



«Развитие игровой деятельности детей дошкольного возраста»





«Если организованных игр не будет вовсе – современный ребёнок может не получить необходимого игрового опыта. Если работа педагога ограничится только организацией подобного рода игр – ребёнок так и не научится играть сам.»



«...Дайте же детям играть, пока игра их радует, влечет к себе и вместе с тем приносит им громадную пользу!» Е.А. Покровский





Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"

Статья 64. п.2. Образовательные программы дошкольного образования направлены на разностороннее развитие детей дошкольного возраста с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей, в том числе достижение детьми дошкольного возраста уровня развития, необходимого и достаточного для успешного освоения ими образовательных программ начального общего образования, **на основе индивидуального подхода к детям дошкольного возраста и специфичных для детей дошкольного возраста видов деятельности.**



**В каком международном
нормативно-правовом
документе зафиксировано
право на детскую игру?**





Конвенции и соглашения

Главная страница ООН	Конвенция о правах ребенка
Первая страница	<i>Принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года</i>
Декларации	
по дате принятия	
по тематике	
Конвенции	
по дате принятия	
по тематике	
проекты	
Основополагающие документы, содержащиеся в резолюциях ГА	
Уставные документы	

Преамбула

Государства-участники настоящей Конвенции,

считая, что в соответствии с принципами, провозглашенными в [Уставе Организации Объединенных Наций](#), признание присущего достоинства, равных и неотъемлемых прав всех членов общества являются основой обеспечения свободы, справедливости и мира на Земле,

принимая во внимание, что народы Объединенных Наций подтвердили в Уставе свою веру в основные права человека, в достоинство и ценность человеческой личности и преисполнены решимости содействовать социальному прогрессу и улучшению условий жизни при большей свободе,

признавая, что Организация Объединенных Наций во [Всеобщей декларации прав человека](#)² и в Международных пактах о правах человека³ провозгласила и согласилась с тем, что каждый человек должен обладать всеми указанными в них правами и свободами без какого бы то ни было

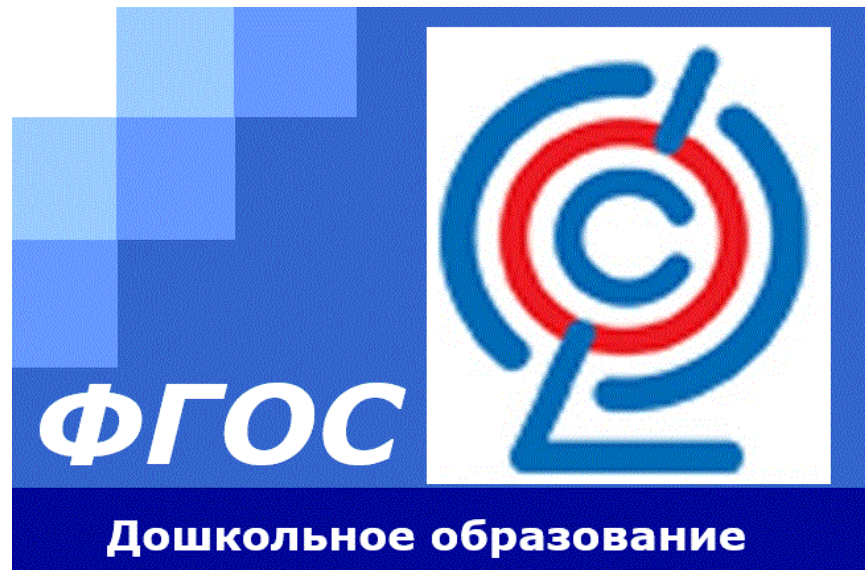
1 февраля 2013 г. ООН объявила о принятии **Общего Комментария к статье 31 Конвенции о правах ребенка, провозглашающей право на игру**. Инициатором принятия Комментария стала Международная ассоциация игры (IPA – International Play Association).

<http://www.un.org/ru/index.html>



Признаки игры зафиксированные Конвенцией

- Свободная активность, лишенная принуждения и контроля со стороны взрослых;
- Игра должна приносить эмоциональный подъем, причем источником удовольствия является процесс деятельности, а не ее результат или оценка;
- Игра – это всегда спонтанность, непредсказуемость, активное опробование себя и предмета игры.



«Дошкольный Стандарт — это стандарт вариативности и развития, нестандартный Стандарт»

**академик А.Г. Асмолов, руководитель рабочей группы
по разработке ФГОС дошкольного образования.**



Игра в содержании ФГОС ДО

I. Общие положения

Один из **основных принципов Стандарта:**

- Реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка. (п.1.2.(4))





Игра в содержании ФГОС ДО

II. Требования к структуре образовательной программ дошкольного образования и ее объем

7....содержание образовательных областей определяется целями и задачами Программы и **может реализовываться в различных видах деятельности** (общении, **игре**, познавательно-исследовательской деятельности - как сквозных механизмах развития ребенка)

Также обозначено, **какие именно игры организуются в рамках реализации программы**

- «в раннем возрасте (1 год - 3 года) – предметная деятельность и игры с составными и динамическими игрушками, совместные игры со сверстниками под руководством взрослого;
- для детей дошкольного возраста (3 года - 8 лет) - ряд видов деятельности, таких как игровая, включая сюжетно-ролевую игру, игру с правилами и другие виды игры...»



