

План работы по теме самообразования:

"Игровая деятельность детей на этапе перехода от раннего к дошкольному детству."

группа раннего возраста

воспитатель Колесова Алена Федоровна

на учебный год 01.09.2023 года по 30.05.2024 год.

**Тема:** Игровая деятельность детей на этапе перехода от раннего к дошкольному детству.  
**Цель работы по самообразованию:** расширить знания о стадиях развития игровой деятельности детей;

повышение своего теоретического уровня, профессионального мастерства и компетентности.

**Актуальность темы**

Ознакомление с предметным миром, со свойствами и качествами предметов, овладение способами действий с ними, способность целенаправленно действовать с предметами в соответствии с их назначением - основная функция игровой деятельности ребёнка. Отражение своих знаний о социальном мире, о людях - взрослых и детях, об их взаимоотношениях, способах поведения в различных ситуациях - типично для игры дошкольников.

Ребёнку нужно помочь перейти к сюжетно-ролевой игре. В период смены ведущей деятельности педагог должен прийти ребёнку на помощь. Психолого-педагогическое внимательное воздействие облегчит малышу становление и развитие игры с социальным содержанием, а значит и дальнейшее познание социального мира и способов поведения в нём.

**Задачи:**

Работа над программой профессионального самообразования поможет мне:

- сформировать навыки самостоятельной деятельности;

- повысить самооценку детей, их уверенность в себе;

- развить творческие способности, любознательность, наблюдательность;

