

Теория и методика игровой деятельности

ЧАСТЬ 1

ПОНЯТИЕ ИГРЫ И ЕЁ РОЛЬ В РАЗВИТИИ РЕБЁНКА



Понятие деятельности как психической активности

По А.Н.Леонтьеву:

Деятельность – это осмысленное и целенаправленное взаимодействие человека с окружающей средой, опосредованное внешней и внутренней активностью или специфический вид активности человека, направленный на познание и творческое преобразование окружающей действительности и самого себя. Деятельность человека включена в систему отношений общества и является главным источником культуры и цивилизации.

Различают три генетически сменяющих друг друга и сосуществующих на протяжении всего жизненного пути вида деятельности: *игру, учение и труд*. Они различаются по конечным результатам (продукту деятельности), по организации, по особенностям мотивации.

Игра как деятельность и как форма обучения

№ п/п	Виды деятельности	Форма активности ребенка	Способы реализации
1	Игровая	Направлена не на результат, а на процесс действия и способы его осуществления и характеризующаяся принятием ребенком условной.	Сюжетно-ролевые игры, игры с правилами и другие виды игры
2	Коммуникативная	Направлена на взаимодействие с другим человеком как субъектом, потенциальным партнером по общению.	Общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками
3	Познавательно-исследовательская	Направлена на познание свойств и связей объектов и явлений, освоение способов познания, способствующая формированию целостной картины мира	Исследование объектов окружающего мира и экспериментирования с ними
4	Восприятие художественной литературы и фольклора	Предполагает не пассивное созерцание, а деятельность, которая воплощается во внутреннем содействии, сопереживании героям, в воображаемом перенесении на себя событий.	Театрализованные представления сказок, легенд и тд.
5	Самообслуживание и элементы бытового труда	Требует приложения усилий для удовлетворения физиологических и моральных потребностей.	Бытовой труд (в помещении и на улице)
6.	Конструирование из различных материалов	Развивает у него пространственное мышление, формирует у дошкольника способность предвидеть будущий результат, дает возможность для развития творчества, обогащает речь	Конструирование из разного материала, включая конструкторы, модули, бумагу, природный и иной материал
7	Изобразительная	Форма активности ребенка, в результате которой создается материальный продукт	Рисование, лепка, аппликация, поделка.
8.	Музыкальная	Дает возможность выбирать наиболее близкие и успешные в реализации позиции: слушателя, исполнителя, сочинителя	Пение, музыкально-ритмические движения, игры на детских музыкальных инструментах
9.	Двигательная	Позволяет решать двигательные задачи путем реализации двигательной функции	Овладение основными движениями

Понятие «ведущей деятельности» и ее динамика в дошкольном возрасте

Ведущая деятельность (англ. leading activity) - деятельность, выполнение которой определяет формирование основных психологических новообразований человека на данной ступени развития его личности.

Динамика ведущей деятельности в дошкольном детстве			
№	Возраст	Название	Особенности ведущей деятельности
1.	От 0 до 1 года	Младенчество	Непосредственное общение младенца со взрослыми
2.	От 1 года до 3 лет	Раннее детство	Предметно-манипулятивная деятельность, в процессе ее выполнения ребенок усваивает исторически сложившиеся способы действий с определенными предметами. Это индивидуальная предметная игра конструктивного типа
3.	От 3 лет до 7 лет	Дошкольное детство	Творческие игры (сюжетно-ролевая, драматическая и т.д); игры с правилами (динамичная, дидактическая игра как пред-учебная деятельность)

Игра как ведущая деятельность дошкольного возраста

Л.С. ВЫГОТСКИЙ: «ИГРА – ВИД НЕПРОДУКТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, МОТИВ КОТОРОЙ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ НЕ В ЕЕ РЕЗУЛЬТАТАХ, А В САМОМ ПРОЦЕССЕ».

ИГРА НЕ СОЗДАЕТ ОБЩЕСТВЕННО ЗНАЧИМОГО ПРОДУКТА. В ИГРЕ НАЧИНАЕТСЯ ФОРМИРОВАНИЕ ЧЕЛОВЕКА КАК СУБЪЕКТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, И В ЭТОМ ЕЕ НАИВАЖНЕЙШЕЕ ЗНАЧЕНИЕ.

ИГРА - ЭТО ВИД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В УСЛОВИЯХ СИТУАЦИЙ, НАПРАВЛЕННЫХ НА ВОССОЗДАНИЕ И УСВОЕНИЕ ОБЩЕСТВЕННОГО ОПЫТА, В КОТОРОМ СКЛАДЫВАЕТСЯ И СОВЕРШЕНСТВУЕТСЯ САМОУПРАВЛЕНИЕ ПОВЕДЕНИЕМ.

СТРУКТУРА ИГРЫ КАК ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

- ✓ *ЦЕЛЕПОЛАГАНИЕ;*
- ✓ *ПЛАНИРОВАНИЕ;*
- ✓ *РЕАЛИЗАЦИЯ ЦЕЛИ;*
- ✓ *АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ, В КОТОРЫХ ЛИЧНОСТЬ ПОЛНОСТЬЮ РЕАЛИЗУЕТ СЕБЯ КАК СУБЪЕКТ.*

Различные подходы к пониманию и происхождению детской игры

Традиция трактовки игры как социального действия восходит к В. Вундту, который подчеркивал: «Игра -это дитя труда. Нет ни одной игры, которая не имела бы прототипа в одной из форм серьезного труда...».

Фрейд видит в игровых замещениях проявление скрытых и вытесненных тенденций. А. Фрейд создает основы игровой психотерапии как условия для того, чтобы ребенок отыграл, выразил свои конфликты и тем самым избавился от них. Ж. Пиаже рассматривает игровые замещения как начало символизма, ступень в развитии абстрактного мышления.

Детальную разработку теории детской игры дает Л. С. Выготский в лекции «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка» (1933).

Д. Б. Эльконин продолжил работу Выготского, выдвинул концепцию периодизации психического развития детей, основанную на понятии «ведущей деятельности». С позиций культурно-исторической теории провел психологический анализ игры, выявив ее роль в процессе развития ребенка («Детская психология», 1960; «Психология игры», 1978).

П.Я.Гальперин развивает идею Выготского о процессе *интериоризации* в своей концепции планомерно-поэтапного формирования умственных действий («К вопросу о внутренней речи», 1957; «Развитие исследований по формированию умственных действий», 1959)

Основные идеи Л.С. Выготского

Игра должна быть понята как воображаемая реализация нереализуемых в настоящее время желаний. Но это уже обобщенные желания, позволяющие отсроченную реализацию. Критерий игры - создание мнимой ситуации. В самой аффективной природе игры заложен момент мнимой ситуации.

Игра с мнимой ситуацией всегда включает правила. То, что в жизни бывает незаметно, в игре становится правилом поведения. Если ребенок играет роль матери, он действует по правилам поведения матери. Это могут быть правила, преподанные взрослыми, и правила, устанавливаемые самими детьми (Пиаже их называет правилами внутреннего самоограничения и самоопределения). Мнимая ситуация позволяет ребенку действовать в познаваемой, мыслимой, а не видимой ситуации, опираясь на внутренние тенденции и мотивы, а не на воздействия окружающих предметов. Начинается действие от мысли, а не от вещи.

