

КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР



Игра - как ведущий вид деятельности ребенка-дошкольника

- ❖ В современной педагогической теории игра рассматривается как ведущий вид деятельности ребенка-дошкольника.
- ❖ Ведущее положение игры определяется не количеством времени, которое ребенок ей посвящает, а тем, что она удовлетворяет его основные потребности.
- ❖ В недрах игры зарождаются и развиваются другие виды деятельности.
- ❖ Игра в наибольшей степени способствует психическому развитию.

Целесообразность классификации игр

- ❖ В педагогике делались неоднократные попытки изучить виды игр с учетом их функций в развитии детей, дать классификацию игр. Это необходимо для углубленного изучения природы игры, особенностей каждого ее вида, а также для того, чтобы определить их развивающее воздействие, педагогически грамотно используя в воспитательном процессе.

Классификация игр

С.Л. Новоселовой

- ❖ В основе классификации лежит представление о том, по чьей инициативе возникают игры (ребенка или взрослого).
- ❖ Выделяют три класса игр.



игры, возникающие по инициативе ребенка (детей), - самостоятельные игры:

- ❖ игра-экспериментирование;
- ❖ самостоятельные сюжетные игры:
- ❖ сюжетно-отобразительные,
- ❖ сюжетно-ролевые,
- ❖ режиссерские,
- ❖ театрализованные.



игры, возникающие по инициативе взрослого, который внедряет их с образовательными целями:

- ❖ ***игры обучающие:***
- ❖ дидактические,
- ❖ сюжетно-дидактические,
- ❖ подвижные;
- ❖ ***досуговые игры:***
- ❖ игры-забавы,
- ❖ игры-развлечения,
- ❖ интеллектуальные,
- ❖ празднично-карнавальные,
- ❖ театрально-постановочные.



игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса (народные), которые могут возникать по инициативе как взрослого, так и более старших детей:

обрядовые игры:

- ❖ культовые
- ❖ семейные
- ❖ сезонные

тренинговые игры:

- ❖ интеллектуальные
- ❖ сенсомоторные

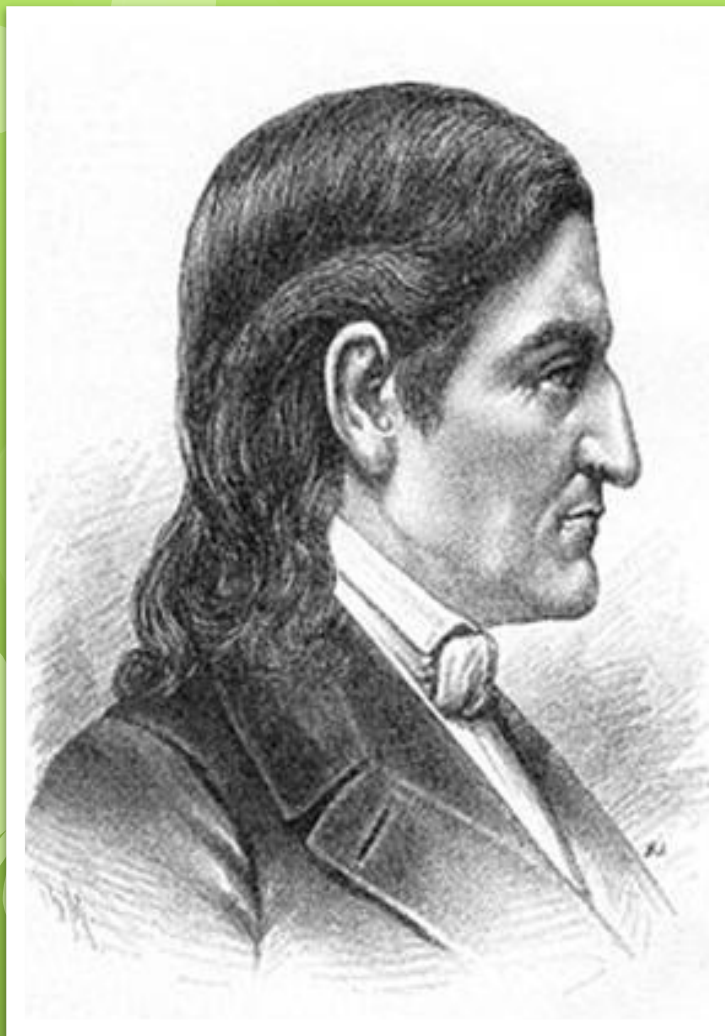
досуговые:

- ❖ игрища
- ❖ тихие
- ❖ забавляющие, развлекающие



Классификация игр Крупской Надежды Константиновны

- ❖ Игры, придуманные самими детьми (творческие самостоятельные).
- ❖ Игры с правилами (подвижные и дидактические), специально созданные (придуманные взрослыми с готовым содержанием и правилами).



