

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
Государственное бюджетное общеобразовательное
учреждение города Москвы «Школа № 2053»
(дошкольное отделение №1)**

Консультация для воспитателей:

**Организация игровой деятельности в условиях
современного образования.**

Выполнила :
воспитатель
Воробьёва Ольга Юрьевна

Москва
2016г.

Содержание презентации:



Цитаты и афоризмы об игре



Компоненты сюжетно-ролевой
игры



Этапы формирования и развития
сюжетно-ролевой игры



Предметно-игровая среда



Игры направленные на развитие
общения детей дошкольного
возраста



Литература по сюжетно-
ролевой игре



ДОШКОЛЬНИКА

А сюжетно-ролевая игра — это основное средство формирования у дошкольников элементарных знаний об окружающем мире



Н.К. Крупская писала:

«Для ребят дошкольного возраста игры имеют исключительное значение: игра для них - учеба, игра для них - труд, игра для них - серьезная форма воспитания. Игра для дошкольников - способ познания окружающего. Играя, они изучают цвета, форму, свойства материала, пространственные отношения... изучают растения и животных».



«Через игру ребенок входит в мир взрослых, овладевает духовными ценностями, усваивает предшествующий социальный опыт».

«В игре ребёнок получает первые уроки



«Важно, чтобы дети сами придумывали игры, ставили себе цели: построить дом, состряпать обед, поехать в Москву...

В процессе игры ребенок научается преодолевать трудности, познаёт окружающее, ищет выход из



Такие игры вырабатывают детей-организаторов, умеющих упорно стремиться к цели, увлечь за собой других, организовывать их».



Д.Б. Эльконин:

«Сюжетно-ролевая игра - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности взрослых или отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой или общественной деятельности».



А.П. Усова: «В игре ребенок не учится жить, а живёт своей собственной жизнью, на своем опыте постигает, что такое хорошо и что такое плохо».

Е.А. Аркин: «Игра и игрушка - это и есть то общее, что характеризует детство у всех народов и во все



А.В. Запорожец: «Игра дает возможность воссоздать в активной наглядно-действенной форме неизмеримо более широкие сферы действительности, далеко выходящие за пределы личной практики ребенка».



А.С. Макаренко:

«Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре».



Компоненты сюжетно-ролевой игры

- **Сюжет игры** - это сфера действительности, которая воспроизводится детьми, отражающая определенные действия, события из жизни и деятельности окружающих.
- **Содержание игры** - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента.
- **Роль** – игровая позиция, ребенок отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном



Этапы формирования сюжетно-ролевой игры

1 этап
воспроизведе
ние
действий



2 этап
становление
ролевого
поведения



3 этап
сюжето-
сложение



Исследования Н.Я.Михайленко, Н.А. Коротковой и Е.Е.Кравцовой доказали, что игры развиваются в следующей последовательности:

- **Младший дошкольный возраст** – режиссёрская игра (игра -манипуляция предметами)
- **Средний дошкольный возраст** – ролевая игра (игра - диалог)
- **Старший дошкольный возраст** – игра с правилами, режиссёрская игра (игра – фантазия, сюжетосложение)



Основными принципами формирования способов игры :

- Для того, чтобы дети овладели игровыми умениями, взрослому следует играть вместе с ними.
- Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства при формировании у ребенка игровых умений необходимо ориентировать его на взаимодействие с партнером-сверстником, «обеспечивать» способами согласования действий с партнерами.
- Взрослый, играя вместе с детьми на протяжении всего дошкольного периода, должен на каждом из его этапов разворачивать игру таким образом, чтобы ребенок «открывал» и усваивал специфические,



Предметно-игровая среда - важное условие развития игровой деятельности дошкольников.

Для полноценного развития сюжетно-ролевой игры в каждой возрастной группе необходимо создавать условия – предметно - игровую среду :

- игровые уголки и атрибуты : «Магазин», «Больница», «Семья», «Ателье», «Фабрика сладостей», «Автозаправочная станция», «Ферма», «Парикмахерская», «Почта», игрушки для девочек и мальчиков, и др.
- Со среднего дошкольного возраста основными атрибутами игр должны стать помимо игрушек, предметы – заместители, так как задача педагога – научить детей отражать роль словесно, без опоры на реальный предмет.



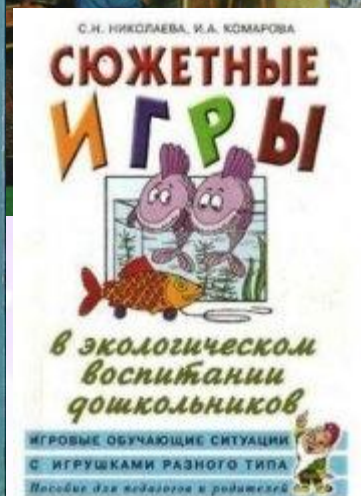




Основным критерием оценки уровня игровой деятельности детей являются игровые умения - т. е. преобладающий у ребенка способ построения игры и потенциальная возможность использовать различные способы (умение ребенка в зависимости от собственного замысла включать в игру и условные действия с предметом, и ролевые диалоги, комбинировать разнообразные события).