Два парадокса игры: ребенок стремится делать, как хочется (играть), но ограничивает себя правилами (как бывает). Сила самоуправления возникает в свободной игре. Игра учит желать, соотнося желание с правилом.

Игра создает **зону ближайшего развития**. В игре ребенок выше своего возраста, он «как бы на голову выше самого себя. Действие в воображаемом поле, создание произвольного намерения, образование жизненного плана, волевых мотивов - все это возникает в игре и ставит ее на высший уровень развития. Отсюда ее *роль как ведущей деятельности*.

Развитие игры направленно от игры-воспоминания к игре-воображению, от акцентов на мнимую ситуацию - к главенству правила.

Основные идеи П.Я. Гальперина

Развивая идеи Л. С. Выготского в отношении **интериоризации** как процесса формирования внутренних структур психики посредством усвоения внешней социальной деятельности П.Я Гальперин представляет свою ~~концепцию~~ ~~планомерно-поэтапного~~ ~~формирования~~ ~~умственных~~ ~~действий~~, в которой выделяет следующие этапы:

Первый этап характеризуется формированием ориентировочной основы будущего действия.

Второй этап формирования умственного действия связан с его практическим освоением, которое осуществляется с использованием предметов в игровой и исследовательской деятельности.

Третий этап связан с продолжением освоения заданного действия, но уже без опоры на реальные предметы. На данном этапе происходит перенесение действия из внешнего, наглядно-образного плана во внутренний план.

На четвертом этапе освоения умственного действия происходит отказ от внешней речи. Осуществляется перенос внешнеречевого выполнения действия целиком во внутреннюю речь. Конкретное действие выполняется «про себя».

На пятом этапе действие выполняется полностью во внутреннем плане, с соответствующими сокращениями и преобразованиями, с последующим уходом выполнения данного действия из сферы сознания (то есть постоянного контроля над его выполнением) в сферу интеллектуальных умений и навыков.

Концепция сюжетно-ролевой игры Д.Б. Эльконина

Д. Б. Эльконин, развивая идеи Л. С. Выготского, показывает исторический характер игровой деятельности. Основная тенденция и мотив игры - стремление ребенка войти в мир взрослых, быть как они. Ролевая игра социальна по своему происхождению и содержанию. Игра есть модель — социальных отношений, форма познания мотивов и смыслов человеческой деятельности. Основной единицей игры является роль, она диктует правила поведения.

В структуре игры Д. Б. Эльконин выделяет следующие компоненты:

- 1) роль,
- 2) игровые действия по реализации роли,
- 3) игровое замещение предметов,
- 4) реальные отношения между играющими детьми. Но эти компоненты характерны для достаточно развитой ролевой игры.

Игра - язык ребенка. То, о чем взрослый взволнованно рассказывает, ребенок - проигрывает. Слово -опора переносных значений, и задержка в развитии речи задерживает развитие игры. Но с развитием речи-рассказа сюжетная игра сокращается, ребенок вербальными средствами выражает свои впечатления. В этом еще один парадокс игры.

Роль игры в развитии разных сторон психики и личности ребёнка

1) В игре ребенок учится полноценному общению со сверстниками.

2) Учиться подчинять свои импульсивные желания правилам игры. Появляется соподчинение мотивов - "хочу" начинает подчиняться "нельзя" или "надо".

3) В игре интенсивно развиваются все психические процессы, формируются первые нравственные чувства (что плохо, а что хорошо).

4) Формируются новые мотивы и потребности (соревновательные, игровые мотивы, потребность в самостоятельности).

5) В игре зарождаются новые виды продуктивной деятельности (рисование, лепка, аппликация)

Функции игры

- *Развлекательная* (это основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
- *Мотивационно-потребностная* – возникают новые мотивы деятельности и связанные с ними цели;
- *Познавательная* – формируется понятийная база ребенка, формируются высшие психические функции (память, мышление, речь)
- *Социально-коммуникативная* – освоение диалектики общения, усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей и норм;
- *Самореализация* в игре как полигоне человеческой практики;
- *Игротерапевтическая* – преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- *Диагностическая* – выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры;
- *Функция коррекции* – внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

Четыре главные черты присущие игре

- **Свободная развивающая деятельность**, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- **Творческий**, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- **Эмоциональная приподнятость** деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);
- **Наличие** прямых или косвенных **правил**, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Место игры в Конвенции о правах ребёнка

- Конвенция — это международный документ, признающий все права человека в отношении детей от 0 до 18 лет. Принята 20 ноября 1989 года.
- Конвенция – правовой документ высокого международного стандарта. Она провозглашает ребенка полноценной личностью, самостоятельным субъектом права.
- Конвенция – документ высочайшего педагогического значения. Она призывает и взрослых, и детей строить свои взаимоотношения на нравственно-правовых нормах, в основе которых лежит подлинный гуманизм и демократизм, уважение и бережное отношение к личности ребенка, его мнению и взглядам.
- Основная идея Конвенции заключается в наилучшем обеспечении интересов ребенка.
- Место игры в Конвенции о правах ребёнка: *Статья 31*. Все дети имеют право играть и отдыхать в таких условиях, которые способствуют их творческому и культурному развитию, занятием искусством, музыкой, театральными постановками

ЧАСТЬ 2

**РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ ИГРОВОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ И
МЕТОДЫ ИХ ПСИХОЛОГО-
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ И
ОРГАНИЗАЦИИ СО СТОРОНЫ ВЗРОСЛЫХ:**

**МЕТОДОЛОГИЯ ИГРЫ В ДОШКОЛЬНОМ
ВОЗРАСТЕ**

(ОТ 3 ДО 7 ЛЕТ)

Виды игр по характеру педагогического процесса

Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

По характеру педагогического процесса выделяют следующие группы игр:

- Обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- Познавательные, воспитательные, развивающие;
- Репродуктивные, продуктивные, творческие;
- Коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

Виды игр по характеру игровой методики

№ п/п	<i>Виды игры</i>	<i>Разновидности игры</i>
1	Творческие	Сюжетно-ролевые; Режиссерские (на основе готового содержания: по мотивам сказок; сюжетам самостоятельно придуманным детьми); Игра-драматизация; Игра-имитация; Игры – предметные (строительным материалом, конструкторами, с природным материалом);
2	Игры с правилами	<i>Дидактические</i> (по содержанию: математические, речевые, экологические; по дидактическому материалу: игры с предметами, настольно-печатные, словесные (игры-поручения, игры-беседы, игры-путешествия, игры-предположения, игры-загадки)); <i>Подвижные</i> (игры с прыжками, с бегом, лазаньем и т. п.; по предметам: игры с мячом, с обручем, скакалкой и т.д.); развивающие; музыкальные; компьютерные (основанные на сюжетах художественных произведений; стратегии; обучающие)

Классификация игры по содержанию, виду и организации

В процессе игры самими детьми (а в некоторых играх -взрослыми) устанавливаются правила, определяющие и регулирующие поведение и взаимоотношения играющих. Они придают играм организованность, устойчивость, закрепляют их содержание и определяют дальнейшее развитие, усложнение отношений и взаимоотношений.

