

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«Средняя общеобразовательная школа №1»

Сценарий образовательной ситуации в старшей группе №4

«Запрещающие знаки»

ВОСПИТАТЕЛЬ: Копцева Е.А.

Цель: Формирование представления о запрещающих дорожных знаках

Задачи:

Образовательные:

- закрепить знания об указательных знаках
- уточнить представления детей о значении дорожных знаков и их схематическом изображении для правильной ориентации на улицах и дорогах.
- расширить представления и умения дошкольников о безопасном поведении в дорожной среде.

Развивающие:

- развивать внимание, логическое мышление у детей
- расширять словарный запас детей по дорожной лексике
- развивать умение делать выводы, соотносить картинку с опасной ситуацией, уметь объяснять её содержание
- развивать коммуникативные умения при работе в группе

Воспитательные:

- воспитывать дисциплинированность и сознательное выполнение правил дорожного движения, культуру поведения в дорожно-транспортном процессе.
- содействовать формированию у детей отзывчивости, желание помочь.

Предварительная работа с детьми.

Опрос детей по ПДД

Игровая деятельность. «Дорожные знаки», «Светофор».

Чтение художественной литературы, пословиц, поговорок по теме «Правила дорожного движения»

Образовательная деятельность «Указательные знаки».

Ход занятия.

Введение в ситуацию.

Дети собираются около воспитателя.

Любите ли вы гулять на улице?

Куда вы ходите гулять?

Выслушиваются все ответы детей, воспитатель подводит воспитанников к тому, что когда они находятся на улице, надо соблюдать правила безопасного поведения. Я, сегодня узнала, что вас о помощи просит Домовенок Кузя.

- Ребята, вы хотите помочь домовёнку Кузе? (Хотим).

А вы сможете?

2. Актуализация в игровой ситуации.

Слайд №1. На экране слышится автомобильный гудок и появляется изображение домовёнка Кузи.



К.- Здравствуйте, ребята! Меня зовут домовёнок Кузя. Я чуть-чуть не попал под машину.

- Кузя, где ты переходил дорогу?

К.- Где было удобно, там и переходил!

- Скажи, Кузя, а куда ты так торопился?

К. – Я убегал от Бабы – Яги. Она хочет, чтобы я жил у неё в избушке, а мне у неё скучно. Я хочу к себе в деревню, но из-за того, что я не знаю дорожных знаков, не могу этого сделать.

- Ребята, вы **хотите** помочь домовёнку Кузе? (Хотим).

- Вы **сможете** помочь? (Да, сможем, постараемся).

- Почему вы так решили? (Мы умные, мы занимаемся на занятиях, мы знаем правила дорожного движения).

- Что для этого **надо** сделать? (Нужно научить его правилам дорожного движения).

- Что мы **можем** для этого сделать? (Рассказать ему о них).

2. Актуализация в игровой ситуации.

Цель: выделение важных знаний у детей, необходимых для открытия нового знания.

Требования:

актуализация изученных способов действия и знаний, достаточных для построения нового знания.

Слайд №2. На экране появляется изображение улицы города. На стойке знак «Пешеходный переход»

-Давайте этим займемся.



- Ребята, где нужно переходить дорогу? (По пешеходному переходу, по зебре).

- Какой это знак? (Пешеходный переход).



- Правильно! А где он обычно стоит? (...) Давайте покажем Кузе, как надо переходить дорогу.

Дети показывают где нужно переходить дорогу на рисунке.

Слайд № 3. Во время игры на экране появляется изображение Бабы – Яги



-Здравствуйте, я Баба – Яга! Ребята, вы не видели Домовёнка Кузю. (Видели).

- Где же он? Помогите мне его найти! (Не поможем).

- Почему? (Он не хочет жить в лесу. Ему хочется жить в деревне).

- Ну и что же мне делать? (Оставить его в покое, не преследовать).

-Нет, я не могу оставить его в покое. Он в городе обязательно заблудиться или под машину попадёт. Кто ему поможет? (Мы поможем)

-Как вы ему поможете? (Мы научим его правилам дорожного движения. Как не заблудиться в городе).

Слайд № 4. На экране появляется изображение Домовёнка Кузи и Бабы – Яги.



-Б.Я. – Вот, ты где? Никто тебе не поможет. Я перепутала все дорожные знаки. Но если вы научите Кузю хорошо ориентироваться в дорожной ситуации, различать дорожные знаки, следовать им я, отпущу его в деревню.

Слайд №5 На экране появляется изображение улетающей Бабы-Яги.



-А сейчас я отправляюсь в лес, потому что у меня много дел, но я оставила вам задание. И помните, у вас не так много времени. Если у вас не получится, я вернусь за Кузей! (слайд пропадает)

В:- Ребята, вы поможете Домовёнку? (Поможем).

Слайд№6 Появляется изображение Кузи



(Воспитатель находит записку и читает её)

-Баба-Яга оставила записку: «Оставляю вам список заданий. Выполнять их по порядку, не перескакивать, иначе вы не сможете продвинуться дальше и уж тогда Кузенька останется со мной навсегда!»

В: - Чтобы начать нашу работу, нам нужно с вами вспомнить дорожные знаки. Это и будет первым уроком для домовенка.

Загадки «Дорожные знаки»

1).Здесь наземный переход, ходит целый день народ.

Ты водитель, не грусти, пешехода пропусти.

(Знак «Пешеходный переход»).

2).Если нужно вам лечиться, знак подскажет, где больница.

Сто серьёзных докторов там вам скажут: «Будь здоров»

(Знак «Больница»)

3).Если нужно дозвониться хоть домой, хоть за границу,

Знак поможет, скажет он, где искать вам телефон.

(Знак «Телефон»).

Подитог: -Молодцы, ребята, вы смогли отгадать загадки, потому что знаете значение этих дорожных знаков.

Затруднения в игровой ситуации.

Цель: организация анализа детьми возникшей ситуации, подведение их к выявлению места и причины затруднения.

Требования к организации этапа:

создание ситуации затруднения;

фиксация в речи причины затруднения.

Дети и воспитатель подходят к столу, на котором стоит макет «Улицы города»

-Ой, что это на столе?

- Как вы думаете, что это такое? *(Это макет улицы и маленькие дорожные знаки)*
 - Как вы догадались? *(Мы видим дома, дорогу, деревья)*
 - Я согласна с вами - это макет улицы! Почему на дорогах нет дорожных знаков *(Наверное, Баба – Яга хочет, чтобы мы их расставили).*
(Воспитатель смотрит в записку)
 - Давайте посмотрим на первое задание от Бабы-Яги! Да ребята, это и есть первое задание Бабы-Яги. Нам нужно расставить знаки. Каждый возьмите по одному и установит его в нужном месте.
- Дети расставляют указательные знаки, аргументируя свой ответ.



- Ребята, что это под столом? *(дети находят неизвестный им знак)*



- Что означает этот знак? *(не знаем)*
 - Кузя, может ты знаешь? *(Не знаю)*
- Слайд №7 С расстроенным Кузей



Дети в замешательстве, вопросительно смотрят на воспитателя.

- Я правильно вас поняла, мы попали в затруднительную ситуацию? (*Да, мы затрудняемся.*)

- В чем вы затрудняетесь? (*Мы не знаем куда идти.*)

- Почему не знаете? (*Мы не знаем такого знака, не встречались с таким знаком.*)

Подитог: -Чтобы справиться с заданием Бабы-Яги, мы должны выяснить значение этого знака.

4. Открытие нового знания.

Цель: организация диалога педагога с детьми, направленного на открытие нового знания.

Требования к организации этапа:

организация подводящего диалога с целью открытия нового знания;

создание ситуации успеха.

фиксация нового знания в речи и знаково;

- Как выйти из этой ситуации? (*спросить у кого-нибудь*)

-Давайте попробуем спросить у инструктора по физкультуре. Сейчас я ей напишу сообщение.

(Звучит сигнал сообщения)

-Ребята, она обещала прийти и помочь, но сначала ей нужно разобраться с какими-то знаками. Она боится, что это займет много времени. Что же делать?(...) Возможно мы могли бы ей помочь. Может предложим ей свою помощь? Тогда и ждать не придется. Напишу ей сообщение. (воспитатель делает вид, что набирает сообщение)

(Звучит сигнал сообщения)

-Ребята, она уже идёт!(Заходит «Инспектор»)

И. Ф. -Здравствуйте, ребята, что у вас случилось? Какой дорожный знак вызвал у вас затруднение? (дети показывают знак)

-Представляете, у меня возникли проблемы с похожими знаками! (Инструктор по физкультуре достает карточки со знаками).



В:-Ребята, опишите их (Все эти знаки имеют круглую форму, окрашены в белый цвет и по окружности имеют красную кайму, могут иметь зачеркнутость. Эти знаки применяются в тех случаях, когда необходимо установить какое – либо ограничение).

-Вам не кажутся эти знаки знакомыми? (Они нам знакомы).

-Что на них изображено? (дети поочерёдно описывают изображения).

-Чем они отличаются от известных нам знаков? (цветом, они не синие, а красные).

-Вы когда-нибудь сталкивались этими знаками? Где? Зачем они там висели? (Да. В кино..., он означал, что нельзя.....)

-Почему они окрашены в красный цвет? (означают запрещение)

В:- Каким словом можно назвать эти знаки? (запрещающие).

(Приходит младший воспитатель).

-Что же тогда означает наш неизвестный знак? (поворачивать налево нельзя)

-Почему вы так считаете? (Этот знак имеет круглую форму, окрашен в белый цвет и по окружности имеет красную кайму, имеет зачеркнутость.).

- Ну что, ребята, мы справились с головоломкой Бабы-Яги? (Да)

И. Ф:- Теперь мне понятно значение моих знаков! Спасибо, ребята! Мне пора. До свидания! (*инструктор уходит*)

Подитог: Молодцы ребята, мы справились с головоломкой Бабы Яги! Смотрите, как радуется наш домовенок! Теперь мы может двигаться дальше!

Слайд №8 Радующийся Кузя



5. Включение нового знания в систему знаний.

Цель: закрепление у детей нового знания в играх и упражнениях.

Требования к организации этапа:

соответствие используемых игр цели занятия;

индивидуальные затруднения в играх;

ситуация успеха в совместной деятельности.

-Следующее задание Бабы-Яги собрать спутанные части дорожных знаков.

Игра «Собери дорожный знак».

Карточки с изображением дорожных знаков (каждый разрезан на несколько частей) по количеству детей (размер 12х12 см)





-Ребята, посмотрите, все карточки разрезаны. Что на них изображено? (*Части дорожных знаков*).

-Вы сможете правильно собрать дорожные знаки? (*Да, сможем*)

-Почему вы так решили? (*Мы знаем, как выглядят дорожные знаки*).

- Берите карточки и соберите знак. Будьте внимательны.

Дети собирают знаки на столе.

- Подумайте, какие дорожные знаки у вас получились? (*У меня «Пешеходный переход»*).

- Где устанавливается этот знак? (*«Пешеходный переход» устанавливается перед перекрёстками, вблизи остановок*).

- Какой дорожный знак получился у тебя? (*"Подземный пешеходный переход"*).

-Для чего он используется? (*Используется для обозначения подземных пешеходных переходов*).

- У тебя какой дорожный знак получился? (*«Движение на велосипеде запрещено»*).

- Где устанавливается этот знак? (*Знак устанавливается на дороге, на которую запрещается въезжать на велосипедах*).

-А у тебя какой дорожный знак получился? (*«Движение пешеходов запрещено»*).

- Где устанавливается этот знак? (*Знак устанавливается на дороге, где отсутствуют тротуары, а движение по проезжей части может быть опасным*). (*Этот знак устанавливают в тех местах, в которых движение пешеходов запрещено из-за какой-то опасности*).

-Какой дорожный знак получился у тебя? (*"Больничный пункт"*)

-Для чего он используется? (*Используется для обозначения нахождения больницы*).

- Какой дорожный знак получился у тебя? (*"Кафе"*).

-Для чего он используется? (*Используется для обозначения места, где можно поесть*).

-А у тебя какой дорожный знак получился? (*«Строительные работы»*).

- Где устанавливается этот знак? (*Знак устанавливается на дороге, где проходят строительные работы*).

-А у тебя какой дорожный знак получился? (*«Животные»*).

- Где устанавливается этот знак? (*Знак устанавливается на дороге, где есть возможность встретить перебегающих дорогу животных*).

-Как вы думаете, почему вы справились с этим заданием? (*Мы знаем дорожные знаки*)

-Я тоже так думаю. Вы молодцы! А вот и последнее задание от Бабы-Яги (воспитатель читает записку)

Работа по перфокартам «Закрась кружок нужным цветом »

«Разделитесь детей на 2 команды. 1 команда должна раскрасить кружок красным цветом около запрещающих знаков, 2 команда – раскрасить кружок синим цветом

около указательных знаков. Если вы справитесь, то я буду уверена в том, что Кузя теперь знает правила дорожного движения и, так и быть, я отпущу его в его деревню».



Подитог. –Ребята, справились мы с заданиями? (Да)

-Я согласна с вами. Вы справились с заданием Бабы - Яги, поэтому что знаете дорожные знаки.

Слайд № 9. На экране появляется Домовёнок Кузя.



- К: Как здорово, ребята! Вы - настоящие друзья! Я внимательно смотрел за вами, узнал правила дорожного движения, научился узнавать дорожные знаки и их значение! Теперь я не потеряюсь в городе и не попаду под машину. А Баба – Яга отпустит меня в деревню. До свидания, ребята!

- Досвидания, Кузя, были рады помочь!(слайд пропадает) Ребята! Мы помогли Домовёнку Кузе! Мы справились и Баба-Яга не прилетит! У вас всё получилось!

6. Итог занятия.

Цель: организация рефлексии и самооценки детьми своей деятельности.

Требования к организации этапа:

организация анализа детской цели;

фиксация нового знания в речи;

определение выполнения взрослой цели.

- Вы наверное устали. Давайте присядем. (Дети и воспитатель садятся в круг).

- Кто был у вас сегодня на занятии? (*Домовёнок Кузя*)

- Что у него произошло? (*Заблудился в городе*), (*Чуть – чуть не попал под машину*).

- Почему? (*Он не знал правила дорожного движения, не знал дорожных знаков.*)

- Как вам удалось помочь Домовёнку Кузе? (*Мы научили его правилам дорожного движения.*), (*Показали ему, как различать дорожные знаки и что они обозначают.*).

- Что вам помогало ? (*Знание дорожных знаков. Мы умные. Мы внимательные.*).

- Где вам может пригодиться, умение различать дорожные знаки? (*На дорогах*), (*На улицах города.*), (*По пути в школу.*), (*В походах по другим городам и странам т.д.*).

- Ребята, вы молодцы! Знаете что такое дорожные знаки, запрещающие и указательные знаки, научились их различать сами и научили Домовёнка Кузю, не остались равнодушными к его просьбе! Он теперь обязательно доберётся до своей деревни. А дорожные знаки помогут ему ориентироваться в дорожной ситуации, быть дисциплинированным и осмотрительным на улице!

- Я предлагаю вам попрощаться с нашими гостями и пожелать им доброго здоровья и соблюдать правила дорожного движения!

Дети подходят к гостям и прощаются с ними

Технология игровой деятельности в детском саду

(Н.Ф.Губанова)

«... ребёнок должен играть, даже когда делает серьёзное дело.
Вся его жизнь – это игра» А.С. Макаренко

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. Не удивительно, что проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов.

Игра - это не только имитация жизни, это очень серьезная деятельность, которая позволяет ребенку самоутвердиться, самореализоваться. Участвуя в различных играх, ребенок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему, соответствуют его нравственным ценностям и социальным установкам. Игра становится фактором социального развития личности.

Игра — это работа ребенка, а игрушки — его инструменты. Игра детям нужна не меньше пищи и вашей любви. В игре ребенок изучает мир, поэтому для него необходимо создавать обучающую среду, с разными игрушками и занятиями.

Игра - ведущий вид деятельности ребенка. В игре он развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Игра является полигоном для социальных проб детей, т. е. тех испытаний, которые выбираются детьми для самопроверки и в процессе которых ими осваиваются способы решения возникающих в процессе игры проблем межличностных отношений. В игре создается базис для новой ведущей деятельности - учебной. Поэтому важнейшей задачей педагогической практики является оптимизация и организация в ДОО специального пространства для активизации, расширения и обогащения игровой деятельности дошкольника.