- сплотить детский коллектив.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Задачи по развитию игровой деятельности конкретизируются с учетом разных игр:  -развивать игровой опыт каждого ребенка  - поддерживать новые возможности игрового отражения мира,  - развивать интерес к творческим проявлениям в игре и игровому общению со сверстниками. | | | | |
| - сюжетно-ролевые игры | | | -проявление интереса к игре на основе семейных отношений, впечатлений от посещений магазина, поликлиники, события книг, мультфильмов, картинок.  -умений принимать игровую роль, участвовать в ролевом диалоге, называть свою игровую роль и игровые действия, отвечать на вопросы. | |
| -игровые импровизации | | | -участие в играх-имитациях, освоение характерных движений и звукоподражаний на основе примера воспитателя. | |
| - самостоятельное воспроизведение игровых ситуаций | | | - самостоятельное воспроизведение игровых действий, соответствующих тексту стихотворения, потешки; выполнение различных движений под музыку, участие в совместных со сверстниками играх – имитациях, поддержка проявления воображения и творчества. | |
| - хороводные игры | | | участие в игре, организуемой воспитателем и по собственной инициативе, проявление желания импровизировать | |
| - игра-эксперименти-рование с различными предметами и материалами | | | - игры с песком и снегом,  - игры с водой и мыльной пеной,  - игры с бумагой,  - игры с тенью. | |
| - дидактические игры. | | | - совместное с воспитателем участие в играх с предметами, дидактическими игрушками, с картинками,  -при помощи воспитателя принимать игровую задачу, выполнять действия в определенной последовательности. | |
| **№** | **Содержание работы** | | **Сроки** | |
| **1.** | **Теоретический этап**  Изучение методической литературы по данной проблеме:  Изучение статей в журналах:   1. Примерная основная общеобразовательная программа ДО "Мир открытий".// Л.Г. Петерсон, И.А.Лыковой. -М:. Цветной мир, 2012. - 320 с. 2. Методические рекомендации к примерной основной общеобразовательной программе "Мир открытий"./ Л.Г. Петерсон, И.А.Лыковой. -М:. Цветной мир, 2012. - 240 с. 3. Развиваем игру дошкольника: Методические рекомендации/ авт. - сост. М.Г.Копытина. - Ростов н/Д.: Изд-во РО ИПК и ПРО, 2011. - 56 с. 4. Лыкова И.А. Касаткина Е.И. Пеганова С.Н. Играют девочки: Гендерный подход в обр. : Учб. - метод. пособие. - М.: Изд.дом Цветной мир, 2013. - 96 с. , илл 5. Лыкова И.А. Касаткина Е.И. Пеганова С.Н. Играют мальчики: Гендерный подход в обр. : Учб. - метод. пособие. - М.: Изд.дом Цветной мир, 2013. - 96 с. , илл 6. Карпухина Н.А. Программная разработка образовательных областей "Социализация", "Познания", "Физкультура". во второй младшей группе детского сада. Практическое пособие для ст. воспитателей и педагогов ДОУ, родителей, гувернёров - Воронеж: ООО "Метода", 2013 - 200 с. 7. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978.   Глава 6, с. 271-288  8. Кагермазова Л.Ц., Возрастная психология psyera.ru ›  9. Эльконин Д.Б. Психология игры/ Д.Б. Эльконин. - М.:  Владос, 1999. - 360 с.  10. www. voppsy, rv/issves/1989/893/893022 htm  Журнал "Психология перестройки народного  образования"  11. Смирнова С.О. Психология ребёнка Учебник для  педагогических вузов и училищ "Школа - Пресс" 1997  12. Немов Р.С. Основы психологического консультирования:  Учеб. для студ. Пед. вузов. - М.: Гуманист. Изд. ЦЕнтр  ВЛАДОС, 2009. 528 с.  13. Игра дошкольника / Л.А. Абромян, Т.В. Антонова, Л.В.  Артёмова и др. ; Под ред. С.Л. Новосёловой. - М.:  Просвящение, 2009. - 287 с.: ил. - (Б-ка воспитателя  детского сада)  14. Выгоцкий Л.С. Игра и её роль в психологии развития  ребёнка/ Л.С. Выгоцкий // Вопросы психологии: № 6  1976. -с. 62-76. | | Сентябрь  В течении года  Сентябрь выборочно  В течении года  Октябрь  В течении года  Октябрь  В течении года  Октябрь  В течении года  Ноябрь  В течении года  Ноябрь  Ноябрь  Ноябрь  В течении года  Ноябрь  Ноябрь  Ноябрь  В течении года  В течении года | |
| **2.** | **Практический этап.**  Организация предметно-развивающей среды  Изучение методик и технологий педагогов в Интернете  Изучение опыта педагогов ДОУ  ***Формы работы с родителями:***   1. Участие родителей в изготовлении пособий для игры (бытовые приборы оборудование для уголков: играют мальчики, играют девочки) 2. Беседа с родителями "Во что любят играть дети" 3. Оформление папки передвижки для родителей "Игра как средство нравственного воспитания" 4. Консультирование родителей  * Возрастные особенности детей 2-4 лет * Кризис 3х лет и как его преодолеть * Игра и её роль в психологии ребёнка по Выготскому Л.С. "Зона ближнего развития" Семья как первичный и ближний институт развития ребёнка".  1. Изготовление пособий для детей в группу (уголок экспериментирования: воронки, совки, емкости для экспериментирования) 2. [Консультация для родителей "Значение сюжетно-ролевых игр для развития ребёнка"](http://prodetskiysad.blogspot.ru/2013/03/blog-post_8.html) 3. [Консультация для родителей на тему: "Взрослые, дети, игра"](http://prodetskiysad.blogspot.com/2013/03/blog-post_8.html) 4. Вовлечение и приобщение родителей к детской игре 5. Совместные игры детей и родителей, распределение ролей   ***Формы работы с детьми:***  Игры и пособия:   1. **Дидак/игры//словесные Как тебя зовут?** (01.09.2019 год)   **Д/задача:** упражнять слуховой анализатор, воспитывать внимание, память, дружеские отношения, культуру поведения.  2. **Как зовут моего друга?** (04.09.2019 год.)  **Д/задача:** упражнять детей в отчётливом назывании своего имени, развитие речи, внимания, памяти, дружеские отношения, культуру поведения.  3. **Поможем нашим мамам**  **Д/задача:** развивать речевую активность. Отрабатывать навык соотнесения действия с предметами и словами. Воспитывать терпеливость и внимание.  4. **Обобщенные "Моя семья".**  Подобные варианты игр:   * **"Куколка купается"** (предварительное чтение произведения "Девочка чумазая" А. Барто /примечание дети выполняют отдельные действия с предметом куклой повторяя за воспитателем. при поддержке сюжета и его развитии игра длится 15 минут , но игровые действия переносятся с куклы на ребёнка.) **Д/задача:** развивать речевую активность. Отрабатывать навык соотнесения действия с предметами и словами. Воспитывать терпеливость и внимание.   **Игр/правила:** дети начинают проводить с предметом  действия и сопровождать их словами.   * "Успокой куклу" * "Покорми куклу" * "Уложи куклу спать" * "Накрой на стол" * "Убери со стола" * "Помой посуду"   Ни все дети справляются с этой тяжёлой задачей (манипулирование, жонглирование предметами, дети неспособны развивать сюжет игры и брать на себя роли). Некоторые дети продолжают развивать сюжет, играя в семью, выбирают роли папы, мамы, сына или дочери, другие манипулируя предметами забывают или их не интересует сюжет, манипуляция предметом и частая смена одного предмета на другой проговаривание своих действий от третьего лица, дети пытаются внешнюю речь перевести на внутреннюю.  5. **Кто что наденет**  **Д/задача:** развивать речевую активность. Упражнять детей в последовательности процесса одевания и одновременном объяснении своих действий. закрепить название осенней одежды.    6. Подобные варианты игр:   * **"Что за чем?"**   **Д/задача:** развивать речевую активность. Упражнять детей в  последовательности процесса одевания и одновременном  объяснении своих действий. закрепить название одежды.   * "Что вперёд, а что потом?" * "Чья вещь?" * "Поклажи на место" * "Кто вперёд?" * "Найди свой домик?"   **7. Д/игры / предметные**  "**Построим теремок"**  (игровая ситуация, чтение сказки "Теремок", а у зверушек есть  домик, давайте поможем игрушкам-зверушкам построим для  наших домик).  **Д/задача:** упражнять детей в названии формы, цвета и величины строительного материала, воспитывать внимание, память, дружеские отношения, культуру поведения.  8. Подобные варианты игр:   * **"Теремок"**   **Д/задача:** упражнять детей в названии формы, цвета и  величины строительного материала, воспитывать внимание, память, дружеские отношения, культуру поведения.   * "Строители" * "Весёлый зоопарк" * "Домик для животных" * "Жердочка для петушка" * "Пирамидка для кукол" * "Разноцветные башенки"   (использование различных строительных материалов)  9. **Угостим гостей чаем**  **Д/задача:** закрепить знание детей о посуде. Активизировать словарь: чашка, блюдце, чайник, салфетки, сахарница, ложечки и т.д. Воспитывать культуру поведения за столом.  10. Подобные варианты игр:   * **"Гости"**   **Д/задача:** закрепить знание детей о посуде. Активизировать словарь: чашка, блюдце, чайник, салфетки, сахарница, ложечки и т.д. Воспитывать культуру поведения за столом.   * "Пригласи гостей" * "Мы идём в гости" * "Чаепитие" * "Праздник" * "Именины куклы Маши" * "Обезьянка ждёт гостей" * "Какой сегодня день" * "Семья"   **11. Поможем убрать со стола**  **Д/задача:** закрепить знание детей о посуде. Активизировать словарь: чашка, блюдце, чайник, салфетки, сахарница, ложечки и т.д. Воспитывать культуру поведения за столом.    **(**Освоение детьми действий с сюжетными игрушками, показ игры воспитателем, дети начинают самостоятельно производить какие - то действия не связывая их с сюжетом, некоторые дети включают в игру не одну, а две смысловые ситуации, связанные друг с другом: идут в магазин за покупкой, но не выполняя действия по сюжету т.е. берут всё, что хочется; накрывают на стол, готовят кушать на плите, угощают гостей, но только при поддержке со стороны воспитателя; накрывают выставляя всё, и не убирают, гости присутствуют до конца игры, нет чувства меры. чай пьём бесконечно)  Задачи: Повторение игр. закрепление действий, развития навыка игры (ближнее развитие по Выготскому Л.С.)  **№1. «День рождения (любой персонаж, кукла, игрушка, непосредственно ребёнок)».**  **Цель:** расши­рить знания детей о спосо­бах и после­до­ва­тельности серви­ровки стола для праз­д­нич­ного обеда, закре­пить знания о столо­вых предметах, воспи­ты­вать внимательность, заботливость, ответственность, жела­ние помочь, расши­рить словар­ный запас: ввести поня­тия «праздничный обед», «именины», «сервировка», «посуда», «сервис».  **№2. «Поможем убрать со стола...........................»**  **Д/задача:** закрепить знание детей о посуде. Активизировать словарь: чашка, блюдце, чайник, салфетки, сахарница, ложечки и т.д. Воспитывать культуру поведения за столом.  **№ 3. Строим дом.**  **Цель:** позна­ко­мить детей со стро­ительными профессиями, обра­тить внима­ние на роль техники, облег­ча­ющей труд строителей, научить детей соору­жать пост­ройку неслож­ной конструкции, воспи­тать дружес­кие взаимо­от­но­ше­ния в коллективе, расши­рить знания детей об особен­нос­тях труда строителей, расши­рить словар­ный запас детей: ввести поня­тия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».  **№ 4. "Пора кушать".**  Задачи: Накрыть стол, расставить приборы.  Сварить суп, кашу на плитке (в пустой кастрюльке или положив в нее пуговицы, шарики, бусины, палочки и пр.) и покормить куклу из ложечки, палочкой, из ладошки. В качестве плитки можно использовать кубик или другой плоский предмет.  Сварить яичко (шарик), подуть на него, разбить ложкой (палочкой), покормить куклу, мишку.  Испечь пирожки (можно использовать шарики, колечки, пуговицы, кубики, вырезанные из цветной бумаги фигурки, можно слепить их из пластилина, теста), угостить кукол и зверей.  Накормить куклу из тарелки супом, кашей, хлебушком, порезать ножом (палочкой) сосиску, колбаску (для этой цели могут использоваться шарик, кубик, палочка, детали от конструктора или мозаики, фантик, шарик).  Вскипятить молоко, налить сок, напоить кукол, дать им печенье, конфету (используются пластмассовые детали конструктора или мозаики, фантик, шарик) рисунками без детализации с обозначением только цвета, например, зеленый овал – огурчик, оранжевый – морковка, красный кружок - яблочко или помидор, зеленый круг в полоску - арбуз)  Помыть посуду, вытереть ее полотенцем. Вымыть посуду можно ладошкой или кусочком губки, вместо полотенца использовать кусочек ткани.  **№ 5. "Баюшки-баю"**  Задачи: Запеленать куклу. Погладить, обнять ее. Побаюкать на руках. Положить в кроватку, накрыть одеялом, покачать кроватку.  Спеть колыбельную песенку или прочитать стишок  **№ 6. "Надо, надо умываться"**  Задачи: Искупать куклу в ванночке (вместо мыла и губки можно использовать кубик, шарик, кусочек поролона). Вымыть кукле голову шампунем (из пластмассовой баночки), вытереть салфеткой. Причесать куклу (расческой, палочкой), дать ей посмотреться в зеркальце.  Умыть куклу из тазика. Почистить куклам зубки (можно использовать детскую зубную щетку или палочку). Посадить на горшок (для маленьких игрушек можно использовать крышку от флакона или нижнюю часть пластмассовой банки)  Вторая часть методической разработки направлена на организацию игрового общения воспитателя с младшими дошкольниками в развитии самостоятельной сюжетно-ролевой игры.  Задачи:   * повышение игрового интереса младших дошкольников к сюжетно-ролевой игре посредством игрового общения воспитателя с детьми; * развитие игровых умений (распределение ролей, ролевое взаимодействие) младших дошкольников; * развитие умений совместно с партнерами по игре и помощью воспитателя создавать игровую обстановку, распределять игровых персонажей, управлять игрушкой, озвучивать персонажей игры. * обогащение предметно-развивающей среды группы по игровым зонам настольно-печатными играми, продуктами детского творчества, модульные предметы для придания динамичности среды.   1) **«Уложим Дашу спать»** (модификация сюжетно-ролевой игры «Семья») .  Цели и задачи сюжетно-ролевой игры: формировать у ребенка ценностное отношение к здоровью, жизни; способствовать развитию отношений между детьми.  2) **«Купаем куклу Машу»** (модификация сюжетно – ролевой игры «Семья») .  Цели и задачи сюжетно – ролевой игры: формировать детское представление о чистоте, порядке, заботе; познакомить с понятием «мокрый - сухой », «живой – неживой ».  3) **«Мишка заболел»** (модификация сюжетно – ролевой игры «Доктор») .  Цели и задачи сюжетно-ролевой игры: формировать у детей навык принимать на себя роль и выполнять соответствующие игровые действии, использовать во время игры медицинские инструмент, формировать чуткое отношение к заболевшему человеку, животному.  5) **«Ателье красоты»** (модифицированная сюжетно-ролевая игра «Парикмахерская») .  Цели и задачи сюжетно – ролевой игры: формировать представление детей о работе парикмахера; развивать умение использовать инструменты парикмахера; способствовать доброму отношению между детьми.  ***Работа с педагогическим коллективом***  Консультация для воспитателей на тему:  "Почему ребёнок играет?"  Памятки: «Во что любят играть младшие дошкольники»  «Построение игровой среды для организации сюжетно-ролевой игры ребенка»  Выставка предметов игровой среды для сюжетно- ролевой среды презентация  Фольклорный праздник "Проводы зимы" | | **Сроки**  Октябрь и в течении всего учебного года  Ноябрь  Ноябрь  Индивидуально в течении года  Ноябрь  Ноябрь  Декабрь  Февраль  Март  Март  Апрель  **Сроки**  Сентябрь  Сентябрь  Сентябрь  В течении года  Сентябрь  В течении года  Здесь становится актуальным: Д.Б. Эльконин В игре воз-никает новая психи-ческая форма мотивов, происходит формиро-вание произвольного поведения, преодоле-ние "познавательного эгоцентризма". Это и есть путь личностного становления ребёнка в игре. [разв. игру дош, Копытина]  Октябрь, в течении года  Октябрь, в течении года  Октябрь, в течении года  Октябрь, в течении года  Октябрь, в течении года  Ноябрь, в течении года  Ноябрь, в течении года  Работать над развитием сюжета и игрушками заместителями.  Ноябрь, в течении года  Ноябрь, в течении года  Ноябрь, в течении года  Декабрь в течении года  Декабрь в течении года  Декабрь в течении года  Январь 2015 год.  Январь в течении года  Февраль в течении года  Февраль в течении года  Март в течении года  Март в течении года | |

**Глава 1. Теоретическое обоснование**

**1.1 Изучение необходимой литературы:**

**"Развиваем игру дошкольника."**

**"Что такое игра"**

Игра имеет социально-историческое происхождение. В первобытном родовом обществе, ребенок был приобщен к труду взрослых, ролевые игры отсутствовали. В примитивных культурах дети в игровом плане воспроизводят некоторые сферы жизни взрослых. В историческом прошлом игра выполняла социализирующую функцию, помогая освоить четко очерченное поле «готовых» смыслов деятельности. В современном обществе смыслы и мотивы деятельности взрослых не самоочевидны. Происходит расширение функций игры: «проблематизация» нормативных образов взрослости, разворачивается активное экспериментирование с образами социальных отношений.

Игра — особая форма освоения реальной социальной действительности путем ее воспроизведения. Игра — эмоционально насыщенная деятельность, она захватывает ребенка целиком. Мотив игры лежит в самом игровом процессе; формула мотивации игры — играть.

