***Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад присмотра и оздоровления № 46 «Светлячок»***

**Семинар - практикум для воспитателей**

**"Игры, в которые играют наши дети».**



***Подготовила воспитатель МБДОУ «Детский сад № 46 «Светлячок»***

***Ягодкина Лариса Пантелеевна***

г.Рубцовск 2017 г.

1.

Игровая деятельность является ведущей деятельностью дошкольника,

поскольку соответствует его психическим и физическим возможностям, предопределяет важнейшие изменения в его психических процессах.

**Классификация игр**

***Условно выделяют три класса игр:***

1) игры по инициативе ребенка (творческие: сюжетно-ролевые, режиссерские, и театрализованные (игры-драматизации, строительно-конструктивные);

2) игры по инициативе взрослого с готовыми правилами (дидактические, подвижные);

3) народные игры (созданные народом).

**Вопрос**: Почему сегодняшние дети все больше тянутся к гаджетам?

-Да потому что мы сами перестали охотно взаимодействовать с ними в их игровом мире…

Детские игры изменились:

- Сюжет

- Правила

- Замысел

- Ролевая значимость.

В переводе с английского слово «взаимодействие» обозначает «интерактив».

Т.е по ФГОС - основные методические инновации связаны с применением  интерактивных  методов обучения.

Получается, что интерактивное обучение – это прежде всего ДИАЛОГ, в ходе которого осуществляется процесс познания.

***Сюжетно-ролевая игра - хозяйка игрового процесса.***

***Более подробно остановимся на сюжетно-ролевой игре как любимому форме игровой деятельности.***

**Развитие игры**

- Уже переходя от раннего возраста к дошкольному, малыш начинает воспринимать взрослых как носителей различных социальных ролей - **папы, мамы, врача, пожарного, воспитателя.**

Малыши очень хочется быть взрослыми, делать, как они. И только один-единственный вид деятельности помогает устранить противоречие между желаемым и возможным. Это - сюжетно-ролевая игра.

Развитие игры происходит постепенно: от ознакомительной предметно-игровой деятельности в раннем возрасте до сюжетно - отображающей, а впоследствии развитой сюжетно-ролевой игры у старших дошкольников.

Уже на третьем году жизни дети отличают игровое действие от реальной, принимают воображаемую ситуацию и свободно действуют в ней: кормят, например, куклу с пустой тарелки, набирают воду из воображаемого крана; осваивают игровые действия "я - милиционер", "я - воспитатель ".

Позже эти игровые действия начинают объединяться простым сюжетом, который воспроизводит несложные ситуации из реальной жизни: "я повар - готовлю обед", "я папа - иду на работу".

Игры, моделирующие отношения взрослых людей и требуют взаимодействия нескольких партнеров, то есть сюжетно-ролевые, становятся доступными для большинства дошкольников уже на пятом году жизни.

Структура сюжетно-ролевой игры

**СЮЖЕТ - РОЛЬ - СОДЕРЖАНИЕ**

***Сюжетно-ролевая игра является единицей игры и объединяет все ее стороны.***

(По Д. Б. Эльконина)

Роль взрослого - явная и незаметная.

**Существуют два противоположных и одинаково ложные взгляды на сюжетно-ролевую игру**:

1. Выбор -либо трактуют как средство для «самовоспитания», и воспитатель при этом исключает себя от участия в ней,
2. Регламент – вторая крайность - организовывают игру «по подготовленному сценарию», когда ее полностью регламентирует взрослый (тема, замысел, сюжет, распределение ролей).

- В первом случае воспитатель **выпускает из своих рук эффективное средство влияния на детей.**

- Во втором - педагогическая **ценность игры теряется, поскольку она лишает детей самостоятельности**.

Руководство сюжетно-ролевой игрой в дошкольном учреждении осуществляется в двух основных направлениях:

**Косвенное руководство (без вмешательства воспитателя в игру, направленное на обеспечение опыта детей:**

**Задача: мотивировать на получение собственного опыта.**

* наблюдения;
* целевые прогулки;
* экскурсии
* беседы;
* чтение художественной литературы;
* просмотр кино -, видеофильмов;
* занятия (особенно речевые)
* рассмотрение иллюстраций;
* ознакомление с атрибутами, предметами-заменителями и способами их использования;
* организация игрового пространства (подбор, изготовление своими руками) ;
* игры (конструктивные, дидактические, подвижные) ;
* изобразительная деятельность;
* игры-имитации;
* мнимые «телефонные разговоры»;
* придумывание историй (для планирования игры, например, «Придумаем историю о больной девочке и то, как помог необычный чай») ;
* «домашние задания», которые приучили ребенка к самостоятельному поиску информации (например, «Как мама убирает. Что делает сначала, что потом. ») .