Классификация игр Фридриха Фребеля:

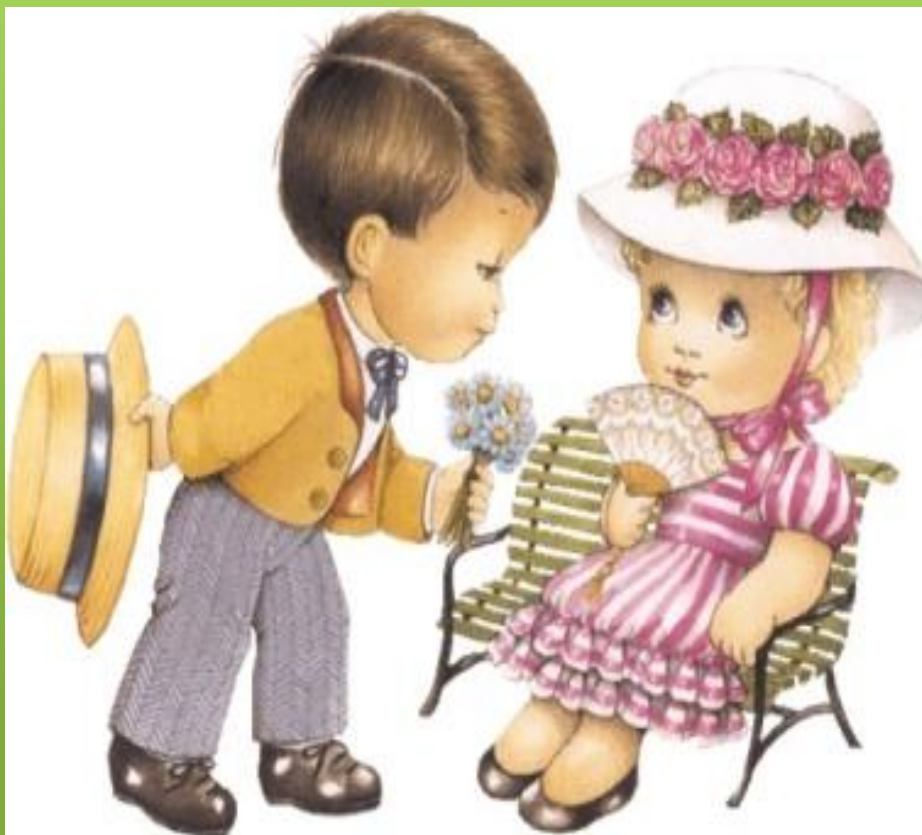
- «Полезные» игры - сюжетно-ролевые;
- «Изящные» игры - конструктивные, строительные;
- Игры «внутренней правды» - дидактические с правилами.

Классификация игр в детском саду

Творческие

Игры с правилами

Народные



ТВОРЧЕСКИЕ ИГРЫ

Театрализованные

Игры
драматизации

Режиссерские



Сюжетно-ролевые

С элементами труда

С элементами
художественно-творческой
деятельностью

Конструкторские



ИГРЫ С ПРАВИЛАМИ

Дидактические

Игры-занятия

Дидактические
игры



Подвижные

Игры с бегом

Игры с прыжками

Игры с лазаньем

Игры с метанием и ловлей

Народные игры – это игры, пришедшие к нам из очень давних времён и построенные с учетом этнических особенностей. Они – неотъемлемая часть жизни ребенка в современном обществе, дающая возможность усвоить общечеловеческие ценности. Развивающий потенциал этих игр обеспечивается не только наличием соответствующих игрушек, но и особой творческой аурой, которую должен создать взрослый.

Принципы

Доступность содержания игры

Возрастная адресованность

Вариативность

Ориентировка на интересы и желания детей, на избирательность к тем или иным играм

Разнообразие игр



Ребёнок живет в игре.
И задача педагогов - стать направляющим и связующим звеном в цепи ребёнок-игра, тактично поддерживая руководство обогащать игровой опыт детей.



Педагогические условия

- **Организация предметно-развивающей игровой среды** (динамичность, вариативность, функциональность, учет интересов дошкольников, их участие в создании, изменении среды)
- **Обогащение жизненного опыта ребенка**
 - (яркие впечатления)
- **Играющий взрослый**
 - (гибкость педагогической позиции; создание проблемно-игровых ситуаций)
- **Время на игру в режиме дня**



Игровая позиция воспитателя

Рефлексия – способность видеть реальную ситуацию со стороны и вычленять в ней игровые возможности

Способность устанавливать доверительные отношения с окружающими

Эмпатия – способность чувствовать игровое состояние других людей

Креативность – способность находить нестандартные оригинальные пути оптимизации игровой деятельности



Собственный игровой опыт воспитателя

**Наблюдатель
консультант**

**Координатор
режисер**

Со - игрок

Благодарю за внимание!