Ребенку также необходимо общение с другими детьми. Это помогает ему понять, что кроме него существует еще кто-то. Он должен научиться понимать нужды других людей, игра становится репетицией более взрослой жизни, в которой есть свои правила сотрудничества и уважения.

В свете ФГОС ДО личность ребенка выводится на первый план, и теперь все дошкольное детство должно быть посвящено игре. Использование игровых технологий способствует развитию индивидуальности дошкольника. Это является своего рода фундаментом всего образовательного процесса.

Значение игровой технологии не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве становится:

- способом обучения;
- деятельностью для реализации творчества;
- методом терапии;
- первым шагом социализации ребёнка в обществе.

На современном этапе игровая деятельность в качестве самостоятельной технологии может быть использована: для освоения темы или содержания изучаемого материала; в качестве занятия или его части (*введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля*); как часть образовательной программы.

Главный компонент игровой технологии, по мнению Губановой Н.Ф. - непосредственное и систематическое общение педагога и детей.

Её значение:

- активизирует воспитанников;
- повышает познавательный интерес;
- вызывает эмоциональный подъём;
- способствует развитию творчества;
- максимально концентрирует время занятий за счёт чётко сформулированных условий игры;
- позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

С введением ФГОС ДО перед нами встали следующие задачи, направленные на введение игровых технологий в ДОУ:

- необходимость объяснения родителям важности игры;
- обеспечение безопасного пространства для игры;
- наличие соответствующей развивающей предметно - пространственной среды.

Игровые педагогические технологии - это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр; последовательная деятельность педагога по:

- отбору, разработке, подготовке игр;
- по включению детей в игровую деятельность;
- по осуществлению самой игры;
- по подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Цель игровой технологии - не менять ребёнка и не переделывать его, не учить его какимто специальным поведенческим навыкам, а дать возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

Задачи игровой технологии:

- Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в условии знаний и умений за счёт собственной активности ребенка.

- Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышение ее результативности.
- Сделать воспитательный процесс управляемым

Виды педагогических игр очень разнообразны. Они могут различаться:

- По виду деятельности — двигательные, интеллектуальные, психологические и т. д.;
- По характеру педагогического процесса — обучающие, тренировочные, контролирующие, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.
- По характеру игровой методики — игры с правилами; игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры; игры, где одна часть правил задана условиями игры, а другая устанавливается в зависимости от её хода.
- По содержанию — музыкальные, математические, социализирующие, логические и т. д.
- По игровому оборудованию — настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссёрские и т. д.

Главный компонент игровой технологии — непосредственное и систематическое общение педагога и детей.

Использование игровых технологий:

- активизирует воспитанников;
- повышает познавательный интерес;
- вызывает эмоциональный подъём;
- способствует развитию творчества;
- максимально концентрирует время занятий за счёт чётко сформулированных условий игры;
- позволяет педагогу варьировать стратегию и тактику игровых действий за счёт усложнения или упрощения игровых задач в зависимости от уровня освоения материала.

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к образовательной деятельности. Деятельность детей должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в воспитательно-образовательном процессе, наиболее удовлетворяющей возрастные потребности дошкольников.

Этапы игровых технологий.

1 этап. Разработка игры · описание игры,
• подготовка материального обеспечения.

2 этап. Знакомство с игрой.

- постановка дидактических целей,
- распределение ролей.

3 этап. Работа над заданием.

- образовательная деятельность подчиняется правилам игры.

4 этап. Анализ и обобщение.

В деятельности с помощью игровых технологий у детей развиваются психические процессы:

- восприятие,
- внимание,
- память, · воображение,
- мышление.

Игровые технологии тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы дошкольного учреждения и решением его основных задач. Существует аспект их использования, который направлен на повышение качества педагогического процесса через решение ситуативных проблем, возникающих в ходе его осуществления. Благодаря этому игровые технологии оказываются одним из механизмов регулирования качества образования в дошкольном учреждении. образовательной области.

Согласно ФГОС ДО содержание образовательной программы должно обеспечивать развитие личности, мотивации и способностей детей в различных видах деятельности и охватывать следующие направления развития образования детей (далее - образовательные области):

- социально-коммуникативное развитие;
- познавательное развитие;
- речевое развитие;
- художественно-эстетическое развитие;
- физическое развитие.

Рассмотрим применение игровых технологий в образовательном процессе по каждой из областей:

1.Социально-коммуникативное развитие. Игровая технология включает в себя:

- игровые тренинги; · сюжетно - ролевые игры;
- театрализованные игры.

2. Познавательное развитие. Здесь выбор игр огромен и разнообразен, но следует выделить игровые технологии, направленные на формирование знаний, умений и навыков - это так называемые обучающие игры, проблемные игровые ситуации и игровые технологии, направленные на закрепление полученных знаний, развитие познавательных способностей.

3. Речевое развитие. Применение игровых технологий позволяет создавать максимально благоприятные условия для развития речи детей:

- игровые технологии, направленные на развитие мелкой моторики;
- игровые технологии, направленные на развитие артикуляционной моторики;
- игровые технологии, направленные на развитие дыхания и голоса.

4. Художественно-эстетическое развитие. Игровые технологии, направленные на развитие восприятия и понимания произведений искусства, мира природы; формирование элементарных представлений о видах искусства; восприятие музыки, художественной литературы, фольклора, изобразительного искусства.

5. Физическое развитие включает игровые технологии, направленные на развитие двигательной деятельности детей, способствующих правильному формированию опорнодвигательной системы организма, развитию равновесия, координации движения, крупной и мелкой моторики обеих рук и т.д.

Игре присущи черты:

- Всё, что относится к игре, находится в едином игровом пространстве, служит средством передачи социального опыта и побуждает ребёнка к активной творческой деятельности.
- Взрослые являются участниками игры, права которых определены правилами игры, регулирующими их отношения.

Функции игры:

- Развлекательная (развлечь, доставить удовольствие, пробудить интерес у ребенка)
- Коммуникативная
- Диагностическая (выявление отношений от нормального поведения, самопознание в процессе игры)
- Коррекционная (внесение позитивных изменений в личностных показателей)
- Социализация (включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития)

Единственный язык, который легко даётся детям - это язык ИГРЫ. Именно игра позволяет скорректировать возникающие возрастные проблемы и сложности в отношениях. Без игры жизнь ребёнка невозможна!

Детские игры - явление неоднородное. Даже глаз непрофессионала заметит, насколько разнообразны игры по своему содержанию, степени самостоятельности детей, формам организации, игровому материалу.

В силу многообразия детских игр оказывается сложным определить исходные основания для их классификации.

В последние годы проблема классификации детских игр вновь стала актуальна. Новая классификация детских игр, разработанная С. Л. Новосёловой, представлена в программе «Истоки: Базисная программа развития ребенка- дошкольника». В основе классификации лежит представление о том, по чей инициативе возникают игры (ребенка или взрослого). В своей практической игровой деятельности с воспитанниками мы применяем классификацию С. Л. Новоселовой: Игры, возникающие по инициативе ребенка **Игры-экспериментирования**

- Игры с природными объектами.
- Игры со специальными игрушками для исследования.
- Игры с животными

Сюжетные самостоятельные

- Сюжетно - образительные.
- Сюжетно - ролевые.
- Режиссерские.
- Театрализованные **Игры по инициативе взрослого. Обучающие**
- Сюжетно-дидактические.
- Подвижные.
- Музыкально-дидактические.
- Учебные

Досуговые · Интеллектуальные.

- Игры-забавы, развлечения.
- Театрализованные.
- Празднично-карнавальные.
- Компьютерные · Игрища.
- Тихие игры.
- Игры-забавы **Игры народные Обрядовые**
- Семейные. · Сезонные.

- Культовые

Тренинговые · Интеллектуаль

ные.

- Сенсомоторные.
- Адаптивные

Игровая деятельность влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов — от элементарных до самых сложных. Выполняя игровую роль, ребенок подчиняет этой задаче все свои сиюминутные импульсивные действия. В условиях игры дети лучше сосредотачиваются и запоминают, чем по прямому заданию взрослого.

Как доказано в исследованиях Н. Я. Михайленко, Е. Е. Кравцовой, игры развиваются в следующей последовательности:

- младший возраст - ролевая игра (игра-диалог);
- средний возраст - игра с правилами, театрализованная игра;
- старший возраст - игра с правилами, режиссёрская (игра - фантазия, иградramатизация)

Главной и ведущей деятельностью дошкольного возраста являются творческие игры.

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.

Самостоятельность детей в сюжетно-ролевой игре - одна из ее характерных черт. Дети сами определяют тему игры, определяют линии ее развития, решают как станут раскрывать роли, где развернут игру. Объединяясь в сюжетно-ролевой игре, дети по своей воле выбирают партнёров, сами устанавливают игровые правила, следят за выполнением, регулируют взаимоотношения. Но самое главное в игре ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает.

Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является - сюжет, который представляет собой отражение ребенком определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих. При этом его игровые действия (готовит обед, крутит руль машины и др.) - одно из основных средств реализации сюжета.

Сюжеты игр разнообразны. Условно их делят на:

Бытовые (игры в семью, детский сад)

Производственные, отражающие профессиональный труд людей (больница, магазин, парикмахерская)

Общественные (День рождения, библиотека, школа, полет на Луну) Содержание сюжетно-ролевой игры воплощается ребенком с помощью роли, которую он берет. Роль средство реализации сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры.

Для играющих детей становятся характерными согласованность действий, предварительный выбор темы, более спокойное распределение ролей и игрового материала, взаимопомощь в процессе игры.

Кроме того, повышения уровня ролевых взаимоотношений способствует улучшению реальных взаимоотношений при условии, если роль выполняется на хорошем уровне.

Однако существует и обратная связь - ролевые отношения становятся выше под влиянием успешных, добрых взаимоотношений в группе. Ребёнок значительно лучше выполняет свою роль в игре, если чувствует, что дети ему доверяют, хорошо к нему относятся. Отсюда вытекает вывод о значении выбора партнёров, положительной оценки воспитателем достоинств каждого ребёнка

Театральная деятельность режиссёрские игры и игры - драматизации -

они помогают детям больше понимать идею произведения, чувствовать его художественную ценность, положительно влияют на развитие выразительности речи и движений. Интерес развивается с раннего возраста, роль ребенка в данной игре должна постепенно усложняться с его возрастом, создаются по готовому сюжету из литературного произведения или театрального представления. План игры и последовательность действий определяется предварительно. Такая игра более сложна для детей, чем наследование того, что они видят в жизни, потому, что нужно хорошо понимать и чувствовать образы героев, их поведение, помнить текст произведения (последовательность, развертывания действий, реплик персонажей). Чтобы дети могли передать соответствующий образ, у них надо развивать воображение, учить ставить себя на место героев произведения, проникаться их чувствами, переживаниями.

В процессе работы у детей развивается воображение, формируются речь, интонация, мимика, двигательные навыки (жесты, походка, поза, движения).

Дети учатся сочетать в роли движение и слово, развивают чувство партнёрства и творческие способности.

Режиссерская игра является разновидностью творческих игр. Она близка к сюжетно-ролевой, но отличается от нее тем, что действующими лицами в ней выступают не другие люди (взрослые или сверстники, а игрушки, изображающие различных персонажей. Ребенок сам дает роли этим игрушкам, как бы одушевляя их, сам говорит за них разными голосами и сам действует за них. Куклы, игрушечные мишки, зайчики или солдатики становятся действующими лицами игры ребенка, а он сам выступает как режиссер, управляющий и руководящий действиями своих «актеров», поэтому такая игра и получила название режиссерской.

Само название - режиссерской игры указывает на ее сходство с деятельностью режиссера спектакля, фильма. Ребенок сам создает сюжет игры, ее сценарий. В режиссерской игре речь - главный компонент. В ролевых режиссерских играх ребенок использует речевые выразительные средства для создания образа каждого персонажа: меняются интонация, громкость, темп, ритм высказывания, логические ударения, эмоциональная окрашенность, звукоподражания.

В жизни ребенка режиссерская игра возникает раньше, чем сюжетно-ролевая. Особенностью режиссерской игры является то, что партнёры (игрушки заместители) неодушевленные предметы и не имеют своих желаний, интересов, претензий. Ребенок учится распоряжаться своими силами. Важнейшее условие для развития режиссерских игр - создание детям индивидуального пространства, обеспечение места и времени для игры. Обычно ребенок ищет для игры уголок, защищенный от взоров наблюдателей (детей и взрослых). Дома дети любят играть под столом, в спальне, поставить вокруг стулья, кресла.

Подбор игрового материала для режиссерских игр - необходимое условие для их развития. Новую по содержанию игрушку педагог сначала обыгрывает сам, чтобы показать возможность ее включения в знакомый сюжет.

В театрализованных играх (играх-драматизациях) актерами являются сами дети, которые берут на себя роли литературных или сказочных персонажей. Сценарий и сюжет такой игры дети не придумывают сами, а заимствуют из сказок, рассказов, фильмов или спектаклей. Задача такой игры состоит в том, чтобы, не отступая от известного сюжета, как можно точнее; произведений становятся действующими лицами, а их приключения, события жизни, изменение детской фантазией - сюжетом игры.

Особенность театрализованных игр в том, что они имеют готовый сюжет, а значит деятельность ребенка во многом предопределена текстом произведения. Театрализованная игра представляет собой богатейшее поле для творчества детей. Творческое обыгрывание ролей в театрализованной игре значительно отличается от творчества в сюжетно-ролевой игре. В сюжетно-ролевой игре ребенок свободен в передаче изображения ролевого поведения. В театрализованной игре образ героя, его основные черты, действия, переживания определены содержанием произведения. Творчество ребенка проявляется в правдивом изображении персонажа. Чтобы его осуществить ребенок должен понять каков персонаж, почему так поступает, представить его состояние, чувства. Для исполнения роли ребенок должен владеть разнообразными изобразительными средствами (мимикой, телодвижениями, жестами, выразительной и интонационной речью).

Есть много разновидностей театрализованных игр, отличающихся художественным оформлением, спецификой детской театрализованной деятельности:

Спектакль — дети как актеры выполняют каждый свою роль.

Настольный театр с объемными или плоскостными фигурками.

Фланелеграф (показ сказок, рассказов на экране)

Теневой театр

Театр петрушки

Театр - бибабо (на ширме)

Театр марионеток (водят по сцене, дергая сверху за нитки, закрепленные на планках)

Игрушки - самоделки (из бросового материала, вязаные, сшитые и др.)

Основная цель педагогического руководства - будить воображение ребенка, создавать условия для того, чтобы как можно больше изобретательности, творчества проявили сами дети.

Особо следует упомянуть дидактические игры, которые создаются и организуются взрослыми и направлены на формирование определенных качеств ребенка. Эти игры широко используются в детских садах как средство обучения и воспитания дошкольников.

Ребенка привлекает в игре не обучающая задача, которая заложена в ней, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть. Однако, если участник игры не овладеет знаниями, умственными операциями, которые определены обучающей задачей, он не сможет успешно выполнить игровые действия, добиться результата.

Дидактические игры с предметами очень разнообразны по игровым материалам, содержанию, организации проведения. В качестве дидактического материала используются:

игрушки,

реальные предметы (предметы обихода, орудия труда, произведения декоративноприкладного искусства и др.,

объекты природы (овощи, фрукты, шишки, листья, семена)

Игры с предметами дают возможность решать различные воспитательно-образовательные задачи:

Расширять и уточнять знания детей

Развивать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, различение, обобщение, классификация) Совершенствовать речь

Развивать все психические процессы

Среди игр с предметами особое место занимают сюжетно-дидактические игры и игры-инсценировки, в которых дети выполняют определенные роли, например продавца, покупателя в играх типа «Магазин». В таких играх воспитывается терпение, настойчивость, сообразительность, развивается умение ориентироваться в пространстве.

Дидактические (игры по инициативе взрослых с готовыми правилами) способствуют, главным образом развитию умственных способностей детей, поскольку содержат умственное задание, в решении которого и есть смысл игры. Они также способствуют развитию органов чувств, внимания, логического мышления. Обязательным условием дидактической игры являются правила, без которых деятельность приобретает стихийный характер.

Дидактическая игра используется при обучении детей разного возраста, на различных занятиях и вне их (физическое воспитание, умственное воспитание, нравственное воспитание, эстетическое воспитание, трудовое воспитание, развитие коммуникативности).