Игра в содержании ФГОС ДО*

III. Требования к условиям реализации основной образовательной программы дошкольного образования

«Условия, необходимые для создания социальной ситуации развития детей, соответствующей специфике дошкольного возраста», среди которых:

- создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности;
- **поддержку детской инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности (игровой, исследовательской, проектной, познавательной и т.д.);**
- **поддержку спонтанной игры детей, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства (3.2.5. (2, 4))**



Игра в содержании ФГОС ДО

IV. Требования к результатам освоения основной образовательной программы дошкольного образования

Целевые ориентиры на этапе завершения дошкольного образования:

- **проявляет инициативу и самостоятельность** в разных видах деятельности - **игре**, общении, познавательно- исследовательской деятельности, конструировании и др.;
- **активно взаимодействует** со сверстниками и взрослыми, **участвует в совместных играх**;
- **ребёнок обладает развитым воображением**, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре; **ребёнок владеет разными формами и видами игры**, различает условную и реальную ситуации, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам. (4.6.)



Условия формирования игры

1. Открытость образовательной программы:
 - наличие специального времени для игры;
 - возможность выбора занятия и материала;
 - возможность свободного и содержательного общения детей.
2. Адекватная предметно-пространственная среда.
3. Содержание игры.
4. Игровая компетентность педагога.





СанПиН 2.4.1.3049-13

11.8. На самостоятельную деятельность детей 3 - 7 лет (**игры**, подготовка к образовательной деятельности, личная гигиена) в режиме дня должно отводиться не менее **3 - 4 часов**.





Игровая компетентность педагога

Под термином «компетенция» понимается способность применять знания, умения и личностные качества для успешной профессиональной деятельности, например, в области игры и игровых технологий (ответственность, инициативность, целеустремленность и т. д.), профессиональный опыт и адаптация (умение работать самостоятельно).

- Игровые умения воспитателя;
- Игровая позиция педагога;
- Направленность на игру;





Игровые компетенции педагога

3.4.2. Педагогические работники, реализующие Программу, должны обладать основными компетенциями, необходимыми для создания условия развития детей, обозначенными в п. 3.2.5 настоящего Стандарта.

3.2.5. Условия, необходимые для создания социальной ситуации развития детей, соответствующей специфике дошкольного возраста, предполагают:

- **2) поддержку индивидуальности и инициативы детей через:**
 - **создание условий для свободного выбора детьми деятельности, участников совместной деятельности;**
 - **создание условий для принятия детьми решений, выражения своих чувств и мыслей;**
 - **недирективную помощь детям, поддержку детской инициативы и самостоятельности в разных видах деятельности (игровой, исследовательской, проектной, познавательной и т.д.);**





Игра в содержании ФГОС ДО

3) установление правил взаимодействия в разных ситуациях:

- создание условий для позитивных, доброжелательных отношений между детьми;
- развитие коммуникативных способностей детей, позволяющих разрешать конфликтные ситуации со сверстниками;
- развитие умения детей работать в группе сверстников;

4) построение вариативного развивающего образования через:

- организацию видов деятельности, способствующих развитию мышления, речи, общения, воображения и детского творчества, личностного, физического и художественно-эстетического развития детей;
- **поддержку спонтанной игры детей, ее обогащение, обеспечение игрового времени и пространства;**
- оценку индивидуального развития детей;



«Для реализации образовательной программы, построенной на игре, **дети должны уметь играть.**

Для того чтобы выполнить свою ведущую роль и действительно стать средством развития ценных личностных качеств, **сама игра должна иметь определённый уровень развития, соответствующий возрасту.»**

Смирнова Е.О. Игра в современном
дошкольном образовании//
Электронный журнал
«Психологическая наука и образование»
2013 №3

Детские сады: сильные и слабые стороны дошкольного образования

Результаты национального исследования качества российского дошкольного образования «Оценивание для развития 2016», проведенного Московским городским педагогическим университетом на основе инструмента «Шкалы для комплексной оценки качества образования в дошкольных образовательных организациях (ECERS-R)».

ЧТО ИЗУЧАЛИ

Насколько среда создает условия для эмоционального благополучия ребенка

Насколько дети активны в процессе обучения

Насколько созданы условия для стимулирования любознательности, мышления и творчества

Насколько соблюдается баланс между действиями, инициированными взрослыми и самими детьми



