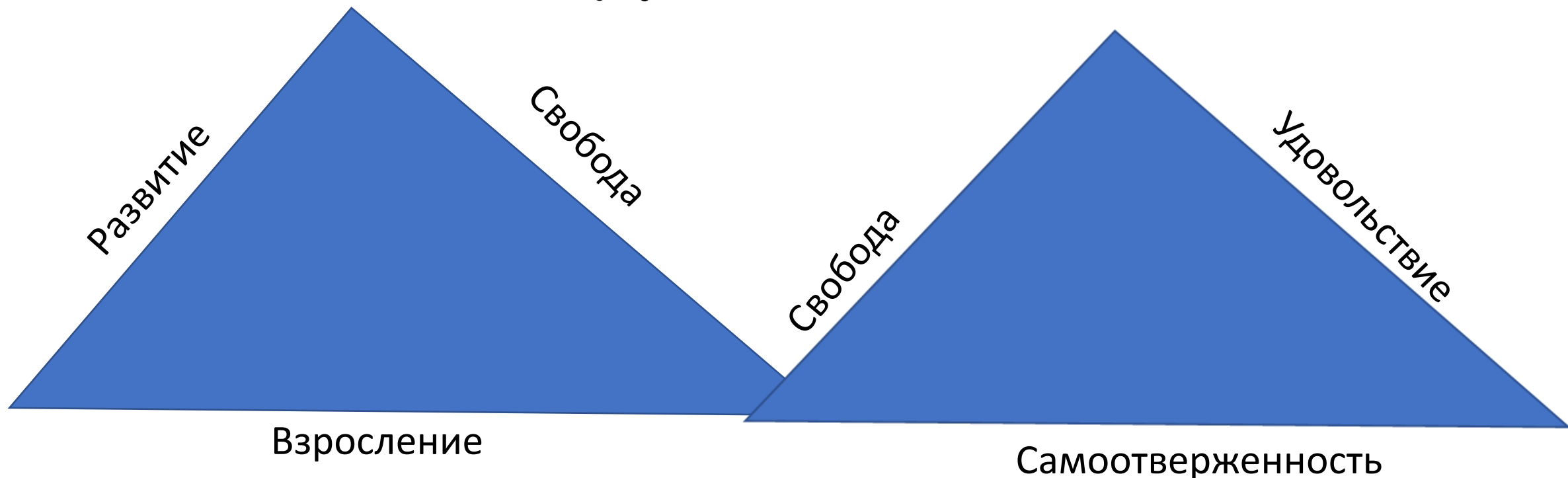
НАШИ ПРАВИЛА



- Ошибаться нам не страшно
Глупых вопросов нет
У каждого из нас своя экспертиза
Уважаю себя – уважаю другого



Диалог...



Ш. А. Амонашвили
советский, грузинский и
российский педагог, кандидат
педагогических наук, доктор
психологических наук

Л. С. Выготский,
советский психолог,
дефектолог, педолог, автор
культурно-исторической теории
развития поведения и психики
человека

Осмысление - это про что?



САМОСТЬ?

В чем ценность одиночества в игре?

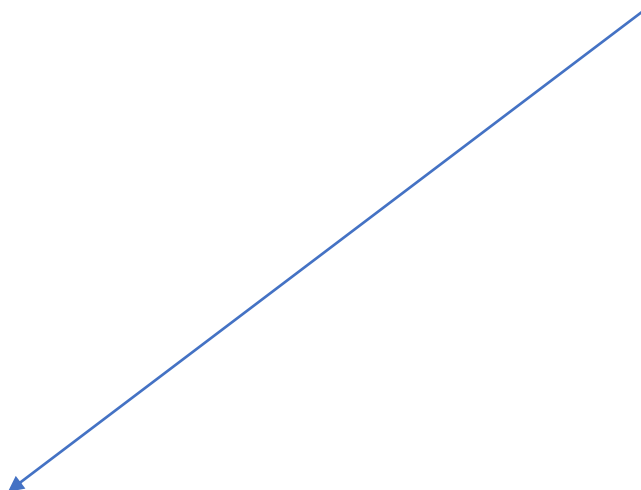
Осмысление действий в жизни
взрослых и природы



Куда деваается?

Самореализация личности

Деятельность психологически
взрослого человека, по своему
уникальная и имеющая
собственную индивидуальность



САМОСТЬ?

Классификация детских игр.

А.П. Усова, Д.Б. Эльконин

Игры с фиксированными, открытыми правилами	Игры со скрытыми правилами
Основание такой классификации исследователи игры считают закономерности развития мышления, воображения, умений и навыков, творческих способностей: индивидуальные особенности, интересы, характер. - Д\игры - П\игры Особенность: человеческий опыт передается в закрепленных сюжетах и правилах.	- Творческие игры Особенность: дети как бы завоевывают опыт, пользуясь содержанием жизни, в которой они живут.

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА (по Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой)



КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ МОДЕЛИ РАЗВИТИЯ ДЕТСКОЙ ИГРЫ

Концепция Д.Б. Эльконина: *развитие игры по изменению роли в игре*

Концепция С.Л Новоселовой: *развитие игры по типу игрового действия*

Концепция Е.Е.Кравцовой : *периодизация развития игры по наличию мнимой (воображаемой) ситуации*

модели развития игры

Эльконин Д.Б. выделяет 3 ступени:

1 ступень – ПРЕДМЕТНАЯ
«ИГРА»

(от рождения до 3 лет)

Содержание –
действие детей с предметами.