**Прямое руководство (с вмешательством в игру) .**

1. Воспитатель - носитель игровых действий (младший дошкольный возраст) предполагает активное участие воспитателя в игре, способствует устойчивости игрового замысла.

**Задача - научить играть** (воспитатель исполнитель главной роли) :

* показ игровых действий;
* описание сюжета или персонажа (например, больной куклы) ;
* рассуждения воспитателя (например, о причинах болезни куклы) ;
* упражнения ребенка в игровых действиях;
* упражнения в игровых действиях в новых ситуациях («Скорая везет в больницу», «Больного несут на носилках») ;
* обращение персонажа к детям;
* вопросы к ребенку, к персонажу;
* проблемные игровые ситуации («В Мишки температура», «Зайчик сломал ножку») .

В младших группах преимущественно через индивидуальные формы работы.

1. Воспитатель - партнер и помощник в игре (средний и старший дошкольный возраст)

Задача - обогащение содержания игр, формирование умения организовывать совместные игры: вместе составлять сюжет, комбинировать события в определенной последовательности и согласовывать их с партнером:

* непосредственное участие в игре (преимущественно второстепенные роли) ;
* вопросы;
* предложение темы игры;
* совет в игровой форме;
* беседа с детьми перед началом игры (помощь начать игру) ;
* беседа о распределении вещей;
* беседа о чем должно состояться (помощь в планировании игры) ;
* напоминание о том, что наблюдали;
* подсказка ходу игры (игровые действия) ;
* сообщение любого нового факта во время игры.

1. Воспитатель-наблюдатель при необходимости (старший дошкольный возраст) руководство и помощник.

Задача - формирование умений вместе строить сюжет, понимание партнера по игре, согласовывать свои действия сих:

* совет (например, напомнить, что главную роль можно выполнять поочередно) ;
* уместен вопрос перед началом игры;
* помощь в объединении нескольких сюжетов в одну развернутую игру (подсказкой, намеком, советом, вопросом, предложением, отнюдь не навязчиво)
* прямое вмешательство в игру, если она приобрела отрицательного направления (воспитатель в игровой форме подталкивает способы выхода в сложившейся ситуации) .

**«Я слышу и забываю, я вижу и понимаю, я делаю и запоминаю»,** говорится в китайской поговорке.

Практикум: «Мозговой штурм» - живое моделирование.

**«Деловая игра» -** эффективна в том случае, ели педагоги имеют достаточные знания по проблеме, которая отражается в игре. Деловая игра предполагает большую предварительную работу, в которой педагоги получают необходимые знания через различные формы, методы и средства: наглядную агитацию, тематические выставки, консультации, беседы, обсуждения. Если такая предварительная работа не проведена, то целесообразно деловую игру запланировать как часть мероприятия, отведенного на закрепление полученных знаний по проблеме.

*Основная цель игры –* ***живое моделирование*** *образовательно-воспитательного процесса, формирование конкретных практических умений педагогов, более быстрая адаптация к обновлению содержания, формирование у них интереса и культуры саморазвития; отработка определенных профессиональных навыков, педагогических технологий.*

**Правила:**

- Запрет на критику.

- Приветствуем даже самые абсурдные идеи.

- Взаимодействуем и помогаем.

**Вопрос:**

- почему дети предпочитают гаджеты – сюжетно – ролевой игре?

- что можно сделать чтобы заинтересовать детей сюжетно - ролевой игрой?

**(Дискуссия)**

**Создание предметно-игровой среды**

Для того, чтобы игровая деятельность детей развивалась успешно, прежде всего необходимо позаботиться о ее оснащение. Все виды игрушек в группе следует подбирать с учетом возраста, интересов детей и задач их развития, воспитания, обучения.

Воспитатели групп раннего и младшего дошкольного возраста должны постоянно пополнять, изменять ситуации в игровых зонах. Игрушек должно быть много в ассортименте и в нескольких экземплярах. Игрушки в этом возрасте является отправной организующей точкой сюжетно-ролевой игры.