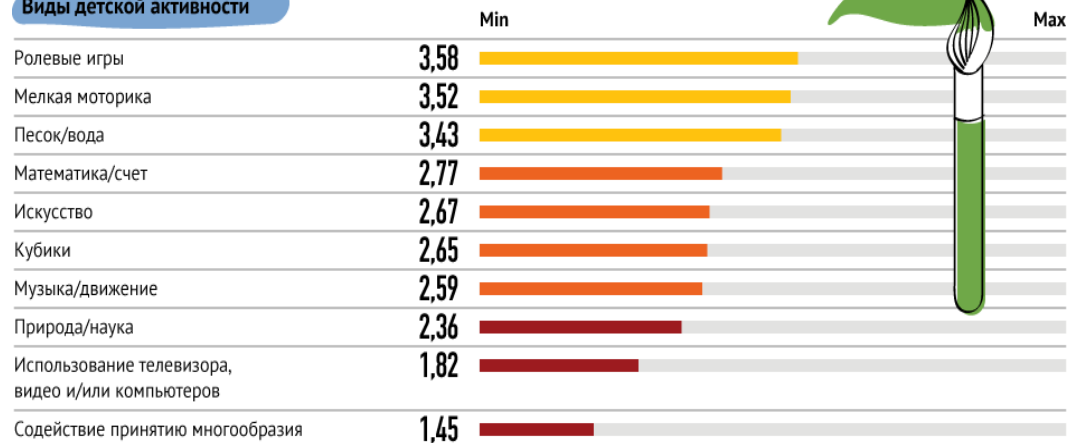
КАК ОЦЕНИЛИ**



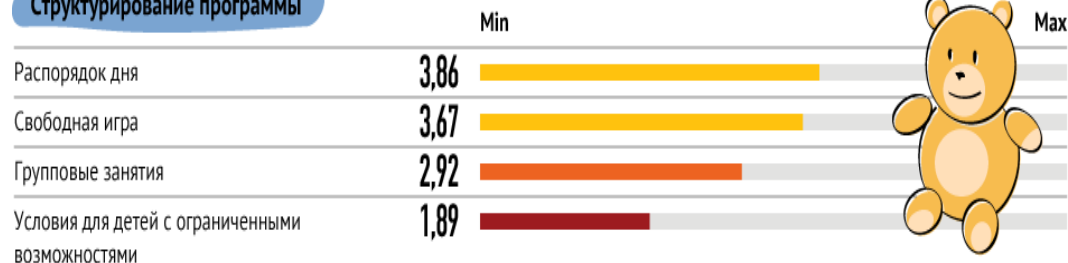
Зеленым цветом выделены благополучные направления, красным — неблагополучные

Баллы от одного до семи, где один — минимальное значение, семь — максимальное

Виды детской активности



Структурирование программы





Ведущая деятельность - деятельность, которая на данном этапе психического развития оказывает наибольшее влияние на развитие личности ребенка.

(Н.А. Леонтьев)





Игра - ведущий вид деятельности дошкольников

Игра является ведущей деятельностью детей дошкольного возраста, потому что соответствует основным признакам ведущей деятельности, выделенным А.Н.Леонтьевым:

- Во-первых, игра удовлетворяет основные потребности ребенка;
- Во-вторых, в рамках ведущей деятельности происходит развитие отдельных психических процессов (мышления, памяти, эмоций и т.д.), от нее зависят наблюдаемые в это время изменения личности ребенка в целом
- В-третьих, зарождаются новые формы деятельности ребенка (учебная, трудовая);



Ведущая деятельность в возрастных периодах.

Возраст	Ведущий вид деятельности	Социальная ситуация развития
0-1 год	Эмоциональное общение ребенка со взрослым	Освоение норм отношений между людьми (без речи)
1-3 года	Предметная деятельность	Усвоение способов деятельности с предметами
3-6(7) лет	Игра	Освоение социальных норм, взаимоотношений между людьми. Освоение речи.
6(7)-10(11) лет	Учебная деятельность	Освоение знаний, развитие интеллектуально-познавательной деятельности



В условиях дошкольного образования игра представлена в разных формах

Игра как
деятельность

Игра как форма
организации
образовательного
процесса

Игра как форма
организации
жизни детей

Лаборатория игры и
развивающей предметной среды
Центра "Дошкольное детство"
им.А.В.Запорожца.



Игра как деятельность

- Характеризуется тем, что **инициатива в реализации такой игры исходит от самого ребенка: *ребенок свободен в постановке или выборе игровых задач***
- Характеризуется целостностью - от мотива до способа действия (*ребенок играет, потому что он этого хочет, он играет в то, во что хочет, и играет так, как хочет*).
- Характеризуется эмоциональной насыщенностью, удовольствием от **процесса**, а не от **результата**.
- **Развивается** и меняет формы по мере развития (*от развернутой внешней предметной деятельности до свернутой внутренней деятельности*). В сформированном виде может существовать как действие в составе других видов деятельности.



Игровой мотив (А.Н.Леонтьев)			
Роль (Д.Б.Элькони н)		+	-
	+	Самодеятельная сюжетно-ролевая игра	Организованная сюжетно-ролевая игра
	-	Игры- экспериментирования	Не игра

Главная отличительная особенность настоящей игры **наличие воображаемой ситуации**. В игре ребенок начинает жить и действовать не только в зримом, реальном пространстве, но и в пространстве воображаемом, представляемом. <...> **Расхождение видимого и представляемого (Л.С. Выготский) , когда понарошку (= КАК БУДТО) все возможно, является главной характеристикой игры,** которая развивает и творческие способности, и внутренний план, и воображений, и самостоятельность, и многие другие важнейшие качества личности дошкольника.

Парадокс «настоящей» игры

- Вещи не настоящие (игрушки, предметы-заместители);
- События не настоящие – воображаемые;
- Действия не настоящие – условные;

А что настоящее???





Что делать воспитателю с игровой деятельностью (спонтанной самостоятельной игрой)?

Руководить? Организовывать?



Неумение детей
самостоятельно организовать
и развивать игру

Не вмешиваться?



Примитивизация
игр



Игра не развивается



Что делать?



**Педагог может создать условия,
способствующие овладению
детьми игровыми умениями.**

ОТВЕТ: ДА

Одно из условий – организация эффективного взаимодействия с дошкольниками в процессе игровой деятельности.