При организации дидактических игр детей следует учитывать, что уже с 3 - 4 лет ребенок становится активнее, действия его сложнее и многообразнее, у него возрастает стремление самоутвердиться; но при этом внимание малыша ещё неустойчиво, он быстро отвлекается. Решение же задачи в дидактических играх требует от него большей, чем в других играх, устойчивости внимания, усиленной мыслительной деятельности. Отсюда для маленького ребёнка возникают известные трудности.

Преодолеть их можно через занимательность в обучении, т. е. использование дидактических игр. Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания ребёнка. В играх с предметами используются игрушки и реальные предметы. Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов. Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством. В них решаются задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности в решении задач. По мере овладения детьми новыми знаниями о предметной среде задания в играх усложняются в определении предмета по этому признаку (цвету, форме, качеству, назначению и др., что очень важно для развития отвлеченного, логического мышления.

Конструкторские игры направляют внимание ребёнка на разные виды строительства, содействуют приобретению конструкторских навыков организации, привлечению их к трудовой деятельности. Интерес развивается с раннего возраста, роль ребенка в данной игре должна постепенно усложняться с его возрастом. В процессе конструкторских игр ребёнок активно и постоянно создаёт что-то новое. И видит результаты своего труда. У детей должно быть достаточно строительного материала, различных конструкций и размеров.

В конструкторских играх ярко проявляется интерес детей к свойствам предмета, и желанием научиться с ним работать. Материалом для этих игр могут быть конструкторы разных видов и размеров, природный материал (песок, глина, шишки и др., из которого дети создают различные вещи, по собственному замыслу или по заданию воспитателя. Очень важно, чтобы педагог помог воспитанникам совершить переход от бесцельного нагромождения материала к созданию продуманных построек.

Игры с правилами не предполагают какой-то определенной роли. Действия ребенка и его отношения с другими участниками игры регламентируются здесь правилами, которые должны выполняться всеми. Типичными примерами подвижных игр с правилами служат хорошо всем известные прятки, салочки, классики, скакалки и пр. Настольно-печатные игры, которые сейчас получили широкое распространение, также являются играми с правилами. Все эти игры обычно носят соревновательный характер: в отличие от игр с ролью в них есть выигравшие и проигравшие. Главная задача таких игр — неукоснительно соблюдать правила, поэтому они требуют высокой степени произвольного поведения и, в свою очередь, формируют его. Такие игры характерны в основном для старших дошкольников.

Подвижные игры важны для физического воспитания дошкольников, потому, что способствуют их гармоническому развитию, удовлетворяют потребность малышей в движениях, способствуют обогащению их двигательного опыта. Игровые упражнения характеризуются конкретностью двигательных задач, в соответствии с возрастными особенностями и физической подготовкой детей. В основу сюжетных подвижных игр положен опыт ребёнка, его представления движениями, характерными для того или иного образа, его представления об окружающем мире об окружающем мире (действий людей, животных, птиц, который он отображает

Для несюжетных игр характерна конкретность игровых заданий, соответствующих возрастным особенностями физической подготовки детей.

Игровые упражнения характеризуются конкретностью двигательных задач, в соответствии с возрастными особенностями и физической подготовкой детей. Если в сюжетных подвижных играх основное внимание игроков направлено на создание образов, достижение определенной цели, точное выполнение правил, что часто приводит к игнорированию чёткости в выполнении движений, то во время выполнения игровых упражнений дошкольники должны безукоризненно выполнять основные движения.

Настольно-печатные игры разнообразны по содержанию, обучающими задачами, оформлению. Они помогают уточнять и расширять представления детей об окружающем мире, систематизировать знания, развивать мыслительные процессы.

Виды настольно-печатных игр:

- Лото
- Домино
- Лабиринт
- Разрезные картинки, пазлы
- Кубики

Словесные игры отличаются тем, что процесс решения обучающей задачи осуществляется в мыслительном плане на основе представлений и без опоры на наглядность. Поэтому словесные игры проводят в основном с детьми среднего и старшего дошкольного возраста.

Среди этих игр много народных, связанных с потешками, прибаутками, загадками, перевёртышами, игры-загадки («Какое это время года? », игры- предположения («Что было бы, если бы.? »). Народные (созданные народом).

Благодаря им формируются такие качества как сдержанность, внимательность, настойчивость, организованность; развивались сила, ловкость, быстрота, выдержка и гибкость. Поставленная цель достигается через разнообразные движения: ходьбу, прыжки, бег, метание и т. д. В младших группах игры со словами направлены в основном на развитие речи, воспитание правильного звукопроизношения, закрепление и активизацию словаря, развитие правильной ориентировки в пространстве.

Для детей младшего дошкольного возраста, опыт которых очень мал, рекомендуются украинские подвижные игры сюжетного характера с элементарными правилами и простой структурой. Во второй младшей группе детям доступны подвижные хороводные игры: «Курочка», «Кисонька», «Где же наши ручки?» это игры, пришедшие к нам из очень давних времён и построенные с учетом этнических особенностей. Они - неотъемлемая часть жизни ребенка в современном обществе, дающая возможность усвоить общечеловеческие ценности. Развивающий потенциал этих игр обеспечивается не только наличием соответствующих игрушек, но и особой творческой аурой, которую должен создать взрослый.

Таким образом, к феномену игры стоит относиться как к уникальному явлению детства. Игра — это не только имитация жизни, это очень серьезная деятельность, которая позволяет ребенку самоутвердиться, самореализоваться. Участвуя в различных играх, ребенок выбирает для себя персонажи, которые наиболее близки ему,

соответствуют его нравственным ценностям и социальным установкам. Игра становится фактором социального развития личности.

Используемая литература

Губанова Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду. - М.: Мозаика- Синтез, 2006-2010.

Касаткина Е. И. Игра в жизни дошкольника. — М., 2010.

Касаткина Е. И. Игровые технологии в образовательном процессе ДООУ. //Управление ДООУ. — 2012. — №5.

Пенькова Л. А. , Коннова З. П. Развитие игровой активности дошкольников.

Использования игровых технологий в развитии коммуникативных умений.

Дошкольное детство - большой отрезок жизни ребенка. В это время стремительно расширяются границы взаимодействия ребенка: рамки семьи раздвигаются до пределов улицы, города, страны. Ребенок открывает для себя мир человеческих отношений, разных видов деятельности и общественных функций людей.

Общительность, умение контактировать с окружающими людьми - необходимая составляющая самореализации человека, его успешности в различных видах деятельности, расположенности и любви к нему окружающих людей. Формирование этой способности - важное условие нормального психологического развития ребенка, а также одна из основных задач подготовки его к дальнейшей жизни. Многие дошкольники испытывают серьезные трудности в общении с окружающими, особенно со сверстниками. Многие дети не умеют по собственной инициативе обратиться к другому человеку, порой даже стесняются ответить соответствующим образом, если к ним обращается кто-либо. Они не могут поддержать и развить установившийся контакт, адекватно выражать свою симпатию, сопереживание, поэтому часто конфликтуют или замыкаются в одиночестве.

Дошкольный возраст можно назвать периодом наиболее интенсивного освоения смыслов и целей человеческой деятельности. Главным новообразованием становится новая внутренняя позиция, новый уровень осознания своего места в системе общественных отношений.

Наилучшие возможности для возникновения контактов между детьми создает игровая деятельность: дети приучаются действовать согласованно, учатся уступать, помогать друг другу, делиться своими радостями.

Коммуникативная игра- это совместная деятельность детей, способ самовыражения, взаимного сотрудничества, где партнеры находятся в позиции «на равных».

В играх с правилами главное - решение поставленной задачи. Ребенку нужна активная деятельность, способствующая повышению его жизненного тонуса, удовлетворяющая его интересы, социальные потребности. Игры необходимы для здоровья ребенка, они делают его жизнь содержательной, полной, создают уверенность в своих силах. Игра-это потребность растущего детского организма. В игре развиваются физические силы ребенка, тверже

рука, гибче тело, развиваются сообразительность, находчивость, инициатива. Для детей дошкольного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них - учеба, игра для них - труд, игра для них - серьезная форма воспитания.

Игра имеет большое образовательное значение, она тесно связана с обучением на занятиях, с наблюдениями повседневной жизни. Игры, способствующие развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, развитию творческих способностей, направлены на умственное развитие дошкольника в целом и подготовке его к дальнейшему развитию.

Игра - самостоятельная деятельность, в которой дети вступают в общение со сверстниками. Их объединяют общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка и способствуют формированию добрых чувств, благородных стремлений, навыков коллективной жизни. Задача воспитателя состоит в том, чтобы сделать каждого ребенка активным членом игрового коллектива, создать между детьми отношения, основанные на дружбе, справедливости, ответственности перед товарищами. Дети играют потому, что это доставляет им удовольствие. Вместе с тем, ни в какой другой деятельности нет таких строгих правил, такой обусловленности поведения, как в игре. Вот почему игра дисциплинирует детей, приучает их подчинять свои действия, чувства и мысли поставленной цели. Игра изменяет реальные отношения детей и взрослых, они становятся теплее, ближе, появляется общее дело, тем самым устанавливаются взаимоотношения и взаимопонимание.

Картотека составлена для организации развивающей деятельности с детьми в ходе взаимодействия со взрослым (педагогом, родителем) и самостоятельности детей.

Картотека может быть полезна педагогам и родителям, заинтересованным в развитии ручной умелости, мелкой моторики рук, межполушарного взаимодействия, подготовки руки к овладению письмом, стимуляции речевой активности дошкольников. Все использованы фотоматериалы авторские и были сделаны в ходе практического взаимодействия автора с детьми среднего, старшего дошкольного возраста.

«Сухой бассейн»

Цель: Закрепление и развитие мелкой моторики, массаж пальцев рук, повышение чувствительности пальцев. Развитие классификации по различным признакам, формирование основных сенсорных эталонов.

Материал: Ёмкость наполненная сушёным горохом (гречкой, песком, пуговицами, манкой и т.п.) на дне которой спрятаны различные предметы (пуговицы, геометрические фигуры, мелкие игрушки по лексическим темам)

Ход игры: ребёнку предлагается найти закопанные мелкие предметы. Погружая кисти рук в наполнитель, перебирая горох (или другие крупы или материал наполнителя) и игрушки, пальчики массируются, становятся более чувствительными, а их движения координированными, ребёнок на ощупь находит какой-либо предмет и называет его.

Речевое сопровождение:

«Сюда насыпали горох и пальцы запустили,

Устроим там переполох, чтоб пальцы не грустили.»

Игра «Коробочка тактильных ощущений»

Цель: Развивать мелкую моторику рук, тактильные навыки планомерного исследования, логическое мышление, речь, умение выражать словами свои ощущения от прикосновения.

Ход игры: Ребёнок ощупывает пальцами пластину с текстилем, бархатной и наждачной бумагой, запоминает их, рассказывает о своих ощущениях (гладкие, жёсткие, ровные, мягкие, тёплые), затем в рукаве (мешочке, коробочке) находит схожие по тактильным ощущениям материалы.

«Весёлые клубочки»

Цель: Развивать умение наматывать клубочки из толстых ниток, подвижность пальцев, ловкость, координацию движений обеих рук.

Ход игры: Пособие предназначено для подгруппы детей до 5 человек. 1) Ребёнок учится наматывать клубочек ниток. 2) Соревнования для 3-5 человек. Детям предлагается выбрать клубочек определённого цвета, затем кто быстрее перемотает клубок.

Дидактическая игра «Собери бусы»

Цель: Продолжаем учить детей выбирать предметы определенной формы и цвета, сначала по показу, затем по словесному обозначению. Развивать зрительную память. Формировать умение следовать поставленной задаче. Развивать моторику кончиков пальцев рук, выполняя нанизывание мелких деталей на шнур(леску).

Ход игры: Игру провожу в различных вариантах: нанизывать бусинки на шнур такого же цвета; чередование бусинок по цвету; чередование форм и цвета; найди лишнюю бусинку и исправь ошибку.

«Разноцветная мозаика»

Цель: Учить различать и правильно произносить основные цвета (красный, желтый, зелёный, синий). Развитие мелкой моторики.

«Волшебные палочки».

Цель: Развиваем ориентирование на плоскости, проекции, мышление, воображение, мелкую моторику, точность движений.

Предлагаем ребенку выложить из цветных палочек сюжет по схематическому изображению.

Усложнение: Выкладывание сюжета по собственному воображению.

«Заплети косичку» – для индивидуальных занятий.

Цель: Обучать навыкам плетения. Развивать точность движения пальцев, координацию движения обеих рук, ручную умелость, внимание. Воспитывать усидчивость.

Ход игры: Пособие «Заплети косичку» предназначено для индивидуальной деятельности и маленькой подгруппы детей (2-3 ребёнка)

Вместе с ребёнком рассмотреть косички у куклы или у кого-нибудь из детей, показать как из закреплённых «прядей» можно плести такие же косички. Затем предложить ребёнку попробовать самостоятельно сплести косичку.

Речевое сопровождение: «Для моей сестрички

Я плету косички

Из шнурков и из тесьмы,

С нею очень мы дружны.»

«Рисование по манке (муке)»

Цель: Развитие точности движения пальцев, воображение мышления, ориентировки на плоскости, проекции.

Ход игры: Ребенку предлагается разнос яркого цвета с манкой или мукой. Движением пальца ребенок изображает желанные предметы: солнце, волны на море, высокие горы, прекрасные цветы, любимую букву, автомобиль, если что то не понравилось, то легко можно всё исправить одним движением - разровнять.

«Игры с прищепками»

Цель: Развитие мелкой моторики, силу мышц руки.

Ход игры: Ребёнок нанизывает на плоскостные изображения недостающие детали в виде прищепок.

Усложнение: прищепки заменяются канцелярскими скрепками.

Используя прищепки для массажа пальцев, дети нанизывают прищепки на кончики пальцев на несколько секунд, прищепки не должны быть тугими.

«Игры с резинками»

Цель: сенсорное обогащение, развитие мелкой моторики рук, умения действовать по образцу, воображения.

Ход игры: В начале игры мы проводим разминку-надеваем резинку (для волос, офисную) на 2 пальчика,

соединяем и раздвигаем пальчики. Дети надевают резинки по цвету - "Цветные дорожки".

Затем детям предлагается выложить картинку по образцу (домик- окна и крыша, кораблик плывет по волнам, солнышко, бабочка, рыбка, геометрические фигуры и т.д. Дети с удовольствием создают картинки по замыслу. Разноцветные резинки превращаются в веселые картинки!

Игры с конструктором.

Цель: Учить конструировать из разнообразных конструкторов, имеющих различные способы крепления, создавая из них конструкции как по предлагаемым рисункам, так и придумывая свои. Сформировать навыки монтажа и демонтажа, развивать мелкую моторику пальцев рук.

«Играем с природным и бросовым материалом»

Цель: обогащение сенсорных ощущений, стимулирование нервных окончаний пальцев рук, развитие мелких движений пальцев рук, умения сосредотачиваться, видеть границы форм и т.д.

Ход игры: детям предлагаются разнообразные природные материалы (семена арбуза и дыни, макаронные изделия, зерна кофе, крупы, шишки, другие семена растений и т.п.), бросовые материалы для выкладывания разнообразных изображений по лексическим темам, по собственному замыслу ребёнка.

«Геометрическая мозаика»

Цель: знакомство, закрепление сенсорных эталонов, развитие мелкой моторики рук, комбинаторных способностей, умения работать по образцу и в соответствии с собственным замыслом.

Дети с удовольствием складывают яркие красочные картинки из геометрических фигур по образцу и по замыслу. Геометрическая мозаика закрепляет знания о геометрических фигурах и основных цветах, развивает фантазию, воображение, логическое мышление, мелкую моторику и связную речь.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«Средняя общеобразовательная школа №1»

Конспект образовательной деятельности на тему

«Собака и щенок»

Составитель: воспитатель

Копцева Е. А.

2024 г.

Цель: подвести детей к составлению небольшого связного рассказа по картинке.

Задачи:

Образовательные:

- продолжать формировать умение детей отвечать на вопросы воспитателя.

Развивательные:

- развивать память, внимание, мышление.

Воспитательные:

- воспитывать бережное отношение к животным, доброжелательные отношения между сверстниками, желание заботиться о них.

Материалы и оборудование картинка: «Собака со щенятами», игрушка собаки, платок.

Ход занятия

Воспитатель собирает детей в круг на ковре.

