

*«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 ;

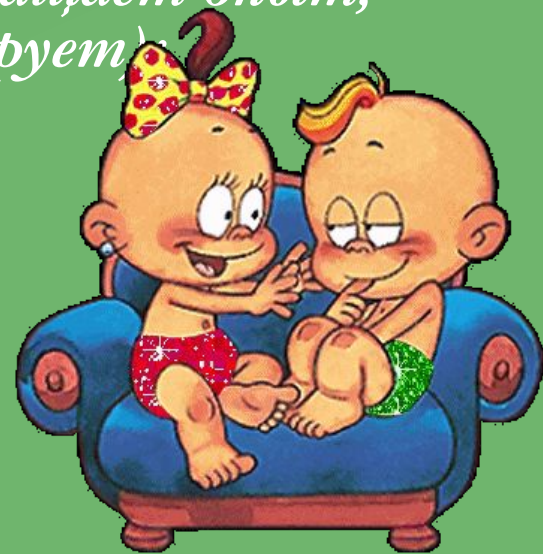
ИГРА – служит средством реализации стремлений детей участвовать

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

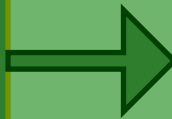
РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

«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!!!***