Условия, которые создает педагог для развития общения между детьми в игре

Организация совместных игр детей:

- Предлагает игры с разным числом участников
- Объединяет отдельно играющие группы общим сюжетом
- Втягивает ребенка во взаимодействие
- Направляет детей на групповое и парное взаимодействие
- Учит принимать и ставить игровые задачи взрослому и сверстнику

Развитие способов игрового общения:

- Учит принимать роль, обозначать её словом для партнёра
- Развивает ролевую речь, активизирует ролевой диалог
- Учит реализовывать ролевые действия с учётом роли партнёра
- Формирует умение изменять ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнёра

Развитие умения общаться по поводу игры:

- Учит договариваться, делиться игрушками
- Учит соблюдать очерёдность
- Стимулирует проявление сочувствия и уважительного отношения
- Помогает тактично улаживать конфликты



Умение педагога организовывать игровую деятельность

- Ценностно-мотивационный компонент: мотивы, цели, потребности, ценностные установки, стимулирует творческое проявление личности в игровой деятельности; **предполагает наличие интереса к ней.**
- Функциональный компонент проявляется в виде **знаний о способах игровой деятельности, необходимых педагогу-воспитателю для моделирования и реализации той или иной педагогической задачи.**
- Коммуникативный компонент включает **умения ясно и четко излагать цели предстоящей деятельности, убеждать, аргументировать, анализировать, высказывать суждения, передавать рациональную и эмоциональную информацию, устанавливать межличностные связи, выбирать оптимальный стиль общения с детьми, организовывать и поддерживать диалог.**
- Рефлексивный компонент проявляется в **умении сознательно контролировать результаты своей деятельности, а также сформированность таких качеств и свойств, как креативность, инициативность, нацеленность на сотрудничество, сотворчество, склонность к самоанализу.**





Предпочтительные приемы руководства игрой

Прямые:

- Указание
- Показ действия
- Разъяснение
- Оказание помощи
- Совет
- Вопрос

Косвенные:

- Вопрос
- Игровые проблемные ситуации
- Ролевое участие в игре
- **Втягивание**
- **Подключение**
- Обучение взаимодействию.



Воспитатель как играющий партнер и как педагог

Воспитатель как «играющий» партнер	Воспитатель как педагог
Умеет: ■ свободно развивать сюжет; ■ вовремя принять предложения детей; ■ продолжить игровое действие ребенка; ■ ввести новый персонаж; ■ развернуть предложенное ребенком событие.	■ Знает теорию игры, этапы ее развития ■ Умеет наблюдать за игрой детей ■ Понимает стратегию своего поведения ■ Владеет тактикой игрового взаимодействия

Что делать воспитателю с игровой деятельностью (спонтанной самодеятельной игрой)?

1. Правильно определить место игры как образовательной формы и игры как ведущей деятельности в режиме дня.

2. Понимать специфические задачи развития игровой деятельности на каждом возрастном этапе развития детей.

3. Использовать грамотную методику педагогической поддержки игровой деятельности.





Методики организации и поддержки игровой деятельности

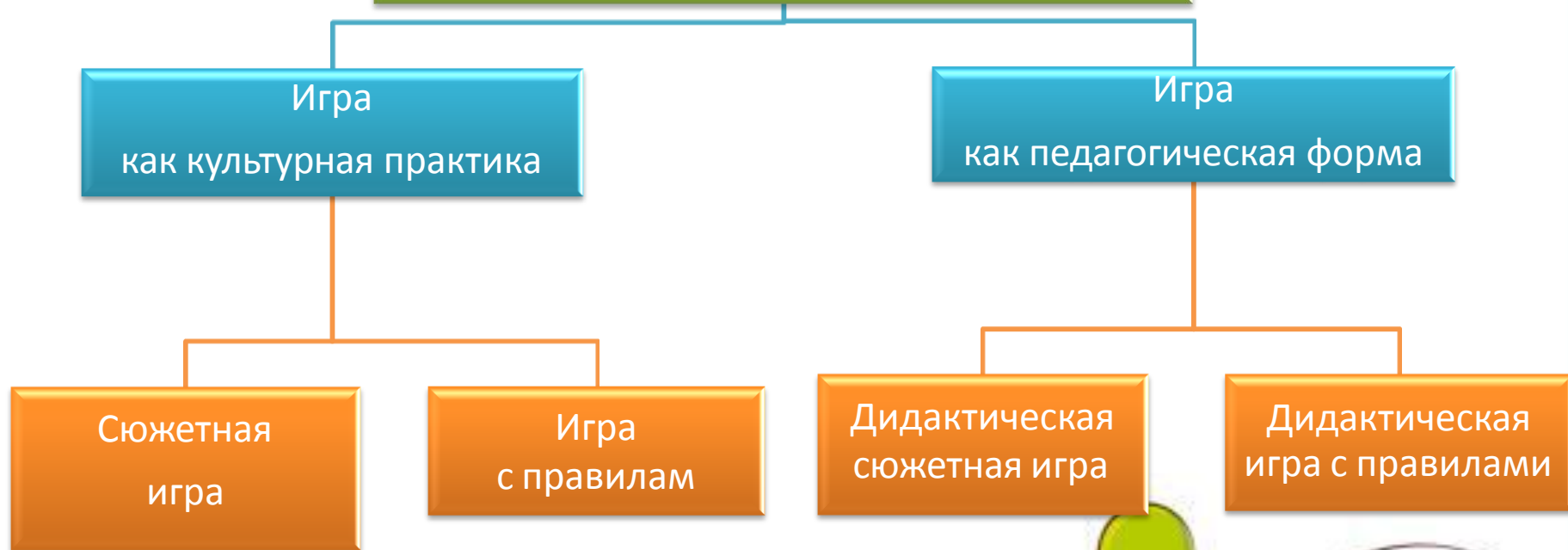
1. Метод поэтапного формирования способов игры (Н.Я.Михайленко, Н.А.Короткова).
2. Метод комплексной поддержки самодеятельных игр (С.Л.Новоселова, Е.В.Зворыгина, Н.Ф.Комарова, Е.И.Касаткина).
3. Педагогическая технология организации сюжетно-ролевых игр детей (О.Акулова, О.Солнцева).

