



**ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ**

Государственное бюджетное учреждение дополнительного профессионального педагогического образования центр повышения квалификации специалистов «Информационно-методический центр» Приморского района Санкт-Петербурга



Консультация

**Роль игры и грамотной организации игровой среды в развитии ребёнка
дошкольного возраста**

**Методист ИМЦ Приморского района
Т.В. Ветрова**

**Санкт-Петербург
2021**

Роль игры и грамотной организации игровой среды в развитии ребёнка дошкольного возраста

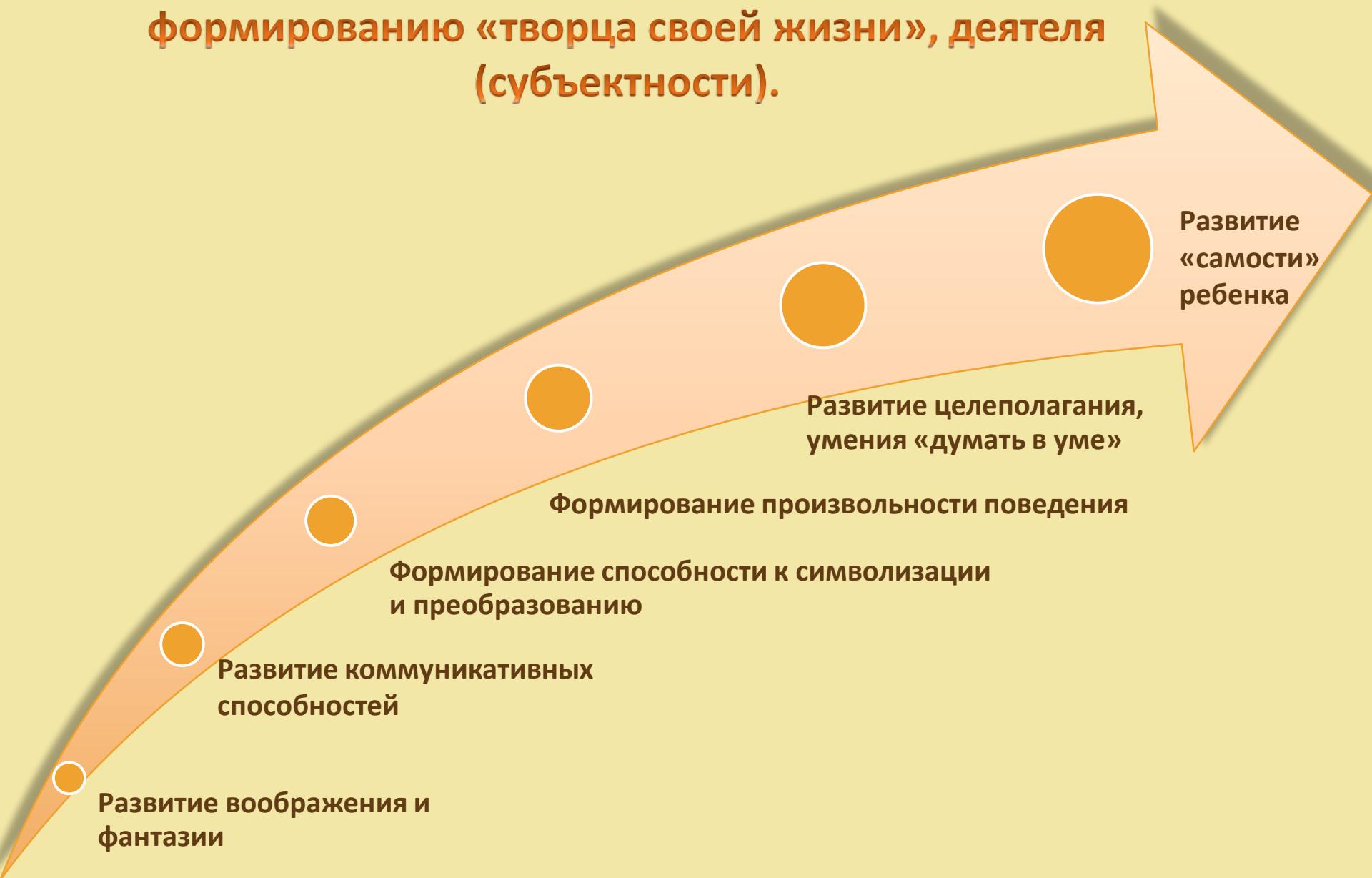
По материалам Н.В. Бурим

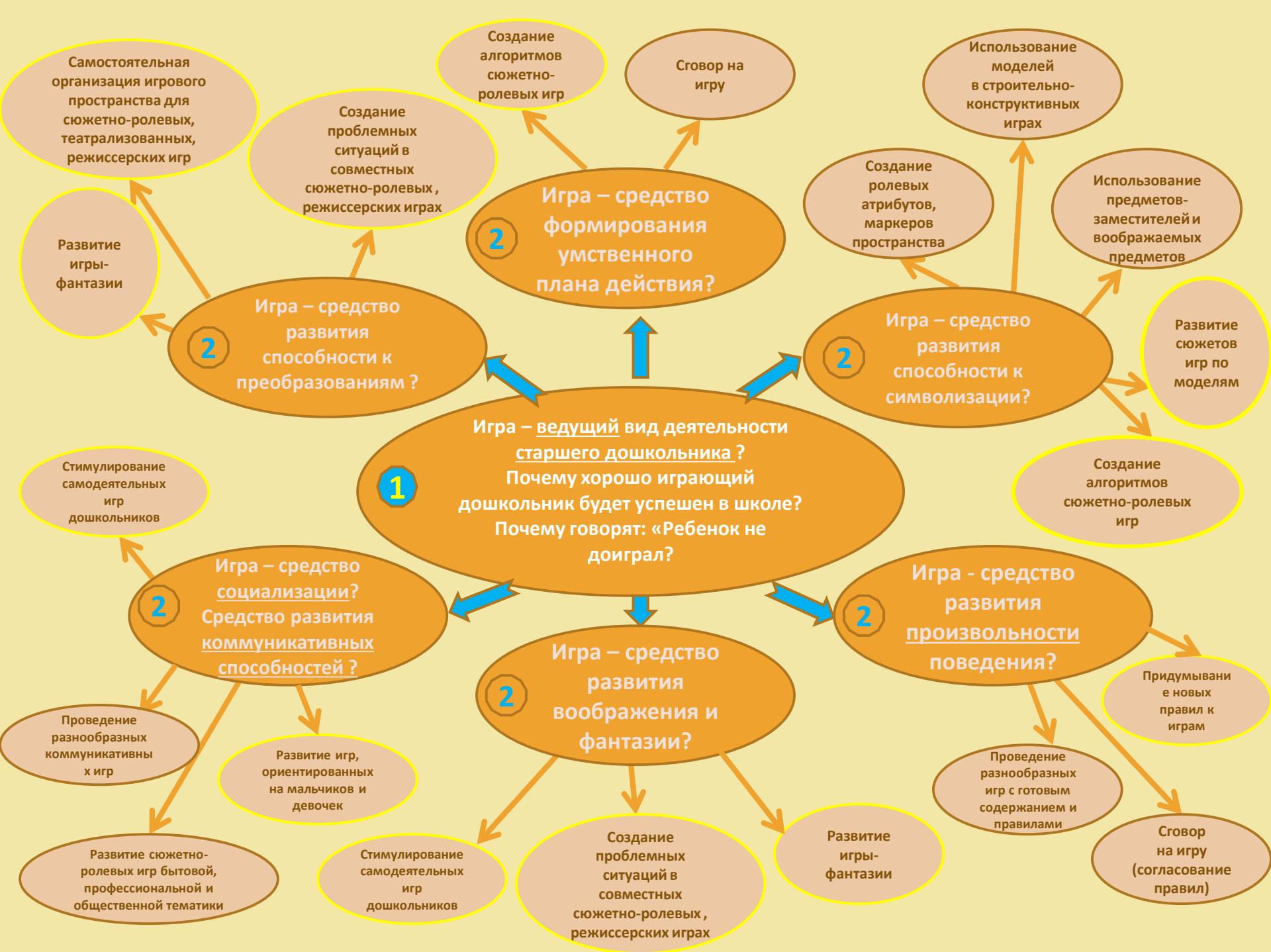


Т.В. Ветрова, методист ИМЦ
Приморского района