Все эти структурные элементы игры являются более или менее типичными, но они имеют разное значение и по-разному соотносятся в разных видах игр:



Компоненты игры и ее структура как процесса (по Д.Б. Эльконину)

Роль как единица игры дошкольника

Компоненты игры:

- ✓ игровые условия - участвующие в ней дети, куклы, другие игрушки и предметы;
- ✓ сюжет игры - та сфера действительности, которая отражается в игре;
- ✓ содержание игры - имитация предметной деятельности взрослых.

Структура игры:

- Роли, взятые на себя играющими;
- Игровые действия как средство реализации этих ролей;
- Игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- Реальные отношения между играющими;
- Сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Виды творческих игр

Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет, без него нет самой сюжетно-ролевой игры. Сюжет игры - это та сфера действительности, которая воспроизводится детьми. В зависимости от этого сюжетно-ролевые игры подразделяются на:

- Сюжетно-ролевая игра: в «дом», «семью», «праздник», «школа», «магазин», «библиотека», «почта», «транспорт» и т.д.*
- Режиссерские игры, в которых ребенок заставляет говорить, выполнять разнообразные действия кукол, действуя и за себя и за куклу.*
- Игры имитации, предполагающие имитацию поведения животных (курочки и петушки, игривые котята т.д.)*
- Игры драматизации на темы литературных произведений, кино-, теле- и радиопередач: в «моряков» и «летчиков», в Зайца и Волка, Чебурашку и крокодила Гену (по содержанию мультфильмов, кинофильмов) и т.д.*

Сюжетно-ролевая игра в развитии детей дошкольного возраста

Сюжетно-ролевая игра - одна из творческих игр. В сюжетно-ролевой игре дети берут на себя те или иные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) деятельность взрослых и отношения между ними. В такой игре наиболее интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребенка.



Социальная природа ролевой игры ребёнка

В рамках социализации происходит усвоение социальных норм, умений, навыков общения, социальных установок, принятых в обществе форм поведения, вариантов жизненного стиля

Социальная компетентность – способность взаимодействовать с окружающими людьми. Формируется у ребенка в ходе общения и совместной деятельности со взрослым и сверстниками.

Основное содержание:

Умение ориентироваться в социальных ситуациях;

Умение общаться и взаимодействовать, ставить себя на место другого человека;

Умение определять эмоциональные состояния других людей.

Условия формирования сюжетной игры

Особенности игры:

- Дети сами выбирают тему игры;
- Развивают сюжет;
- Распределяют роли;
- Подбирают нужные игрушки и атрибуты.

Роль взрослого в игре:

- Побуждает к игре;
- Тактически руководит игрой;
- Развивает фантазию детей;
- Сохраняет самостоятельность детей.

Функции и задачи педагога в организации и поддержке ролевой игры

Функции:

□ *Активизирующая (побуждающая);*

□ *Развивающая;*

□ *Контролирующая.*

Задачи:

Постоянно изучать, развивать и обогащать игровой опыт детей;

Определить уровень игровых навыков и умений детей;

Учить детей отражать в играх несложный сюжет, выполнять действия в определённой последовательности, поддерживать ролевой диалог;

Развивать доброжелательное отношение к взрослым и сверстникам – партнёрам по игре, побуждая к проявлению эмоциональной отзывчивости на их состояние в процессе игры;

Обогащать речь детей, содействуя развертыванию ролевого диалога в играх;

Развивать самостоятельность, инициативность, воображение и творчество в играх.

Принципы не директивного руководства игрой

Воспитатель побуждает детей к ведению разных ролевых диалогов: в начале года — в совместной игре с воспитателем, а во втором полугодии — в совместной игре со сверстниками;

Воспитатель стимулирует детей включаться в разные ролевые диалоги, изменяя содержание диалога в зависимости от смены ролей, действуя в соответствии с новой игровой позицией (диалоги по телефону в разных ролях — мамы, папы, бабушки, детей). Помогает переносить умение менять роли в совместную игру со сверстниками;

Воспитатель способствует сокращению предметных игровых действий детей за счет обозначения части сюжета в речевом плане («Как будто мы уже покормили кукол и теперь будем одевать их на прогулку»);

Воспитатель стимулирует развитие игрового замысла через проблемную ситуацию: потеря какого-либо предмета (у парикмахера исчезли все расчески), невозможность достичь цели (корабль сбился с курса);

Воспитатель развивает инициативу детей в создании игровой обстановки (устраивает комнату для кукол, создает обстановку магазина, парикмахерской, кабинета врача, гаража и т. п.). Помогает при выборе и использовании разнообразных предметов- заместителей, воображаемых предметов.

Игровые умения

Творческие умения. В совместной игре с детьми развивается умение до начала игры определять тему, 1—2 игровых события («Во что будем играть? Что произойдет?»), распределять роли до начала игры. Воспитатель побуждает детей к разнообразию игровых замыслов в самостоятельной сюжетно-ролевой игре, к проявлению инициативы в придумывании игровых событий. Поощряет включение в игровой сюжет новых событий, ролей, творческий выбор предметов-заместителей и создание игровой обстановки. Способствует придумыванию детьми реплик игровых персонажей, использованию разных интонаций в ролевых диалогах. Появление игровой проблемы активизирует детскую фантазию, делает сюжет игры событийным

Коммуникативные умения. Воспитатель побуждает детей к проявлению доброжелательности в игровом общении с партнерами-сверстниками. Поощряет проявление инициативы в игровом взаимодействии со сверстниками. Дети учатся проявлять в играх добрые чувства по отношению к сверстникам и игрушкам, интерес к общему замыслу, действовать согласованно с участниками игры

Режиссерская игра

Режиссерская игра – это один из видов творческих игр, в ходе которой ребенок выступает в роли режиссера, проектируя действия, придумывая, чем будут заниматься его игрушки, как будет развиваться сюжет событий, каким будет его финал. Именно сам ребенок выполняет роли каждой игрушки, придумывает имена, выбирает главных героев, положительных и отрицательных героев, а также устанавливает главные правила игры.



Режиссерская игра дошкольников, которая проводится под наблюдением профессиональных педагогов или психологов, может многое рассказать о ребенке, показать его эмоциональное состояние, уровень развития, а также рассказать о том, что именно сегодня волнует маленького «режиссера».

Содержание и условия режиссерской игры

Содержанием режиссерской игры является преимущественно опосредованный опыт ребенка: литературный опыт, впечатления от просмотра мультипликационных фильмов, сказок, непосредственный опыт ребенка.

В индивидуальной режиссерской игре ребенок стремится отобрать те события, которые произвели на него значительное впечатление (посещение врача, приход гостей, поездка в поезде и прочее).

В индивидуальной режиссерской игре отображены реальные отношения ребенка и его окружения, его понимание происходящего и его эмоции.

Для проведения режиссерских игр необходимы специальные атрибуты – герои и атрибуты, с помощью которых ребенок сможет воспроизводить придуманную им ситуацию. Воспитатель может только наблюдать и подсказывать в некоторых моментах.