Классификация игр для детей раннего, дошкольного и младшего школьного возраста

Классы игр	Виды игр	Подвиды игр	Возрастная адресованность									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Игры, возникающие по инициативе ребенка	Игры-экспериментирование	Игры с природными объектами				+	+	+	+	+	+	+
		Игры с животными и людьми					+	+	+	+	+	+
		Игры-общение с людьми	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Игры с игрушками для экспериментирования (в т.ч. компьютерные)	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	Сюжетные самостоятельные игры	Сюжетно-отобразительные игры		+	+							
		Сюжетно-ролевые игры			+	+	+	+				
		Режиссерские игры (в т.ч. компьютерные)				+	+	+	+	+	+	+
		Театрализованные самостоятельные игры					+	+	+	+	+	+
Игры, связанные с исходной инициативой взрослого	Обучающие игры	Автодидактические предметные игры	+	+	+	+	+	+				
		Сюжетно-дидактические игры		+	+	+	+	+				
		Подвижные игры		+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Музыкальные игры		+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Учебно-предметные дидактические игры (в т.ч. компьютерные)				+	+	+	+	+	+	+
	Досуговые игры	Игры интеллектуальные					+	+	+	+	+	+
		Игры-забавы		+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Игры-развлечения				+	+	+	+	+	+	+
		Театральные игры					+	+	+	+	+	+
		Празднично-карнавальные игры			+	+	+	+	+	+	+	+
		Компьютерные игры				+	+	+	+	+	+	+
Игры народные, идущие от исторической инициативы этноса	Обрядовые игры	Культовые игры							+	+	+	+
		Семейные игры			+	+	+	+	+	+	+	+
		Сезонные игры			+	+	+	+	+	+	+	+
	Тренинговые игры	Интеллектуальные игры					+	+	+	+	+	+
		Сенсо-моторные игры	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Адаптивные игры			+	+	+	+	+	+	+	+
	Досуговые игры	Игрища						+	+	+	+	+
		Тихие игры	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Забавляющие игры	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
		Развлекательные игры			+	+	+	+	+	+	+	+



