

Вас приветствует детский сад «Капелька»

«Система работы педагога по формированию у детей самостоятельности в организации подвижных игр посредством моделирования»



Воспитатель Ольга Анатольевна Мамедова

Задачи работы с детьми II младшей группы (с 3 до 4 лет)

- 1. Отождествлять название игры с сюжетной картинкой
- 2. Познакомить детей с отдельными компонентами п/и: правило, слова.
- 3. Учить использовать (по мере возможности) отдельные символы в подвижных играх.
- 4. Знакомить детей с изображением отдельных компонентов п/и с помощью сюжетных картинок.

Копилка «игровой

мастерской»

Возраст	Задачи	Количество занятий
лет	□Накопление познавательного и двигательного опыта. □Развитие воображения. □Подготовительный этап к работе по карточкам.	6
лет	□Развитие воображения. □Овладение моделированием. □Работа по карточке.	6
	□Работа по карточке. □Работа по созданию творческой игры.	7



В какую игру будем сейчас









Задачи работы с детьми в средней группе (с 4 до 5 лет)

- 1. Знакомить детей с символами обозначающими «правила игры», атрибуты, ведущий и др., все компоненты п/и по средней группе.
- 2. Знакомить с трехсекционной карточкой.
- 3. Развивать творческие способности детей в играх (придумывание вариантов игр).



Задачи работы с детьми в старшей группе (с 5 до 6 лет)

- 1. Знакомить с 6-секционной карточкой.
- 2. Продолжать знакомить с символами опорной карты, используя их на практике.
- 3. Знакомить с порядком объяснения действий по алгоритму опорной карты.
- 4. Знакомить с различными способами сбора игроков, распределения ролей.
- 5. Учить детей придумывать варианты подвижных игр, подбирая условные обозначения.
- 6. Воспитывать самостоятельность, инициативу и творчество при организации знакомых игр.

Задачи работы с детьми в подготовительной к школе группе (с 6 до 7 лет)

- 1. Закреплять у детей знание символов опорной карты.
- 2. Закреплять различные способы сбора игроков, распределения ролей.
- 3. Упражнять в составлении карточки-схемы к п/и.
- 4. Развивать умение придумывать варианты игр, в зависимости от изменения правил, действий участников, количества ведущих, внесения нового оборудования.
- 5. Учить использовать карты-схемы в самостоятельной двигательной деятельности.
- 6. Воспитывать самостоятельность, инициативу и творчество при организации знакомых игр.

Выбор вариантов игры

Пизменения размещения игроков на площадке (Р)

□изменения количества водящий (В)

□внесение в игру оборудования или его замена

(O)



Варианты привлечения внимания детей к карточкам-схемам

- □ игровые задания с использованием сказочных персонажей;
- □ появление в двигательном центре «картотеки подвижных игр»;
- □ появление игровых афиш, например, «Внимание, внимание! Игры с мячом!» они возбуждают у детей желание поиграть;
- □ игровые радио объявления сказочных или мультяшных

персонажей.

Правила для педагога

- мотивация игровой деятельности на основе свободы выбора;
- выбор места, проведения подвижной игры;
- □ готовность педагога к включению в детскую игру;
- максимальная концентрация игры во времени;
- индивидуальный подход к игрокам при объяснении содержания и правил подвижной игры;
- организация игрового коллектива;
- □ выбор организатора.