Игровые умения

- Формируют у ребенка фантазию и воображение в самостоятельной игре, креативность в использовании предметов-заместителей (разнообразные кубики, бруски, флаконы, веревки, бечевки, которые могут быть использованы в качестве других предметов));
- Развивает инициативу детей в создании игровой обстановки (устраивает комнату для кукол, создает обстановку магазина, парикмахерской, кабинета врача, гаража и т. п.);
- Развивает опосредованно социальную компетентность, т.к. дает возможность одновременно перевоплощаться в разные роли (быть и дочкой и матерью, и героем и злодеем), проигрывать одну и ту же ситуацию несколько раз, анализируя при этом разные исходы событий.

Игра - драматизация

Игра-драматизация - один из видов творческих игр. Это групповая игра на основе созданной воспитателем при помощи предметов и игрушек ситуации, служащей завязкой сюжета (рассказанной сказки, придуманной ситуации, просмотренного мультфильма). По побуждению воспитателя дети высказывают предположение о том, что произойдет дальше, разыгрывают продолжение ситуации, передают диалоги героев. Учатся придумывать и создавать при помощи игрушек и предметов ситуацию-завязку сюжета режиссерской игры, показывать ее воспитателю, сверстникам.



Содержание и условия игры - драматизации

В процессе игры-драматизации передается содержание сказки, мультфильма и («Репка», «Кот, петух и лиса», «Колобок» т.д.). Игра – драматизация побуждает детей к диалогу со взрослыми и сверстниками, к игровому, к речевому взаимодействию с ними - составление коротких описаний, используя образные слова и выражения.

Участники используют предметы для ряженья, элементы костюмов сказочных героев, маски животных, эмблемы с изображениями любимых литературных персонажей.

Лучшая игра драматизация в старшей группе – это кукольный театр, в котором ребенок сможет дать волю своему воображению и показать настоящее представление всем одноклассникам.

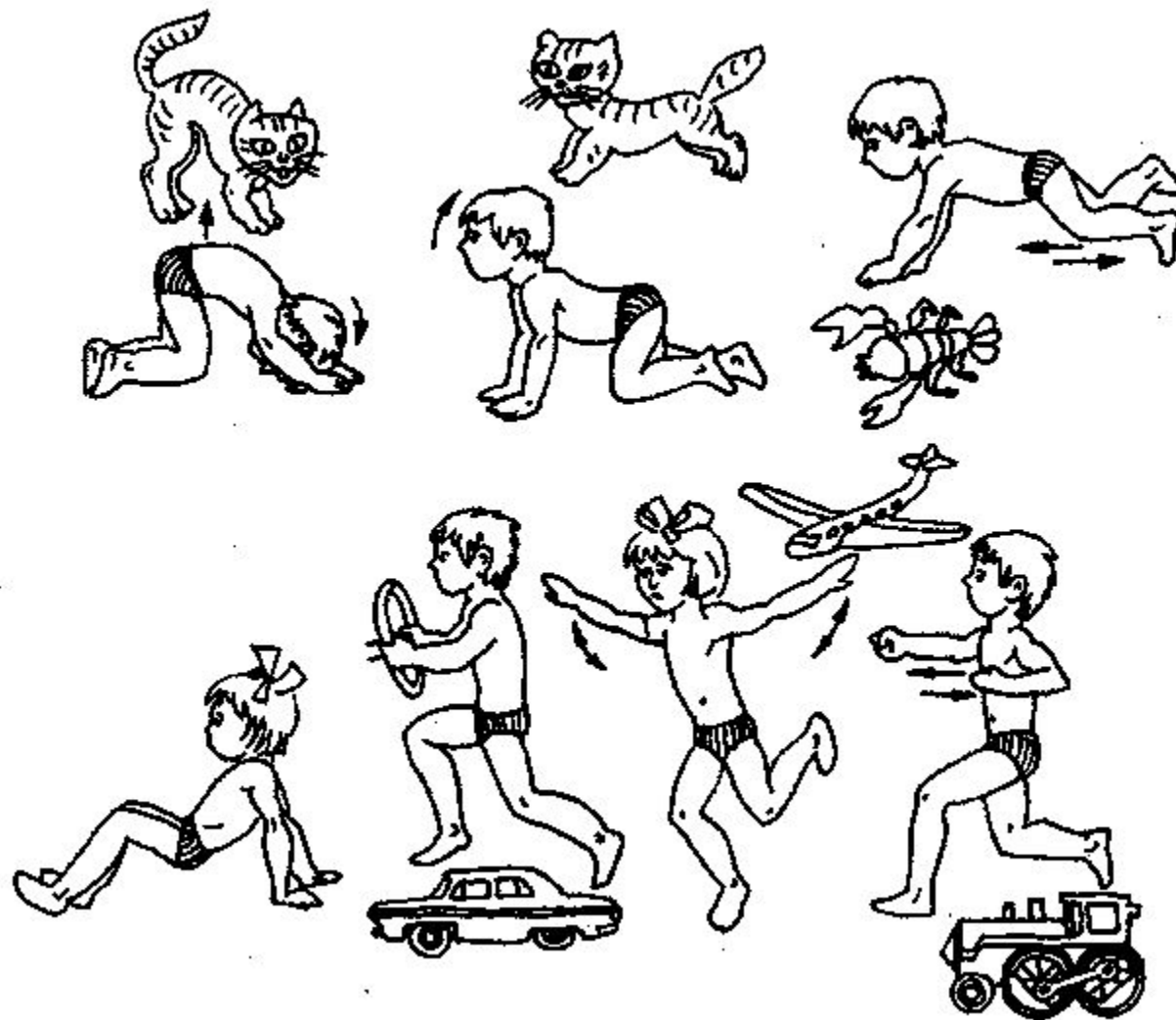
Игровые умения

Игры - драматизации в детском саду формируют следующие умения:

- Умение свободно общаться, легко вступать в диалог. Дети учатся рассуждать, в этом процессе развивается речевое внимание, артикуляционный аппарат.
- Речевой этикет, умение говорить выразительно, осмысленно, выслушивать собеседников;
- В совместной с воспитателем деятельности у детей развивается умение представить готовую сюжетную ситуацию и показать ее зрителю (взрослому).
- Дошкольники осваивают умение воспроизводить сюжет знакомых сказок, привносить в него изменения, возникающие при осуществлении игровой деятельности.
- Выбирать необходимые материалы и игрушки для создания обстановки игры, по побуждению воспитателя использовать предметы-заместители. Учатся самостоятельно передвигать игрушки по игровому полю, озвучивать события, происходящие в игре. По побуждению воспитателя — озвучивать диалог между персонажами.
- В играх на темы литературных произведений дошкольники стремятся выразительно передавать особенности движений, голоса, эмоциональные состояния.

Игра-имитация

Игра-имитация это игра с заданной воспитателем ситуацией, в которой дети имитируют особенности движений животных, голоса и звуки, издаваемые ими, их характерные образы. Дети в процессе игры учатся идентифицироваться с животными, ставить себя на их место в какой-либо ситуации в пространстве или обстоятельстве, понимать их чувство, настроение, тем самым игра способствует формированию у детей чувство сопереживания, сочувствия, эмпатии животному.



Содержание и условия игры-имитации

В содержании игр-имитаций могут быть использованы разные темы:

животный мир;

растительный мир;

неживая природа.