- Здравствуйте ребята! (Здравствуйте)

- За окном пасмурная погода, но я уверена если мы с вами улыбнемся, то солнышко обязательно выглянет из-за туч! Давайте посмотрим друг на друга, я буду вам передавать мячик по кругу, а вы попробуйте сделать вашему соседу комплимент. (Дети улыбаются, делают друг другу комплименты)

- Теперь присаживайтесь на свой стульчики. Посмотрите кто-то пришел к нам гости, он спрятался под этим платком. Хотите узнать кто-же там? (Да)

- Тогда отгадайте загадку.

С хозяином дружит,

Дом сторожит.

Живет под крылечком.

Хвост колечком. (Собака)

- Давайте посмотрим, конечно-же собака. Посмотрите какая красивая собака пришла к нам в группу. (Дети разглядывают собаку)

- А какое это животное? (Домашнее)

- Теперь, я вам предлагаю в течение минуты посмотреть на картинку. (Дети смотрят картинку)

- Кто нарисован на картинке? (Собака)
- Что делает собака? (Сидит)
- Кто лежит около собаки? (Щенята)
- Что делают щенята? (Ответы детей)
- Который щенок вам нравится больше? (Ответы детей)
- Давайте попробуем рассказать про него. Я попробую рассказать про собаку. Это собака, она белая и коричневая, у нее густая шерсть, она большая, у нее коричневые, длинный хвост, у нее четыре лапы.
- Теперь вы попробуйте рассказать про щенят. Кто хочет попробовать?

Воспитатель спрашивает желающих, и помогает в описание щенят.

Игра «Сравни»

У мамы лапы – у щенят (лапки),

У мамы морда, глаза, нос, лапы, хвост.

- Молодцы ребята, вот мы с вами и сравнили маму собаку со своими щенятами.
- Послушайте мой рассказ о собаке со щенятами.
- Это собака со щенятами. У собаки двое щенят. Один сидит около мамы. Другой стоит. Они смотрят на воробьев. Щенки маленькие, пушистые и неуклюжие. Хозяин принес собаки еду. К миске с едой прилетели воробьи. Воробьи не улетают, потому что не боятся собаки и щенков.
- Ребята, а вы хотели бы очутиться рядом с этими собаками? (Да)
- А как вы думаете, они нас не покусают? (Нет)
- Если мы будем вести себя правильно с собакой, она нас не покусает. Чего нельзя делать, когда рядом собака? (Дразнить)
- Правильно, если мы будем дразнить собаку она может нас покусать.
- Посмотрите, где живет собака со своими щенятами? (В будке)
- А будка какая? (Деревянная, коричневая, прочная)
- Кто принес собакам еду? (Человек)
- Правильно, человек заботится о собаке, любит и бережет, за что собака охраняет жилье человека.
- Как бы вы назвали эту картину? (Ответы детей)

-Давайте немножко поиграем. Я буду вам говорить, а вы будете угадывать.

Игра «Угадай кто»

Большая, лохматая. (Собака)

Маленькие лапки, короткий хвостик (щенята).

Большие коричневые глаза, у нее большие лапы (собака) и т.д.

- Ребят, у кого дома есть собака? Расскажите про нее. (Ответ детей)

Итог занятия

- Ребят, какую картину мы с вами рассматривали?

- Что вам понравилось больше всего?

Воспитатель хвалит детей за ответы и проводит итог занятия.



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«Средняя общеобразовательная школа №1»

**Конспект сюжетно – ролевой игры «Театр»
средняя группа**

Воспитатель: Копцева Е. А.

2024 г

Цель:

Закрепление представлений детей о театре.

Развитие умения творчески развивать сюжет игры.

Формирование положительных взаимоотношений между детьми.

Формирование навыков культурного поведения в общественных местах.

Развивать речь, воображение и творчество.

Подготовка к игре:

Кукольный спектакль, чтение и рассматривание иллюстраций о театре, изготовление с детьми атрибутов для театра.

Игровые роли:

Администратор, кассир, водитель автобуса, артист кукловод, зрители.

Игровой материал:

Касса, театральные билеты, афиша, приглашительные билеты, игрушечная посуда, муляжи продуктов, мебель, деньги, стулья, где отмечен ряд и место, декорации, колокольчик, мягкие модули, маски, аудиозапись «Пение птиц», иллюстрации к сказкам.

Ход игры:

Воспитатель:

Ребята, вспомните, с кем мы ходили на видеоэкскурсию по театрам нашего города. Ответы детей(Буратино)

Вот от Буратино и пришло сегодня к нам письмо. Давайте посмотрим, что в этом конверте. А в этом конверте приглашительный билет на спектакль.

Я думаю, мы не откажемся от приглашения и сходим на спектакль.

Как обычно вы собираетесь в театр? Ответы детей.

Правильно, нужно привести свой внешний вид в порядок.

Дети приводят свою одежду в порядок, причесываются.

Воспитатель:

Как мы будем добираться до театра? Ответы детей.

Мы сегодня будем добираться до театра на автобусе, для этого нам надо пойти на автобусную остановку, сесть в автобус и показать водителю билет.

Дети встают в пары, первому и последнему ребенку даются красные флажки.

Уточняется, зачем колонне детей красные флажки, затем следуем до остановки.

Воспитатель:

Вот, мы с вами и приехали к театру.

Приглашение у нас есть, но там не сказано, на какой спектакль мы приглашены. Как мы можем узнать? Ответы детей.

Воспитатель обращает внимание детей на афиши.

- Прочитав афиши, мы узнаем, что за спектакли состоятся в театре, когда и в какое время.

Воспитатель предлагает детям прочитать афиши.

- Как узнать, какой спектакль состоится сегодня?

Уточнить с детьми, какой день недели, число и время.

- Ребята, значит сегодня состоится спектакль «Теремок».

- Что вам нужно приобрести, чтобы попасть на просмотр спектакля?

(Театральные билеты)

- Кто продает билеты? (кассир)

Выбирается ребенок на роль кассира.

- Кто проверяет билеты на входе в театр? (билетер)

Выбирается ребенок на роль билетера.

- А как вы думаете, чем мы можем занять свободное время до начала спектакля? (Пройти в кафе, попить чай, кофе, сок, съесть мороженое, пирожное и т.д., посидеть в фойе, посмотреть фотографии, журналы).

-Кто работает в буфете? (буфетчица)

Выбирается ребенок на роль буфетчицы.

- Артистами кукловодами театра сегодня у нас будут ...

Выбираются дети на роли артистов.

Ребята, скажите, кто отвечает за работу всех сотрудников театра и за порядок в театре? (директор, администратор)

Выбирается ребенок на роль администратора.

- А остальные дети будут выполнять роль зрителей театра.

Воспитатель советует детям приступить к выполнению своих ролей.

Зрители покупают театральные билеты, проходят в театр, предъявляя билеты билетеру. В фойе, идут в буфет, пьют чай, кофе и т.п.

После первого звонка двери в зрительный зал открываются, зрители начинают занимать места в зале в соответствии с театральными билетами, где указаны ряд и место.

После второго звонка к ним присоединяются кассир, буфетчик, билетер.

После третьего звонка двери в зрительный зал закрываются, зрители замолкают, начинается спектакль.

Дети – «артисты» показывают спектакль «Теремок» (включается аудиозапись «Пение птиц»)

После просмотра спектакля дети хлопают, кричат «Браво!»

Дети выходят в фойе театра. Подводится итог.

Воспитатель:

- Ребята, сегодня мне очень понравилось, как вы играли, хорошо справились со своими ролями, были вежливы, правильно вели себя в общественных местах, старались выразительно передавать в речи образы героев сказки. В следующий раз, когда вы будете играть в эту игру, вы поменяетесь ролями.

Обсудить героев спектакля, кто какую роль играл, кто – положительный герой, кто отрицательный. Кто из артистов им больше понравился. Какую роль они бы сами сыграли. И на какой спектакль они хотели бы сходить в будущем. Похвалить актеров и всех участников действия. Предложить детям оставить свои отзывы в театральной книге (приклеить смайлики)

Воспитатель внимательно следит за игрой и, в случае необходимости, советом или своим участием оказываю помощь в той или иной ситуации.

Консультация для педагогов.

Дидактическая игра в жизни дошкольника

«Каждый ребёнок – маленький исследователь, с радостью и удивлением открывающий для себя окружающий мир. Задача взрослых, родителей и воспитателей - помочь ему сохранить о стремление к познанию, удовлетворить детскую потребность в активной деятельности, дать ему пищу для ума» - В. П. Новикова.

Задумывались ли вы, почему дети любят играть? Что даёт игра ребёнку? Помните, во что играли вы в своём детстве?

Игра — это свободная деятельность детей, которая осознаётся как «ненастоящая», но способная полностью захватить играющего, которая не диктуется какой-либо материальной пользой. Игра становится частью жизни не только детей, но и взрослых, дополняет и украшает жизнь.

Дидактическая игра - находка дошкольной педагогики. Основная особенность дидактических игр определена их названием: это игры обучающие.

Прежде всего, в дидактических играх осуществляется познавательное развитие детей, так как игровая деятельность способствует расширению и углублению представлений об окружающей действительности, развитию внимания, памяти, мелкой моторики рук, наблюдательности, мышления и речи.

В дидактических играх дети учатся сравнивать предметы по размеру, форме и цвету, знакомятся со свойствами материалов, из которых они сделаны.

Дидактические игры оказывают огромное влияние на развитие речи детей. Детей следует постоянно побуждать к общению друг с другом и комментированию своих действий — это способствует закреплению навыков пользования инициативной речью, совершенствованию разговорной речи, обогащению словаря, формированию грамматического строя речи, и т. д...

Они создаются взрослыми с целью воспитания и обучения детей. Но для игроков воспитательные и образовательные задачи не выступают открыто, они решаются через игровую задачу, игровые действия, правила.

Как отмечал А. Н. Леонтьев: “Дидактические игры относятся к “рубежным” играм, представляя собой переходную форму к той неигровой деятельности, которую они подготавливают. Эти игры способствуют развитию познавательной деятельности, интеллектуальных операций, представляющих собой основу обучения”.

Для дидактической игры характерно наличие учебной и обучающей задачи. Ею руководствуется взрослый, создавая ту или иную игру, но переводит её в

занимательную для детей форму. Ребёнка же привлекает в игре не обучающая задача, которая в ней заложена, а возможность проявить активность, выполнить игровые действия, добиться результата, выиграть.

Если же участник игры не овладеет знаниями, умственными операциями, которые определены обучающей задачей, он не сможет успешно выполнить игровые действия, добиться результата. Поэтому, активное участие, тем более выигрыш в дидактической игре зависят от того, насколько ребёнок овладеет знаниями и умениями, которые диктуются обучающей задачей. Это побуждает ребёнка быть внимательным, запоминать, сравнивать, классифицировать, уточнять свои знания.

В начале первого года обучения нужно проводить игры на различение (а затем и называние) цвета, формы и величины предметов; на формирование числовых представлений (много, мало, больше, меньше); на различение неречевых звуков (звукоподражание голосам животных, птиц и т.д.).

В ходе этих игр взрослый развивает речевую активность детей, поощряет правильные ответы на поставленные вопросы, воспитывает выдержку (не перебивать и слушать говорящего; отвечать тогда, когда его спрашивают).

Дидактические игры проводятся взрослым со всей группой, с подгруппой и индивидуально. В таких играх, как “Оденем куклу на прогулку”, “Уложим куклу спать”, “Покормим куклу”, участвуют все дети.

В данных играх дети знакомятся с окружающим миром, что способствует их общему и речевому развитию; потом дети переносят полученные навыки в сюжетно - ролевую игру с куклой. Игры (“Узнай, кто говорит”, “Угадай, что я делаю”, “Назови, что в мешочке”, “Назови предметы синего (красного,...) цвета”, “Кто, как кричит” и другой тематики), направлены на уточнение знаний детей о цвете и форме, тренировку в звукоподражаниях и т.д.

С дидактическими игрушками дети играют индивидуально и коллективно. Усвоив на занятиях определённую последовательность действий, ребёнок самостоятельно складывает пирамидку в свободное от занятий время, собирает матрёшку, подбирает предметы по цвету.

Для детей, отстающих в развитии речи, большое значение имеют игры, требующие координации и точности движений пальцев руки. Это нанизывание бус, игры с мозаикой, игры с пальчиками. Полезно детям играть в лото, разрезные картинки. Значит, дидактическая игра поможет ребёнку научиться чему-либо в лёгкой непринуждённой обстановке.

Развивающие или “умные” игры (книжки - раскраски, шнуровки, лото, конструкторы “Лего”, игры – пазлы), которые развивают мелкую моторику рук, сообразительность, тактильное и зрительное восприятие предмета, координацию движений, фантазию и воображение. Раскрашивание и рисование предмета развивают руку ребёнка.

Игра в лото способствует развитию внимания, представлений у ребёнка о предметах и явлениях, речи и активного словаря.

Развивающих игр очень много. Но, пожалуй, самым важным условием в играх, особенно для самых маленьких, является активное и заинтересованное участие взрослых.

Психологи настоятельно рекомендуют взрослым как можно чаще участвовать с детьми в игровом процессе.

В совместных играх ребёнок учится вести себя, перенимает образец поведения, старается “подтянуться” до уровня взрослого.

Чем больше времени мы проводим с нашими детьми, тем лучше мы понимаем их, а они - нас.

Используемая литература:

А. К. Бондаренко, Л. А. Венгер

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«Средняя общеобразовательная школа №1»

**Консультация для родителей на тему:
«Взрослые, дети, игра»**

Воспитатель: Копцева Е. А.

2024

Консультация для родителей на тему: «Взрослые, дети, игра»

В настоящее время не подвергается сомнению представление о детской игре как особом средстве передачи детям общественного опыта, средстве, стихийно возникшем, а затем специально культивируемом обществом. Принято выделять два основных типа игры: сюжетно-ролевая и игра с правилами (дидактические, т.е. обучающие и подвижные). Во всех этих видах игр используется игровой материал.

Игрушка с самого раннего детства предоставлена в самостоятельное пользование ребёнка. Когда ребёнок совершает какие-то действия с игрушкой, у неискущённого наблюдателя складывается впечатление, что он играет. Но это не означает, что он играет: он совершает отдельные игровые действия вне сюжетного контекста, т.е. осуществляет лишь отдельные фрагменты целостной игровой деятельности.

В настоящее время нарушается передача игровой культуры от поколения к поколению. Это связано, прежде всего, с тем, что группы в детских садах в основном одновозрастные, а из этого вытекают последствия: не осуществляется передача сюжетов, правил игр от старших детей младшим; семьи в большинстве своём малочисленны; старшие дети в семье обычно чересчур заняты, "заорганизованны"; родители в силу занятости, или неумения, или непонимания того, какое значение имеет для ребёнка игровая деятельность, редко играют с детьми. Так вот в такой ситуации, когда нарушается передача игровой культуры от поколения к поколению, ослабляются игровые связи, начинают исчезать традиционные сюжеты и правила игры и средством для игры остаётся лишь игрушка, не способная к сожалению заменить живое общение, познание взаимоотношений.

Сюжетно-ролевая игра - это особая деятельность детей, специфика которой носит условный, замещающий характер по отношению к серьёзной, настоящей деятельности. В ней дети воссоздают окружающий их мир, действия и отношения людей, события. Воссоздание - оно осуществляется за счёт игровых действий, игровых ролей, игровой (предметной) ситуации - позволяет детям реализовать сюжетное событие, определяющее смысловой контекст игры.

Сюжет представляет собой или развёрнутое описание событий, происходящих с какими-то персонажами, ситуаций, в которые они попадают, отношений, в которые они вступают (такими сюжетами могут выступать сказки, рассказы), или свёрнутое описание, обозначающее лишь тему игры, основных персонажей, действия и отношения которых воспроизводятся в процессе (игра в "дочки-матери"), ситуацию, в которой развёртывается событие (игра в "больницу", "магазин").

Традиционные игры передаются детям в общении с близкими взрослыми уже в

раннем детстве. Мать (или другой близкий взрослый), желая позабавить ребёнка, вызвать его активность, рассказывает ему несложные ритмичные сюжетные тексты типа "Сорока-белобока", "Коза рогатая". При этом она не просто рассказывает, но и показывает несложные действия по ходу рассказывания, подкрепляя действия соответствующей интонацией, мимикой. Общаясь, таким образом, с ребёнком, взрослый ведёт игру как целостную деятельность, включающую и персонажи, и действия, и события, т.е. переводит традиционный сюжет в процесс игры. Первоначально играет взрослый, ребёнок участвует как зритель; его участие выражается лишь в повторении отдельных, очень простых действий. Постепенно взрослый увеличивает меру участия малыша. По мере того, как ребёнок овладевает способами игровой деятельности, взрослый начинает организовывать его самостоятельную игру, а сам всё чаще и чаще отстраняется от совместной деятельности. Малыш попадает в мир игрушек, в мир играющих детей. Иными словами, он переходит от узкой, семейной игровой традиции к игровым традициям, задаваемым воспитателями детского сада, дворовой группой и т.д.