В группах для детей старшего дошкольного возраста уже не игрушки определяют содержание игры а, наоборот, содержание игры определяет выбор игрушек. Старшие дошкольники способны приспосабливать для игры различные предметы-заменители, проявляя при этом незаурядную изобретательность. Поэтому в группах для детей старшего дошкольного возраста не должно быть большого количества игрушек, ведь их избыток приглушает интерес детей, ограничивает возможности творческого воображения. Подводить детей к пониманию того, что некоторые предметы-заменители можно легко превратить, педагог может в процессе игры. Скажем, цветная бумага легко разорвать на мелкие кусочки (салат, свернуть в трубочку (термометр, нарисовать на нем узор (скатерть, салфетка, коврик). Каждая такая игрушка ценна тем, что ее делает сам ребенок. Поэтому уместно бы в каждой группе иметь, например, ящик, а в ней различные коробочки, лоскутки, палочки, ленты, бантики, кусочки меха и другой материал, который может потребоваться в игре. Важно, чтобы игрушка-заменитель напоминала изображаемый предмет общими контурами или какой-то типичной свойством, характерной деталью.

Если младшие дошкольники обычно знакомятся с этими предметами с помощью педагога, показывает способы игры с ними, последовательные действия, то дети уже самостоятельно используют условное игровую среду для развертывания сюжета, определяя при этом свои роли. Используя предметы-заменители, дети выходят за рамки традиционных игр и все шире отражают явления окружающей действительности.

Стоит практиковать широкое привлечение воспитанников к изготовлению атрибутов к различным играм.

Отрицательно сказывается на игровой деятельности неудобное расположение игровых материалов. Если дети не могут ими свободно пользоваться, игровая деятельность резко ограничивается.

Продолжительность и примерный перечень сюжетно-ролевых игр

младшая группа: до 15 минут.в I квартале

до 25 мин. в III квартале

«Семья», «Детский сад», «Шоферы» (транспорт, «Строительство».

Средняя группа: до 30-35 мин.

«Семья», «Детский сад», «Шоферы», «Строительство», «Магазин», «Больница» (работа медсестры, «Парикмахерская».

Старшая группа: до 45 мин.

«Семья», «Детский сад», «Шоферы», «Строительство», «Магазин», «Больница», «Парикмахерская», «Почта», «Поликлиника» (аптека, «Военные» (милиция, моряки, летчики, пограничники - в зависимости от региона) .

**Практическая часть**

**Игровая ящик**

Участники делятся на 2 команды. Каждая из команд получает ящик фишки. Команды по очереди отвечают на вопросы. За каждый правильный ответ команда кладет в свой ящик одну фишку. Побеждает та команда, в ящике которого после завершения игры содержаться большее количество фишек.

**Вопрос:**

1. На какие классы условно делятся игры?
2. В каких двух основных направлениях осуществляется руководство сюжетно-ролевой игрой в дошкольном учреждении?
3. Какова роль воспитателя при прямом руководстве игрой? Его задача?
4. Что нужно учитывать при подборе предметно-игровой среды?
5. Как продолжительность сюжетно-ролевой игры в младшей группе?
6. Назовите методы и приемы косвенного руководства сюжетно-ролевой игрой.
7. Перечислите, в какие сюжетно-ролевые игры должны играть дети младшего и среднего возраста? (В младшей группе дети играют в: «Дочки-матери», «Парикмахерская», «Больница», «Детский сад», «Магазин», «Автобус», «Пароход», в средней группе добавляются «Кукольный [театр](http://a2b2.ru/methods/30386_seminar_praktikum_dlya_vospitateley_igry_v_kotorye_igrayut_nashi_deti_vospitatel_gavricheva_gl)», «Столовая».)
8. Требования, которые необходимы для того, чтобы игра носила развивающий характер? ( это умение ребенка действовать в воображаемом плане, что ведет к построению воображаемой ситуации; это умение ребенка ориентироваться в системе человеческих взаимоотношений, так как игра направлена именно на их воспроизведение формирование реальных взаимоотношений между играющими детьми; это согласованность действий всех участников игры).

**Разгадывание кроссворда.**

*По вертикали:*

1.Необходимый компонент игры – без чего не начнешь игру? (замысел)

3.Современный легкий детский конструктор. (лего)

5.Атрибут игры детей. (игрушка)

7.Любимая самостоятельная деятельность детей. (игра)

*По горизонтали:*

2.Первая игрушка малыша. (погремушка)

4.Место покупок в быту и в игре. (магазин)

6.Что распределяют между собой участники игры? (роль)

8.Пособия для организации сюжетно-ролевой игры.(атрибуты).

**Игровой тренинг из опыта работы.**

***Заключение:*** Я прошу - мысленно положите на левую руку все то, с чем вы пришли сегодня на мастер-класс: свой багаж мыслей, знаний, опыта. А на правую руку – то, что получили нового. А теперь давайте хлопнем одновременно в ладоши и скажем громко «Спасибо!».