- Игры-имитации можно использовать в разных формах работы с детьми: в совместной деятельности педагога с детьми, во время проведения режимных процессов, на прогулках и т. д.
- Эти игры можно включать в музыкальные и физкультурные занятия, а так же использовать для развития речи, задавая вопросы, перед тем как что-то изобразить (расскажите, какой медведь, как он ходит и т. п.).
- При организации игр-имитаций нужно обращать внимание на то, чтобы дети активно участвовали в игре, соблюдали правила. А во время имитации движений не мешали другим детям, относились с уважением к действиям сверстников.
- Важно обратить внимание на эмоциональность проведения игр-имитаций. Это одно из главных условий создания положительного эмоционального настроения у детей, что в дальнейшем будет способствовать у них формированию субъективного отношения к природе.

Игровые умения

Игры-имитации развивают творчество и воображение дошкольников, наталкивают на поиск новых путей к самовыражению;

Развивают мелкую моторику рук, укрепляют мышцы, развивают внимание, речь.

В творческих имитационных играх мимикой, жестами, движениями дети передают разное эмоциональное состояние персонажей (зайчик заблудился, испугался, но его нашли медвежата, приласкали, отвели домой, и все смеются, хлопают в ладоши, радуются);

В жестах и движениях передают физические особенности игрового образа (летят большие птицы и маленькие птички, идет по снегу большой медведь и маленькая обезьянка).

Игры с правилами

- ❖ *Дидактические;*
 - ❖ *Подвижные.*
-

Содержание игр с правилами:

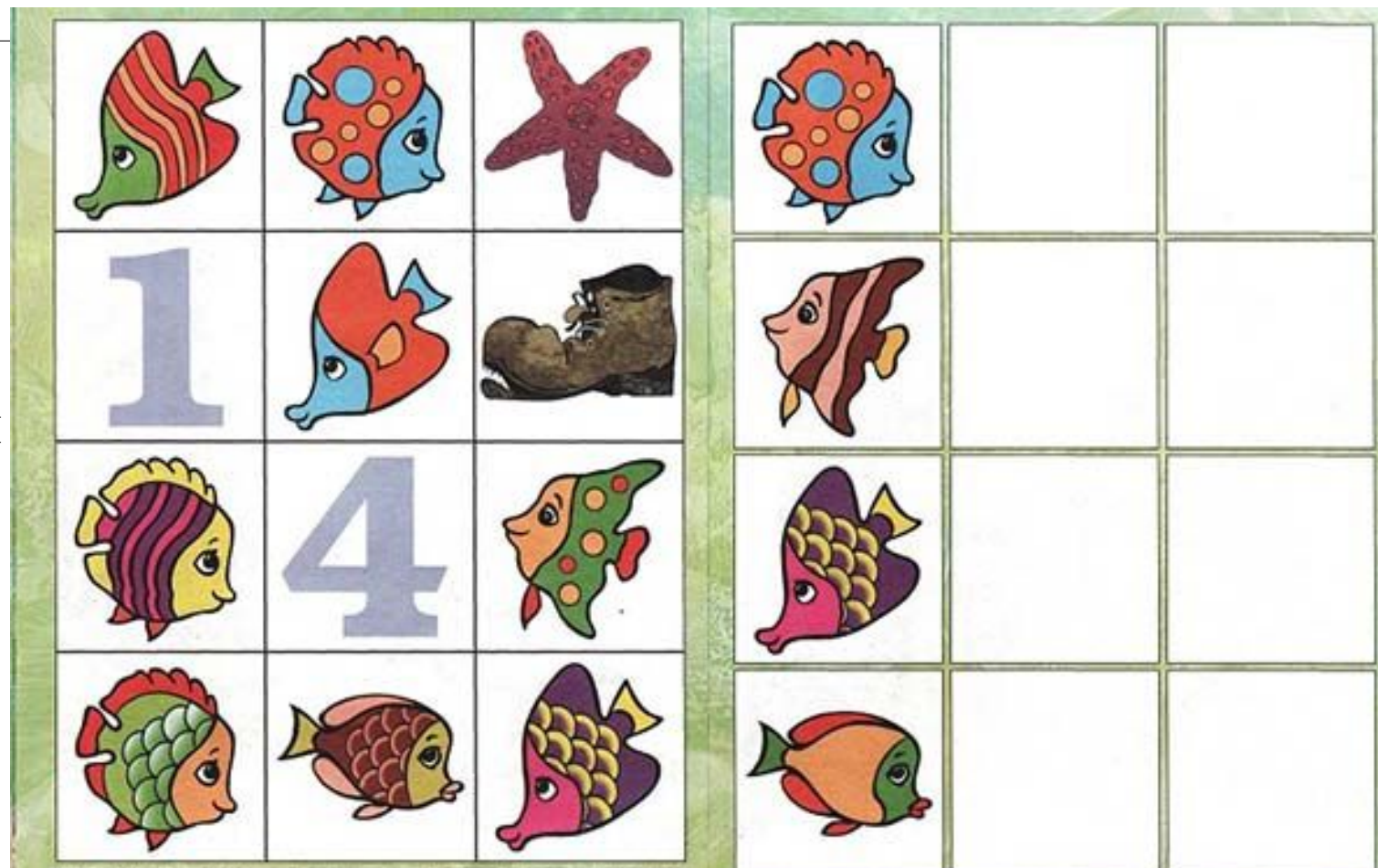
- Готовое содержание;
- Заранее установленную последовательность действий;
- Цель игры;
- Решение поставленной задачи;
- Четкое выполнение правил игры.

Каждый тип отражает особенную роль игры в воспитании. Так например роль подвижных игр в воспитании высока, так как они развивают физическую активность ребенка, скорость реакции и сообразительность, а дидактические - умственные способности, формируют навыки и умения необходимые для учебной деятельности.

Дидактическая игра как средство развития ребенка

Дидактические игры это игры с готовым содержанием и правилами.

Основная особенность дидактических игр определена их названием: это игры обучающие. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения детей. Но для играющих детей воспитательно-образовательное значение дидактической игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия, правила.



Познавательный и воспитательный аспекты дидактической игры

Дидактические игры обеспечивают взаимосвязь воспитательного и обучающего воздействия с учетом возрастных психофизиологических особенностей ребенка. Дидактическая игра имеет свою структуру, включающую несколько компонентов:

- 1. Обучающая (дидактическая) задача** – основной элемент дидактической игры, которому подчинены все остальные. Для детей обучающая задача формулируется как игровая.
- 2. Игровые действия** – это способы проявления активности ребенка в игровых целях: например проявить наблюдательность, сравнить, припомнить ранее усвоенное, классифицировать предметы по тем или иным признакам и т.д.
- 3. Правила** обеспечивают реализацию игрового содержания. Они делают игру демократичной: им подчиняются все участники игры.
- 4. Игровой материал** – необходимый для проведения игры стимулирующий дидактический материал (элементы для конструирования, фишки, задания на листах бумаги, карандаши, фломастеры и т.д.)

Между обучающей задачей, игровыми действиями и правилами существует тесная связь. Обучающая задача определяет игровые действия, а правила помогают осуществить игровые действия и решить задачу.