Ведущий тип деятельности в дошкольном возрасте - сюжетно - ролевая игра. Сюжетно-ролевая игра изучена в работах Л.С. Выготского, Д.Б. [Эльконин](http://psyera.ru/daniil-elkonin-bio.htm)а, А.В. Запорожца, А.П. Усовой и др. Основные стороны детской игры: содержание и сюжет. Сюжет — отражаемая в игре область, сторона действительности. Разнообразие сюжетов увеличивается по мере знакомства ребенка с новыми аспектами жизни взрослых: игра «в семью», «в доктора», «в магазин» и т.д. Младшие дошкольники заимствуют сюжеты из наблюдения повседневной жизни своей семьи, близкого окружения.

Д.Б. Эльконин отмечал: ..."В игре возникает новая психическая форма мотивов, формирование произвольного поведения, преодоление "познавательного эгоцентризма". Это путь личностного становления ребёнка в игре.

В младшем дошкольном возрасте в игре находит отражение внешняя сторона деятельности. Дети воспроизводят предметные действия, характерные для той или иной роли. Игра «в больницу» — это «лечебные» манипуляции с условным градусником, шприцем и т.п. Роль взрослого (врача) рождается из фактически производимых действий, логика которых не всегда соответствует реальной и легко нарушается. Далее содержанием игры становятся внешние социальные отношения (профессиональные) и социальная иерархия. Это ролевые взаимоотношения водителя и пассажиров, продавца и покупателя, врача и пациента.

**1.2 Формирование сюжетной игры в дошкольном детстве**

Роль как ведущий компонент игры формируется постепенно. Возникновение ролевой игры закладывается в раннем возрасте. Игровые предметы замещают другие, происходит перенос значения с одного предмета на другой. Возникает воображаемая (мнимая) ситуация. Л.С. [Выготский](http://psyera.ru/lev-vygotskiy-bio.htm): "Игра осуществляется не в видимом, а в смысловом поле". Это означает, что ребенок действует в игре с тем, чем предмет является по смыслу (скачет «на лошади», вместо лошади использует предмет заместитель - палку). Предметная сторона деятельности сокращается, становится символической. Игра чувствительна к сфере человеческих отношений, к сфере профессиональных ролевых функций, моральной и нравственной стороне человеческой деятельности. В ней происходит проникновение ребенка в мотивы и смыслы человеческих действий. В игре рождается и формируется воображение.

Взаимоотношения детей в ситуации совместной игры носят различный характер. Это отношения по сюжету и роли — игровые; и взаимоотношения детей как партнеров, выполняющих общее дело, — реальные. Взаимодействуя в игре, дети учатся общаться, согласовывать свои точки зрения.

История становления координации игровых взаимодействий на протяжении раннего и дошкольного детства включает несколько этапов:

* игра в одиночку;
* игра-наблюдение;
* параллельная — игра рядом, но не вместе;
* ассоциативная игра;
* игра - сотрудничество;
* совместная;
* коллективная игра.

Важным является овладение ребенком собственным поведением. В сюжетно-ролевой игре необходимо возникает процесс подчинения ребенка определенным правилам.

Сюжетная игра на протяжении дошкольного возраста претерпевает трансформации; ее разновидности:

* сюжетно - ролевая игра,
* режиссерская игра,
* игра-драматизация.

В ролевой игре заключены определенные правила, которые вытекают из взятой на себя ребенком роли (как должна вести себя мама, доктор, водитель, больной). Игра с правилами — это игра со скрытой воображаемой ситуацией, скрытой игровой ролью и открытыми правилами. Значение игры для психического развития ребенка дошкольного возраста велико. Д.Б. Эльконин подчеркивал, что значение игры «определяется тем, что она затрагивает наиболее существенные стороны психического развития личности ребенка в целом, развития его сознания».

Главные линии влияния игры на развитие психики:

1. Развитие мотивационно - потребностной сферы: ориентация в сфере человеческих отношений, смыслов и задач деятельности; формирование новых по содержанию социальных мотивов, стремления к общественно значимой и оцениваемой деятельности; формирование обобщенных сознательных намерений; возникновение соподчинения, иерархии мотивов.

2. Развитие произвольности поведения и психических процессов. Зарождение функции контроля внутри свободной от принуждения, эмоционально насыщенной деятельности. В ролевой игре ребенок ориентируется на образец действия, с которым он сравнивает свое поведение, т.е. контролирует его. В ходе игры создаются благоприятные условия для возникновения предпосылок произвольного внимания, памяти, моторики.

3. Развитие идеального плана сознания: стихийный переход от мышления в действиях (через этап размышления о предмете заместителе) к мышлению в плане представлений, к собственно умственному действию.

4. Преодоление познавательного эгоцентризма ребенка. Познавательная децентрация формируется «двойной позицией играющего» (страдает как пациент и радуется как хорошо исполняющий свою роль), координацией различных точек зрения. Закладываются основы рефлексивного мышления — способности анализировать свои собственные действия, поступки, мотивы и соотносить их с общечеловеческими ценностями.

5. Развитие чувств, эмоциональной саморегуляции поведения.

6. Внутри игры первоначально возникают другие виды деятельности (рисование, конструирование, учебная деятельность).

7. Развитие речи: игра способствует развитию знаковой функции речи, стимулирует связные высказывания.

Выделяются три класса игр:

самодеятельные игры;

игры по инициативе взрослого, внедряемые с воспитательной и образовательной целью;

народные игры, которые могут возникать по инициативе и взрослого, и старших детей.

Самодеятельная игра выполняет функцию ведущей в дошкольном детстве.

**1.3 Моделирование развития сюжетной игры**

*Игра* - форма деятельности, в которой дети, создавая специальную игровую ситуацию, замещая одни предметы другими, замещая реальные действия сокращенными, воспроизводят основные смыслы человеческой деятельности и усваивают те формы отношений, которые будут реализованы, осуществлены впоследствии. Поэтому игра - это ведущая деятельность, она дает возможность ребенку вступить во взаимодействие с такими сторонами жизни, в которые в реальной жизни ребенок вступить не может.

В *структуре игры* можно выделить несколько элементов.

1. Тема- область действительности, которую ребенок воспроизводит в игре; дети играют в «семью», «столовую», «магазин» и т.д.
2. Сюжет, сценарий игры; определенная последовательность событий, разыгрываемых в игре. Сюжеты игр разнообразны: профессиональные, бытовые, военные. Сюжеты игры видоизменяются в зависимости от конкретных условий жизни детей, от кругозора ребенка.
3. Содержание игры- основной момент деятельности или отношений взрослых. Содержание игры зависит от опыта ребенка и определяется конкретными условиями его жизни. Дети разных возрастных групп при игре с одним и тем же сюжетом вносят в неё разное содержание: для младших дошкольников это - многократное повторение какого-либо действия с предметом; для средних это- моделирование деятельности взрослых и эмоционально значимых ситуаций, выполнение роли; для старших- соблюдение правила в игре.
4. Игровая роль - обязательный набор действий и правил их выполнения, моделирование реальных отношений, существующих между людьми, не всегда доступных ребенку в практическом плане. Разыгрывание одних и тех же ролей может быть различным по содержанию. Для младших детей характерно воспроизведение ролей конкретных лиц, в дальнейшем изображается обобщенный взрослый, в своих профессиональных качествах и отношениях.
5. Воображаемая ситуация. Характерен перенос значений с одного предмета на другой. В игре палочка может быть лошадкой, брусок дерева- мылом, прутик- карандашом и т.д.
6. Ролевые и реальные отношения: ролевые отражают отношение к сюжету и роли (конкретные проявления персонажей), а реальные выражают отношение к качеству и правильности выполнения роли.
7. Игровые действия и операции. Операции- реальные движения, которые производятся детьми в игре, приспособленные к тем предметам, с которыми дети играют. Игровое действие- действие, которое соответствует представлениям ребенка, побуждает ребенка играть.
8. Игровой материал, игровое пространство- игрушки и другие предметы, при помощи которых дети разыгрывают сюжет и роли. В игре предмет используется не в собственном значении, а в качестве заместителей других, недоступных ребенку предметов. Игровое пространство - границы, в пределах которых территориально разворачивается игра.

Все структурные элементы игры подвижны. Они изменяются вместе с развитием игровой деятельности.

*Ведущая деятельность*- форма поведения ребенка, с развитием которой развиваются психические качества, подготавливающие переход ребенка к новой, высшей ступени его развития.

*Развитие игры.*

Будучи ведущей деятельностью на протяжении всех лет дошкольного детства, игра неодинакова на всем своем протяжении. Выделяют следующие *этапы развития игры.*

1. *Предметная игра*. В младшем дошкольном возрасте смысл в играх для детей содержится в самом процессе действования. Способом является разворачивание и обозначение в игре условных предметных действий ( «кормить куклу», «резать хлеб»).
2. *Ролевая игра.* В среднем дошкольном возрасте главное место занимает выполнение роли, и интерес игры состоит именно в выполнении моделирующих отношения взрослых действий.
3. *Игра с правилами*. Детей интересует не просто роль, но и то, насколько реалистично она выполняется.

Развитие игры идет от ее *индивидуальных форм к совместным:* с возрастом растет состав участников игры и длительность существования игрового объединения. Младшие дошкольники чаще играют в одиночку, но уже у трехлетних детей фиксируются объединения группами в 2-3 ребенка. Продолжительность такого объединения коротка (3-5 минут), после чего дети одной группы могут присоединяться к другим группам. За 30-40 минут наблюдения можно зафиксировать до 25 таких перегруппировок.

Обычно игра начинается одним ребенком, затем к нему присоединяются другие; предложение одного ребенка находит отклик у других детей, на основе чего возникают игры с общим сюжетом. В среднем дошкольном возрасте дети уже могут согласовывать свои действия, распределять роли и обязанности.

*Тематика* игр также меняется со временем. Д.Б Эльконин говорит о двух тематических группах игр: взрослые, их работа, отношения с другими людьми; эмоционально значимые события.