Формы игры в образовательном процессе Н.А.Коротковой





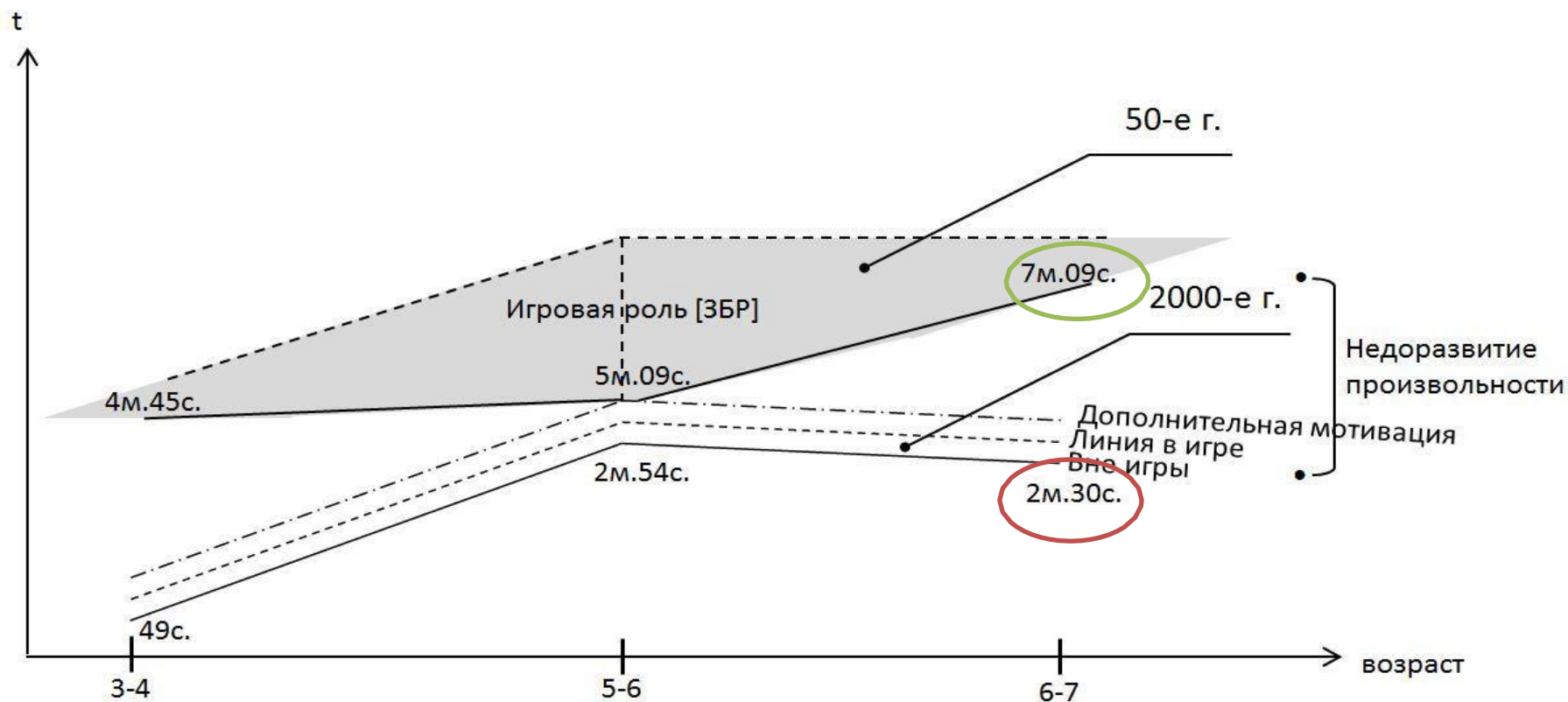
Сюжетная игра

- Свободное движение в воображаемой ситуации;
- Процесс сюжетной игры **не имеет** объективно заданного конечного, **завершающего результата**;
- Момент завершения игры произволен и зависит от желания играющих;
- Отношения сопричастности смыслу действий партнера в каждом очередном шаге игры или же просто независимые действия каждого.





Одним из главных достижений дошкольного возраста является **произвольное поведение**. Эта важнейшая человеческая способность складывается в сюжетно-ролевой игре. Игра, оставаясь максимально свободной и привлекательной для ребенка, становится «школой произвольного поведения», учит его добиваться цели, преодолевать свои импульсивные желания. (З.М. Мануйленко (1948), Е.О. Смирнова





Событие – как мотив игры

Игра современного ребенка – это своеобразное рассказывание о событии (событиях) реальном или возможном, в котором что-то с кем-то где-то случается.

- Событие – действие («Летим»)
- Событие – роль («Я – принцесса»)
- Событие – пространство («Здесь пещера»)





Этапы становления сюжетной игры

1 этап	1,5-3года	Этап предметно-игрового действия. Формирование азов игры.
2 этап	3-5 лет	Этап ролевого действия (единица сюжетной игры – роль?!) =>> Единица сюжета –Событие. Игра – «рассказывание» о Событии в разных проекциях: функциональной (Событие - действие), ролевой (Событие - роль), пространственной (Событие - пространство). Формирование разных способов построения игры.
3 этап	5-7 лет	Этап формирования совместного сюжетосложения, которое характеризуется поступательным сюжетным движением Событий из разных смысловых контекстов (сначала одно Событие, потом другое).





Стратегия воспитателя в передаче детям игровой культуры

Игровое партнерство.	
Взрослый становится игровым лидером.	Взрослый – игровой партнер.
Педагог не ставит задачу транслировать игру, а просто играет как заинтересованный участник.	Использование педагогом формирующей игры – поэтапное выделение для детей усложняющихся способов построения игры.





Темообразующие факторы по Коротковой Н.А.

первый фактор

- реальные события, происходящие в окружающем и вызывающие интерес детей (яркие природные явления и общественные события, праздники)

второй фактор

- воображаемые события, описываемые в художественном произведении, которое воспитатель читает детям

третий фактор

- события, специально “смоделированные” воспитателем исходя из развивающих задач (внесение в группу предметов, ранее неизвестных детям с необычным эффектом или назначением, вызывающих неподдельный интерес и исследовательскую активность: “Что это такое?”, “Что с этим делать?”, “Как это действует?”);

четвертый фактор

- события, происходящие в жизни возрастной группы, “заражающие” детей и приводящие к сохранению на какое-то время интересов, источником которых служат, как правило, средства массовой коммуникации и игрушечная индустрия.



Комплексно-тематическое планирование

Планирование по лексически темам	Планирование по празднично- событийному циклу (важные события в жизни детско-взрослого коллектива)
• "Времена года", • "Труд взрослых", • "Безопасность на дорогах", • "Новый год", • «Мой дом, мой город», • "Дом и семья" и т. д.).	• День знаний, • День рождения города, • Осенняя ярмарка, • Новый год, • День семьи, • Праздник фонариков, • Новый год, • День рождения группы, • Мы путешествуем и т. д.).



Планирование «событий» по Н.А.Коротковой

неделя	События в окружающем	Познавательно- исследовательская деятельность (что это? Как? Почему?)	Предметный материал («смоделированны е» события)	Продуктивная деятельность (Не сделать ли вам? Как это сделать?)	Художественные тексты (воображаемые события)



Технологическая карта тематической недели
на _____ с детьми _____

Тема недели				
Значимое событие недели				
Взаимодействие с семьей				
РППС				
№ п/п	Культурные практики	Задачи	Содержание (типы работ с детьми)	Полученный результат
1.	Познавательно-исследовательская деятельность			
2.	Игровая деятельность			
3.	Чтение художественной литературы			
4.	Продуктивная деятельность			



Нормативная карта развития (по Коротковой Н.А.)

Творческая инициативность (наблюдение за сюжетной игрой)

1 уровень

Активно развертывает несколько связанных по смыслу условных действий, содержание которых зависит от наличной игровой обстановки; активно использует предметы-заместители, наделяя один и тот же предмет разными игровыми значениями; с энтузиазмом многократно воспроизводит понравившееся условное игровое действие с незначительными вариациями.

Ключевые признаки: в рамках предметно-игровой обстановки активно развертывает несколько связанных по смыслу игровых действий (роль в действии); вариативно использует предметы-заместители в условном игровом поле.



Нормативная карта развития (по Коротковой Н.А.)