Позиция педагога в организации, проведении и поддержке дидактических игр

Воспитатель в организации и проведении дидактических игр выступает в качестве руководителя и мотиватора. Он ориентирует деятельность детей и активизирует их познавательные способности. Воспитатель контролирует все этапы выполнения поставленной задачи, поддерживает интерес и положительно подкрепляет результаты действий.



Этапы дидактической игры

- **Ознакомление детей с содержанием игры** (показ предметов, картинок, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей о них);
- **Объяснение хода и правил игры.** При этом воспитатель обращает внимание на чёткое выполнение правил;
- **Показ игровых действий,** в процессе которого воспитатель учит детей правильно выполнять действие;
- **Определение роли воспитателя** в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра;
- **Подведение итогов игры** - это ответственный момент в руководстве ею, т.к. по результатам, которых дети добиваются в игре, можно судить об её эффективности. При подведении итогов воспитатель подчёркивает, что путь к победе возможен только через преодоление трудностей, внимание и дисциплинированность.

Виды дидактических игр

Дидактические игры можно разделить на две категории *игры-занятия*, *игры-упражнения*, в каждой из которых можно применять следующие **виды**:

Предметные – основаны на непосредственном восприятии детей, соответствуют стремлению ребенка действовать с предметами и таким образом знакомиться с ними. В играх с предметами дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различия предметов. Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов, величиной, цветом.

Настольно - печатные – это интересное занятие для детей при ознакомлении с окружающим миром, миром животных и растений, явлениями живой и неживой природы. Они разнообразны по видам: "лото", "домино", парные картинки" С помощью настольно-печатных игр можно успешно развивать речевые навыки, математические способности, логику, внимание, учиться моделировать жизненные схемы и принимать решения, развивать навыки самоконтроля.

Словесные – это эффективный метод воспитания самостоятельности мышления и развития речи у детей. Они построены на словах и действиях играющих, дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи: описывают предметы, выделяя характерные их признаки, отгадывают их по описанию, находят сходства и различия этих предметов и явлений природы.

Методические принципы проведения дидактических игр в соответствии с новыми требованиями ФГОС

Модель образовательного процесса должна включать 3 части:

- ✓ Совместная деятельность взрослого и ребенка (взаимодействие, содействие, сотрудничество, партнерство);
- ✓ Самостоятельная деятельность детей (создание интерактивной развивающей предметно-пространственной среды);
- ✓ Взаимодействие с семьей (взаимодействие, содействие, сотрудничество, партнерство).

Центральная психодидактическая технология сегодня – это развивающее взаимодействие ребёнка со взрослыми и со сверстниками, а не только одностороннее воздействие на ребёнка.

В ФГОС реализация деятельностного подхода рассматривается как развитие самой деятельности, основных ее компонентов (постановка цели, выбор средств, нахождение способов и использование их в новых ситуациях, контроль) способствует развитию ее субъекта (деятели) – ребенка. Развивать способности – значит вооружить ребенка способом деятельности, дать ему в руки ключ, принцип выполнения работы, создать условия для выявления и расцвета его одаренности. (Н.Волков).

Игровые умения

Дидактические:

расширение кругозора, познавательная деятельность;
применение ЗУН в практической деятельности;
формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие общеучебных умений и навыков;
развитие трудовых навыков.

Воспитывающие:

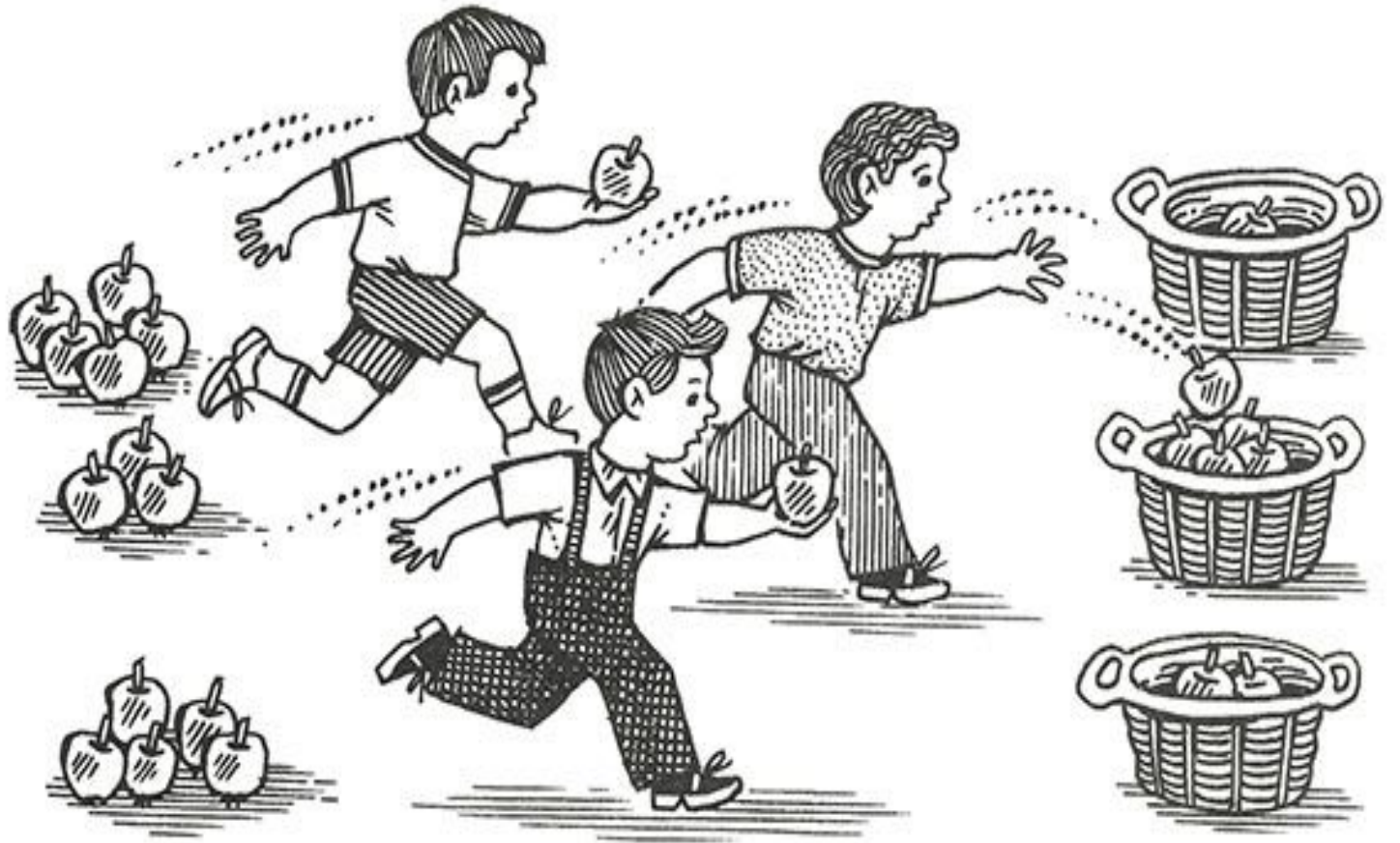
воспитание самостоятельности, воли;
формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок;
воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.

Развивающие:

развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии;
творческих способностей, рефлексии, умения находить оптимальные решения, развитие мотивации учебной деятельности.