По мере усложнения и расширения опыта ребенка изменяется и *мотивация* игровой деятельности. Для младшего и среднего дошкольного возраста характерным мотивом служит воссоздание эмоционально значимых ситуаций и действий значимых взрослых, желание общаться, а для старших дошкольников мотивом становится еще и фантазирование.

  Ролевая игра приводит к изменению позиции ребенка - со своей индивидуальной и специфически детской на новую позицию взрослого. Само принятие ребенком роли и связанное с этим изменением значений вещей, вовлекаемых в игру, представляет собой непрерывную смену одной позиции на другую.

Произвольное поведение характеризуется не только наличием образца, но и наличием контроля за выполнением этого образца. Ролевое поведение в игре является сложно организованным. В нем есть образец выступающей, с одной стороны, как ориентирующий поведение и, с другой стороны как эталон для контроля; в нем есть выполнение действий, определенных образцов; в нем есть сравнение с образцом, контроль. Таким образом, при выполнении роли имеется своеобразное раздвоение, Т.е. «рефлексия» Вся игра находятся во власти привлекательной мысли и окрашено эффективным отношением, но в ней содержатся уже основные компоненты произвольного поведения. Функция контроля очень слаба и часто еще требует поддержки со стороны ситуации, со стороны участников игры. В этом слабость этой рождающейся функции, но значение: Игры в том, что эта функция здесь рождается. Именно поэтому игру можно считать школой произвольного поведения.

**1.4 "В игре возникает новая психическая форма мотивов,**  **происходит формирование произвольного поведения, преодоление "познавательного эгоцентризма"**

Эгоцентризм в разных источниках определяется несколько по-разному.

«Эгоцентризм» ( от лат. ego - я и centrum - центр круга ) - неспособность индивида, сосредоточенного на собственных интересах, изменить исходную познавательную позицию по отношению к некоторому объекту, мнению или представлению даже перед лицом противоречащей его опыту информации.

«Эгоцентризм - позиция ребенка, характеризующаяся фиксацией на себе и отсутствием ориентации на другого человека. Проявляется в неумении поставить себя на место другого. Характерна для младшего школьного возраста». Имеется три его вида:

1) познавательный эгоцентризм;

2) моральный эгоцентризм;

3) коммуникативный эгоцентризм.

Познавательный эгоцентризм проявляется в том, что ребенок соподчиняет несогласованные, противоречивые суждения, основанные на собственных необобщенных или недостаточно обобщенных суждениях. Жан Пиаже называл такую позицию ребенка «реализмом». Пиаже показал, что ребенок на определенной ступени развития в большинстве случаев рассматривает предметы такими, какими их дает непосредственное восприятие - он не видит вещи в их внутренних соотношениях. Ребенок думает, например, что луна следует за ним во время прогулки, останавливается тогда, когда он останавливается, бежит за ним, когда он убегает. Свое мгновенное восприятие ребенок считает абсолютно истинным.

Ж. Пиаже выделял «реализм» интеллектуальный и моральный. Например, ребенок уверен, что ветви деревьев делают ветер. Это «реализм» интеллектуальный. Моральный «реализм», по Пиаже, заключается в том, что ребенок не учитывает в оценке поступка внутренние намерения и судит о *поступке* только по внешнему эффекту, по материальному результату. Моральный эгоцентризм не позволяет ребенку понять, что его точка зрения не единственно возможная и верная, что возможны и другие.

Коммуникативный эгоцентризм приводит к неумению и нежеланию слушать и понимать, о чем говорит собеседник, к стремлению говорить только самому и только о своем.

Развитие детского мышления в действительности происходит не от индивидуального к социализированному, как утверждал Ж. Пиаже, а от социального - к индивидуальному, что теоретически и экспериментально было доказано Л.С. Выготским.

Л.С. Выготский видит процесс преодоления детского эгоцентризма в том, что ребенок начинает приспосабливать свое мнение к мышлению других, ребенок никогда не пришел бы к необходимости логического мышления, будучи предоставлен самому себе. «Только сталкивание нашей мысли с чужой мыслью вызывает в нас потребность в доказательстве».

Исследование В.А. Недоспасовой показало, что преодоление эгоцентрической точки зрения связано прежде всего с переоценкой ребенком себя, своих действий и действий других людей. Именно это приравнивание по ценности своей позиции к позиции других людей есть важное условие преодоления эгоцентрической точки зрения.

Значение игровой деятельности для психического развития в целом и влияние разных видов игры на развитие децентрации у детей дошкольного возраста рассматривается в исследованиях Е.Е. Кравцовой, Г.Г. Кравцова. Выстроенная ими схема развития игровой деятельности детей от раннего к дошкольному возрасту позволяет установить генетическую преемственность разных видов игры, сменяющих друг друга в раннем и дошкольном детстве. Первой формой игры, начальным этапом развития игровой деятельности является режиссерская игра, внутри которой ребенок осваивает и учится удерживать воображаемую ситуацию. По отношению к развитию децентрации, вероятно, режиссерскую игру можно рассматривать как первоначальный этап, позволяющий ребенку почти впервые встретиться с условной ситуацией и удерживать ее.

Режиссерская игра, возникающая примерно в 2,5 - 3 года, расширяет способность ребенка не только принимать и понимать воображаемую, то есть условную ситуацию, но и самостоятельно ее создавать. По мнению Е.Л. Бережковской, в режиссерской игре с мелкими игрушками, когда роли у ребенка еще нет, он осваивает умение свободно действовать в ситуации, выстраивать и сцеплять обстоятельства. Здесь ребенок одновременно эгоцентричен и децентрирован в определенном смысле: с одной стороны, как «хозяин положения» он управляет ситуацией и выстраивает ее в соответствии со своей собственной позицией, а с другой стороны, он сам находится в рамках условной ситуации, и чтобы удержать ее, ребенку необходимо в определенном смысле децентрироваться.

Связующим звеном между режиссерской и сюжетно-ролевой игрой, как следующим этапом развития игровой деятельности, является образно-ролевая игра. В этом виде игры роль уже присутствует, но еще не выделена, она слита с образом: ребенок шофер и машина одновременно, лакающий молоко котенок и т.п. По-видимому, применительно к проблеме развития децентрации данный вид игры помогает углублению способности ребенка действовать внутри условной ситуации, созданной им самим. Сменяющая образно-ролевую сюжетно-ролевая игра отличается принятием действительной роли в полновесном значении этого слова. Можно добавить, опираясь на исследование Е.Е. Кравцовой, что децентрации способствует не только взятие ребенком на себя роли, то есть переход на другую позицию, но и необходимость встраиваться в дополнительные роли. В ситуации сюжетно-ролевой игры ребенок децентрируется, принимая на себя роль, например, врача, поскольку роль диктует определенное поведение, но и «врачу» необходимо децентрироваться относительно «пациента», то есть дополнительность ролей в сюжетно-ролевой игре также порождает необходимость учета точки зрения партнера внутри игры.

По классификации Кравцовых следующим этапом развития игровой деятельности снова выступает режиссерская игра, но уже более высоко развитая, обогащенная сюжетно и включающая множество разнообразных персонажей. Если в конце раннего - начале дошкольного детства режиссерская игра ребенка индивидуальна, то в старшем дошкольном возрасте она становится коллективной, совместной. Это новый качественный уровень условности ситуации, внутри которого складывается такое психологическое новообразование старших дошкольников как надситуативность поведения. К концу дошкольного возраста появляется игра с правилами, которая дает ребенку опыт внеситуативного общения, опыт принятия условной ситуации и возможности действовать в ней.

Т.о., исследования Е.Е. и Г. Г. Кравцовых показывают, что не только внутри сюжетно-ролевой, но и в других видах игры, генетически сменяющих друг друга, происходит постепенное освоение детьми условной ситуации и своей собственной позиции в ней.

**Вывод**: Есть основания полагать, что при выполнении роли образец по­ведения, содержащийся в роли, становится одновременно эталоном, с которым ребенок сам сравнивает свое поведение, контролирует его. Ребенок в игре выполняет одновременно как бы две функции; с одной стороны, он выполняет свою роль, а с другой — контроли­рует свое поведение. Произвольное поведение характеризуется не только наличием образца, но и наличием контроля за выполнением этого образца. Ролевое поведение в игре, является сложно организованным. В нем есть образец, вы­ступающий, с одной стороны, как ориентирующий поведение и, с другой стороны, как эталон для контроля; в нем есть выполнение действий, определяемых образцом; в нем есть сравнение с образ­цом, т. е. контроль. Таким образом, при выполнении роли имеется своеобразное раздвоение, т. е. «рефлексия». Конечно, это еще не сознательный контроль. Вся игра находится во власти привлека­тельной мысли и окрашена аффективным отношением, но в ней со­держатся уже все основные компоненты произвольного поведения. Функция контроля еще очень слаба и часто еще требует поддержки со стороны ситуации, со стороны участников игры. Значение игры в том, что эта функ­ция здесь рождается. Именно поэтому игру можно считать школой произвольного поведения.

Так как содержание ролей, глав­ным образом сосредоточено вокруг норм отношений между людь­ми, т. е. ее основным содержанием являются нормы поведения, существующие среди взрослых людей, то в игре ребенок как бы переходит в развитой мир высших форм человеческой деятельности, в развитой мир правил человеческих взаимоотношений. Нор­мы, лежащие в основе человеческих взаимоотношений, становятся через игру источником развития морали самого ребенка. В этом отношении значение игры едва ли может быть переоценено. Игра является школой морали, но не морали в представлении, а морали в действии.

Игра имеет значение и для формирования дружного детского коллектива, и для формирования самостоятельности, и для форми­рования положительного отношения к труду, и для исправления некоторых отклонений в поведении отдельных детей, и еще для многого другого. Все эти воспитательные эффекты опираются как на свое основание на то влияние, которое игра оказывает на пси­хическое развитие ребенка, на становление его личности.