Какие сюжетно-ролевые игры можно организовать дома?

От фантазии, творческого потенциала родителей будет зависеть разнообразие игр в семье: кто-то с увлечением займётся строительством космического корабля, кто станет доктором и примется лечить игрушки, а кто-то поиграет с ребёнком в магазин, в библиотеку. Таким образом, родители познакомят детей с миром ситуаций, встречающихся в повседневной жизни, разовьют воображение ребёнка, а также у детей появится возможность примерить на себя роль взрослого.

Сколько времени нужно уделять игре?

Каждый ребёнок индивидуален, поэтому временных ограничений для проведения игры нет. Как правило, любой родитель способен понять, в какой момент ребёнку наскучила игра и тогда нет смысла продолжать её дальше.

Роль родителей в игре

Самое очевидное влияние взрослого на сюжетно-ролевую игру, это её зарождение, когда родитель имеет возможность показать, как и во что можно играть. Учитывая то, что ребёнок склонен к подражанию, то давая направление сюжетно-ролевой игре, взрослый получает в руки мощный инструмент влияния на будущие наклонности ребёнка, таким образом, его воспитывая.

Родителям стоит запомнить три правила, действующие при организации игр:

1. Игра не должна строиться на принуждении.
2. Игра - творческий процесс, не надо загонять ребёнка в жёсткие рамки.
3. Старайтесь, чтобы игра имела развитие.

Умение начать игру также важно, как и умение прекратить, или перевести её в другое русло.

Если вы замечаете, что ребенок уже несколько недель играет в одну и ту же ролевую игру, например, в магазин, при этом игра не имеет развития, и он прокручивает одни и те же сюжеты - пора вмешиваться. Для начала необходимо

помочь развить игру, изменить игровую ситуацию, добавить, например, новых героев. Можно стать директором магазина, и объявить о том, что в магазине открывается новый отдел, в котором будут продаваться свежие хлебобулочные изделия. Предложите ребёнку начать выпекать хлеб, булочки, пирожные. Так вы вовлечёте ребёнка в другую ситуацию.

Постоянное присутствие взрослого, когда ребенок охотится за пиратами вовсе не обязательно. Ребенок должен учиться развивать свою фантазию и логическое мышление самостоятельно. Взрослый – это наблюдатель, который способен изменить или исправить ситуацию. Взрослый – это могущественный, но второстепенный герой ролевых игр по сравнению с ребенком, который непременно - главный герой.

Разумно вмешаться взрослому, когда игра приобретает жестокий сюжет, герои превращаются в злодеев. При этом не спешите остановить игру, а лучше вспомните, насколько хорошо вы объяснили своему чаду понятия добра и зла, хорошего и плохого? Возможно, стоит повторить урок, и предотвратить возникновение подобных игр? Также родителям следует повнимательнее приглядеться к "чудищу", в которого превращается ребёнок. Может оно окажется добрейшим существом, не представляющим никаких опасений. В современных мультфильмах внешний образ обманчив. Поэтому старайтесь контролировать литературу и зрелища, которые получает ваш ребёнок. И если уж он ни дня не может прожить без какого-нибудь сомнительного мультика, посмотрите его вместе с малышом. Ваши отрывочные замечания по поводу поведения героев наверняка запомнятся. Если очевидно, что ребенок сознательно играет в жестокую и злую игру, дайте ему выговориться, может это – скопившаяся агрессия и ей необходим выход. Подумайте над её природой. Затем заинтересуйте ребенка новой интересной игрой. Помогите плохим героям превратиться в хороших.

Самые распространённые сюжетные игры

Самая, пожалуй, древняя сюжетно-ролевая игра – это игра в «семью». Обычно ребенок сам начинает в нее играть, и от родителя требуется только ее контролировать, а также постараться понять, как он оценивает родителей и близких, не существуют ли какие-либо проблемы.

Через ролевую игру ребенка можно знакомить с различными профессиями, особенно, если их представителем является кто-то из родителей. Классические примеры: игра в шофёров, врачей, полицейских, учителей и т.д.

Сюжетно-ролевую игру можно провести даже в самом ограниченном пространстве (например, в автомобиле, во время длинного путешествия, если вы, конечно, не за рулём). Для этого вам хватит ... рук. Делаем ножки с помощью указательного и среднего пальцев рук, и человечек побежал. Придумайте роли для своих человечков и вперёд, преодолевать самые разные препятствия. В этой игре большим плюсом является возможность физического и духовного контакта родителя с ребенком.

С помощью исторических игр, например, в рыцарей, принцесс можно познакомить ребенка с другим миром, развить интерес к историческому прошлому.

Также очень важно помогать или хотя бы не препятствовать строительству домика для ребенка – под столом, накрытым шторой, из стульев, из подушек и т.д. Даже взрослым необходимо пространство для уединения, где можно собраться с мыслями, почувствовать себя защищённым, дошкольнику же особенно это важно. Это место, которое он может осознавать, как «своё» и предаться там своим фантазиям.

Кроме того, сюжетно-ролевые игры могут помочь ребёнку справиться с различными детскими страхами. Например, если ребёнок боится воды, то игра «купаем куклу» поможет справиться с этой проблемой.

Играем вместе с детьми.

Как провести время с ребёнком весело и без капризов?

Чем занять ребенка дома?

Вот несколько советов психологов для родителей:

1.ДЕЛАЙТЕ ДОМАШНИЕ ДЕЛА СОВМЕСТНО С МАЛЫШОМ И ВКЛЮЧАЙТЕ В НИХ РАЗЛИЧНЫЕ ЗАДАНИЯ

- Готовим на кухне и просим малыша помочь:
- Прочитай рецепт.
- Отмерь нужное количество продуктов.
- Посчитай сколько нас и накрой на стол.
- Отыщи нужные вещи.
- Перебери крупу (вспоминаем сказку про Золушку и развиваем мелкую моторику)
- Месим тесто.
- Лепим пирожки, пельмени и т. д.

Даже обычная помощь в уборке развивает малыша. Он учится запоминать инструкции, действовать по плану, осваивает самоконтроль, усидчивость, стремится к достижению поставленной цели.

Кроме того, действуя вместе, вы становитесь ближе ребёнку. Вы — одна команда. Вместе обсуждаете проблемы и решаете их. Отличный способ развить малыша и сделать его самостоятельнее.

2. УСТРАИВАЙТЕ СОРЕВНОВАНИЯ

- Кто лучше прочитает?
- Кто быстрее сосчитает?
- Кто красивее нарисует?
- Кто быстрее найдет отличия?
- Кто ровнее напишет?

Таким образом, скучные занятия превращаются в веселую азартную игру! А дети так любят выигрывать. Используйте это качество в своих целях. Занимайтесь вместе и соревнуйтесь. Так из докучливого учителя вы превращаетесь в сильного соперника, которого обязательно надо победить. Мотивация налицо.

3.РАССКАЗЫВАЙТЕ СКАЗКИ

Чтение сказок — отличный способ развить ребёнка, расширить его словарный запас. Сказки можно читать вместе, по очереди (по предложениям, по ролям и т.д.). Начинает взрослый, а ребёнок должен закончить. А так

хочется узнать, что будет в конце. Не забудьте потом пересказать сказку. Или просто рассказывайте их друг другу.

4. ЗАГАДЫВАЙТЕ ЗАГАДКИ

Интересно, весело, и опять же — азартно. Загадки развивают логическое мышление, память, внимание, речь. Кроме того, ребёнок получает много новых знаний обо всем на свете. Хороший способ для развития малыша.

5. ИГРАЙТЕ В НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Даже самая обычная игра-ходилка — замечательный вариант для развития навыков счета. А есть и другие полезные игры. Играйте всей семьей. Так будет ещё интереснее.

6. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭФФЕКТИВНЫЕ ДЕТСКИЕ ПОСОБИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ МАЛЫША

Здесь и сказки, и загадки на логику, и специальные игры для чтения и письма, и даже настольные игры, прописи с наклейками, раскраски и т.д. Наверняка дома у каждого родителя найдется что-то наиболее интересное для Вашего ребенка.

7. ГЛАВНОЕ – УДЕЛЯЙТЕ РЕБЕНКУ ВРЕМЯ!

Во время карантина психологи советуют давать детям выбор в развлечениях, никакого однообразия. Малыши любят творить, поэтому можно вместе с ними придумать сказку, сделать оригами или попробовать изобразить сцену, как в театре теней.

Главное, что

советуют психологи, это уделять детям внимание.

«Если вы хотите как-то провести время с ребенком, поиграть с ним, обратите внимание на свое состояние. Если вы чувствуете, что у вас есть противоречивые эмоции, усталость, злость, а, может, какая-то досада, растерянность или любые другие состояние, тогда просто уделите время себе. Почему так? Потому что ребенок моментально улавливает ваше настроение. Если он чувствует, что мама сейчас не в ресурсе, то и у ребенка меняется настроение. Ребенок может стать раздражительным или плаксивым», — считает семейный и детский психолог Екатерина Верченкова.

8. ПОСЕТИТЕ ВИРТУАЛЬНЫЙ МУЗЕЙ.

У музеев тоже есть предложения досуга для детей. Например, музей космонавтики запустил виртуальную программу «Не выходи из космоса». Сотрудники проводят для детей онлайн-уроки и даже предлагают побывать в виртуальной ракете.

А музей Чехова в Instagram публикует экскурсии, рассказывает о жизни писателя. Но это, скорее, для ребят постарше.

В любом случае, выбор есть. И при хорошем планировании время с ребенком можно провести весело и с возможностью чему-то научиться.

Читайте, рисуйте, пишите, отгадывайте и развивайтесь!

Проведите время дома полезно и интересно!

2024 г

Консультация для родителей «Игровые технологии в ДОУ»

Игровые технологии в ДОУ

Игра - ведущий наиболее доступный для детей вид деятельности, это способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний. Уже в раннем детстве ребенок имеет наибольшую возможность именно в игре, а не в какой-либо другой деятельности, быть самостоятельным, по своему усмотрению общаться со сверстниками, выбирать игрушки и использовать разные предметы, преодолевать те или иные трудности, логически связанные с сюжетом игры, ее правилами. В игре он развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики. Поэтому я считаю, что важнейшей задачей в педагогической практике является оптимизация и организация в ДОУ специального пространства для активизации, расширения и обогащения **игровой** деятельности дошкольников.

Актуальность

Проблема игры привлекала и привлекает к себе внимание многих исследователей: педагогов, психологов, философов, социологов, искусствоведов, биологов. Например, в исследованиях Л. С. Выготского, А. Н. Леонтьева, А. В. Запорожца, Д. Б. Эльконина игра определяется как ведущий вид деятельности, который возникает не путём спонтанного созревания, а формируется под влиянием социальных условий жизни и воспитания. В игре создаются благоприятные условия для формирования способностей производить действия в умственном плане, для осуществления психологических замен реальных жизненных ситуаций и объектов.

Цель **игровой технологии** - не менять ребенка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность *«прожить»* в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

Её задачи:

1. Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.
2. Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность.

Но как любая педагогическая **технология, игровая также должна соответствовать следующим требованиям**:

1. **Технологическая схема** – описание технологического процесса с разделением на логически взаимосвязанные функциональные элементы.

2. Научная база – опора на определённую научную концепцию достижения образовательных целей.

3. Системность – **технология** должна обладать логикой, взаимосвязью всех частей, целостностью.

4. Управляемость – предполагается возможность целеполагания, планирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирование средств и методов с целью коррекции результатов.

5. Эффективность – должна гарантировать достижение определённого стандарта обучения, быть эффективной по результатам и оптимальной по затратам.

6. Воспроизводимость – применение в других образовательных учреждениях.

Поэтому, используя **игровые технологии** в образовательном процессе, я следую принципу доброжелательности, стараюсь осуществлять эмоциональную поддержку, создавать радостную обстановку, поощрять любые выдумки и фантазии ребенка. Считаю, что только в этом случае игра будет полезна для развития ребенка и создания положительной атмосферы сотрудничества с взрослым.

Стараюсь организовать педагогический процесс так, чтобы **игровые технологии**, как **игровые моменты** проникали во все виды деятельности детей: труд и игра, образовательная деятельность и игра, режимные моменты и игра.

Мой опыт работы показывает, что **игровые** моменты играют важную роль в педагогическом процессе, особенно в период адаптации. Начиная с двух - трех лет их основная задача - это формирование эмоционального контакта, доверия детей к воспитателю, умения видеть в воспитателе доброго, всегда готового прийти на помощь человека (как мама, интересного партнера в игре. Первые **игровые** ситуации организую фронтально, чтобы ни один ребенок не чувствовал себя обделенным вниманием. Например, это такие игры как хоровод «*Каравай*», «*Попробуй, догони*», «*Кулички для Маши*» и др. Далее, включаю **игровые ситуации типа** «*Что катится?*», «*Кто быстрее докатит мяч*»

- при этом, организуя детей в игру – соревнование.

Игровая деятельность выполняет различные функции:

- развлекательную (*развлечь, воодушевить, пробудить интерес*) ;
- коммуникативную (*освоение способов общения*) ;
- самореализации в игре;

- **игротерапевтическую** (преодоление различных трудностей, возникающих в

других видах жизнедеятельности) ;

- **диагностическую** (выявление отклонений от нормального поведения, самопознание в процессе игры) ;

- **коррекции** (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей) ;

- **социализации** (*включение в систему общественных отношений*) .

Главными чертами игры являются:

1. свободная развивающая деятельность;

2. творческий, импровизационный, активный характер;

3. эмоциональная сторона деятельности;

4. наличие правил, содержания, логики и временной последовательности развития.

Игровые технологии я направляю на развитие внимания детей.

У детей в дошкольном возрасте происходит постепенный переход от непроизвольного внимания к произвольному. Произвольное внимание требует сосредоточения на задании, пусть даже оно не очень интересное. Поэтому необходимо развивать детей, используя **игровые приемы**.

Например, предлагаю **игровую ситуацию на внимание**: «*Найди такой же*» - можно ребенку предложить выбрать из нескольких шариков, кубиков, фигурок, игрушек «*такой же*» (по цвету, величине, как у него. Или предлагаю игру «*Что не так?*», специально допуская ошибку в своих действиях, а ребенок должен ее заметить.

Использование **игровых технологий** помогает мне при развитии памяти детей. Это такие игры как «*Запомни и назови*», «*Что сначала, что потом*» и др.

Игровые технологии способствуют также и **формированию основных форм мышления**: наглядно-действенного, наглядно-образного и логического.

В этом мне помогает включение в образовательный процесс **игровых приемов и методов**. При этом, ребенок учится сравнивать, выделять самое существенное в предметах и может осуществлять свои действия, ориентируясь не на ситуацию, а на образные представления. Логическое мышление формирую в процессе обучения ребенка умению рассуждать, находить причинно-следственные связи, делать умозаключения.

Использование **игровых приемов и методов** в нестандартных, проблемных ситуациях, требующих выбора решения из ряда альтернатив,

формирует у детей гибкое, оригинальное мышление. Например, на занятиях по ознакомлению детей с художественной литературой (совместный пересказ художественных произведений или сочинение новых сказок, историй) дети получают опыт, который позволит им играть затем в игры.

Комплексное использование **игровых технологий** разной целевой направленности помогает подготовить ребенка к школе.

Каждая **игровая** ситуация общения дошкольника с взрослыми, с другими детьми является для ребенка «*школой сотрудничества*», в которой он учится и радоваться успеху сверстника, и спокойно переносить свои неудачи; регулировать свое поведение в соответствии с социальными требованиями, одинаково успешно организовывать подгрупповые и групповые формы сотрудничества.

Как показывает опыт, **игровые технологии** тесно связаны со всеми сторонами воспитательной и образовательной работы детского сада и решением его основных задач. Они направлены на повышение качества педагогического процесса через решение ситуативных проблем, возникающих в ходе его осуществления. Благодаря этому **игровые технологии** оказываются одним из механизмов регулирования качества образования в детском саду.