Игры с правилами - подвижные игры

Подвижная игра — одно из важных средств всестороннего воспитания детей дошкольного возраста. Характерная ее особенность — комплексность воздействия на организм и на все стороны личности ребенка: в игре одновременно осуществляется физическое, умственное, нравственное, эстетическое и трудовое воспитание. В основе таких игр лежат различные движения: ходьба, бег, прыганье, скачки, лазание, метание и т.д.



Подвижные игры удовлетворяют потребность растущего организма в движении, благотворно сказываются на его эмоциональной сфере, способствуют накоплению двигательного опыта.

Развивающее значение игры с правилом

- Дети учатся работать сообща, доверять друг другу, быть четными, дисциплинированными.
- Развивается внимание, повышается скорость реакции, сообразительность, находчивость.
- Выполнение правил способствует формированию волевых черт характера, организованности.
- Большинство подвижных игр рассчитано на участие большого количества детей. Ребята учатся взаимодействовать, сговариваться, учитывать мнения окружающих, разрешать конфликты.

Произвольность и нормативная регуляция поведения как результат игр с правилами

Во время игры дети действуют в соответствии с правилами, которые обязательны для всех участников. Правила регулируют поведение играющих и способствуют выработке взаимопомощи, коллективизма, честности, дисциплинированности. Вместе с тем необходимость выполнять правила, а также преодолевать препятствия, неизбежные в игре, содействует воспитанию волевых качеств — выдержки, смелости, решительности, умения справляться с отрицательными эмоциями.

В подвижных играх ребенку приходится самому решать, как действовать, чтобы достигнуть цели. Быстрая и порой неожиданная смена условий заставляет искать все новые и новые пути решения возникающих задач. Все это способствует развитию самостоятельности, активности, инициативы, творчества, сообразительности.

В последнее время появилась тенденция к замене подвижных игр спортивными занятиями. Но игра должна оставаться игрой — увлекательным разнообразным занятием. А спорт подразумевает однообразные оттачивания определенных навыков и движений.

Классификация подвижных игр по правилам

Подвижные игры классифицируются по разным параметрам: по возрасту, по степени подвижности ребенка в игре (игры с малой, средней, большой подвижностью), по видам движений (игры с бегом, метание и т.д.), по содержанию (подвижные игры с правилами и спортивные игры).

К подвижным играм с правилами относятся сюжетные и несюжетные подвижные игры.

Сюжетные

Игра по правилам отражает в условной форме жизненный или сказочный эпизод.
Игровые образы:
воробышек,
автомобиль, волк, гусь.

Несюжетные

Игра по правилам спортивного характера.
Примеры: Жмурки, Лиса в курятнике, Зайцы и волк

Критерии выбора игр с правилами для детей разных возрастных групп

Детям младшего и среднего дошкольного возраста интереснее всего играть в сюжетные подвижные игры и простейшие несюжетные игры типа «ловушек», а также игры-забавы;

Детям старшего дошкольного возраста интереснее всего играть в такие игры, где они могут проявить смелость, находчивость и лидерство.

В последнее время появилась тенденция к замене подвижных игр спортивными занятиями. Но игра должна оставаться игрой – увлекательным разнообразным занятием. А спорт подразумевает однообразные оттачивания определенных навыков и движений.

Методика проведения подвижных игр

Методика проведения подвижной игры включает неограниченные возможности комплексного использования разнообразных приемов, направленных на формирование личности ребенка, умелое педагогическое руководство ею.

- ✓ Стимулируя у ребенка интерес к игре, увлекая его игровой деятельностью, педагог замечает и выделяет существенные факторы в развитии и поведении детей. Необходимо определить (подчас по отдельным штрихам) реальные изменения в знаниях, умениях и навыках. Важно помочь ребенку закрепить положительные качества и постепенно преодолеть отрицательные.
- ✓ Педагогическая наблюдательность, любовь к детям позволяют педагогу вдумчиво выбирать методы руководства детской деятельностью, корректировать поведение ребенка и свое собственное, создавать радостную, доброжелательную атмосферу в группе. Детская радость, сопровождающая игру, является могучим фактором формирования физических, психических, духовных, эстетических и нравственных начал становления ребенка.

Игровые умения

Активная двигательная деятельность игрового характера и вызываемые ею положительные эмоции усиливают все физиологические процессы в организме, улучшают работу всех органов и систем. Возникающие в игре неожиданные ситуации приучают детей целесообразно использовать приобретенные двигательные навыки.

В подвижных играх создаются наиболее благоприятные условия для развития физических качеств. Например, для того чтобы увернуться от «ловишки», надо проявить ловкость, а спасаясь от него, бежать как можно быстрее. Увлеченные сюжетом игры, дети могут выполнять с интересом и притом много раз одни и те же движения, не замечая усталости. А это приводит к развитию выносливости.

Игры помогают ребенку расширять и углублять свои представления об окружающей действительности. Выполняя различные роли, изображая разнообразные действия, дети практически используют свои знания о повадках животных, птиц, насекомых, о явлениях природы, о средствах передвижения, о современной технике. В процессе игр создаются возможности для развития речи, упражнения в счете и т. д.

ЧАСТЬ 3

Психолого-педагогическое сопровождения игровой деятельности детей дошкольного возраста

Психолого-педагогическое сопровождение детей дошкольного возраста

ЦЕЛЬ – СОЗДАНИЕ СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ ДЛЯ УСПЕШНОГО ВОСПИТАНИЯ, ОБУЧЕНИЯ И РАЗВИТИЯ РЕБЁНКА НА КАЖДОМ ВОЗРАСТНОМ ЭТАПЕ.

ОСНОВНАЯ ЗАДАЧА ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ПОСТРОЕНИИ СИСТЕМЫ ВНЕШНЕ ЗАДАВАЕМОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ТО ЕСТЬ ТАКОЙ ЕЕ ОРГАНИЗАЦИИ, КОТОРАЯ ОБЕСПЕЧИВАЕТ РЕАЛЬНОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ НА ПЕРЕСТРУКТУРИРОВАНИЕ ВНУТРЕННЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ РЕБЕНКА И ФОРМИРОВАНИЕ МОТИВАЦИИ ЭТОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

ИМЕННО СПЕЦИАЛЬНОЕ ФОРМИРОВАНИЕ ВЕДУЩЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, НАПРАВЛЕННОЙ НА РАЗВИТИЕ МОТИВАЦИОННОЙ СФЕРЫ ЛИЧНОСТИ, ПОЗВОЛЯЕТ ВСКРЫВАТЬ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ РЕЗЕРВЫ ПСИХИКИ КАК ВОЗРАСТНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ РЕБЕНКА.

Педагогические задачи сопровождения игры детей дошкольного возраста

1. Способствовать развитию всех компонентов детской игры: обогащению тематики и видов игр, игровых действий, сюжетов, умений устанавливать ролевые отношения, вести ролевой диалог, создавать игровую обстановку, используя для этого реальные предметы и их заместители, действовать в реальной и воображаемой игровых ситуациях.
2. Создавать основу для развития содержания детских игр: обогащать представления детей о мире и круг интересов с помощью детской литературы, просмотра кукольных спектаклей; развивать воображение, творчество, интерес к игровому экспериментированию.
3. Формировать умение следовать игровым правилам в дидактических, подвижных, развивающих играх.
4. Воспитывать доброжелательные отношения между детьми, обогащать способы их игрового взаимодействия.