**Глава 2. Практическая деятельность педагога**

История становления координации игровых взаимодействий на протяжении раннего и дошкольного детства включает несколько этапов:

* игра в одиночку;
* игра-наблюдение;
* параллельная — игра рядом, но не вместе;
* ассоциативная игра,
* игра - сотрудничество;
* совместная,
* коллективная игра.

Первая форма игры - **режиссёрская**, без которой ни её других форм, ни воображения у ребёнка не разовьётся.

Ребёнок сам создаёт сюжет и сценарий. Важно, чтобы игры развивались по самостоятельно придуманным им сюжетам. Сюжеты очень просты, но они принадлежат самому ребёнку - его воле, его желанию и замыслу. В этой игре ребёнок начинает переносить функции с одного предмета на другой. Ребёнок придумывает мизансцены, т.е. представляет в пространстве, кто и где будет находится, как персонажи будут взаимодействовать с другими предметами и что в результате этого произойдёт. Ребёнок исполняет в этой игре все роли, или просто сопровождает игру "дикторским" текстом.

**Образно-ролевая игра**, где ребёнок исполняет роль и машины и водителя (перевоплощение).

**Сюжетно-ролевая игра**, ребёнок в этой игре отражает отношения, специфические для общества, в котором он живёт.

Е.Е.Кравцова выделяет три условия, необходимые для организации сюжетно-ролевой игры.

1. Знакомим ребёнка с действительностью, которую он будет отображать в игре.
2. Вместе с ребёнком играть в сюжетно-отобразительную игру.
3. Играем в ещё один вид сюжетно-ролевой игры - в игру-драматизацию.
4. Играем с ребёнком каждый раз по разному.
5. Коллективно сюжетно-ролевая игра.

Игра с правилами

1. Осмысление и воспроизведения воображаемой ситуации.
2. Учит общаться, в них встречаются два рода отношений соревновательные и сотрудничество. (учит анализировать).

Возникает новая режиссерская игра.

**Сюжетно-отобразительный этап игры детей второго и третьего года жизни создаёт возможность для перехода к сюжетно-ролевой игре.**

Основная цель педагога - последовательно руководить процессом формирования самостоятельной игры у каждого ребёнка и играющего коллектива в целом. Усложнение игровых задач, подведение их к самостоятельному решению, создавать особую проблемную игровую ситуацию, которую они захотят решить сами. Новый игровой способ, новые игровые умения ребёнок, как правило, сам не может открыть, он его усваивает незаметно для себя в процессе совместной игры и доверительного общения со старшими. Постепенно дети приобретают игровой опыт, опираясь на него, педагог стремится перевести игру на самостоятельный путь развития.

Для формирования игры на каждом этапе необходим единый комплекс обязательных педагогических мероприятий, вытекающий из природы игры. Включающий в себя следующие компоненты:

1. Ознакомление с окружающим при активной деятельности детей. все источники информации должны быть интересны детям, будить мысль, удивлять и волновать их. Возникшая потребность делать и поступать, как взрослые, находит реализацию в игре.
2. Обучающие игры, активизирующие реальный опыт. Взрослый организует показ, инсценировки с игрушками. В обучающих играх дети побуждаются к активному участию.
3. Организация игровой среды с использованием игрушек, разных по степени обобщенности образа. Сюжетно-образные игрушки подразделяются на 3 группы: реалистические, условные, игрушки-заместители.
4. Активизирующее общения взрослого с детьми в процессе игры. направлено на самостоятельное решение игровых задач, создание игровых проблемных ситуаций.

Общение педагогов с детьми во время игры должно быть выражено в форме советов. предложений подсказок, вопросов.

Классификация игр детей (С.Л. Новосёлова)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| игры | | | Возрастная адресованность | | | | | |
| класс | вид | подвид | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| Игры возникающие по инициативе ребёнка | Игры эксперименти-рования | С природными объектами |  |  | \* | \* |  | \* |
| С животными и людьми |  |  |  | \* | \* | \* |
| Общение с людьми | \* | \* | \* | \* | \* | \* |
| Со специальными игрушками для экспериментирования | \* | \* | \* | \* | \* | \* |
|  | Сюжетные самодеятель-ные | Сюжетно-отобразительные | \* | \* |  |  |  |  |
| Сюжетно-ролевые |  | \* | \* | \* | \* | \* |
| Режиссерские |  |  | \* | \* | \* | \* |
| Театрализованные |  |  |  | \* | \* | \* |
| Игры связанные с исходной инициативой взрослого | Обучающие | Автодидактические предметные | \* | \* | \* | \* | \* |  |
| Сюжетно-дидактические | \* | \* | \* | \* | \* |  |
| Подвижные | \* | \* | \* | \* | \* | \* |
| Музыкальные |  |  | \* | \* | \* | \* |
| Учебно-предметные дидактические |  |  | \* | \* | \* | \* |
| Досуговые | Интеллектуальные |  |  |  | \* | \* | \* |
| Забавы | \* | \* | \* | \* | \* | \* |
| Развлечения |  |  | \* | \* | \* | \* |
| Театральные |  |  |  | \* | \* | \* |
| Празднично-календарные |  | \* | \* | \* | \* | \* |
| Компьютерные |  |  | \* | \* | \* | \* |
| Игры народные, идущие от исторических традиций этноса | Обрядовые | Культовые |  |  |  |  |  | \* |
| Тренинговые | Интеллектуальные |  |  |  | \* | \* | \* |
| Сенсомоторные | \* | \* | \* | \* | \* | \* |
| Адаптивные |  | \* | \* | \* | \* | \* |
| Досуговые | Игрища |  |  |  |  | \* | \* |
| Тихие |
| Забавляющие | \* | \* | \* | \* | \* | \* |
| Развлекающие | \* | \* | \* | \* | \* | \* |
| Сезонные |  | \* | \* | \* | \* | \* |

Развитие самостоятельной игры детей происходит быстрее, если воспитатель целенаправленно руководит ею - формирует специфические игровые умения на протяжении всего дошкольного детства.

Особенность процесса формирования игровых умений заключается в том, что взрослый является равным партнёром: он как бы занимает позицию ребёнка и играет вместе с ним, сохраняет естественность игры. Развёртывая совместную игру с детьми, воспитатель должен уже с раннего возраста ориентировать ребёнка на сверстника, учить его игровому взаимодействию с партнёром на доступном для него уровне.

На каждом возрастном этапе в педагогическом процессе по отношению к игре необходимо различать две тесно связанные ситуации:

1. Формирование игровых умений в процессе совместной игры воспитателя с детьми, где воспитатель является "играющим партнёром";
2. Формирование совместной детской игры, в которую воспитатель непосредственно не включается, а лишь обеспечивает условия для активизации игровой деятельности и использование детьми уже имеющихся в их арсенале игровых умений.

**Составляющие сюжетно-ролевой игры.**

сюжет содержание роль

* - это сфера деятельности, которая воспроизводиться детьми, представляющий собой отражение ребёнком определённых действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих.
* - это то, что воспроизводиться ребёнком в качестве цельного и характерного момента деятельности и отношений между взрослым и их бытовой, трудовой, общественной жизни.
* - средство реализации сюжета и главный компонент сюжетноролевой игры.

**2.1** [**Формирование сюжетно-ролевых игр для детей 2-4 лет.**](http://prodetskiysad.blogspot.ru/2013/03/3-4.html)

1. **Формирование сюжетной игры у детей 2-4 года жизни**

На первом этапе педагог, развёртывает игру, делает особый акцент на игровом действии с игрушками и предметами земестителями, создаёт ситуацию, стимулирующую ребёнка к осуществлению условных действий с предметом.

Формирование у детей третьего года жизни условных предметно-игровых действий должно быть совмещено с организацией предметно игрового взаимодействия, что облегчает детям в дальнейшем вступление в совместную сюжетную игру друг с другом. С этой целью воспитатель использует любые катающиеся предметы (мячик). Важно, чтобы первоначально взаимодействие двух партнёров осуществлялось с одним большим предметом (мячом, машиной, мягкой игрушкой и т.д.).

**Дидактические игры / словесные** Образовательная область: социализация

Направления: социально-личностное

Раздел: явления общественной жизни

**Как тебя зовут?**

**Д/задача:** упражнять слуховой анализатор, воспитывать внимание, память, дружеские отношения, культуру поведения.

**Игровые правила:** правильно и отчётливо называть своё имя. Задавать вопрос глядя в глаза собеседнику.

**Игровое действие:** диалог детей со взрослыми (воспитателем, гостями, сверстниками).

**Д/ материал:** мяч (мягкие игрушки и т.д.).

**Ход игры**

Дети стоят или сидят полукругом. Случайно, неожиданно вкатывается мяч или воспитатель берёт в руки мяч уже заранее подготовленный желательно воодушевить его т.е. нарисовать ему лицо (создаётся ситуация, условия для возникновения у детей внутренней потребности (мотивации) включение в деятельность. Дети фиксируют, что они хотят сделать (так называемую детскую цель) воспитатель включает детей в беседу личностно значимую для них, связанную с их личным опытом).

- Здравствуйте ребята! Вы меня узнали?

Ответы детей....

- Да конечно вы угадали, я мяч, но не простой, а волшебный

удивлённые возгласы детей: -да!!!

- Конечно. Я весёлый, звонкий мяч. Посмотрите какие у меня глазки, носик и ротик...пауза? (работает мимика лица у воспитателя вопрос)

Ответы детей... весёлый (если у ребёнка возникли затруднения подсказываем, не навязчиво: счастливый, что он делает? и т.д.) улыбается....

- Ребята вы меня знаете, а я вас нет. Я хочу с вами познакомимся, а вы хотите познакомится со мной?

Ответы детей...

- Я буду знакомится с каждым из вас, а вы будете называть своё имя, вы согласны?

Ответы детей...

Воспитатель сначала показывает пример (образец действия) - Меня зовут Мяч. А тебя как зовут? и сам отвечает: - Меня зовут .......