Творческая инициативность (наблюдение за сюжетной игрой)

2 уровень

Имеет первоначальный замысел («Хочу играть в больницу»); активно ищет или видоизменяет игровую обстановку; принимает и обозначает в речи игровые роли; развертывает отдельные сюжетные эпизоды; активно использует не только условные действия, но и ролевую речь, разнообразя ролевые диалоги; в процессе игры может переходить от отдельного сюжетного эпизода к другому.

Ключевые признаки:
имеет первоначальный замысел, легко меняющийся в процессе игры; принимает разнообразные роли; при развертывании отдельных сюжетных эпизодов подкрепляет условные действия ролевой речью.



Нормативная карта развития (по Коротковой Н.А.)

Творческая инициативность (наблюдение за сюжетной игрой)

3 уровень

Имеет разнообразные замыслы; активно создает предметную обстановку «под замысел»; комбинирует в процессе игры разные сюжетные эпизоды в новое целое, выстраивая оригинальный сюжет; может осознанно использовать смену ролей; замысел имеет тенденцию воплощаться в словесном придумывании истории или в предметном макете воображаемого мира, может фиксироваться в продукте (сюжетная композиция в рисовании, лепке, конструировании)

Ключевые признаки:

комбинирует разнообразные сюжетные эпизоды в новую связную последовательность; использует развернутое комментирование игры через события и пространство (что-где происходит с персонажами); частично воплощает игровой замысел в продукте (словесном-история, предметном- макет, сюжетный рисунок.)



Литература

1. Короткова Н.А. Сюжетная игра.
М., Линка-Пресс, 2016
2. Короткова Н.А., Нежнова П.Г. Наблюдение
за развитием детей в дошкольных группах.
М., Линка-Пресс, 2014

Игры с правилами

- центральная характеристика – это результат игры, соотнесение его с результатами других, определяющее первенство одного из играющих, т.е. **выигрыш**;
- критерии выигрыша определяют момент завершения игры, и без них игра с правилами как особая форма активности не существует;
- всегда есть правила;
- цикличность игрового процесса- есть шанс выиграть в следующий раз;
- игра с правилами, по сути своей, всегда деятельность совместная.





Классификация игр с правилами

- – игры на **физическую компетенцию**, подразумевающие состязание на подвижность, ловкость, выносливость;
- – игры на **умственную компетенцию** (внимание, память, комбинаторика);
- – **игры на удачу**, где исход игры определяется вероятностью и не связан со способностями играющих.



Этапы освоение игр с правилами

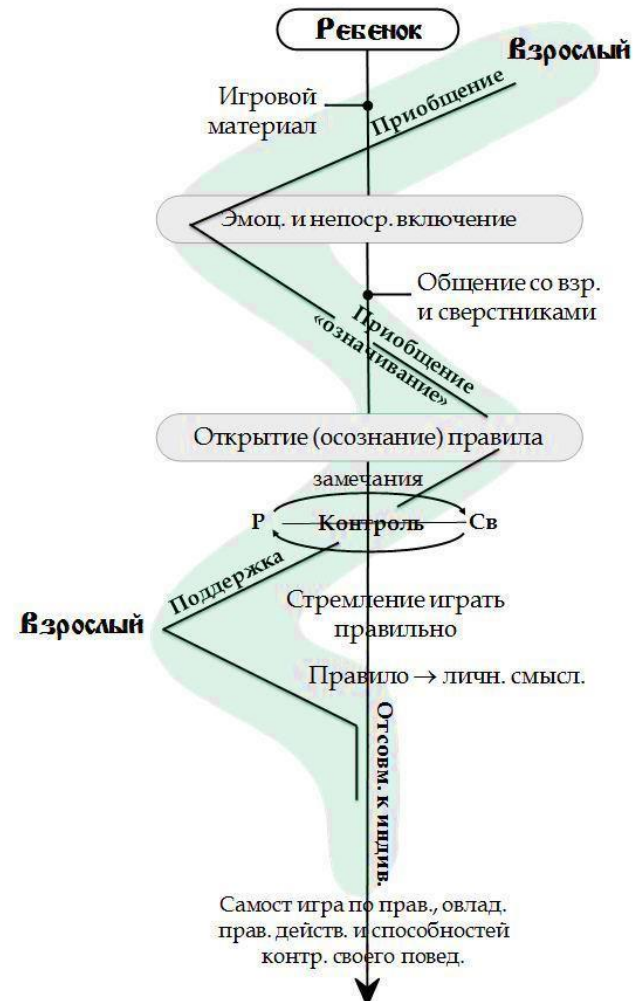
2-4 года	ребенок начинает осваивать действия по правилу	Совместная игра подвижного характера, организованная взрослым.
4-5 лет	у ребенка появляется представление о выигрыше	Формирование у детей понимания, что игровой цикл завершается выигрышем одного участника и снова начинается; критерии выигрыша.
6-7 лет	ребенок приобретает способность видоизменять правила по предварительной договоренности с другими играющими	Разрушение стереотипа, что правила диктуются взрослыми и они не изменны.

Правила открываются в игре, но как в этом помочь ребенку?

В каждой, даже простой игре есть правила, которые организуют и регулируют действия ребенка. Эти правила определенным образом ограничивают спонтанную, импульсивную активность, ситуативность поведения.

Чтобы правило выделилось в сознании ребенка и действительно регулировало его поведение, оно должно быть усвоено им и не механически выполняться, но приобрести определенную привлекательность, значимость.

