



Игровые обучающие ситуации

подготовила:

педагог-психолог МБОУ «ДОУ №40»

Иванькова

Наталия Александровна

- ***Игровые обучающие ситуации – форма совместной образовательной деятельности.***

Психологическое требование: Игровая ситуация должна создавать ребенку возможность принятия на себя роли действующего в ней персонажа.



**Существуют
четыре вида
игровых
обучающих
ситуаций:**

Ситуации-иллюстрации;

Ситуации-упражнения;

Ситуации партнерского взаимодействия (ситуации-проблемы);

Ситуации-оценки.

ситуации-иллюстрации





ситуации-иллюстрации, чаще всего используют в младшей группе. Педагог разыгрывает простые сценки из жизни детей. Рекомендуется использовать иллюстрации, кукольный театр, игрушки.

ситуации-упражнения

- со средней группы, параллельно с использованием ситуаций-иллюстраций предлагаются игровые ситуации-упражнения. Дети тренируются в выполнении отдельных игровых действий и связывании их в сюжет; учатся регулировать взаимоотношения со сверстниками в рамках игрового взаимодействия.



ситуации партнерского взаимодействия (ситуации-проблемы)

- участие детей в ситуациях партнерского взаимодействия (ситуациях-проблемах), где дети усваивают основные социальные отношения, своего поведения в мире людей. Где ребенок находит выход своим чувствам и переживаниям, учится осознавать и принимать их.
- 
- 
- 
- 

ситуации-оценки

- в старшей группе начинают использоваться ситуации-оценки, оценки со стороны самих детей. В этом случае игровая проблема уже решена, но от взрослого требуется помочь ребенку проанализировать и обосновать принятое решение, оценить его.

Принципы

Принцип органичности игровой ситуации содержанию конкретной образовательной деятельности


Игровая ситуация не самоценна при построении обучающего процесса, она способ организации деятельности детей на занятии. В этой связи необходимо, чтобы игровая ситуация подбиралась «под материал», а не предметный материал — под ситуацию.

Принцип адекватности используемого предметного содержания

Он следует из предыдущего: игровая деятельность с учебным материалом должна быть направлена на выявление и осознание детьми существенных свойств и качеств изучаемого материала. Их усвоение в процессе игры: освоение деятельности, соответствующей сути изучаемого материала, а не просто на выполнение игровых действий «на тему материала»

Принцип интерактивности

Соблюдение этого принципа необходимо с точки зрения современных подходов к обучению ребенка любого возраста. Только в самостоятельной деятельности формируются полноценные знания и умения. Поэтому при построении игровой образовательной технологии необходимо обеспечить каждому ребенку возможность самостоятельно действовать с изучаемым материалом с учетом выполняемой роли.




ИОС имеет короткий и несложный сюжет, построенный на основе жизненных событий или сказочно-литературного произведения, которое хорошо знакомо дошкольникам;

в ИОС используются необходимые игрушки, атрибутика; для неё специально организуется пространство и предметная среда;

в содержание ИОС заложены дидактическая цель и воспитательная задача, которым подчинены все её компоненты – сюжет, ролевое взаимодействие персонажей и пр.;

ИОС проводит воспитатель: объявляет название и сюжет, распределяет роли, берёт одну роль на себя и исполняет её на протяжении всей игры, поддерживает воображаемую ситуацию в соответствии с сюжетом;

воспитатель руководит всей ИОС: следит за развитием сюжета, исполнением ролей детьми, ролевыми взаимоотношениями, насыщает игру ролевыми диалогами и игровыми действиями, через которые и осуществляется дидактическая цель.



**методические
требования
к организации
ИГРОВОЙ
ОБУЧАЮЩЕЙ
СИТУАЦИИ:
(ИОС)**



ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ

- **Детям приходит письмо от Степашки, который жалуется, что не знает, как поступить с грязной скатертью после праздника. Воспитатель с детьми выясняет, что нужно, чтобы постирать, н-р, носовой платок. У каждого из детей есть тазик с водой, мыло. Воспитатель также выясняет, какие действия нужно совершить – смочить, намылить, сполоснуть, развесить на веревочку с помощью прищепок. Все действия со своими платочками дети выполняют под музыку в форме танцевальных упражнений.**

ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ

- Проведение занятия в средней группе по развитию речи. Используется игровой персонаж – **игрушечный утенок**, которого обидели, и теперь он сильно грустит. Детям предлагается рассказать утенку, какой он красивый, хороший.
- Дети по очереди берут утенка, рассматривают его, каждый составляет небольшой рассказ о нем, выделяет то, что ему больше всего понравилось в игрушке. Утенок благодарит каждого ребенка, в конце занятия говорит, что дети ему очень понравились и теперь он грустить не будет.

ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ

- В старшей группе воспитатель, подойдя к группе детей, внезапно достает **бумажный фотоаппарат** и «фотографирует собравшихся, а затем дарит несколько «Фотографий» с нарисованными смешными рожицами. Дети радостно удивлены.
- - Этот фотоаппарат подарил мне Карлсон, - сообщает воспитатель. – Он уверяет меня, что каждый из вас, если захочет, сможет сделать себе такую игрушку. Да вот мне что-то не очень верится в это...
- - А я смогу! – заявляет Ваня.
- - И я! И я! Сможем! – раздаются детские голоса. Ребятам уже не терпится попробовать свои силы в конструировании фотоаппарата.

ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ СИТУАЦИЙ

- Воспитатель, развесив на подставках **картины о весне**, говорит детям: «Ребята, у нас в детском саду открывается маленькая картинная галерея, и вам как старшим детям мы предлагаем стать экскурсоводами и вечером, когда придут дети средней группы, им нужно понятно рассказать, что нарисовано на картинах».
- Дети начинают обсуждать, что, в какой последовательности можно рассказать о той или иной картине. Несколько детей проводят экскурсию со сверстниками, которые не только слушают, но и активно помогают «экскурсоводу» в составлении рассказа.
- Вечером пятилетние дети с удовольствием слушают рассказ хозяев, которые демонстрируют картинную галерею.

**СПАСИБО
ЗА
ВНИМАНИЕ**