- Очень приятно.

передаёт или прокатывает мяч каждому и при этом проговаривает:

- Меня зовут Мяч. А тебя как зовут?

- Меня зовут Алексей!

- Очень приятно... игра продолжается, если ребёнок стесняется или не может произнести имя (зависимости от ситуации) воспитатель говорит за него или пропускает, но видя. что ребёнок готов возвращается к нему...

После того, как дети все познакомились произнесли в слух своё имя, воспитатель предлагает послушать стихотворение про мяч: "Мой весёлый звонки мяч" С. Маршак

Мяч приглашает своих друзей весёлых и звонких круглых мячей.

Дети выбирают себе мяч и знакомятся с ним, при этом называя своё имя.

Игра с мячами (обследование мяча, экспериментирование с мячом и т.д.)

Воспитатель - Ребята вам понравился мяч?

Ответы детей...

- А играть вам с ним понравилось? и ему тоже понравилось с вами.

Мяч стал нашим другом, а как вы думаете стали его друзьями?

Ответы детей...

- А что же нужно, чтобы подружиться?

Воспитатель слушает версии детей, помогает и вмести приходят к обоюдному согласию, выводу. Чтобы найти друзей надо: (вспоминают, что делал мяч) быть позитивным т.е. улыбаться, нужно уметь знакомиться т.е. называть правильно своё имя.

- Ребята, а мы с вами умеем улыбаться?

Ответы детей...

- А называть своё имя?

Ответы детей...

Какие же вы у меня молодцы, очень скоро у нас появится много знакомых и друзей, потому, что мы научились правильно знакомиться. Давайте скажем до свиданье мячику и его друзьям, положим их на место, отнесём в их домик потому, что роднее своего дома ничего не бывает..

**Как зовут моего друга?**

**Д/задача:** упражнять детей в отчётливом назывании своего имени, развитие речи, внимания, памяти, дружеские отношения, культуру поведения.

**Игр/правила:** правильно и отчётливо называть своё имя. Задавать вопрос глядя в глаза собеседнику.

**Игровое действие:** диалог детей со взрослыми и сверстниками (воспитателем, гостями).

**Д/ материал:** мяч (мягкие игрушки, куклы и т.д.).

**Ход игры**

Дети стоят или сидят полукругом. Воспитатель берёт в руки мяч,

- Ребята посмотрите, кто нас уже давно здесь ждёт?

заранее подготовленный желательно воодушевить его т.е. нарисовать ему лицо (создаётся ситуация, условия для возникновения у детей внутренней потребности (мотивации) включение в деятельность. Дети фиксируют, что они хотят сделать (так называемую детскую цель) воспитатель включает детей в беседу личностно значимую для них, связанную с их личным опытом).

- Здравствуйте ребята! Вы меня узнали?

Ответы детей.... (дети не просто называют предмет, но и пытаются вспомнить стихотворение С. Маршака "Мяч"

- Да конечно вы меня узнали, я Весёлый, звонкий мяч, и сегодня пришёл познакомится с вашими друзьями.

удивлённые возгласы детей: -да!!!

Дети делают усилие припоминают своих друзей, воспитатель помогает

- Ребята, друзья это те кто всегда с нами рядом (оглядываются смотрят друг на друга, идёт переоценка и фиксация)

- Давайте мячику назовём своих друзей, которые сейчас с нами рядом

Ответы детей....

Воспитатель показывает пример (образец действия) - Мячик, меня зовут Ирина Александровна, а рядом со мной мои друзья Настя...

Поочерёдно передаётся из рук в руки мяч. Дети называют своё имя и имя соседа находящегося с ним рядом. При этом воспитатель напоминает, что говорить надо ласково, улыбаясь, и смотреть друг другу в глаза.

После того, как дети все познакомились произнесли в слух своё имя и имя соседа, воспитатель предлагает послушать стихотворение "Мячик" В. Шипуновой:

**Мой дружёк - весёлый мячик,**

**По траве под горку скачет.**

**Я кричу и хохочу,**

**Вслед за мячиком лечу:**

**Подожди не убегай,**

**Вместе скатимся давай!**

Воспитатель кладёт мяч на пол и прокатывает, дети имитируют движение мяча.

Воспитатель - Ребята вам понравился мяч?

Ответы детей...

- А играть вам с ним понравилось? и ему тоже понравилось с вами.

- Ребята давайте мячику подарим подарки.......

Какие вы у меня молодцы.... (обязательно хвалите ребёнка, фиксируя у него положительные эмоции и желания).

На первом этапе (до трёх лет) педагог, развёртывает игру, делает особый акцент на игровом действии с игрушками и предметами-заместителями, создаёт ситуации, стимулирующие ребёнка к осуществлению условных действий с предметом.

Дальнейшая игра воспитателя с детьми с целью формирования предметного взаимодействия принимает разнообразные формы: это совместная постройка башни из кубиков, сбор пирамидки и т.д.

**Поможем нашим мамам**

**Д/задача:** развивать речевую активность. Отрабатывать навык соотнесения действия с предметами и словами. Воспитывать терпеливость и внимание.

**Игр/правила:** дети начинают проводить с предметом действия и сопровождать их словами.

**Игровое действие:** поиск понравившегося предмета. Действие с предметом и пояснение этих действий словами.

**Д/ материал:** утюг, кастрюля, сковорода, стиральная машина, газовая или электроплита и т.д.

**Ход игры**

Дети выбирают предметы и проводят с ними действия по сигналу воспитателя:

- Что делает .........?

- Я маме помогаю гладить платье.

- Что делает..........?

- Я маме помогаю стираю. и т.д.

**Кто что наденет**

**Д/задача:** развивать речевую активность. Упражнять детей в последовательности процесса одевания и одновременном объяснении своих действий. закрепить название осенней одежды.

**Игр/правила:** правильно называть последовательность надевания предметов осенней одежды

**Игровое действие:** имитация процесса одевания на прогулку

**Д/ материал:** кукла Катя

**Ход игры**

Воспитатель сообщает детям, что кукла Катя хочет пойти на прогулку вместе с детьми. но она не умеет одеваться.

- Давайте покажем Кате, как надо одеваться. Что надевать сначала, а что потом?

Дети имитируют движения последовательности надевания одежды и поясняют свои действия словами.

- Сначала надеваем штанишки, затем кофточку и шапку. После этого надеваем пальто или куртку, завязать шарф и обуться.

**Д/игры / предметные**

**Построим теремок**

**Д/задача:** упражнять детей в названии формы, цвета и величины строительного материала, воспитывать внимание, память, дружеские отношения, культуру поведения.

**Игр/правила:** отбирать нужный строительный материал, соблюдать очерёдность. Действовать по сигналу воспитателя.

**Игровое действие:** поиск нужного строительного материала по цвету, форме, величине, совместная постройка теремка.

**Д/ материал:** строительный материал, игрушки кукольного театра "Теремок", грузовая машина.

**Ход игры**

Воспитатель рассказывает сказку "Теремок" показывая игрушки, предлагает детям совместно, всем вместе построить домик-Теремок для игрушек. Дети предлагают и подбирают соответствующий строительный материал, и совместно с воспитателем строят домик. строительный материал перевозят на грузовой машине.

**Построим пирамидку для куклы**

**Д/задача:** закрепить знание детьми формы, цвета и величины геометрических фигур.

**Игр/правила:** отбирать нужный строительный материал по сигналу воспитателя.

**Игровое действие:** поиск геометрических фигур по цвету, форме, величине.

**Д/ материал:** геометрические фигуры, куклы, различные по величине и одетые в разноцветные платья.

**Ход игры**

Воспитатель рассаживает кукол, разных по величине и цвету платьев. Делит детей на четыре группы. Дети должны подобрать соответствующий строительный материал по величине и цвету и самостоятельно сделать постройку пирамидки.

Параллельно с организацией группового предметного взаимодействия воспитатель формирует у детей простейшие условные действия с сюжетными игрушками и предметами заместителями. Для этого он развёртывает сюжетную игру на глазах у детей, одушевляя кукол или другие игрушечные персонажи.

**Угостим гостей чаем**

**Д/задача:** закрепить знание детей о посуде. Активизировать словарь: чашка, блюдце, чайник, салфетки, сахарница, ложечки и т.д. Воспитывать культуру поведения за столом.

**Игр/правила:** правильно находить и отбирать посуду к чаю.

**Игровое действие:** накрывать игрушечный стол для гостей: постелить скатерть, поставить чайные приборы, пригласить гостей за стол.

**Д/ материал:** столик, стулья, обезьянка, чайник, блюдца, чайные ложечки, сахарница, скатерть, сливочник.

**Ход игры**

Дети вместе с воспитателем накрывают на стол. Воспитатель говорит и действует за хозяина приёма, обезьянку, т.е. говорит от её имени. Педагог следит, чтобы дети ставили приборы правильно и называли их, соблюдая дружеские партнёрские отношения, помогали друг другу, были взаимовежливы.

**Поможем убрать со стола**

**Д/задача:** закрепить знание детей о посуде. Активизировать словарь: чашка, блюдце, чайник, салфетки, сахарница, ложечки и т.д. Воспитывать культуру поведения за столом.

**Игр/правила:** правильно находить и отбирать посуду к чаю.

**Игровое действие:** убирать со стола после гостей: убрать скатерть, чайные приборы, помыть посуду.

**Д/ материал:** столик, стулья, обезьянка, чайник, блюдца, чайные ложечки, сахарница, скатерть, сливочник, чашка для мытья посуды, губка, полотенце для посуды.

**Ход игры**

Дети вместе с воспитателем убирают со стола. По ходу вопросов воспитателя дети находят соответствующие столовые приборы и выполняют с ними действия по примеру воспитателя.

- Что мы будем делать в начале?

Ответы детей... Убирать со стола

- Куда? (в шкаф для посуды)

- Всю ли посуду можно поставить в шкаф?