2 ступень – СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ
ИГРА

(от 3 до 6 лет)

Содержание – отражение
социальных отношений людей.

3 ступень – ИГРА С ПРАВИЛАМИ
(6-7 лет)

Содержание – отражение
отношений между людьми,
подчиненных определенным
правилам.

Л.С.Выгодский и его ученики
(Кравцова Е.Е., О.В.Гурова и др.)
выделяют:

В раннем возрасте - предметная
деятельность

В 2,5-3 года - режиссерская игра

К 4 годам - образно-ролевая игра.

К среднему возрасту сюжетно-
ролевая игра.

В старшем возрасте – игра с
правилами.

В подготовительной к школе
группе и начальной школе –
режиссерская игра на новом,
более сложном уровне.

Взрослый носитель-игрового опыта

- Игру надо планировать, сопровождать обогащать.
- Основа сюжета:
потребность, переживание, опыт.

Маркеры свободной игры

- Вовлечены ли дети в игру?
- Как вы это поняли?
- Создал ли воспитатель для этого условия?
- Как вы это увидели?

Что происходит в игре?

- Поиск самого себя.
- Становление самости.
- Переход от индивидуальной деятельности к совместной.
- Способность принимать решение и действовать в соответствии с ситуацией в игровом поле.

Структура игры «По-Бахотскому»

Ритуал встречи и знакомства.

Правила (понарошку, не в прятки и не в догонялки).

Роли и их действия(кто ты и что ты будешь делать?)

Общее место(где мы будем находиться?)

Изготовление себе атрибутов и подготовка локации.

Игра группами, потом, возможно вместе.

Вот что происходит на самом деле?



Творческая сюжетная игра самостоятельно может разворачиваться детьми лишь в небольших группах.

Заранее написанный «конспект», как подробное предписание для действий детей совершенно недопустим и может только вредить делу. Ведь если требовать от детей реализации «конспекта», это будет уже не игра. «Конспект» воспитатель может написать для себя в качестве возможного проекта собственных действий. При этом взрослый должен отчётливо понимать, что в игре с детьми - его проект не закон для всех, а лишь замысел одного из участников. В настоящей живой игре дети сразу начнут обнаруживать свои замыслы, желания, не совпадающие с проектом воспитателям.

Михайленко И.Я., Короткова И.А.
«Организация сюжетной игры в детском саду»

Условия и способы развития сюжетно - ролевой игры у дошкольников.

Основные задачи, которые стоят перед воспитателем при руководстве сюжетно-ролевыми играми:

1. Развитие игры как деятельности;

2. Использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей.

- Развитие игры как деятельности означает расширение тематики детских игр, углубление их содержания. В игре дети должны приобретать положительный социальный опыт, вот почему необходимо, чтобы в ней
- Находили отражение любовь взрослых к труду, дружба взаимопомощь и др.
- Чем организованнее игра, тем выше ее воспитательное воздействие. Признаками хорошей игры являются: умение играть сосредоточенно, целенаправленно, учитывать интересы и желания своих товарищей, дружески разрешать возникающие конфликты, помогать друг другу при затруднениях.

3. Для развития сюжетно ролевой игры необходим педагогически целесообразный подбор игрушек и игровых материалов, что создает «материальную основу игры, обеспечивает развитие игры как деятельности.

Подбор игрушек должен осуществляться в соответствии с основной тематикой детских игр в данной возрастной группе, с учетом ближайшей перспективы их развития. Для детей младшего дошкольного возраста нужна игрушка, позволяющая развернуть игру в семью, детский сад и т.д. В группах детей среднего и старшего возраста подбор игрушек должен обеспечить развитие игр на трудовые темы и игр, отражающих общественные события и явления.

4. Приемы руководства играми детей могут быть условно разделены на две группы: приемы косвенного воздействия и приемы прямого руководства.

- Косвенное руководство игрой осуществляется путем обогащения знаний детей об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов и т.д, то есть без непосредственного вмешательства в игру. Одним из приемов такого косвенного воздействия на игры детей является внесение игрушек и создание игровой обстановки еще до начала игры. Этот прием используется для того, чтобы вызвать интерес у детей к новой теме игры или обогатить содержание уже бытующей. Внесение новых игрушек вызывает одновременно игровой и познавательный интерес детей.
- Прямые приемы руководства: ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др. Но нужно не забывать, что основное условие использования этих приемов - сохранение и развитие самостоятельности детей в игре.

5. Три этапа формирования сюжетно - ролевой игры:

На первом этапе (1,5 - 3 года) педагог стимулирует ребенка к осуществлению условных действий с предметами.

На втором этапе (3 года - 5 лет) формирует у детей умение принимать роль, переходить в игре от одной роли к другой.

Наиболее успешно это можно осуществить, если строить совместную игру с детьми в виде цепочки ролевых диалогов между участниками, смещая внимание детей с условных действий с предметами на ролевую речь.

На третьем этапе (5 -7 лет) дети должны овладеть умением придумывать разнообразные сюжеты игр. Для этого воспитатель может развернуть совместную с детьми игру - придумывание, протекающую в чисто речевом плане, основное содержание которой - придумывание новых сюжетов, которые включают в себя разнообразные события.