2021

**Игра ведет к новым качествам психики и личности ребенка;
формированию «творца своей жизни», деятеля
(субъектности).**





Игра – основная форма организации жизнедеятельности

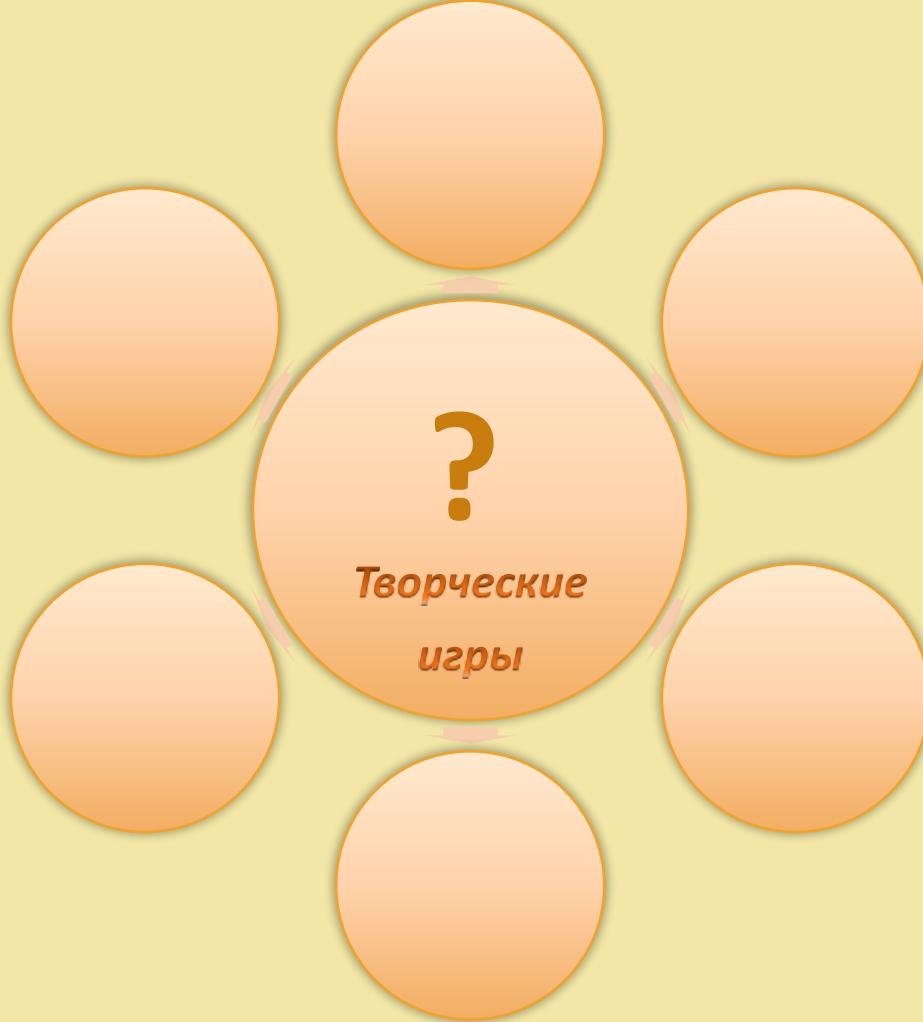
(удовлетворяются базовые потребности самого ребенка)



Функции игры в педагогическом процессе



Классификация игр



Классификация детских игр

1. Разработана С.Н.Новоселовой

Игры, возникающие по инициативе взрослого



Игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса (по инициативе старших детей или взрослого)

Игры, возникающие по инициативе ребенка



Обучающие

Досуговые

- дидактические
- сюжетно-дидактические
- подвижные

- игры-забавы
- игры-развлечения
- интеллектуальные
- празднично-карнавальные
- театрально-постановочные

Традиционные или народные

Самостоятельные сюжетные игры

- сюжетно-отобразительные
 - сюжетно-ролевые
 - режиссерские
 - театрализованные

Игра-экспериментирование

Творческие		Игры с готовым содержанием и правилами	
сюжетно-ролевые		игры на умственную компетентность	
театрализованные		игры на физическую компетентность	
режиссерские		игры на удачу	
строительно-конструктивные			
игра-фантазирование	Творческие	Игры с готовым содержанием и правилами	
игра-экспериментирование	режиссерские	подвижные	
	сюжетно-ролевые	дидактические	
	театрализованные		
	игры со строительным материалом		



3.
Традиционная

2.
Михайленко Н.Я.
Короткова Н.А.