Воспитатель подводит детей к тому, что не всю посуду можно сразу убирать в шкаф. Посуду необходимо вымыть, просушить и только потом убрать.

Какую посуду можно убрать сразу, а какую необходимо мыть и только после этого убирать на место. Обезьянка благодарит детей за помощь.

По мере освоения детьми действий с сюжетными игрушками воспитатель переходит к показу игры, включающей уже не одну, а две смысловые ситуации, связанные друг с другом: варит кашу, накрывает на стол, кормит куклу, моет посуду, убирает со стола. гуляет с куклой, укладывает куклу спать при этом поёт колыбельную песенку. Все эти сюжеты должны включать в себя действия, уже известные детям, наблюдаемые ими в реальной жизни.

На этом этапе работы воспитателю следует на ряду с сюжетными игрушками вводить в совместную игру с детьми предметы заместители.

Для того, чтобы дети в своей самостоятельной деятельности могли развернуть игровые действия, воспитателю следует сохранить предметно-игровую среду, или специально её организовать.

1. **На втором этапе (**от 3 лет**) педагог формирует у детей умение принимать роль,**

развёртывать ролевое взаимодействие, переходить в игре от одной роли к другой. Наиболее успешно это можно осуществлять, если строить совместную игру с детьми в виде цепочки ролевых диалогов между участниками, смещая внимание детей с условных действий с предметом на ролевую речь - диалог.

Для перехода к ролевой игре необходимо, чтобы ребёнок умел выделять специфические для определённого взрослого действия, воспроизводить их в игре с игрушками. Воспитатель должен отчётливо представлять. какие роли целесообразно вводить в детскую игру на данном этапе. Это должны быть роли взрослых. знакомые ребёнку по его жизненной практике, реализующиеся через понятные для него действия, имеющие яркий отличительный внешний атрибут. Например, роль доктора (доктор измеряет температуру, делает уколы, даёт лекарство; внешним атрибутом является халат), роль шофёра (водит машину, автобус, возит пассажиров, грузы; атрибут - руль).

Воспитатель подготавливает несколько наборов игрушек и ролевых атрибутов и постепенно обязательно обыгрывает их, на глазах у детей, принимая на себя главные роли. Игра воспитателя привлекает внимание детей. Их можно вовлечь в неё, постепенно сначала на примере с куклой, воспитатель - доктор лечит куклу, потом помощника воспитателя и только потом в игру вступают дети, воспитатель передаёт роль доктора детям и сам выступает в роли пациента и т.д.

Во время игры педагог не однократно называет свою игровую роль, связывая её со специфическими ролевыми действиями.

Развитие игры может идти по следующей схеме:

1. воспитатель - игрушка
2. воспитатель - ребёнок
3. ребёнок - ребёнок.

Чтобы обратить внимание детей на ролевой диалог как необходимое условие совместной игры, целесообразно на время игры взрослого с детьми свести до минимума число сюжетных игрушек; ролевые действия лучше осуществлять с предметами-заместителями или с воображаемыми предметами. Таким образом, центр игры смещается с предметных действий на разговор персонажей.

1. **Моделирование развития сюжетной игры по концепции**

**Н.Я. Михайленко (разработка Л.А. Колуновой).**

Младший дошкольный возраст

**Цель:** последовательно руководить процессом формирования игровых умений младших дошкольников.

**Задачи**:

1. формировать игровые умения;
2. принимать на себя игровую роль и обозначать её для партнёра;
3. реализовывать специфические игровые действия, направленные на игрушку и игрового партнёра;
4. развёртывать элементарный игровой диалог с партнёром - сверстником;
5. использовать в игре предметы заместители.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № п/п | Темы сюжетных игр | Взаимодополняющие роли |
| 1 | Семья (дочки - матери) | Мама - дочка  Мама - сынок  Мама, папа - сынок (инициатор игры девочки) |
| 2 | Больница | Доктор - больной |
| 3 | Магазин | Продавец - покупатель |
| 4 | Автомобиль | Шофёр - пассажиры |

* Игры -импровизации по мотивам известный сказок: "Теремок", "Колобок", "Три поросёнка", "Волк и козлята" т другие.

Театральное представление

*Цель:* научить детей вживаться в образ, действовать коллективно.

*Оборудование:* костюмы или шапки-маски сказочных персонажей.

*Ход игры:*

Воспитатель читает детям сказку (к примеру, сказку «Репка»), а потом задает вопросы: «Что посадил дед? Кто помогал деду вытащить репку? А смог бы дед один вытащить репку, как вы думаете? А кто из персонажей вам больше нравится?» После обсуждения сказки воспитатель предлагает детям поиграть в театр. Педагог распределяет роли среди желающих, читает вслух сказку, актеры действиями ее изображают. Не занятые в спектакле дети становятся зрителями. Затем дети меняются ролями – зрители становятся актерами и наоборот. По желанию детей можно еще раз проиграть эту же сказку или другую.

* Игры с использованием "телефонных разговоров".

**Характеристика уровней ролевой игры** (по Д.Б. Эльконину)

* центральным содержанием роли для ребёнка является то. что он пробует в игре;
* наличие в игре роли и характер её осуществления;
* логика последовательности игровых действий, т.е. чем она определяется и как ребёнок относится к нарушению последовательности игровых действий.

**І уровень - младший дошкольный возраст**

1. действие взрослых, которые ребёнок воспринимает в игре, - это предметные действия с игрушками или предметами -заместителями (ребёнок "кормит" куклу, "делает уколы" и т.д.) Дети воспринимают только внешний рисунок такого действия (в пределе жест).
2. дети сами не называют ролей - они просто выполняют роли факти-чески, осуществляются отдельные игровые действия. Дети в игре не относятся друг к другу так, как это происходит в реальной жизни, хотя уже могут развернуть парное ролевое взаимодействие (мама - папа).
3. Игра однообразна - это , как правило, повторы одних и тех же операций; эти действия дети ещё не умеют связывать с другими операциями в цепочку логически вытекающих друг из друга действий.
4. В играх с правилами дети ещё не могут выделить правило. (не могут придерживаться правила очерёдности).
5. Сюжетная цепочка из двух действий; воображаемую ситуацию удерживает взрослый.

Режиссерская игра формирует умение одновременного исполнения множество ролей, сложных ролевых взаимодействий, помогает вместить ребёнку в своё "Я" множество разных образов и позиций и тем самым стимулирует разностороннюю и объективную оценку своих и чужих поступков.

**2.2 Составление картотеки сюжетно-ролевых игр для детей 2-4 лет**

**№1. «День рождения (любой персонаж, кукла, игрушка, непосредственно ребёнок)».**

**Цель:** расши­рить знания детей о спосо­бах и после­до­ва­тельности серви­ровки стола для праз­д­нич­ного обеда, закре­пить знания о столо­вых предметах, воспи­ты­вать внимательность, заботливость, ответственность, жела­ние помочь, расши­рить словар­ный запас: ввести поня­тия «праздничный обед», «именины», «сервировка», «посуда», «сервис».

Оборудование: игрушки, кото­рые могут прийти в гости к ......., столо­вые пред­меты – тарелки, вилки, ложки, ножи, чашки, блюдца, салфетки, скатерть, столик, стульчики.

Ход игры: воспи­та­тель сооб­щает детям о том, что у ........ сегодня день рождения, пред­ла­гает пойти к нему в гости и позд­ра­вить его. Дети берут игрушки, идут в гости к................ и позд­рав­ляют его. Степашка пред­ла­гает всем чай с конфетами и вареньем, просит помочь ему накрыть стол. Дети активно учас­т­вуют в этом, с помощью воспи­та­теля серви­руют стол. Необ­хо­димо обра­щать внима­ние на взаимо­от­но­ше­ния между детьми в процессе игры.

**№2. «Поможем убрать со стола...........................»**

**Д/задача:** закрепить знание детей о посуде. Активизировать словарь: чашка, блюдце, чайник, салфетки, сахарница, ложечки и т.д. Воспитывать культуру поведения за столом.

**Игр/правила:** правильно находить и отбирать посуду к чаю.

**Игровое действие:** убирать со стола после гостей: убрать скатерть, чайные приборы, помыть посуду.

**Д/ материал:** столик, стулья, обезьянка, чайник, блюдца, чайные ложечки, сахарница, скатерть, сливочник, чашка для мытья посуды, губка, полотенце для посуды.

**Ход игры**

Дети вместе с воспитателем убирают со стола. По ходу вопросов воспитателя дети находят соответствующие столовые приборы и выполняют с ними действия по примеру воспитателя.

- Что мы будем делать в начале?

Ответы детей... Убирать со стола

- Куда? (в шкаф для посуды)

- Всю ли посуду можно поставить в шкаф?

Воспитатель подводит детей к тому, что не всю посуду можно сразу убирать в шкаф. Посуду необходимо вымыть, просушить и только потом убрать.

Какую посуду можно убрать сразу, а какую необходимо мыть и только после этого убирать на место. .................... благодарит детей за помощь.

**№ 3. Строим дом.**

**Цель:** позна­ко­мить детей со стро­ительными профессиями, обра­тить внима­ние на роль техники, облег­ча­ющей труд строителей, научить детей соору­жать пост­ройку неслож­ной конструкции, воспи­тать дружес­кие взаимо­от­но­ше­ния в коллективе, расши­рить знания детей об особен­нос­тях труда строителей, расши­рить словар­ный запас детей: ввести поня­тия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».

**Оборудование:** круп­ный стро­ительный материал, машины, подъем­ный кран, игрушки для обыг­ры­ва­ния постройки, картинки с изоб­ра­же­нием людей стро­ительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д.