В качестве одного из эффективных видов **игротерапевтических** средств являются народные игры с куклами, потешками, хороводами, играми-шутками. Их использование в педагогическом процессе не только реализуют обучающие и развивающие функции **игровых технологий**, но и различные воспитательные функции: они приобщают воспитанников к народной культуре, традициям, воспитывают толерантность и уважение к разным народам. Это важное направление регионального компонента образовательной программы детского сада

2024 г Копцева Е.А.

Консультации для родителей «Какие игрушки необходимы детям»

Развитие богатого эмоционального мира ребёнка немислимо без игрушек. Именно они позволяют ребёнку выразить свои чувства, исследовать окружающий мир, учат общаться и познавать себя. Вспомните свои любимые игрушки! Это не обязательно дорогие и шикарные куклы и машины. У кого-то это невзрачный мишка, переданный по наследству мамой, малюсенький пупсик с огромным количеством немислимых нарядов из тюля ит.д. Выбор игрушек для ребёнка - очень важное и серьёзное дело. Только сам ребёнок способен выбрать из огромного количества игрушек именно то, что ему необходимо. Этот выбор внутренне обусловлен теми же эмоциональными побудителями, что и выбор взрослыми друзей и любимых.

У каждого ребёнка должна быть такая игрушка, которой он может пожаловаться, которую поругает и накажет, пожалеет и утешит. Именно она поможет преодолеть ему страх одиночества, когда родители куда-то уйдут, страх темноты, когда выключается свет и надо уснуть, но не в одиночестве, а с подружкой-игрушкой. На них иногда злятся, их наказывают и даже ломают, забрасывая в дальний угол, но их вспоминают в минуты детского горя, достают из угла, чинят, дорисовывают стёршиеся глаза и губы, шьют новые наряды, пришивают уши и хвосты.

Трудно представить, что подобное отношение ребёнок может испытать к роботу - трансформеру, игрушке "Денди", взмывающему ввысь самолёту, ревающей машине.

В "подружки" маленькие мальчики и девочки скорее выберут Барби, Мишку, котёнка, зайчонка, то есть существо, очень на человека, близкое ему и понятное. Поэтому, узнав о заветной мечте ребёнка иметь ту или иную игрушку, подумайте сначала, нужна ли она ему.

Несомненно, у ребёнка должен быть определённый набор игрушек, способствующих развитию его чувственного восприятия, мышления, кругозора, позволяющих ему проигрывать реальные и сказочные ситуации, подражать взрослым.

Игрушки из реальной жизни.

Кукольное семейство (может быть и семья зверюшек), кукольный домик, мебель, посуда, машины, лодка, касса, весы, медицинские и парикмахерские принадлежности, часы, стиральные машины, плиты, телевизоры, мелки и доска, счёты, музыкальные инструменты, железные дороги, телефон и т.д.

Игрушки, помогающие "выплеснуть" агрессию.

Солдатики, ружья, мячи, надувные груши, подушки, резиновые игрушки, скакалки, кегли, а также дротики для метания и т.д.

Игрушки для развития творческой фантазии и самовыражения. Кубики, матрёшки, пирамидки, конструкторы, азбуки, настольные игры, разрезные

картинки или открытки, краски пластилин, мозаика, наборы для рукоделия, нитки, кусочки ткани, бумага для аппликаций, клей и т.д.

При покупке игрушек пользуйтесь простым правилом: игрушки следует выбирать, а не собирать!

Игрушки, какими их представляют себе взрослые, с точки зрения ребёнка никуда не годятся. Великолепные автоматические и полуавтоматические полностью собранные игрушки не могут удовлетворить творческие и эмоциональные потребности ребёнка. Ребёнку нужны такие игрушки, на которых можно отрабатывать, отшлифовывать основные необходимые свойства характера. Для этого автоматические игрушки совершенно не пригодны.

Игрушки для самых маленьких прежде всего должны развивать органы чувств: глаза, уши, руки. И пока основная его потребность - чувствовать тепло, первые игрушки малышей должны быть мягкими и тёплыми, тогда они будут полностью соответствовать стремлению малыша всё познать через осязание. Самые лучшие игрушки для маленьких - это те, которые можно кусать. Они должны быть сделаны из мягких материалов - пластмассы, резины, хорошо мыться, быть лёгкими, не иметь удлиненной плоской формы, чтобы, засовывая их в рот, ребёнок не мог подавиться. Окраска игрушек должна быть яркой. Хорошо, если они будут звучащими.

Для годовалого малыша интересны и полезны будут пластмассовые пирамидки из 3-4 составляющих колец разного цвета, мисочки разных размеров, вкладывающиеся друг в друга, разноцветные кубики. Манипуляция с этими игрушками не только развивает интеллект ребёнка, но и доставляет удовольствие и радость, когда у малыша что-то получается так же, как у взрослого. Очень полезны игрушки неваляшки.

Для 2-летних детей очень хороши большой разноцветный мяч, который не закатывается под мебель, 7-8-составные пирамидки, мягкие, пушистые игрушки, которые дети уже не тянут в рот, а вот засыпают с ними очень хорошо. Большая пластмассовая машина или коробка уже с этого возраста будет приучать ребёнка к аккуратности, самостоятельности, т.к. в них должны складываться после игры кубики, мячи, резиновые и мягкие игрушки. Хорошо, если уже в этом возрасте у малыша будет своё игровое место в квартире, а у игрушек тоже свой домик.

К трём годам набор игрушек расширяется. К ярким, разноцветным, с чёткой формой игрушкам прибавляются простейшие конструкторы, которые малыши собирают вместе со взрослыми, всегда при этом испытывая удовольствие и восторг от того, что из странных кусочков может получиться замечательная, понятная ребёнку фигура-игрушка. На этом возрастном этапе ребёнок начинает активно включаться в мир реальных жизненных ситуаций, узнаёт, что люди заняты в жизни работой и имеют разные профессии, сталкиваются с проблемами и находят выход из конфликтов. Поэтому чаще всего ребёнок выбирает сюжеты для ролевых игр из той жизни, которая его

окружает. Дети играют в "дочки-матери", "в папу и маму", в "магазин", в "доктора", "детский сад" и т.п. Игрушки в этом возрасте увеличиваются в размерах (большая кукла, большой медведь и т.д.). Правильной будет покупка парикмахерских наборов, чайных и столовых сервизов, принадлежностей доктора Айболита, мебели и других предметов, отображающих различные стороны реальности. Стремление ребёнка жить общей со взрослыми жизнью свидетельствует о новом этапе в развитии эмоций и социальной адаптации. Основное требование - "бытовые игрушки" должны быть похожи на "оригинал" и быть достаточно прочными.

К четырем годам ролевая игра становится основным видом деятельности ребёнка. Усложняется содержание игры, многие игрушки становятся ненужными, т.к. детская фантазия способна превратить конкретные предметы в воображаемые. Так, карандаш может стать волшебной палочкой, зелёные листья - деньгами, нарисованные орнаменты на бумаге - коврами в кукольной квартире. Именно поэтому в таком возрасте наибольшую пользу ребёнку принесут не дорогие и бесполезные игрушки, а функциональные, пусть даже сделанные своими руками.

К пяти годам крупные игрушки постепенно перестают занимать ребёнка и перемещаются из игровой зоны на кресла, кровати, шкафы. А вот наборы зверушек, солдатиков, кукольных семей завоёвывают интерес и эмоции ребёнка. Появляется большая возможность для проигрывания разных вариантов с одними и теми же игрушками; у детей развивается фантазия и воображение, мышление перестаёт быть конкретным, а эмоциональный мир обогащается.

Шестилетнему ребёнку полезнее и интереснее не статичные и конкретные игрушки - он будет рад необычному конструктору, моделям кораблей и самолётов, красивым фломастерам и занимательной настольной игре, разборному роботу-трансформеру, набору для шитья и вязания. Детям очень нравятся игрушки, сделанные собственными руками, особенно, если они становятся полезными для других. Дети любят в этом возрасте делать игрушки-подарки (кухонные прихватки, салфетки, украшения). Радость и гордость вызывает в ребёнке тот факт, что он умеет делать добро окружающим и любимым людям. Поэтому любое желание ребёнка что-то смастерить, сшить, склеить и кому-то подарить должно приветствоваться родителями, если они хотят развить в ребёнке трудолюбие, усидчивость и желание что-то в жизни давать другим. Игрушечные магазины уходят на второй план, а наибольший интерес у детей вызывают прилавки с канцелярскими принадлежностями, строительными материалами, нитками и пуговицами. Ребёнок сам готовит себя к смене вида деятельности и школьному обучению.

В дальнейшем ребёнок сам сделает "инвентаризацию" своих игрушек. Никогда не заставляйте ребёнка своими руками выкидывать сломанные или устаревшие игрушки! Для него это символы его развития, с каждой связаны положительные эмоции и переживания. Это его детские воспоминания, это

его друзья. Намного психологически экологичнее отремонтировать их и отдать другим детям, подарить детскому саду, ребёнку, которому не повезло и родители не покупают ему игрушек.

В школьном возрасте дети учатся играть без игрушек. Им всё больше начинают нравиться подвижные игры со сверстниками с помощью мячей, скакалок, черепков, ножичков и т.д. В играх ребёнок учится выигрывать и проигрывать, подчиняться правилам, признавать выигрыш другого ребёнка, общаться и работать совместно с взрослыми и сверстниками.

Помните, что все, кроме любимой игрушки, надо периодически менять и обновлять. Если вы заметили, что малыш долго не берёт в руки какую-то игрушку, значит, она ему сейчас просто не нужна. Спрячьте её подальше, а через некоторое время, её появление вызовет новый эмоциональный или познавательный интерес у ребёнка.

И ещё один совет. Не водите ребёнка слишком часто в игрушечный магазин с множеством соблазнительных, но очень дорогих игрушек. Сколько слёз и страданий малышей видели сидящие на прилавках новомодные куклы, машины и звери! Эти переживания, когда ребёнок не может получить то, что очень хочется, ему совсем не нужны. Только, когда вы сами готовы подарить ребёнку радость, ведите его в магазин и делайте ему праздник.

Есть поговорка "Нельзя всю жизнь в игрушки играть". Это правда, но согласитесь, взрослые, как иногда приятно получить смешной сувенир от приятного человека! Дарите своим детям радость не только в дни рождения и в Новый год, но и просто так, от хорошего настроения

2024 Копцева Е.А.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«Средняя общеобразовательная школа №1»

**Консультация для воспитателей:
«Условия и способы развития
игры у дошкольников»**

Воспитатель: Копцева Е. А.

2024

Консультация для воспитателей: «Условия и способы развития игры у дошкольников»

Игра дошкольника развивается под влиянием воспитания и обучения, зависит от приобретения знаний и умений, от воспитания интересов.

Многие отечественные и зарубежные психологи считали, что никто не разовьёт творческие способности ребёнка лучше, чем он сам. Поэтому, прежде всего, ребёнку нужно создать условия для спонтанной творческой игры.

Можно выделить основные задачи, которые стоят перед воспитателем при руководстве сюжетно- ролевыми играми:

- 1) развитие игры, как деятельности;
- 2) использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей.

Развитие игры как отдельной деятельности означает расширение тематики детских игр, углубление их содержания. В игре дети должны приобретать положительный социальный опыт, вот почему необходимо, чтобы в ней находили отражение любовь взрослых к труду, дружба, взаимопомощь.

Чем организованнее игра, тем выше её воспитательное воздействие. Признаками хорошей игры являются: умение играть сосредоточенно, целенаправленно, учитывать желание и интересы своих товарищей, помогать друг другу при затруднениях.

Игра также может быть источником формирования и отрицательного опыта, когда одни и те же дети выступают как организаторы, берут себе главные роли, подавляя самостоятельность и инициативу других.

Немаловажным для развития сюжетно- ролевой игры является педагогически целесообразный подбор игрушек и игровых материалов, что создаёт «материальную основу» игры, обеспечивает развитие игры как деятельности.

Подбор игрушек должен осуществляться в соответствии с основной тематикой детских игр в данной возрастной группе, с учётом ближайшей перспективы их развития. Для детей младшего дошкольного возраста нужна игрушка, позволяющая развернуть игры в семью, детский сад и пр. В группах среднего и старшего возраста подбор игрушек должен обеспечивать развитие игр на трудовые темы и игр, отражающих общественные события и явления. При

подборе игрушек воспитателю следует принимать во внимание и характер тех требований, которые предъявляют к игрушке дети данного возраста.

Организуя хранение игрушек, воспитатель должен учитывать *развитие игровой деятельности*. В младших группах наиболее целесообразно хранить игрушки так, чтобы они находились в поле зрения ребёнка- в игровых центрах: так как игрушка стимулирует игровой замысел малыша, соответственно она должна быть *видна* и *доступна*.

В средних и старших группах такой необходимости нет, так как дети в подборе игрушек идут от замысла игры. Но дети обязательно должны знать, какие игрушки имеются в группе, места их хранения и поддерживать соответствующий порядок.

В старших группах игрушки могут быть скомплектованы по темам (например, для игры в больницу, почту, путешествие, космонавтов, и т.д.) Наличие таких готовых комплектов, состоящих из самых необходимых игрушек, позволяет детям быстрее развернуть игру, подобрать дополнительные игровые материалы. Такой набор игрушек должен составляться воспитателем совместно с детьми по мере развития игры, а не даваться детям только в готовом виде. Дети совместно с воспитателем могут изготавливать сами игрушки- самоделки (например, для игры в аптеку слепить из пластилина таблетки, витамины, а для игры в почту – на занятиях аппликацией - поздравительные открытки.)

Для правильного руководства играми воспитателю необходимо изучать интересы детей, их любимые игры, полноту и воспитательную ценность бытующих в группе игр; знать, как объединяются дети в игре: кто с кем любит играть, какова нравственная основа этих объединений, их устойчивость, характер отношений в игре и т.д. Наблюдая за играми, воспитатель оценивает степень развития самостоятельности и самоорганизации детей в игре, их умение договориться, создать игровую обстановку, справедливо разрешить возникающие конфликты и пр.

В отечественной дошкольной педагогике вопросом руководства детскими играми занимались Р.И. Жуковская, В.П. Залогина, Н.Я Михайленко и другие. Они считали, что используемые воспитателями приёмы руководства играми детей могут быть условно разделены на две группы: приёмы косвенного воздействия и приёмы прямого руководства.

Косвенное руководство игрой осуществляется путём обогащения знаний детей об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов и т.д., т.е

без непосредственного вмешательства в игру. Это сохраняет самостоятельность детей в процессе игры.

Одним из приёмов такого косвенного воздействия на игры детей является внесение игрушек и создание игровой обстановки ещё до начала игры. Этот приём используется для того, чтобы вызвать интерес у детей к новой теме игры или обогатить содержание уже имеющейся.

Прямые приёмы руководства (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры и т.д.) дают возможность целенаправленно влиять на содержание игры, взаимоотношения детей в игре, поведение играющих. Не стоит забывать о том, что основное условие использования этих приёмов – сохранение и развитие самостоятельности детей в игре. В концепции Н.Я. Михайленко о формировании сюжетной игры в дошкольном детстве говорится, что развитие самостоятельности игры детей происходит гораздо быстрее, если воспитатель целенаправленно руководит ею, формируя специфические игровые умения на протяжении всего дошкольного детства.

Н.Я. Михайленко выделяет 3 этапа формирования сюжетной игры.

На первом этапе (1,5 – 3 года) – педагог, развёртывая игру, делает акцент на игровом действии с игрушками и предметами- заместителями, создаёт ситуации, которые стимулируют ребёнка к осуществлению условных действий с предметом.

На втором этапе (3года – 5 лет) воспитатель формирует у детей умение принимать роль, развёртывать ролевое взаимодействие, переходить в игре от одной роли к другой. Наиболее успешно это можно осуществить, если строить совместную игру с детьми в виде цепочки ролевых диалогов между участниками, смещая внимание детей с условных действий с предметом на ролевую речь (ролевой диалог).

На третьем этапе (5 – 7лет) дети должны овладеть умением придумывать новые разнообразные сюжеты игр, согласовывать игровые замыслы друг с другом. С этой целью воспитатель может развернуть совместно с детьми своеобразную игру – придумывание, протекающую чисто в речевом плане, основное содержание которой – придумывание новых сюжетов, которые включают в себя разнообразные события.

По мнению Н.Я. Михайленко, особенность процесса формирования игровых умений заключается в том, что взрослый здесь не педагог, а равный партнёр: он как бы занимает позицию ребёнка и играет вместе с ним, сохраняя тем самым естественность игры.