Литература по сюжетной игре:



Игры направленные на развитие общения детей дошкольного возраста

- «Я очень рад, что ты в группе есть!»
- «Я принёс тебе подарок»
- «Слепой и поводырь»
- «Дрозды» ; «Скажи хорошо о своём товарище»
- «Ищу соседа»
- «Сыщик»





«я очень рад, что ты в группе есть.»

ЦЕЛЬ: настроить детей друг на друга, дать каждому ребенку почувствовать себя в центре внимания; развитие группового единства.

ХОД ИГРЫ:

- Сейчас я спою песенку про то, как я рада вас видеть. "Я очень рада, что Сережа в группе есть..." В руках я держу клубочек. Когда я начну петь, то отдам его тому, про кого спою. Кто клубочек получает, обматывает нитку вокруг пальца и передает его следующему, сидящему справа от него, ребенку. Когда моя песенка закончится, мы с вами будем соединены одной ниточкой. Я начинаю...
 - Отлично! Клубочек ко мне вернулся.
 - А сейчас давайте все вместе поднимем руки вверх, опустим их вниз, положим на колени. Старайтесь все делать одновременно, ведь если кто-то замешкается, наш круг разрушится. А теперь аккуратно положим ниточку, которая нас соединяет, на пол.





«Я принес тебе подарок»

ЦЕЛЬ развитие доброжелательного отношения к сверстникам, внимания к партнеру по общению.

ХОД ИГРЫ:

Сначала каждый из вас выберет любой предмет, а затем подарит его своему товарищу, а потом вместе с ним потанцует.

Дети выбирают любой предмет и со словами: - «Я принес тебе подарок, если нравится - возьми, всем ребятам покажи, и со мною попляши.» - дарят его своему товарищу и танцуют под музыку. Так по очереди все дети дарят подарки друг другу. Когда у каждого участника игры будет подарок, дети встают, и начинается танец под музыку.





«слепой и поводырь»

ЦЕЛЬ: развитие чувства доверия
членами группы.

между

ХОД ИГРЫ:

Делимся на пары. Встаем один за другим. Тот, кто стоит впереди - слепой, сзади - поводырь. Поводырь берет партнера за талию. Слепой закрывает глаза, и не открывает их, пока играет музыка. Поводырь быстро, но очень аккуратно водит слепого по комнате. Затем меняемся местами. Обсуждение – что чувствовал, когда был слепым, поводырем. Подчеркивается чувство доверия и ответственности за своего товарища.





«ДРОЗДЫ»

ЦЕЛЬ: развитие навыков общения,
доброжелательного отношения к сверстникам,
умения согласовывать свои действия.

ХОД ИГРЫ:

Дети делятся на пары, повторяют за воспитателем слова и действия: Я дрозд, и ты дрозд. У тебя нос, и у меня нос. У меня губки сладкие, и у тебя губки сладкие.

У меня щечки гладкие, и у тебя щечки гладкие. Я тебя люблю
(обнимаются).

«СКАЖИ ХОРОШО О СВОЕМ ТОВАРИЩЕ»

ЦЕЛЬ: развитие доброжелательного отношения к сверстникам, внимания к партнеру по общению.

ХОД ИГРЫ:

Дети садятся на пол в круг, и по очереди кидая друг другу мяч говорят, что им нравится в этом товарище.

Начинает педагог. Каждый из детей должен высказаться.





«ищу соседа»

ЦЕЛЬ: развитие внимания к партнеру по общению, желание узнать друг друга получше.

ХОД ИГРЫ:

До начала игры с детьми проводится беседа о том как хорошо они знают друг друга: кто, что любит; кто с кем живёт; у кого есть какие-либо домашние животные и т.д. Затем педагог предлагает детям поиграть.

Все дети сидят на стульях в кругу, одно место свободно. Ребенок, находящийся слева от стула, начинает игру словами: «Никто справа не сидит, пусть ко мне подсядет кто-то, у кого есть кошка.» (Далее окончание фразы будет меняться в зависимости от конкретных условий).

Все, к кому относятся эти слова, вскакивают со своих мест и бегут на указанное место. Первый добежавший до свободного стула может его занять. Остальные дети возвращаются на свои места. Так освобождается новое место, и теперь кто-то другой ищет себе соседа.





«СЫЩИК»

ЦЕЛЬ: развитие интереса и внимания к партнеру по общению. **Учить** описывать внешний вид человека и узнавать товарища по описанию или по голосу.

Детям предлагается поиграть в сыщиков.

-Сейчас мы с вами откроем свое «сыскное агентство». Вы — «сыщики».

Будем разыскивать людей. Один из вас возьмет на себя роль начальника агентства и будет рассказывать вам, кого мы ищем. Тот «сыщик», который первым узнает по описанию товарища, становится сам начальником. Первый, угадавший становится «начальником агентства».

Другой вариант игры: Все становятся в полукруг, а «сыщик» — в центре, поворачивается спиной к детям, закрывает глаза, будто спит. Кто-то из детей его зовет, стараясь изменить свой голос. «Сыщик» должен угадать, кто его позвал, кто сказал фразу. Игрок, которого узнали, сам становится «сыщиком». Игра продолжается.



Спасибо за внимание!