**Ход игры**:

Воспи­та­тель пред­ла­гает детям отга­дать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется? (дом)». Воспи­та­тель пред­ла­гает детям пост­ро­ить большой, прос­тор­ный дом, где бы могли посе­литься игрушки. Дети вспоминают, какие бывают стро­ительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они расс­мат­ри­вают изоб­ра­же­ния стро­ите­лей и расс­ка­зы­вают об их обязанностях. Затем дети дого­ва­ри­ва­ются о пост­ройке дома. Расп­ре­де­ля­ются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подво­зят стро­ительный мате­риал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе стро­ительс­тва следует обра­щать внима­ние на взаимо­от­но­ше­ния между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети самос­то­ятельно играют.

**№ 4. "Пора кушать".**

**Задачи:** Накрыть стол, расставить приборы.

* + Сварить суп, кашу на плитке (в пустой кастрюльке или положив в нее пуговицы, шарики, бусины, палочки и пр.) и покормить куклу из ложечки, палочкой, из ладошки. В качестве плитки можно использовать кубик или другой плоский предмет.
  + Сварить яичко (шарик), подуть на него, разбить ложкой (палочкой), покормить куклу, мишку.
  + Испечь пирожки (можно использовать шарики, колечки, пуговицы, кубики, вырезанные из цветной бумаги фигурки, можно слепить их из пластилина, теста), угостить кукол и зверей.
  + Накормить куклу из тарелки супом, кашей, хлебушком, порезать ножом (палочкой) сосиску, колбаску (для этой цели могут использоваться шарик, кубик, палочка, детали от конструктора или мозаики, фантик, шарик).
  + Вскипятить молоко, налить сок, напоить кукол, дать им печенье, конфету (используются пластмассовые детали конструктора или мозаики, фантик, шарик) рисунками без детализации с обозначением только цвета, например, зеленый овал – огурчик, оранжевый – морковка, красный кружок - яблочко или помидор, зеленый круг в полоску - арбуз)
  + Помыть посуду, вытереть ее полотенцем. Вымыть посуду можно ладошкой или кусочком губки, вместо полотенца использовать кусочек ткани.

**Оборудование:** кастрюлька, сковорода, шарики, бусины, палочки и пр. и ложечки, палочки, блюдца, тарелочки, поварешка. В качестве плитки можно использовать кубик или другой плоский предмет, муляжи продуктов, куклы, колечки и т.д.

**Ход игры**

Не следует забывать о том, что игровые действия можно совершать и без использования предметов, с помощью пальцев, ладошки, жестов (например, "взять" пальчиками воображаемую конфету или орешек, протянуть мишке пустую ладошку и предложить ему яблочко).

В рамках этого сюжета можно организовать обыгрывание различных детских стихотворений, например: **"Оладушки" А.Кравченко**:

Бабушка, бабушка,

Испеки оладушки! –

Да испечь-то испеку,

Только где же взять муку?

- Вот мука! Бабушка, бабушка,

Испеки оладушки!

- Я б оладьев напекла,

Только нету молока.

- Вот молоко!

Бабушка, бабушка,

Испеки оладушки!

- Я бы испекла уже,

Вот беда-то, нет дрожжей.

-Вот дрожжи! Бабушка, бабушка,

Испеки оладушки!

- Да испечь-то испеку,

Только надо сахарку.

- Вот сахар! Бабушка, бабушка,

Испеки оладушки!

- Печь оладьи есть сноровка,

Только где же сковородка?

- Вот сковородка! Бабушка, бабушка,

Испеки оладушки!

Ну, теперь-то напеку,

Внучке милой напеку

И любимому внучку.

Целу гору напеку!

Масленых, румяных,

С медом, Со сметаной

Сначала читаете ребенку стихотворение, по разному интонируя речь бабушки и внука и иллюстрируя его соответствующими игровыми действиями (показываете пустую горсточку вместо муки, пустую чашку "с молоком", кубик вместо дрожжей, сковородку в виде игрушки или рисунка и т.п.). После того как малыш познакомится со стихотворением, можно разыграть его вместе, предложив ему роль внучка, подсказывая соответствующие слова и помогая в случае необходимости выполнить то или иное действие. Это стихотворение хорошо тем, что в нем ребенок повторяет одинаковые строчки, а его игровые действия достаточно разнообразны. Кроме того, их каждый раз можно варьировать (например, вместо плиты использовать кубик, плоскую деталь конструктора или пирамидки, стульчик и пр.), а со старшими детьми - обмениваться ролями.

**№ 5. "Баюшки-баю"**

**Задачи:** Запеленать куклу.

* + Погладить, обнять ее.
  + Побаюкать на руках.
  + Положить в кроватку, накрыть одеялом, покачать кроватку.
  + Спеть колыбельную песенку или прочитать стишок

**Оборудование:** кукла,пелёнки, кроватка, постельные принадлежности: подушка, матрац, одеяло, простынка, наволочка, пододеяльник.

**Ход игры**

Вот тебе под спинку мягкую перинку.

Сверху на перинку

Чистую простынку.

Вот тебе под ушки

Белые подушки.

Одеяльце на пуху

И платочек наверху.

**№ 6. "Надо, надо умываться"**

**Задачи:** Искупать куклу в ванночке (вместо мыла и губки можно использовать кубик, шарик, кусочек поролона).

• Вымыть кукле голову шампунем (из пластмассовой баночки), вытереть салфеткой.

• Причесать куклу (расческой, палочкой), дать ей посмотреться в зеркальце.

• Умыть куклу из тазика.

• Почистить куклам зубки (можно использовать детскую зубную щетку или палочку)

• Посадить на горшок (для маленьких игрушек можно использовать крышку от флакона или нижнюю часть пластмассовой банки)

**Оборудование:** кукла, ванночка, муляж мыла и губка, шарик, пластмассовой баночки, расческа, полотенце.

Игру можно сопровождать короткими стишками, например, такими как:

Водичка, водичка, Умой мое личико,

Чтобы щечки краснели, Чтоб смеялся роток,

Чтоб кусался зубок, Кто у нас хорошая:

Кто у нас пригожая? Катенька хорошая!

Катенька пригожая!

**Заключение**

Игра выступает как деятельность, имеющая отношение к потребностной сфере ребенка. В ней происходит первичная эмоционально действенная ориентация в смыслах человеческой деятельности, возникает сознание своего ограниченного места в системе отношений взрослых и потребность быть взрослым. В игре также возникает новая психологическая форма мотивов.

Игра является яркой деятельностью, в которой происходят процесс, связанные с преодоление «познавательного эгоцентризма». Игра выступает как реальная практика смены позиций при взятии на себя роли, но и как практика отношений к партнеру по игре с точки зрения той роли, которую выполняет партнер, не только как реальная практика действий с предметами координации точек зрения на значение этих предметов без непосредственного манипулирования ими. Игра выступает как такая деятельность, в которой происходит формирование предпосылок к переходу умственных действий на новый, более высокий этап умственных действий с опорой на речь.

Функциональное развитие игровых действий влияет на антогенетическое развитие, создавая зону ближайшего развития умственных действий.

Вся игра находится во власти привлекательной мысли и окрашена аффективным отношением, но в ней содержатся уже все основные компоненты произвольного поведения. Функция контроля очень слаба и часто требует поддержки со стороны ситуации, со стороны участников игры. В этом слабость этой рождающейся функции, но значение игры в том, что эта функция здесь родилась, именно поэтому игру можно считать школой произвольного поведения.

Игра имеет значение и для формирования дружеского детского коллектива, для формирования положительного отношения к труду и для исправления некоторых исправлений в поведении отдельных детей и еще для много другого. Все эти воспитательные эффекты основание на то влияние, которое игра оказывает на становление его личности.

Изучение методической литературы по данной проблеме:

1. Примерная основная общеобразовательная программа ДО "Мир открытий".// Л.Г. Петерсон, И.А.Лыковой. -М:. Цветной мир, 2012. - 320 с.
2. Методические рекомендации к примерной основной общеобразовательной программе "Мир открытий"./ Л.Г. Петерсон, И.А.Лыковой. -М:. Цветной мир, 2012. - 240 с.
3. Развиваем игру дошкольника: Методические рекомендации/ авт. - сост. М.Г.Копытина. - Ростов н/Д.: Изд-во РО ИПК и ПРО, 2011. - 56 с.
4. Лыкова И.А. Касаткина Е.И. Пеганова С.Н. Играют девочки: Гендерный подход в обр. : Учб. - метод. пособие. - М.: Изд.дом Цветной мир, 2013. - 96 с. , илл
5. Лыкова И.А. Касаткина Е.И. Пеганова С.Н. Играют мальчики: Гендерный подход в обр. : Учб. - метод. пособие. - М.: Изд.дом Цветной мир, 2013. - 96 с. , илл
6. Карпухина Н.А. Программная разработка образовательных областей "Социализация", "Познания", "Физкультура". во второй младшей группе детского сада. Практическое пособие для ст. воспитателей и педагогов ДОУ, родителей, гувернёров - Воронеж: ООО "Метода", 2013 - 200 с.
7. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978. Глава 6, с. 271-288
8. Кагермазова Л.Ц., Возрастная психология *psyera.ru ›*Эльконин Д.Б. Психологи игры/ Д.Б. Эльконин. - М.  Владос, 1999. - 360 с.
9. Журнал "Психология перестройки народного образования". Смирнова С.О. Психология ребёнка Учебник для педагогических вузов и училищ "Школа - Пресс" 1997
10. Немов Р.С. Основы психологического консультирования: Учеб. для студ. Пед.
11. вузов. - М.: Гуманист. Изд. Центр ВЛАДОС, 2009. 528 с.
12. Игра дошкольника / Л.А. Абромян, Т.В. Антонова, Л.В Артёмова и др. ; Под ред. С.Л. Новосёловой. - М.: Просвящение, 2009. - 287 с.: ил. - (Б-ка воспитателя   детского сада)
13. Выгоцкий Л.С. Игра и её роль в психологии развития   ребёнка/ Л.С. Выгоцкий // Вопросы психологии: № 6  1976. -с. 62-76.