

ИГРА КАК ВЕДУЩАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ



Ведущая деятельность — это та деятельность ребенка в рамках социальной ситуации развития, выполнение которой определяет возникновение и формирование у него основных **психологических новообразований** на данной ступени развития.

- **Младенчество – непосредственное эмоциональное общение.**
- **Раннее детство – предметная деятельность.**
- **Дошкольный возраст – игра.**
- **Младший школьный возраст – учебная деятельность.**

Задание

- **игра как педагогическая форма**
- игра как свободная самостоятельная деятельность ребёнка

Учим или обеспечиваем условия?



- Зона ближайшего развития
- Зона актуального развития

ФГОС ДО п 3.2.5.

- 3.2.5. Условия, необходимые для создания социальной ситуации развития детей, соответствующей специфике дошкольного возраста, предполагают:
- ...
- поддержку спонтанной игры детей, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства;

Какие игры определяют развитие ребёнка и не должны ущемляться, а какие не могут называться развивающими, ведущими т.к. решают другие задачи?

- Обыгрывание предметов?
- Компьютерная игра?
- Игра по сценарию воспитателя?
- Сюжетно-ролевая игра с участием воспитателя?

Все ли задачи могут быть решены через игру?



ознакомительная игра

- По мотиву, заданному ребёнку взрослым с помощью предмета игрушки, она представляет собой предметно-игровую деятельность. Её содержание составляют действия манипуляции, осуществляемые в процессе обследования предмета. Эта деятельность весьма скоро меняет своё содержание: обследование направленно на выявление особенностей предмета-игрушки и потому перерастает в ориентированные действия – операции.

отобразительная игра

- отдельные предметно- специфические операции переходят в ранг действия, направленных на выявление специфических свойств предмета и на достижение с помощью данного предмета определённого эффекта. Именно это создаёт необходимую почву для формирования у ребёнка соответствующей предметной деятельности.

сюжетно-отобразительная

- действия ребенка, оставаясь предметно опосредованными, имитируют в условной форме использование предмета по назначению. Постепенно зарождаются предпосылки сюжетно-ролевой игры.

ролевая игра

- в которой играющие моделируют знакомые им трудовые и общественные отношения людей

Уровни развития игры (по Д.Б. Эльконину):

- *Первый уровень.*
- 1) центральное содержание игры – действие с предметами;
- 2) роли есть, но они определяются характером действий, а не определяют действие;
- 3) действия однообразны и состоят из ряда повторяющихся операций;
- 4) логика действий легко нарушается без протестов со стороны детей.

Уровни развития игры (по Д.Б. Эльконину):

- *Второй уровень.*
- 1) основное содержание игры – действие с предметом, но на первый план выдвигается соответствие игрового действия реальному;
- 2) роли называются детьми, намечается разделение функций, выполнение роли сводится к реализации действий, связанных с данной ролью;
- 3) логика действий определяется их последовательностью в реальной действительности;
- 4) нарушение последовательности действий не принимается фактически, но не опротестовывается, неприятие ничем не мотивируется.

Уровни развития игры (по Д.Б. Эльконину):

- *Третий уровень.*
- 1) основное содержание – выполнение роли и вытекающих из нее действий, среди которых начинают выделяться специальные действия, передающие характер отношений к другим участникам игры;
- 2) роли ясно очерчены и выделены, дети называют свои роли до начала игры, роли определяют и направляют поведение ребенка;
- 3) логика и характер действий определяется взятой на себя ролью, действия становятся разнообразными, появляется специфическая ролевая речь, обращенная к товарищу по игре в соответствии со своей ролью и ролью, выполняемой товарищем;
- 4) нарушение логики действий опротестовывается ссылкой на реальную жизнь.

Уровни развития игры (по Д.Б. Эльконину):

- *Четвертый уровень.*
- 1) основное содержание игры – выполнение действий, связанных с отношением к др. людям, роли которых выполняют другие дети (роль воспитательницы: «Пока не скушаешь суп, не получишь пирог»);
- 2) роли ясно очерчены и выделены, на протяжении всей игры ребенок ясно ведет одну линию поведения, ролевые функции детей взаимосвязаны, речь носит явно ролевой характер;
- 3) действия разворачиваются в четкой последовательности, строго воссоздающей реальную логику, они разнообразны, ясно вычленены правила, ссылающиеся на реальную жизнь;
- 4) нарушение логики действий и правил отвергается не просто ссылкой на реальную жизнь, но и указанием на рациональность правил.

метод комплексной поддержки самодеятельных игр

Метод включает **4 компонента**:

- Обогащение опыта и знаний детей, расширение их представлений об окружающем;
- Обогащение игрового опыта (формирование игровых действий, способов осуществления игры);
- Создание развивающей предметной среды;
- Активизирующее общение взрослых с детьми.

Недирективная поддержка игры

Что важнее?

- Личность или проблемы
- Настоящее или прошлое
- Чувства или мысли и действия
- Понимание или объяснение
- Принятие или исправление
- Мудрость ребенка или знание педагога?

Игровой материал

- Облегчает творческую экспрессию
- Облегчает выражение эмоций
- Возбуждает интерес ребенка
- Облегчает исследовательскую игру
- Позволяет исследование без слов
- Дает возможность успеха без предписанной структуры
- Дает возможность неопределенной игры
- Имеет жесткие конструкции для активного использования

Игровой материал

- Игрушки из реальной жизни (куклы, кукольная семья, кукольный домик, марионетки, машины, касса, доска для рисования и т.д.)
- Игрушки, помогающие отразить агрессию (солдатики, оружие, звуковые игрушки, песок, глина, игрушки диких животных и т.д.)
- Игрушки для творческого самовыражения (песок, вода, кубики, палитра, краски, карандаши, газетная бумага и т.д.)

Не отвечайте на вопросы, которых вам не задавали!

Что хочет спросить ребенок?

Сюда приходят другие дети?

Тв знаешь, что я сейчас буду делать?

Ты знаешь что это такое?

Что это?

Ты любишь детей? Или У тебя есть дети?

Сколько времени?

Ты моей маме расскажешь?

Как это работает?

Помоги мне

Что я должен делать?

Кто это сломал?

Как я этим играют?

Ошибки педагога

- Невнимание к чувствам
- Наименование объектов за ребенка
- Оценка и похвала
- Неуместные вопросы
- Утверждения, превращенные в вопрос
- Экспериментирование с установлением границ

Установление ограничений

Ограничения не нужны до тех пор, пока они не нужны!!!

Шаг 1. Признайте желания, чувства и потребности ребенка

Шаг 2 сообщите об ограничениях

Шаг 3 укажите приемлемую альтернативу

Если все же нарушает – шаг 4 объявление о том, что ребенку предоставляется последняя возможность выбора

Когда игровые отношения больше не нужны

- Ребенок стал менее зависим
- Ребенок меньше смущается
- Более открыто выражает свои потребности
- Способен сосредоточиться на самом себе
- Берет на себя ответственность за чувства и поступки
- Ограничивает свое поведение
- Становится инициатором деятельности
- Вступает в сотрудничество, но не конформист
- Выражает гнев пристойным образом
- Перешел от негативно-печальных эмоций к радостно-удовлетворенным
- Способен разыгрывать последовательность событий в сказке, игра приобрела направление