



*«ИГРА
как средство
социализации
ДОШКОЛЬНИКОВ»*

Подготовила: Беляева С.В.
воспитатель 2 младшей группы
МДОУ «Детский сад общеразвивающего
вида № 10
с. Таврово Белгородского района
Белгородской области»

*Игра — неотъемлемая естественная
потребность человеческой природы,
уникальное явление социальной жизни.*

Новоселова С.А.





ИГРА В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ

СОЦИАЛЬНАЯ ПРИРОДА
ДЕТСКОЙ ИГРЫ

Почему игра является
социально-педагогическим
феноменом культуры общества?

МЕСТО И РОЛЬ ИГРЫ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ПРОЦЕССЕ ДОУ

«Игра, как затопленная Атлантида находится на грани исчезновения»

«Лишение ребёнка игровой практики – это лишение его не просто детскости, это лишение его главного источника развития: импульсов творчества, одухотворения осваиваемого опыта жизни, признаков и примет социальной практики, богатства и микроклимата коллективных отношений, индивидуального самопогружения, активизации процесса познания мира».

С.А. Шмаков.

Значимость игры в педагогическом процессе ДОУ

- ИГРА – средство развития личности;
- ИГРА – средство общения;
- ИГРА – форма организации детского общества;
- ИГРА – способ обучения и самообучения;
- ИГРА – средство коррекции развития ребёнка;
- ИГРА – диагностическое средство;
- ИГРА – психотерапевтическое средство.

Общая характеристика игры дошкольника:

ИГРА

самоценная
деятельность для
дошкольника;

деятельность
не обязательная,
не связанная с
достижением
утилитарных целей;

деятельность,
доставляющая
удовольствие.



ДЕТСТВО – ПЕРИОД ИГРЫ

ИГРА – эта центральная деятельность ребёнка, имеющая место во все времена

и у всех народов ;

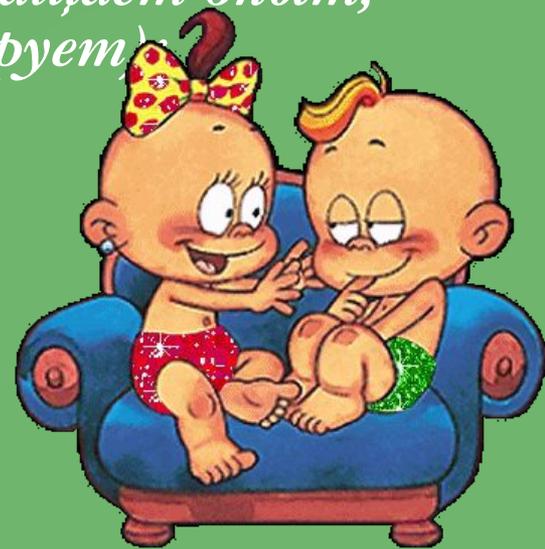
ИГРА – служит средством реализации стремлений детей участвовать

в жизни взрослых ;

ИГРА – отражение конкретной эпохи и конкретного период развития общества;

ИГРА - часть общечеловеческой культуры (обогащает опыт, развивает, обучает, воспитывает, социализирует)

ИГРА - специфический фактор всего, что окружает людей в мире.

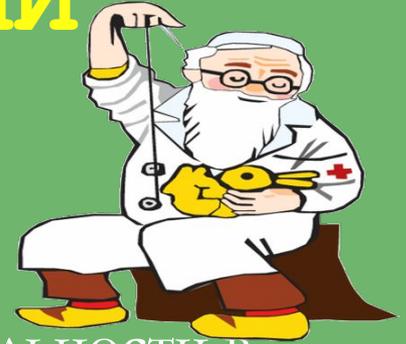


ДЕТСТВО – ПЕРИОД ИГРЫ

ИГРА – адекватная модель культуры, изменяется, наполняется конкретным социальным содержанием, когда меняется сама культура общества.



ОСНОВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ ИГРЫ



- Изучение психологических основ игровой деятельности в нашей стране было начато еще в 20-е годы Л. С. Выготским. Впоследствии идеи Выготского развивали такие известные отечественные психологи, как А. Н. Леонтьев и Д. Б. Эльконин. Проблемам изучения игры большое внимание уделяли К. Д. Ушинский и А. С. Макаренко. В современной отечественной науке изучением игры как особого вида деятельности занимаются многие ученые – А. В. Запорожец, Л. А. Абрамян, Т. В. Антонова, С. Л. Новоселова, М. А. Васильева, А. А. Люблинская и многие другие.

Классификация детских игр (разработана С.Н.Новоселовой)

Игры, возникающие по инициативе взрослого



Игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса (по инициативе старших детей или взрослого)

Игры, возникающие по инициативе ребенка



Обучающие

Досуговые

Традиционные или народные

Самостоятельные сюжетные игры

- дидактические
- сюжетно-дидактические
- Подвижные

- игры-забавы
- игры-развлечения
- интеллектуальные
- празднично-карнавальные
- театрально-постановочные



- сюжетно-отобразительные
- сюжетно-ролевые
- режиссерские
- театрализованные



- Игра-экспериментирование
- *Компьютерные игры

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА – КОРОЛЕВА ИГР



- развивает потенциальные возможности детей;
- имеет решающее значение для психического развития ребёнка;
- является формой моделирования ребёнком социальных отношений;
- обладает уникальными особенностями, своеобразной структурой, специфическими чертами, которые отличают её от других видов игр.

ХАРАКТЕРИСТИКИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ

- её суверенность;
- автономность;
- самостоятельность;
- свобода;
- экспериментальность;
- творчество (импровизация);
- наличие высокого эмоционального напряжения;
- самобытность.



ПРИНЦИПЫ ФОРМИРОВАНИЯ СЮЖЕТНОЙ ИГРЫ

- ❑ воспитатель играет вместе с детьми;
- ❑ развѳртывает игру таким образом, чтобы выделить для детей именно ролевое поведение;
- ❑ ролевое поведение ребёнка сразу ориентируется на партнёра



ОТБОР И ПОСТРОЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА

- средства решения познавательных и творческих задач;
- подбор содержания, на котором эти средства усваиваются более эффективно.



ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ УМЕНИЙ

1 ЭТАП: 1г. – 2г.6 мес.

Усвоение условных действий с игрушками и предметами-заместителями

2 ЭТАП: 2г.6 мес. – 4г. 6 мес.

Усвоение ролевого поведения
(ролевых отношений и взаимоотношений)

3 ЭТАП: 4г. 6 мес. – 7 лет

Усвоение способов построения сюжета

ОСНОВНЫЕ КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ уровня игровой деятельности

РАЗЛИЧНЫЕ СПОСОБЫ ИГРОВЫХ
УМЕНИЙ

```
graph TD; A[РАЗЛИЧНЫЕ СПОСОБЫ ИГРОВЫХ УМЕНИЙ] --> B[УСЛОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ С ПРЕДМЕТАМИ]; A --> C[КОМБИНИРОВАНИЕ РАЗНООБРАЗНЫХ СОБЫТИЙ]; B --> D[«МНОГОТЕМНЫЕ» СЮЖЕТЫ]; C --> D; D --> E[РОЛЕВЫЕ ИГРЫ]; E --> D;
```

УСЛОВНЫЕ
ДЕЙСТВИЯ С
ПРЕДМЕТАМИ

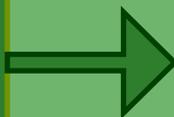
КОМБИНИРОВАНИЕ
РАЗНООБРАЗНЫХ
СОБЫТИЙ

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

«МНОГОТЕМНЫЕ» СЮЖЕТЫ

УРОВНИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ДЕТЕЙ В СОВМЕСТНЫХ ИГРАХ

ОСНОВНОЙ ПРЕДМЕТ
ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ –
СЮЖЕТНО-
ОБРАЗНЫЕ ИГРУШКИ



ОСНОВНОЙ МОМЕНТ
ОРГАНИЗУЮЩЕГО ИГРОВОГО
ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ –
ПРАВИЛА РОЛЕВОГО
ПОВЕДЕНИЯ



ПРЕДМЕТ ИГРОВОГО
ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ –
СОГЛАСОВАННОЕ
ПОСТРОЕНИЕ СЮЖЕТА
ИГРЫ



ПРИЧИНЫ ВОЗНИКНОВЕНИЯ КОНФЛИКТОВ в игровой деятельности

- МЛАДШИЙ ВОЗРАСТ:
- ИЗ-ЗА ИГРУШЕК

СРЕДНИЙ ВОЗРАСТ:
ЧАЩЕ ИЗ-ЗА РОЛЕЙ

СТАРШИЙ ВОЗРАСТ:
ОСНОВНЫЕ КОНФЛИКТЫ ПО ПОВОДУ ТОГО
«БЫВАЕТ ТАК ИЛИ НЕ БЫВАЕТ»

Вариативность подходов к проектированию ППС:

Центр сюжетно ролевой игры, куда включается театрализованный уголок, игры по дорожному движению, игровые уголки для мальчиков и девочек, уголок безопасности, сюжетно – ролевые игры по возрастам.

Центр книги, куда включается книжный уголок и все игры, и оборудование для развития речи и подготовки ребенка к освоению чтения и письма. Сюда же включены и театрализованные игры.

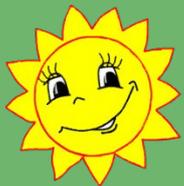
Центр науки, куда входит уголок природы и место для детского экспериментирования и опытов с соответствующим оборудованием и материалами.

Центр строительно-конструктивных игр, в котором размещены альбомы со схемами, картинки, строительный материал, конструкторы.

Центр математики (игротека), куда входит занимательный математический материал (задачи на смекалку, головоломки, и др.).

Центр искусства, где размещаются материалы по ознакомлению с искусством, предметы

- Активная зона детской деятельности
- Рабочая зона детской деятельности
- Спокойная зона детской деятельности



Дайте детству состояться!

Дайте детству поиграться!



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!!!