Сюжетно-ролевая игра

- Развитие у детей символической функции мышления, формирование плана представлений, построение воображаемой ситуации.
- Развитие самостоятельности, готовности к взаимопомощи, сотрудничеству.
- Овладение умением согласовывать свои действия.

- Активный способ присвоения социального опыта, его преобразования.
- Умение ориентироваться в системе человеческих взаимоотношений.
- Воспитание культуры гендерных взаимоотношений детей.
- Развитие произвольного управления поведением.

Театрализованные игры

Развитие эмпатии способности распознать состояние человека по мимике, жестам, интонации

Формирование опыта социальных навыков поведения

Знакомство с окружающим миром во всем его разнообразии: через образы, краски, звуки

Развитие выразительности речи и коммуникативной компетентности

Развитие художественного вкуса и творческой активности детей

Стимулирование положительных эмоций, снятие напряжения

Режиссерские игры



Игра-фантазирование

Развитие воображения и фантазии

Развитие умения анализировать проблему с разных сторон

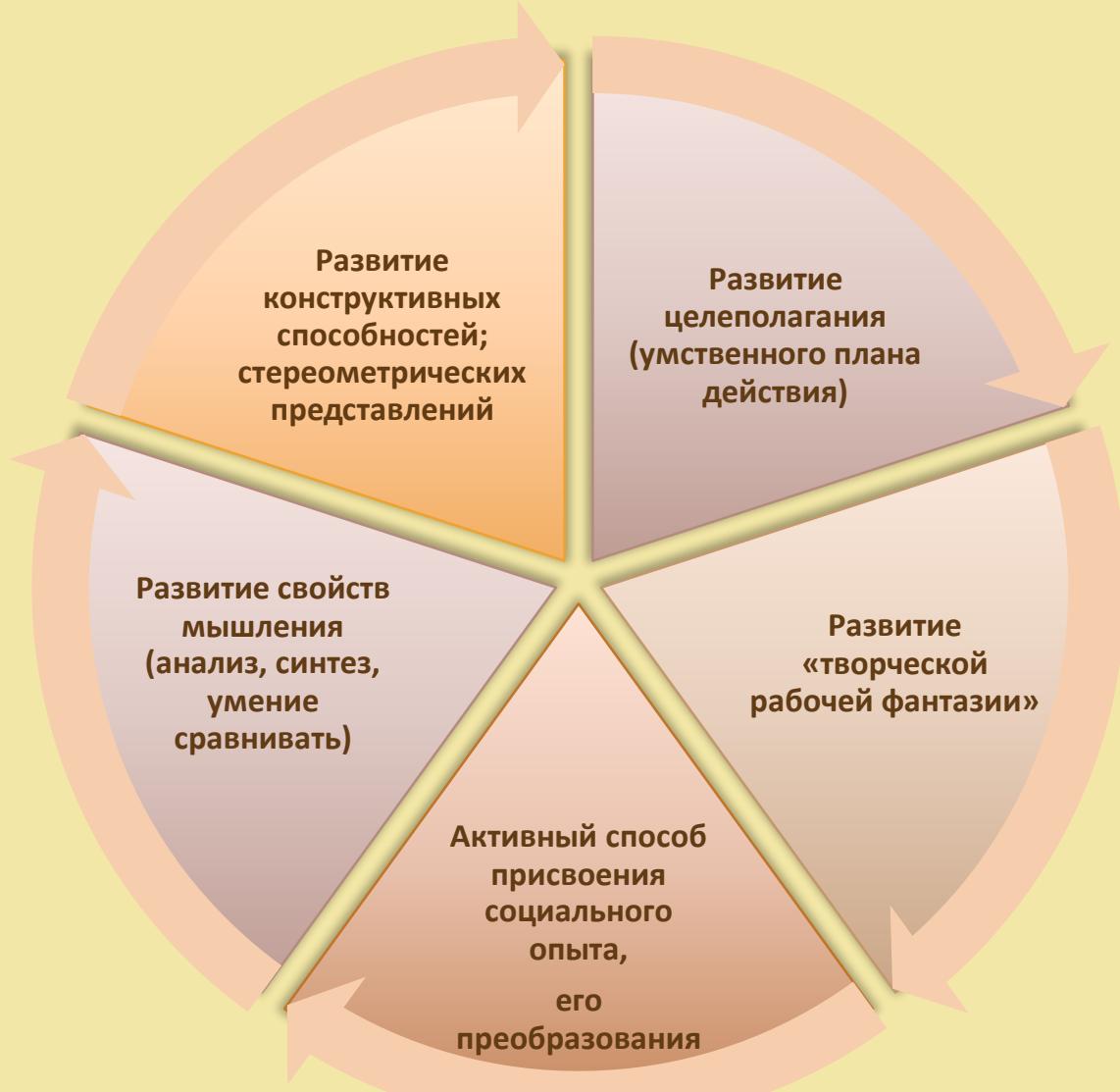
Развитие свойств мышления (анализ, синтез, умозаключение)