Методы управления игрой

№	Возраст детей	Способ построения	Особенности способа	Задачи	Приемы
1.	3-4	Уделять больше внимания «предыстории игры», подготовке к ней.	Обеспечение связей между обучением и игрой.	Формирование умения «играть рядом, не мешая друг другу, воспитание желания охотно играть вместе», то есть развитие навыков совместной игры.	Изучение игровых интересов детей, уровень детских взаимоотношений и игровой деятельности в группе и в соответствии с этим осуществляет руководство ею.
2.	5лет	Обогащение и развитие сюжетно-ролевых игр, имевших место в предыдущей возрастной группе	Обратить внимание, на развитие игры как деятельности и на формирование положительных (игровых и реальных) взаимоотношений детей в игре.	Обогащение содержания игр, возникающих по инициативе детей; расширение тематики игр; формирование разнообразных устойчивых игровых интересов, воспитание умений организованно играть в небольших игровых группировках, стовариваться по поводу игры, поддерживать в игре дружелюбные отношения.	Планомерно, целенаправленно обогащает знания детей в связи с темой возникшей игры
3.	6-7лет	Расширения детских представлений об окружающей жизни, о труде взрослых, которым дети подражают в своих играх.	Увлеченность играми, содержание которых отражает характерные общественные явления (длительное пребывание в ролях, соответствие поведения взятой роли взрослого); содержательность целей игры; разнообразие сюжетов и ролей; проявление нравственных чувств (сопереживание, радость от общения, от достигнутых результатов).	Способствовать расширению тематики детских игр, развитию их содержания на основе углубления знаний о жизни людей.	Исполнение воспитателем роли «учителя», беседы с детьми о том, как они будут играть, совместная постройка школы, класса. Использование таких приемов способствует самостоятельной организации детьми игр, где они действуют в соответствии со своими избирательными интересами

Создание предметной игровой среды в ДОУ

Каждый вид игры отвечает своим целям и задачам и определяет организацию игрового пространства в группе:

- ✓ Для детей младшего возраста педагоги создают личное игровое оснащение (ширмы, строитель, атрибуты для ролевых игр, предметы - заместители, дидактические игры, дающие опыт разнообразного использования объекта, на собственном примере показывают детям, как пользоваться ролевой речью, звукоподражанием, подсказывают реплики, объясняют действия.
- ✓ Для детей среднего дошкольного возраста воспитатели вместе с детьми изготавливают множество предметов - заместителей, так как задача педагога - научить детей отражать роль словесного, без опоры на реальный предмет.
- ✓ Дети старшего возраста проявляют большой интерес к режиссерским играм. Опорой для них служат уже не только образные мелкие игрушки (зайчики, куколки, но и разнообразные предметы (ткань, шарик, брусок и т. д.).

Маркеры игрового пространства

Маркеры игрового пространства представляют собой предметы, указывающие на место событий, в которых разворачивается сюжет. Это может быть домик с внутренней обстановкой, игрушечная плита, обозначающая кухню, и т. п.



Мини - маркеры

Такой маркер очень удобен. Можно играть за столом с мелкими игрушками, строителем, конструктором. Многокомнатная квартира, гараж, паркинг, ферма или лесная опушка...а можно и в Африке оказаться, в космосе или на северном полюсе



Поддержание инициативы ребенка в игровой деятельности

Особо важной задачей педагога в сопровождении игрового процесса как ведущего вида деятельности является активация и поддержание инициативы ребенка.

Основные сферы инициативы ребенка:

- творческая инициатива;
- инициатива как целеполагание и волевое усилие;
- коммуникативная инициатива;
- познавательная инициатива.

Творческая инициатива

1 уровень (3-4 года)	2 уровень (4-5 лет)	3 уровень (6-7 лет)
<p><i>Ключевые признаки</i></p> <p>В рамках наличной предметно-игровой обстановки активно развертывает несколько связанных по смыслу игровых действий (роль в действии); вариативно использует предметы-заместители в условном игровом значении.</p>	<p><i>Ключевые признаки</i></p> <p>Имеет первоначальный замысел, легко меняющийся в процессе игры; принимает разнообразные роли; при развертывании отдельных сюжетных эпизодов подкрепляет условные действия ролевой речью (вариативные диалоги с игрушками или сверстниками).</p>	<p><i>Ключевые признаки</i></p> <p>Комбинирует разнообразные сюжетные эпизоды в новую связную последовательность; использует развернутое словесное комментирование игры через события и пространство (что и где происходит с персонажами); частично воплощает игровой замысел в продукте (словесном -история, предметном -макет, сюжетный рисунок).</p>

Инициатива как целеполагание и волевое усилие

1 уровень (3-4 года)	2 уровень (4-5 лет)	3 уровень (6-7 лет)
<p><i>Ключевые признаки</i> Поглощен процессом; конкретная цель не фиксируется; бросает работу, как только появляются отвлекающие моменты, и не возвращается к ней.</p>	<p><i>Ключевые признаки.</i> Формулирует конкретную цель ("Нарисую домик"); в процессе работы может менять цель, но фиксирует конечный результат ("Получилась машина").</p>	<p><i>Ключевые признаки.</i> Обозначает конкретную цель, удерживает ее во время работы; фиксирует конечный результат, стремится достичь хорошего качества; возвращается к прерванной работе, доводит ее до конца.</p>

Коммуникативная инициатива

1 уровень (3-4 года)	2 уровень (4-5 лет)	3 уровень (6-7 лет)
<p>Ключевые признаки.</p> <p>Обращает внимание сверстника на интересующие самого ребенка действия ("Смотри..."), комментирует их в речи, но не старается быть понятым; довольствуется обществом любого.</p>	<p>Ключевые признаки</p> <p>Иницирует парное взаимодействие со сверстником через краткое речевое предложение-побуждение ("Давай играть, делать..."); начинает проявлять избирательность в выборе партнера.</p>	<p>Ключевые признаки</p> <p>Предлагает партнерам в развернутой словесной форме исходные замыслы, цели; договаривается о распределении действий, не ущемляя интересы других участников; избирателен в выборе, осознанно стремится к взаимопониманию и поддержанию слаженного взаимодействия.</p>

Познавательная инициатива

1 уровень (3-4 года)	2 уровень (4-5 лет)	3 уровень (6-7 лет)
<p><i>Ключевые признаки</i></p> <p>Проявляет интерес к новым предметам, манипулирует ими, практически обнаруживая их возможности; многократно воспроизводит действия.</p>	<p><i>Ключевые признаки</i></p> <p>Задаёт вопросы относительно конкретных вещей и явлений (что? как? зачем?); высказывает простые предположения, осуществляет вариативные действия по отношению к исследуемому объекту, добиваясь нужного результата.</p>	<p><i>Ключевые признаки</i></p> <p>Задаёт вопросы об отвлеченных вещах; обнаруживает стремление к упорядочиванию фактов и представлений, способен к простому рассуждению; проявляет интерес к символическим языкам (графические схемы, письмо).</p>