Рассмотрим основные моменты методики применения сюжетно- ролевой игры.

1.Выбор игры.

Выбор игры, которую педагог включает в коллективную деятельность детей, определяется конкретной воспитательной задачей. Каждая игра выполняет специфические функции, поэтому педагог должен отчётливо представлять её реальные возможности.

Элементы творческой игры и игровая форма деятельности могут быть кратковременными или длительными.

Кратковременно функционирующая игра выполняет лишь роль стимула в преодолении ребёнком определённых трудностей. Воспитательные функции в такой игре в некоторой мере ограничены; нередко после эмоционального подъёма наступает спад общего настроения. Это происходит в тех случаях, когда у детей не возникло потребности выполнять серьёзную деятельность. Игра при этом выполняет лишь роль эмоционального стимула.

Элементы игры, игровая форма в длительной игре выполняют функции упражнений в организации коллективной деятельности детей (например, игра «Мойдодыр» требует от детей постоянной чистоты и опрятности)

2.Педагогическая разработка плана игры.

Начальный этап педагогического конструирования длительной игры – наметки её сюжета, определение игровых ролей и наполнение их конкретным содержанием. Самая большая трудность разработки длительной игры заключается в том, чтобы увлечь детей игрой в предлагаемом варианте. Младшие дети слабо представляют, как можно играть в космонавтов не на космодроме, а в группе, в моряков - не на речке, а в комнате. Поэтому при разработке длительной игры воспитателю необходимо стремиться к максимальному насыщению её игровым содержанием, способным увлечь ребёнка. Также важно определить предполагаемые роли и средства игровой организации, которые бы способствовали выполнению намеченных воспитательных задач.

3.Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка.

План игры, который разрабатывает воспитатель, может предлагаться детям старшей и подготовительной группы. Воспитатель должен стремиться так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

4.Создание воображаемой ситуации.

Дошкольники всегда начинают сюжетно – ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья – поезд, кустарники – граница, брёвна – корабль и т.п. Создание воображаемой ситуации – важнейшая основа начала творческой сюжетно – ролевой игры. Чем младше дети, тем у них меньше потребность приблизить игровые предметы к реальным. Дети более старшего возраста нуждаются в оснащении игры предметами, более близкими по их значению к реальным, жизненным.

5.Распределение ролей.

При распределении ролей в длительной сюжетно – ролевой игре, воспитатель руководствуется теми же общепедагогическими положениями, что и в развёрнутой творческой игре: он стремится удовлетворять игровые потребности детей, т.е. каждому даёт желаемую роль, предлагает очерёдность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребёнка в коллективе через игровую роль.

6.Начало игры.

Для того, чтобы смогла развернуться длительная игра, связанная с выполнением повседневных обязанностей дошкольников, важно позаботиться о создании интересной игровой ситуации. Чтобы вызвать у детей положительное восприятие длительной игры, воспитателю необходимо позаботиться о таком начале игрового действия, в котором бы сразу возникла воображаемая ситуация. Например, подготовить группу к разыгрыванию игрового эпизода.

7. Сохранение игровой ситуации.

В развёрнутой сюжетно- ролевой игре игровой сюжет естественно и непринуждённо развивают сами играющие дети. В длительной игре, организованной педагогом, возможности свободного творчества ограничены рамками тех повседневных обязанностей, которые постоянно выполняет дошкольник.

Условия сохранения у детей интереса к игре:

1) Взрослый организатор игры обязан задавать тон в обращении с играющими детьми, употребляя условную игровую терминологию (в военизированных играх – чёткость и лаконизм команд, требование ответа: «Есть, товарищ командир!», рапорт о выполненном поручении).

2) Чтобы сохранить воображаемую ситуацию и дать пищу для новых игровых переживаний, педагог должен стараться обыгрывать любое дело детского коллектива.

3) Все меры педагогического воздействия на детей – требования, поощрения, наказания – педагог должен осуществлять в игровом ключе, не разрушая воображаемой ситуации.

4) В ходе длительной сюжетно – ролевой игры целесообразно включать развёрнутые творческие игры или игры на местности с идентичными сюжетами. Это позволяет внести в длительную игру атмосферу свободного игрового творчества и укрепить воображаемую ситуацию игры.

5) В процессе длительной сюжетно – ролевой игры воспитатель может организовать коллективное соревнование между небольшими группами играющего коллектива. Условия соревнования и подведение итогов разрабатываются в игровом ключе.

Соблюдение перечисленных условий позволит педагогу сохранить эмоционально привлекательную для детей игровую ситуацию на продолжительное время.

8. Завершение игры.

Игра всегда рассчитана педагогом на определённый промежуток времени, в течение которого дети упражняются в выполнении воспитываемых форм поведения. Если игра проходит интересно, захватывая детей волнующими переживаниями, завершение игры, как правило, вызывает у них большое огорчение.

Необходимо позаботиться о таком окончании игры, которое вызвало бы у детей острое эмоциональное состояние и желание сохранить в жизни коллектива всё лучшее, что принесла с собой игра.

Вывод:

Планируя работу по руководству сюжетно – ролевыми играми детей, педагогу необходимо предусматривать обогащения содержания игры, расширение игрового опыта детей. Большое внимание педагог должен уделять развитию творческих способностей детей, формированию положительных взаимоотношений. Воспитателю следует помнить, что планированию подлежит деятельность педагога по развитию игры и её управлению, а не деятельность детей в игре.

Для повышения воспитательной эффективности сюжетно – ролевых игр необходима относительная длительность их проведения на идентичные сюжеты. В таком случае игры выполняют функции упражнений в решении конкретных воспитательных задач, оказывая на детей комплексное воспитательное воздействие.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«Средняя общеобразовательная школа №1»

**КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ
«УЧИМСЯ ИГРАТЬ ДОМА
В СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ»**

Воспитатель: Копцева Е. А.

2024

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ **«УЧИМСЯ ИГРАТЬ ДОМА В СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ».**

Сюжетно-ролевые игры играют немаловажную роль в развитии ребенка. В таких играх существуют определенные правила, которые воспитывают у детей умение контролировать свое поведение, что способствует формированию характера.

Во время совместной игры со сверстниками дети учатся общению, умению учитывать желания и действия других, отстаивать свое мнение, умению настоять на своем, а также совместно строить и реализовывать планы. Предлагаем вам варианты различных ролевых игр. Наиболее часто дети берут за основу профессиональную деятельность (доктор, летчик, продавец, учитель), семейную жизнь, сказочные сюжеты (кукольный театр). Во время игры дети учатся соблюдать оговоренные правила и достигать компромиссов, чему теоретически научить весьма и весьма сложно. Кстати, контроль за соблюдением правил в игре весьма жесткий.

Сюжетно-ролевые игры развивают фантазию ребенка, учат смотреть на ситуацию с разных сторон. Понаблюдав за тем, как дети играют в семью, вы и сами можете узнать много нового. В игре воспроизводится действительность, несколько искаженная, но все же. И если Ваш ребенок, играя роль мамы, бегаёт по дому с недовольным лицом, скалкой и в грязном халате, а играя роль папы-требуется пиво, футбола, и чтобы все отстали, есть повод задуматься. Детские ролевые игры могут быть организованы для единственного участника-ребенка, с интересующим его (в соответствии с возрастом и полом) дополнением. Сюжетно-ролевые игры для девочек направлены, исходя из их природного предназначения на их инстинктивное предназначение-игра в дочки-матери и т.п. Далее ролевые игры подчиняются их увлечениям («Парикмахерская», «Супермаркет», «Кухня»), настроению, предпочтениям или увлечениям («Русалочка», «Барби и Кен», «Домик Барби», «Ветлечебница» и пр.).

Купить сюжетно ролевою игру для мальчика, означает осчастливить его на достаточно длительный промежуток времени игровым набором, также в соответствии с его увлечениями-«Парковка», «Гонки», «Трек» и т.д.

Не стоит думать, что игра в одиночестве (в окружении игрушечных героев, игровых наборов и атрибутов) является поводом подозревать ребенка в неуверенности или замкнутости. Таким образом, ребенок моделирует свой мир, определенные ситуации, прожив, проиграв которые он становится более уверенным и твердым в реальных жизненных ситуациях. И, естественно, великолепной терапией от детских страхов и неуверенности являются сюжетно ролевые игры в детском саду (в любой детской компании под руководством взрослого опытного руководителя). Недаром в современных детских дошкольных учреждениях приветствуются и одобряются именно ролевые игры с участием воспитанников, с активным вовлечением в действие разновозрастных детей и взрослых.

Немаловажное значение имеют и детские костюмы для ролевых игр. Ребенок, имея соответствующее облачение лучше понимает, осваивает и воплощает доверенный ему образ. Именно благодаря детским костюмам для ролевых игр, которые являются для малыша определенной страховкой и поддержкой («Даже если забуду слова, все равно все поймут, кто я такой») у ребенка получаются яркие и уверенные игровые образы.

Сюжетно-ролевая игра считается потому, что внутри нее просматриваются две линии. Одна из которых связана с сюжетом, а другая-с ролевыми позициями, при помощи которых и осуществляется игра. Другими словами, основой сюжетно-ролевой игры является мнимая

или воображаемая ситуация, заключающаяся в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в созданной им самим игровой обстановке.

«Дом, семья»

Задачи:

Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи.

Совершенствовать умение самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Раскрывать нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

Роли:

мама, папа, дети, бабушка, дедушка.

Игровые действия:

Игровые проблемные ситуации: «Когда мам

ы и папы

нет дома» (забота о младших, выполнение посильной домашней работы),

«Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей), «Встречаем

гостей» (правила приема гостей, поведение в гостях), «Наш выходной день»

и др. Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать собственные поделки, применять природный материал.

Игровой материал:

предметы домашнего обихода, куклы.

«Детский сад»

Задачи:

расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада.

Роли:

воспитатель, младший воспитатель, логопед, заведующая, повар,

музыкальный руководитель, физкультурный руководитель, медсестра, врач, дети, родители.

Игровые действия:

Воспитатель принимает детей, беседует с родителями,

проводит утреннюю зарядку, занятия, организует игры... Младший

воспитатель следит за порядком в группе, оказывает помощь воспитателю в

подготовке к занятиям, получает еду... Логопед занимается с детьми

постановками звуков, развитием речи... Муз. руководитель проводит муз.

занятие. Врач осматривает детей, слушает, делает назначения. Медсестра

взвешивает, измеряет детей,

делает прививки, уколы, дает таблетки,

проверяет чистоту групп, кухни. Повар готовит еду, выдает ее помощникам

воспитателя.

Игровые ситуации:

«Утренний прием», «Наши занятия», «На прогулке»,

«На музыкальном занятии», «На физкультурном занятии», «Осмотр врача»,

«Обед в д/саду» и др.

Игровой материал:

тетрадь для записи детей, куклы, мебель, посуда

кухонная и столовая, наборы для уборки, мед. инструменты, одежда для

повара, врача, медсестры и др.

«Школа»

Задачи:

Расширять знания детей о школе. Помогать детям в овладении

выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты).

Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку.

Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Воспитывать справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения.

Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Роли:

ученики, учитель, директор школы, завуч, техничка.

Игровые действия

:

Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы,

рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы), завуч составляет расписание уроков.

Техничка следит за чистотой в помещении

, дает звонок. Учить строить игру

по предварительному коллективно составленному плану

-

сюжету. Выступая

как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влияя на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.

Игровой материал:

портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка,

карты, школьная доска, стол и стул

учителя, глобус, журнал для учителя,

повязки для дежурных.

«Поликлиника»

Задачи:

Вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли:

врач, медсестра, работник регистратуры, санитарка, больные.

Игровые действия:

Больной идет в регистратуру, берет талон к врачу, идет

на прием. Врач принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт, врач подписывает.

Больной идет в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, перевязывает ранки, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце.

Игровые ситуации:

«На приеме у лор врача», «На

приеме у хирурга», «На приеме у окулиста» и др.

Игровой материал:

халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

«Аптека»

Задачи:

вызвать у детей

интерес к профессии фармацевта; воспитывать

чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли:

водитель, работники аптеки (фармацевты)

Игровые действия:

Водитель привозит в аптеку лекарства. Работники аптеки раскладывают их на полки. Люди приходят в аптеку за лекарствами. В рецептурном отделе отпускают лекарства по рецептам врачей. Здесь делают микстуры, мази, капли. Некоторые посетители говорят о своих проблемах и спрашивают, какое лекарство лучше купить, аптекарь советует. В фито отделе продают лекарственные травы, сборы.

Игровой материал:

халаты, шапки, рецепты, мед. инструменты (пинцет, шпатель, пипетка, фонендоскоп, тонометр, градусник, шприц и т.д.), вата, бинт, мази, таблетки, порошки, лек. травы.

«

Магазин»

Задачи:

вызвать у детей интерес к профессии продавца, формировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения.

Роли:

директор магазина, продавцы, кассир, покупатели, водитель, грузчик, уборщица.

Игровые действия:

Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавцы разлаживают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают, взвешивают. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение.

Игровые ситуации:

«В овощном магазине», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Сувениры», «Кулинария», «Книги», «Спорттовары».

Игровой материал:

весы, касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки.

«Парикмахерская»

Задачи:

расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу

Роли:

парикмахеры

—

дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты.

Игровые действия:

Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги. Парикмахер моет волосы, сушит, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном, дает рекомендации по уходу за волосами. Можно соединить с игрой «Дом, семья»

Игровой материал:

зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для

стрижки волос, фен для сушки, бигуди, лак для волос, одеколон, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, пелеринки, полотенца, касса, чеки, деньги, швабра, ведра, тряпки для пыли, для пола.

«Строительство»

Задачи:

формировать конкретные представления о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях; воспитывать уважение к труду строителей; формировать умение творчески развивать сюжет игры.

Роли:

строитель, каменщик, шофёр, грузчик.

Игровые действия:

Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта.

Игровой материал:

планы строительства, различные строительные материалы, униформа, каски, инструменты, строительная техника, образцы материалов, журналы по дизайну, предметы

-

заместители.

«Библиотека»

Задачи:

отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек; расширять представления о работниках библиотеки, закреплять правила поведения в общественном месте; знакомить с правилами пользования книгой; пробуждать интерес и любовь к книгам, воспитывать бережное к ним отношение.

Роли:

библиотекарь, читатели.

Игровые действия:

Оформление формуляров читателей. Приём заявок
библиотекарем. Работа с картотекой. Выдача книг. Читальный зал.

Игровой материал:

формуляры, книги, картотеки

Тема: «Социально-коммуникативное развитие дошкольников в условиях введения ФГОС ДО»

Цель: представление опыта работы по использованию игровых технологий, направленных на развитие социальных навыков у дошкольников.

Задачи:

1. Актуализировать знания педагогов о важности дошкольного периода детства для развития социальных навыков.

2. Содействовать формированию у педагогов представлений об использовании игровых технологий, направленных на социально – личностное развитие старших дошкольников.

Занятие для педагогов включает в себя две части: организационную и практическую.

С введением ФГОС в дошкольное образование, каждому из нас необходимо четко понимать, что наших руках находится самое ценное в жизни человека – это ребенок, и от того как мы сможем сохранить его уникальность, зависит его будущее.

Современное общество нуждается в активной, адаптивной, творческой личности, способной устанавливать бесконфликтное общение. Поэтому, решая проблему коррекции эмоциональной и коммуникативной сферы детей, возникла необходимость оптимизации педагогических условий для более эффективного формирования социальных навыков у детей.

Таким образом, в наших руках есть прекрасная возможность для формирования личности ребенка.

Ход мастер-класса.

Мастер-класс для педагогов ДОО: организационная часть.

Работая в детском саду я всё чаще отмечаю, что многие испытывают трудности в общении с окружающими, особенно со сверстниками. Дети не умеют организовывать общение, включающее: умение слушать собеседника; умение эмоционально сопереживать; умение планировать содержание акта общения; умение подбирать вербальные (речевые) и невербальные (жесты, мимику, пантомимику) средства общения, адекватные ситуации; умение решать конфликтные ситуации.

Сенситивным периодом для развития эмоциональной и коммуникативной сферы ребенка является дошкольное детство, ведь отношения с другими людьми рождаются и наиболее интенсивно развиваются в дошкольном возрасте.

Первый опыт таких отношений становится тем фундаментом, на котором строится дальнейшее развитие личности. От того, как сложатся отношения ребёнка в первом в его жизни коллективе — группе детского сада — во многом зависит последующий путь его личностного и социального развития, а значит и его дальнейшая судьба.