Ребенок должен захотеть действовать правильно.





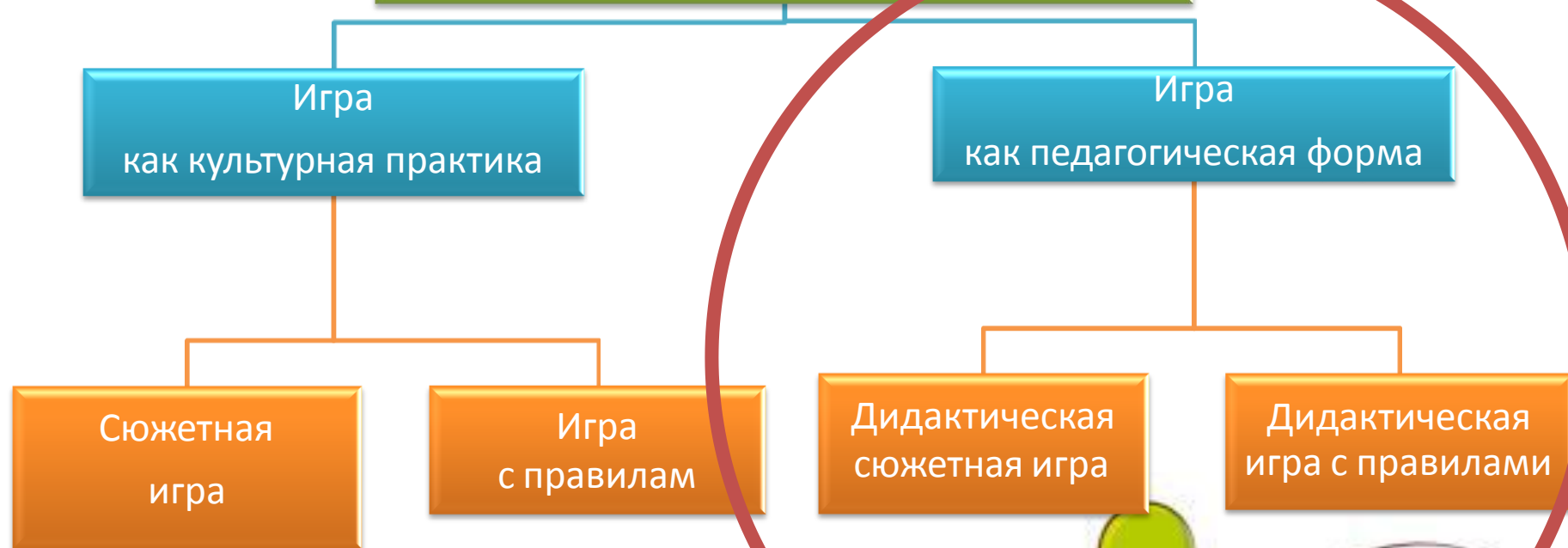
Литература

- Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Игра с правилами в дошкольном возрасте. М. Академический Проект, 4-е изд., 2002
- Программа «Миры детства: конструирование возможностей»/ под руководством А.Г.Асмолова, Т.Н.Дороновой.





Формы игры в образовательном процессе Н.А.Коротковой



Дидактическая сюжетная игра

Сюжетно-дидактическая игра является синтезом, объединяя сюжетно-ролевую и дидактическую игру.
А.А.Смоленцева





Дидактическая игра

По содержанию

Математические;
Сенсорные;
Речевые;
Музыкальные;
Природоведческие;
Для ознакомления с окр.миром

По дидактическому материалу

Словесные;
Настольно-печатные;
С игрушками и предметами

По характеру игровых действий

Игры-путешествия;
Игры-предположения;
Игры-поручения;
Игры-загадки;
Игры-беседы

По познавательному интересу

Интеллектуальные;
Эмоциональные;
Регулятивные;
Творческие;
Социальные



Структура дидактической игры

1	Дидактическая задача	Сравнивать и выбирать предметы по признакам, классифицировать и распределять, определять предмет по у признаку(ам), упражнять внимание и память
2	Игровые правила	Правила могут запрещать разрешать предписывать
3	Игровые действия	Действие в игре должно отвечать двум основным условиям: а) обязательно подчиняться задаче и выполнять учебную цель игры; б) быть занимательным и увлекательным вплоть до окончания игры
4	Результат игры	- это решение задачи и выполнение правил.



Дидактические игры

- **Младший возраст:** наглядное разъяснение всего хода игры в процессе совместной игры со взрослым.
- **Средний возраст:** разъяснение 1-2 правил, частные даются по ходу игры в совместной деятельности со взрослым, можно использовать пробный ход игры, где воспитатель уточняет правила.
- **Старший возраст:** словесное объяснение правил до игры, пояснение значения правил, если сложные, то используется показ и пробный ход.



Литература

- Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду.
- Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском сад
- Богуславская З.М., Смирнова Е.О.
Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста



«Играем в профессии в детском саду»



Автомеханик и боксер



Пожарный – спасатель и конструктор



Водитель, инспектор ДПС, доктор, ревизор





Фельдшер скорой помощи





Повар-кондитер





Мама – лучшая профессия на свете





*«Без игры нет, и не может
быть полноценного умственного развития.*

*Игра — это огромное светлое
окно, через которое в духовный мир ребенка
вливается живительный поток
представлений, понятий.*

*Игра — это искра, зажигающая
огонек пытливости и любознательности»*

В. А. Сухомлинский