Развитие умения находить решение в нестандартных ситуациях

Развитие оригинальности мыслительной деятельности



Строительно-конструктивные игры



Игра-экспериментирование

Развитие исследовательской активности

Открытие новых знаний и преобразование предметов окружающей действительности

Овладение умением наблюдать, анализировать, сравнивать

Развитие умения выдвигать гипотезы и находить способы их решения

Формирование креативности



Дидактические и развивающие интеллектуальные игры



Развитие
любознательности,
познавательной
инициативы

Развитие
способности к
поиску решения
новых задач

Развитие сенсорных
способностей

Развитие
интеллектуальных
способностей

Развитие
способности к
символизации



Подвижные игры



Иерархия предпочтаемых видов игр

- I. Сюжетно-ролевая игра
- II. Подвижные и спортивные игры
- III. Продуктивные виды деятельности
- IV. Познавательная деятельность
- 1. Сюжетно-ролевая игра
- 2. Подвижная игра
- 3. Дидактические и развивающие игры
- 4. Игра-фантазирование
- 5. Компьютерные игры

Российский государственный педагогический университет
им. А.И. Герцена. Институт детства.

26%

- ❖ В детском саду можно заниматься всем, чем хочешь.

60%

- ❖ В группе нельзя играть в подвижные игры.

58%

- ❖ Не привлекаются к созданию, изменению развивающей среды.

10%

- ❖ Участвуют в изменении предметной среды группы.

49%

- ❖ «Беру все, что захочу, но я всегда складываю по полочкам»
- ❖ «Когда у нас нет занятий, то можно брать любые игры»
- ❖ «Я играю с детьми и беру все игрушки»



20 %

- ❖ «Да, можно брать все. Но только спрашивать»

20 %

- ❖ «Нет, те, что высоко на полках, брать нельзя»
- ❖ «Вы что! Вот эти игры нам воспитательница сама дает. Их нельзя самим брать»
- ❖ «Нет, только что сам принес из дома, можно»

Педагогические условия

*Время на игру в
режиме дня*

*Организация активной
предметно-развивающей
игровой среды
(динамичность, вариативность,
функциональность, учет
интересов дошкольников, их
участие в создании, изменении
среды)*



*Играющий взрослый
(передатчик
игрового опыта)*

*Обогащение
жизненного опыта
ребенка яркими
впечатлениями*

Амплификация детского развития



его обогащение за счет ресурсов, присущих «специфическим видам деятельности дошкольников» (А.В. Запорожец), в которых ребенок сам является творцом «своего мира»

Совместная игра



содействие

Самостоятельная игра



Мотив от педагога

Мотив от ребенка

Развитие игры как деятельности

Творческая игра

Совместная
игра



Обогащение
жизненного
опыта ребенка
яркими
впечатлениями

I
Воспитатель –
«артист,
фокусник»

II
Воспитатель –
партнер,
«вкусный
собеседник»

Самостоятельная
игра

III
Воспитатель –
наблюдатель,
«дирижер»

IV
Воспитатель -
«очарованный
зритель»

Лесенка успеха

На чем строится обучение дошкольника?