Особенностью детского коллектива является то, что им всегда руководит взрослый, который направляет и координирует действия детей. Для создания сплоченного коллектива я часто использую игровую форму в кругу. На начальном этапе, этапе знакомства детей друг с другом, такие игры помогают налаживать доброжелательную атмосферу в группе, снять эмоциональное напряжение детей. «Подари улыбочку», «Здравствуй», «Доброе утро», «Давайте поздороваемся», «Солнечные лучики», «Ручеёк радости», «Карусель», «Поздороваемся необычно». На следующем этапе, чтобы пробудить интерес к разговору, развивать умение слушать друг друга, не мешать, не перебивать, предварительно об этом договариваясь, мы играем в «Волшебную палочку». Для начала выбирались самые близкие темы для игры: «Как тебя называют ласково?», «Любимая игрушка», «Я люблю когда...». Потом постепенно вводится вариант «Волшебной палочки» дидактического характера: «Найди предмет определенного цвета», «Домашние животные», «Какой?», «Какой бывает каша, вода и т.д.», «На что похоже?». Так же широко использую всевозможные хороводные игры. Хороводы помогают детям не только психологически и физически отдохнуть, но и сплотиться. «По дорожке Настя шла», «Каравай», «Коза», «Дядя Трифон», «Колпачок».

Мы стараемся формировать у детей организаторские умения, умения справедливо и спокойно разрешать споры и конфликты, считаться с мнением коллектива. Для формирования у детей представлений о том, как надо жить в коллективе, что значит быть хорошими товарищами и друзьями, используем литературные произведения, рассматриваем картины и иллюстрации соответствующей тематики, проводим этические беседы.

Анализ использования всех этих приемов в развитии общения дошкольников позволил нам сделать следующие выводы: у большинства детей стала проявляться потребность в эмоциональных контактах со сверстниками, появилась потребность в общих действиях, сверстник стал интересен и как участник игр и как средство самоутверждения. Дети стали обращать друг на друга внимание, общаться, взаимодействовать, овладевая при этом новыми для них способами взаимодействия.

Уважаемые коллеги! Предлагаю Вам на короткое время побыть в роли наших детей и поиграть в игры.

Мастер-класс для педагогов ДОО: практическая часть.

1. Упражнение «Комплименты».

Цель: развитие умения общаться.

Сидя в кругу, все берутся за руки. Глядя в глаза соседу, надо сказать ему несколько добрых слов, за что-то похвалить. Принимающий кивает головой и говорит: «Спасибо, мне очень приятно!» За тем он дарит комплимент своему соседу. Игра проводится по кругу.

2. Упражнение «Десять секунд».

Цель: помочь им лучше узнать друг друга, сократив дистанцию в общении; способствовать созданию позитивного эмоционального единства группы.

Ведущий: Сейчас вы начнете быстрое спонтанное движение по комнате. Будьте внимательны, потому что время от времени вам придется реагировать на разнообразные задания ведущего и выполнять их в кратчайший срок — в течение 10 секунд.

- Каждое задание важно выполнять с максимальной точностью. Скажем, я попрошу распределиться на группы по цвету волос. Значит, пока я досчитаю до десяти, вам необходимо будет найти людей с точно таким же, как у Вас, цветом волос. Не бойтесь остаться в гордом одиночестве. Вы просто другой! И потому мы разные! Надеюсь, что задание понятно? Мы начинаем.

Распределиться на группы:

по наличию часов на руках;

по стилю обуви;

по длине волос;

по цвету брюк и юбок;

по цвету глаз;

по настроению, которое Вы сейчас испытываете.

3. Упражнение «Разговор через стекло».

Цель игры: обучение использованию мимики и жестов в общении.

Педагоги делятся на пары. Ведущий дает задание: представьте себе, что один из вас зашел в магазин, а другой остался на улице, но забыл сказать товарищу, что необходимо купить в магазине. Попробуйте с помощью жестов договориться о покупке. Голос использовать нельзя, потому что в магазине очень толстое стекло и через него ничего не слышно.

Примечание. Начинать игру стоит с работы одной пары, остальные наблюдают. Затем следует обсудить, правильно ли играющие поняли друг друга и что им помогло догадаться.

4. Упражнение «Дружеская ладошка».

Цель: формирование положительного отношения между участниками группы.

Мне хочется, чтобы наша сегодняшняя встреча оставила приятные впечатления, положительные эмоции. А сейчас выполним упражнение, которое называется «Дружеская ладошка».

Участникам раздаются листки бумаги.

Ведущий: Обведите контур своей ладони тем цветом, на который похоже ваше настроение сейчас и напишите на ней свое имя. Затем передайте листок с контуром ладошки вашим коллегам по, и пусть каждый оставит свои пожелания или комплимент на одном из пальцев ладошки. Послание должно иметь позитивное содержание.

Выполнение задания участниками.

- Пусть эти ладошки несут тепло и радость наших встреч, напоминают об этих встречах, а может быть, и помогают в какой-то сложный момент.

Вы все были активны, слажено работали в команде.

Спасибо всем за участие!



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«Средняя общеобразовательная школа №1»

**Памятка воспитателю
к планированию
сюжетно-ролевой игры**

Воспитатель: Копцева Е. А.

2024



Памятка воспитателю к планированию сюжетно-ролевой игры.

Задачи по формированию умений детей в сюжетно-ролевой игре.

Младший возраст: (1, 5 – 4 лет)

1 младшая группа:

- 1) Учить условным действиям с игрушками и предметами – заместителям воображаемыми предметами, выстраивая их в смысловую цепочку.
- 2) Учить детей вступать в кратковременное взаимодействие со сверстником
- 3) Развёртывать цепочку из 2 -3 действий с сюжетными игрушками.
- 4) Называть действия с предметами – заместителями.
- 5) Учить детей вызывать с помощью игрушек или краткого речевого обращения ответное игровое действие сверстника.

Задача воспитателя:

- Стимулировать к продолжению игрового действия
- Стимулировать на словесное обозначение игровых действий
- Создавать условия для предметного взаимодействия детей друг с другом

2 младшая группа:

- 1) Выделить для детей ролевое поведение
- 2) Совместное создание предметно – игровой среды
- 3) Учить принимать и обозначать игровую роль
- 4) Реализация детьми специфических ролевых действий, направленных к партнёру игрушку
- 5) Развёртывание детьми парного ролевого взаимодействия.
- 6) Развёртывание ребёнком ролевого диалога с партнёром сверстником
- 7) Взаимодействие с партнёром – взрослым
- 8) Стимулирование диалогов детей друг с другом
- 9) Учить импровизации в игре по мотивам сказок, а не воспроизведению сказки («театральному действию»)
- 10) Развёртывание в самостоятельной деятельности специфических ролевых действий и ролевой речи, направленных на кукольных персонажей



11) Парное ролевое взаимодействие со сверстником, включающее название своей роли

12) Учить ролевому обращению, короткому диалогу

Средний возраст: (от 4 до 5 лет)

Средняя группа

1) Принятие и изменение игровой роли:

а) через действия с предметами;

б) через ролевую речь;

2) Учить вступать в ролевое взаимодействие со сверстником.

3) Формировать:

а) умение менять игровую роль, обозначать её для партнёров в процесс развёртывания игры;

б) умение изменять ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнёров;

4) Учить:

а) выполнять разные роли;

б) детей менять первоначально взятую роль в ходе развёртывания Игры;

в) детей творчески использовать способ условного выполнения действий сюжетными игрушками, предметами – заместителями;

г) детей менять роль путём подражания педагогу.

5) Способствовать:

а) активизации ролевого диалога детей;

б) развитию характера игры как свободной импровизации.

б) Развёртывать игру по мотивам сказочных сюжетов (с детьми, у которых менее развито ролевое поведение) .

Старший возраст: (от 5 до 7 лет)

Старшая и подготовительная группы.

1) Активизировать воображение детей

2) Учить:



- а) детей объяснять свой замысел;
- б) изменять замысел в соответствии с предложениями других участников;
- в) детей понимать других людей;
- г) следить за смысловым соответствием рассказа (видеть смысловое несоответствие) ;
- д) придумывать многотемные сюжеты, события, объединяющие разнотекстовые роли;
- е) разворачивать сюжет в речевом плане;
- ж) разворачивать совместную самостоятельную игру

3) Развивать:

- а) радость творчества детей, эмоциональное восприятие в ходе творчества;
- б) способность к воображению, образному мышлению;
- в) способность взаимодействовать с другими людьми.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«Средняя общеобразовательная школа №1»

Сценарий образовательной ситуации в старшей группе №4

по теме **«Почему желтеют и опадают листья»**

ВОСПИТАТЕЛЬ: Копцева Е. А.

Тема: «Почему желтеют и опадают листья?» (познавательная)

Возрастная группа: подготовительная к школе(6-7лет)

Цель:

- 1) Развивать представления детей о признаках осени.
- 2) Формировать представления об особенностях систем жизнеобеспечения деревьев, их зависимости от времён года.
- 3) Исследовать природное явление листопад, строение листа, опытным путем, делать вывод о наличии зеленого вещества в листьях.
- 4) В ходе эксперимента показать детям зависимость полета падающего листа от его величины и формы.
- 5)Развивать внимание, связную речь, мыслительные операции (рассуждение, доказательство, выстраивание предложений, установление причинно-следственных связей). Воспитывать любознательность, желание изучать природу.

Ход занятия

1.Введение в ситуацию.

Дидактические задачи: мотивировать детей на включение в игровую деятельность.

Воспитатель собирает детей около себя.

-Сегодня утром почтальон принёс нам письмо от Незнайки (читает).
«Здравствуйте, мои друзья! Недавно я гулял по осеннему лесу, любовался его красотой, разноцветные листья падали на землю и шуршали у меня под ногами. И вдруг мне стало очень грустно, потому что я понял, что не знаю, почему листья желтеют и опадают. Может быть вы мне поможете и расскажете об этом. Ваш друг Незнайка».

-Ребята, хотите помочь Незнайке узнать, почему осенью желтеют и опадают листья? Сможете?

2.Актуализация знаний и умений.

Дидактические задачи:

- актуализировать знания детей о явлении- листопад, приметах осени;
- совершенствовать знания о деревьях в осенний период, закрепить названия деревьев, умение подбирать лист к дереву.

- Для того, чтобы помочь Незнайке, я предлагаю отправиться в осенний лес. Поедем мы с вами на автобусе. Что нужно для того, чтобы сесть в автобус? (Билет). А билетом будет осенний листок.

Игра «Осенний лист». На полу разложены листья, дети берут по одному и находят стул, на котором прикреплён такой же.

Осень — очень красивое время года, потому что деревья меняют свои зеленые наряды на разноцветные.

- Воспитатель: какие приметы осени вы знаете?

Игра «Приметы осени».

Дети встают в круг, воспитатель бросает мяч, дети по очереди называют приметы осени (птицы улетают в теплые края; часто идут дожди, пасмурно, холодно; люди одевают теплую одежду (сапоги, куртки, шапки); осенью в садах и огородах собирают урожай, день стал короче, а ночь-длиннее; с деревьев опадают листья, начинается листопад).

-Воспитатель: Молодцы!

Игра «С какого дерева листок».

Перед детьми появляется 3 нарисованных дерева (дуб, клён, берёза)
Воспитатель выкладывает перед детьми осенние листья и предлагает детям разместить их на деревьях.

Затруднение в ситуации.

Дидактические задачи:

- 1) создать мотивационную ситуацию для формирования представлений детей о том, почему листья желтеют и опадают осенью;
- 2) сформировать опыт под руководством воспитателя фиксации затруднения и понимания его причины.

Звучит аудиозапись «Звуки осеннего леса».

-Давайте закроем глаза и послушаем лес. Представьте: шелестят под ногами сухие листья, дует ветер, листья падают с деревьев и кружатся в воздухе, под ногами целый ковер из листьев.

-Почему много листьев? (начался листопад) Что такое листопад?
(Воспитатель выслушивает все ответы детей).

- А теперь, ребята, мы можем ответить Незнайке на вопрос, почему осенью листья желтеют и опадают? (Нет, не можем).

-Почему не можем? (Потому что не знаем).

-Значит, что нам нужно узнать, чтобы помочь Незнайке? (Почему листья желтеют и опадают).

Открытие нового знания.

Дидактические задачи:

- сформировать представления об особенностях систем жизнеобеспечения деревьев, их зависимости от времён года.

- исследовать природное явление листопад, строение листа, опытным путем сделать вывод о наличии зеленого вещества в листьях.

-Как можно это сделать? (Можно провести исследования и опыты).

-Воспитатель предлагает детям отправиться в научную лабораторию (дети садятся за столы)

1)Исследование строения листа с помощью лупы.

Давайте рассмотрим, как устроен лист. А для того, чтобы получше рассмотреть, воспользуемся увеличительным прибором — лупой.

Рассмотрим сначала черешок - это часть, которая соединяет лист с веткой. Рассмотрите теперь верхнюю поверхность листа. Видите жилки — тонкие трубочки, которые идут от черешка по всему листу, через эти жилки листочки питаются влагой. Край листа называется «кромка». Рассмотрите кромку листа. Верхушка листа бывает острой или округлой. Рассмотрите и скажите, какая она у вашего листочка.

-Какой можно сделать **вывод**: у листьев есть черешок, который соединяет лист с веткой и жилки, через которые листочки питаются влагой.

-А почему же листья желтеют осенью? Дело в том, что листья имеют зеленый цвет благодаря зеленому веществу. Сейчас проведем опыт и увидим это вещество.

2) Опыт «Почему лист зеленый?»

Возьмите листочек и вложите его внутрь согнутого пополам кусочка белой ткани. Теперь деревянным кубиком сильно постучите по листочку сквозь ткань. Что вы обнаружили в ходе опыта? На ткани появились зеленые пятна. Это зеленое вещество из листочка и окрашивает его в зеленый цвет. Оно

называется – хлорофилл. (Для этого опыта лучше брать сочные листья комнатных растений). С приходом осени становится холоднее, всё меньше воды поступает в листья, меньше солнечного света, зелёное вещество-хлорофилл перестаёт вырабатываться и листья меняют окраску.

3) Как наступает листопад?

Дети берут лупу и рассматривают черешок.

Летом черешки листьев прочно скреплены с ветками. А осенью? Оказывается, осенью в основании черешка, в том месте, где он прикрепляется к ветке, появился так называемый пробковый слой. Он, как перегородка, отделил черешок от ветки. Теперь только несколько тонких волоконцев соединяют черешок листа с веткой. Даже легкое дуновение ветра обрывает эти волокна. Листья падают.

4) Игра «Как листья опадают» (дети выходят на ковёр)

На прогулках вы замечали, что листья падают с деревьев по-разному. Давайте проведем эксперимент, для того, чтобы выяснить, какие листья падают быстро, а какие медленно, и какой листик красивее всех кружиться. Для этого возьмите в руку лист и встаньте. Поднимите руку с листиком вверх и выпустите листик из пальцев. Пока лист летит, внимательно следите за его полетом и запоминайте: быстро или медленно он падал, летел прямо вниз или кружился? (Крупные листья падают медленнее и почти не кружатся. Маленькие листья падают быстрее и больше кружатся).

А теперь, ребята, давайте напишем Незнайке ответ на его вопрос – «Почему листья желтеют и опадают?»

-Потому что осенью меньше солнечного света и в листьях перестаёт вырабатываться хлорофилл, поэтому они меняют окраску. У основания черешка появляется пробковый слой, который отделяет черешок от ветки, и лист опадает. (**Вывод**)

Включение нового знания в систему знаний и умений.

Дидактические задачи: организовать активный отдых детей.

Игра «Листочки»

Разделить детей на две команды. В одной команде водящий играет роль осеннего дерева, в другой - роль летнего. По сигналу воспитателя команды собирают с пола листья, вырезанные из цветной бумаги (одна - жёлтые, другая - зелёные), и встают вокруг своего водящего. В конце игры воспитатель определяет, какая команда справилась с заданием быстрее.

Осмысление.

Воспитатель собирает детей около себя.

– Где вы сегодня побывали?

– Кому помогли?

– Смогли ли вы ответить Незнайке на вопрос?

Воспитатель хвалит детей и говорит, что они хорошо прогулялись по осеннему лесу, побывали настоящими исследователями, научились ставить опыты и помогли Незнайке узнать, почему листья желтеют и опадают осенью.