

# **«Поддержка детской инициативы и самостоятельности в игровой деятельности»**

---

*Воспитатель: Чуклай К.А.*

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития.

---

Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий.

Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В. Сухомлинский.

# Введение

---

В Конституции РФ, в «Концепции модернизации российского образования», в Законе РФ «Об образовании в РФ» и других нормативных документах РФ сформулирован социальный заказ государства системе образования: **воспитание инициативного, ответственного человека, готового самостоятельно принимать решения в ситуации выбора.**

В ФГОС ДО указывается, что одним из основных принципов дошкольного образования является поддержка детей в различных видах деятельности, в том числе – игре, которая является ведущим видом деятельности на протяжении всего периода дошкольного детства.

## Сущность понятий «самостоятельность» и «инициатива». Условия развития инициативного поведения

---

- Самостоятельность – обобщенное свойство личности, проявляющееся в инициативности, критичности, адекватной самооценке и чувстве личной ответственности за свою деятельность и поведение.
- Инициативность – частный случай самостоятельности, стремление к инициативе, изменение форм деятельности или уклада жизни. Это мотивационное качество, рассматривается и как волевая характеристика поведения человека.

## Три уровня творческой инициативы:

### 1-й уровень

---

- Активно развертывает несколько связанных по смыслу условных действий (роль в действии), содержание которых зависит от наличной игровой обстановки;
- Активно использует предметы-заместители, наделяя один и тот же предмет разными игровыми значениями;
- С энтузиазмом многократно воспроизводит понравившееся условное игровое действие (цепочку действий) с незначительными вариациями.

## 2-й уровень

---

- Имеет первоначальный замысел («Хочу играть в больницу», «Я - шофер» и т.п.);
- Активно ищет или видоизменяет имеющуюся игровую обстановку;
- Принимает и обозначает в речи игровые роли;
- Развертывает отдельные сюжетные эпизоды (в рамках привычных последовательностей событий), активно используя не только условные действия, но и ролевую речь, разнообразные ролевые диалоги;
- В процессе игры может переходить от одного сюжетного эпизода к другому (от одной роли к другой), не заботясь об их связности.

## 3-й уровень

---

- Имеет разнообразные игровые замыслы;
- Активно создает предметную обстановку «под замысел»; комбинирует (связывает) в процессе игры разные сюжетные эпизоды в новое целое, выстраивая оригинальный сюжет;
- Может при этом осознанно использовать смену ролей;
- Замысел также имеет тенденцию воплощаться преимущественно в речи (словесное придумывание историй) или в предметном макете воображаемого «мира» (с мелкими игрушками-персонажами), может фиксироваться в сюжетных композициях в рисовании, лепке, конструировании.

Сюжетно-ролевая игра, как один из способов реализации замыслов и поддержки детской инициативы.

---

Сюжетно-ролевая игра- деятельность творческого характера, в которой дети берут на себя роли и в обобщенной форме воспроизводят деятельность и отношения взрослых, используя предметы- заместители. Осваивая сначала действия с предметами, затем с заместителями, ребенок в игре постепенно начинает мыслить во внутреннем плане.



# Сюжетно-ролевые игры подразделяются на

---

- игры на бытовые сюжеты: в «дом», «семью», «праздник», «дни рождения» (большое место уделяется кукле).
- -игры на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей (школа, магазин, библиотека, почта, транспорт: поезд, самолет, корабль).
- -игры на героико-патриотические темы, отражающие героические подвиги нашего народа (герои войны, космические полеты и т. д.).
- -игры на темы литературных произведений, кино-, теле- и радиопередач: в «моряков» и «летчиков», по содержанию мультфильмов, кинофильмов и т. д.

## Усложнение в развитии игрового умения выражается в следующем:

---

- сначала замысел игры появляется по инициативе взрослого;
- -потом - с помощью взрослого;
- -в дальнейшем ребёнок определяет замысел игры по собственной инициативе.

Замыслы детских игр могут быть как однообразными, так и разнообразными. Чем разнообразнее замыслы, тем интереснее игры, а это напрямую зависит от впечатлений об окружающем мире.

**Комплексный метод педагогической поддержки самодеятельных игр (Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой). Средняя группа**

---

- освоение и развитие ролевого поведения,
- поддержка игровых объединений детей,
- обогащение игрового взаимодействия,
- расширение тематической направленности сюжетных игр,
- обогащение игрового опыта детей через приобщение к играм с правилами, подвижным, досуговым, театрализованным, народным играм.

## Задачи руководства игрой

---

- Побуждать детей принимать разнообразные роли.
- Способствовать тому, чтобы при исполнении роли дети использовали различные эмоционально выразительные ролевые действия.
- Содействовать формированию умения сопровождать ролевые действия ролевыми высказываниями, обращёнными к игрушке - партнёру, воображаемому собеседнику, взрослому и сверстнику.

В нашей группе дети с удовольствием играют в сюжетно-ролевые игры:

---



## Сюжетно-ролевая игра «Салон- красоты»



# Сюжетно-ролевая игра «Салон-красоты»





# Сюжетно-ролевая игра «Больница»

## Атрибуты для игры



# Сюжетно-ролевая игра «Больница»



# Сюжетно-ролевая игра «Больница»





# Сюжетно-ролевая игра «Магазин»



# Сюжетно-ролевая игра «Семья. «День рождения малышки»»





---

**СПАСИБО за ВНИМАНИЕ!**