игровые приемы,
методы...

Что лишнее?



1. Передача готовых знаний ребенку



2. Организация детского опыта, детских открытий, которые педагог помогает обобщить

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ ОБУЧЕНИЯ

Методы	Приемы
<ul style="list-style-type: none">□ Дидактическая игра □ Воображаемая ситуация в развернутом виде: с ролями, игровыми действиями, соответствующим игровым оборудованием (сюжетно-дидактическая игра, игра-путешествие).	<ul style="list-style-type: none">■ Внезапное появление объектов;■ выполнение воспитателем игровых действий;■ загадывание и отгадывание загадок;■ введение элементов соревнования;■ создание игровой ситуации.

Особенности работы по созданию игровой мотивации на разных возрастных этапах

Младший дошкольный возраст:

1. Вы рассказываете, что у каких-то игровых персонажей (кукол, живущих в группе, зайцев, прибежавших из леса) что-то случилось (нечто сломалось, грозит опасность, или, наоборот, предстоит радостное событие). Вследствие этого им крайне необходимы те предметы, которые можно слепить, нарисовать, построить и т.д. сами персонажи этого сделать не могут, но они слышали о том (или успели лично убедиться), что в этой группе очень добрые и умелые дети, которые им помогут.
2. Вы обращаетесь к детям с вопросом, согласны ли они оказать требуемое содействие. И дожидаетесь их ответа. Очень важно, чтобы дети сказали о своей готовности помочь.

3. Дети предлагают свои варианты.
4. Вы говорите, что умеете делать это очень хорошо и также дожидаетесь их согласия на вашу помощь. Теперь вы можете рассчитывать на то, что ваш показ и предложение упадут на подготовленную почву.
5. Во время работы каждый ребенок должен иметь своего подопечного игрушечного персонажа, который находится рядом и по ходу дела радуется, «высказывает» свои пожелания. Поэтому предполагается в группе наличие достаточного количества мелких игрушек.
6. Эти игрушки используются вами и для оценки работы детей, которая дается от лица игрушек, как бы с их позиции.
7. По окончанию работы детям необходимо предоставить возможность поиграть со своим подопечным, используя при желании полученный продукт.





Средний возраст

1. В работе с детьми этого возраста используются два типа игровой мотивации.
2. Первый тип как для предыдущей возрастной группы.
3. Второй тип осуществляется, когда дети принимают на себя роль и действуют в ней.
4. Для этого педагог предлагает детям поиграть. После того, как они согласятся, воспитатель принимает на себя роль, например, мамы-мышки и предлагает стать мышатами (игра-превращение).
5. Затем совместно с детьми, действующими в роли, ставится вначале игровая задача (необходимо узнать, где спрятался кот), а затем учебная (научимся ориентироваться на плоскости).
6. Педагог соглашается со всеми предложениями и по ходу образовательной деятельности обращается к детям в соответствии с принятыми ими ролями.

Старший дошкольный возраст

1. Главное не персонажи, а сюжеты (передал письмо, самого персонажа нет, а есть письмо). Сюжеты могут быть продолжительными (путешествие на машине времени).
2. В ходе образовательной деятельности может использоваться небольшая атрибутика, установленные роли, меняющиеся роли.
3. Игры с правилами, дети следят за выполнением правил.
4. Используется игра-соревнование с установкой на выигрыш (используются фишki). Дать возможность каждому ребёнку побывать в ситуации выигрыша и проигрыша.
5. Интересен сам воспитатель в роли (Сказочница, Бабушка-Загадушка и др.)

Правила построения мотивации:

1. Учёт возраста (в старшем возрасте познавательный интерес постепенно вытесняет игровую мотивацию).
2. Мотивация должна быть экономной (2-3 мин), она не должна доминировать, иначе теряется познавательный интерес.
3. Завершённость ситуации, персонаж должен проявляться в течение образовательной деятельности.



ИГРА

?

