**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР С КУКЛОЙ В ФОРМИРОВАНИИ ИГРОВЫХ УМЕНИЙ ДЕТЕЙ ЧЕТВЁРТОГО ГОДА ЖИЗНИ В СЮЖЕТНО - РОЛЕВОЙ ИГРЕ**

Санкт-Петербург

2023

**Оглавление**

Введение

*Глава I*. *Психолого-педагогические основы формирования игровых*

*умений у дошкольников в сюжетно-ролевой игре.*

1. Сюжетно-ролевая игра – основной вид деятельности дошкольника–––––––––9

2. Структура и основные характеристики сюжетно-ролевой игры–––––––––10

3. Значение сюжетно-ролевой игры в развитии ребенка-дошкольника––––––––13

4. Генезис сюжетно-ролевой игры––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––16

5. Особенности становления сюжетно - ролевой игры детей

4-го года жизни––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––19

6. Анализ основных общеобразовательных программ––––––––––––––––––––––––––––21

7. Различные подходы к руководству сюжетно-ролевыми играми

дошкольников––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––25

*Глава II*. *Педагогический потенциал дидактической игры*

1. Понятие, структура дидактической игры––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––31

2. Классификация дидактических игр–––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––35

3. Особенности методики проведения дидактических игр с использованием образных игрушек–––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––41

Выводы по теоретической части––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––45

*Глава III.* *Опытно-экспериментальная работа по формированию игровых умений в сюжетно-ролевой игре у детей 4-го года жизни с использованием дидактических игр*

1. Условия проведения опытно-экспериментальной работы–––––––––––––––––––––––49

2. Определение уровня сформированности игровых умений у детей

второй младшей группы––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––49

3. Описание практической работы с детьми по формированию игровых

умений––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––52

4. Контрольный эксперимент––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––

Заключение

Список литературы

Приложение

***Введение***

*«Игра ребенка – это жизненная лаборатория».*

*С.Т. Шацкий (*[1878](http://ru.wikipedia.org/wiki/1878) —[1934](http://ru.wikipedia.org/wiki/1934) русский и советский [педагог](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3)).

Появившись где-то далеко в детстве, игра сопровождает человека добрую половину его жизни. Играя человек, приобретает новые знания и закрепляет уже приобретённые. Что же помогает ему в этом и с чего начинается обучение?

Одним из главных видов игровой деятельности является дидактическая игра. Именно дидактическая игра позволяет шире приобщить детей к текущей жизни в доступных им формах интеллектуальной и активной практической деятельности, нравственных и эстетических переживаний. Именно она обеспечивает благоприятные условия для решения педагогических задач с учётом возможностей детей дошкольного возраста. Важно лишь создать условия для переноса этих знаний и представлений в сюжетно - ролевые игры.

Воспитательное и образовательное значение игры во многом зависит от профессионального мастерства педагога, от знания им психологии ребенка, учета его возрастных и индивидуальных особенностей, от правильного методического руководства взаимоотношениями детей, от четкой организации и проведения всевозможных игр.

Сегодня, как никогда, широко осознается ответственность общества за воспитание подрастающего поколения. Общеобразовательная и профессиональная школы нацеливают на использование всех возможностей, всех ресурсов для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса. Далеко не все педагогические ресурсы используются в сфере воспитания. К таким мало используемым средствам воспитания относится игра.

Понять природу игры, определить ее характерные черты, проанализировать причины возникновения стремились, начиная с XIX века многие отечественные и зарубежные исследователи. На значение игры в воспитательном процессе обращали специальное внимание классики советской педагогики Н. К. Крупская и А. С. Макаренко.

Н. К. Крупская писала: «Увязка воспитательного процесса с жизнью останется чисто формальной и не даст воспитательного эффекта. Чтобы получился этот воспитательный эффект, надо знать, как эмоционально подготовлять ребят к восприятию тех или других явлений, как организовать их эмоциональную жизнь. К этому же вопросу тесно примыкает вопрос о воспитательном значении игры...» [23, т. 3, с. 383]

Среди игр, которые особенно сильно влияют на развитие личности, следует выделить сюжетно - ролевые игры. Наличие роли, двух планов взаимоотношений (игровых и реальных), правил и сюжета обеспечивает этой игре многообразные воспитательные возможности.

Игра относится к косвенному методу воздействия, когда ребенок не ощущает себя объектом воздействия взрослого, когда он полноправный субъект деятельности. В процессе игры дети сами стремятся к преодолению трудностей, ставят задачи и решают их. Игра – это то средство, где воспитание переходит в самовоспитание. Конечно, когда эта игра «правильная и хорошая», как говорил А.С. Макаренко.

К четырём годам сюжетно ролевая игра может быть самостоятельной деятельностью, в которой дети впервые самостоятельно вступают в общение со сверстниками. Они сами выбирают игру, и организуют е. Тогда их объединяет единая цель, совместные усилия к ее достижению, общие интересы и переживания и что важно, особое отношение к правилам. Ни в какой другой деятельности нет такого отношения к правилам, такой обусловленности поведения, как здесь. Поэтому сюжетно ролевая игра приучает детей подчинять свои действия и мысли определенной цели, помогает воспитывать целенаправленность, сдержанность, чувство локтя.

Именно в игре строятся отношения между взрослым и ребенком. Эти отношения лежат в основе личностного подхода, когда воспитатель ориентирован на личность ребенка в целом. Игровой метод предполагает именно личностный подход. Игра – не развлечение, а особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности. Ролевую игру, как любой косвенный метод, использовать труднее, чем прямое воздействие. Гораздо легче просто указывать детям: «Делай так!», «Повторяй за мной!» Ролевая игра требует определенных педагогических усилий, педагогического мастерства.

Ролевая игра может выступать как игровое общение. Это сюжетные игры типа «магазин», «школа», «больница» и т.д. Здесь главное – не результат, а сам процесс игрового взаимодействия участников.

Наконец, ролевая игра может быть использована и как способ организации неигровой деятельности. Например, группа на какое-то время объявляется экипажем космического корабля, вырабатываются «инструкции» по выполнению ряда учебных и других задач.

Сегодня, когда ролевая игра широко применяется экономистами, социологами, социальными психологами в сугубо взрослых сферах, все чаще на конференциях и в печати раздается призыв: «Пора вернуть игру обратно в детский сад!»

Цель исследования - определение педагогического потенциала дидактических игр в формировании игровых умений детей четвертого года жизни в сюжетно-ролевой игре.

Объект - формирование игровых умений детей четвертого года жизни в сюжетно-ролевой игре.

Предмет - дидактические игры в формировании игровых умений детей четвертого года жизни в сюжетно-ролевой игре.

Задачи:

1. Изучить психолого-педагогическую литературу по вопросу сюжетно-ролевой игры дошкольников

2. Ознакомиться с особенностями сюжетно-ролевой игры детей четвертого года жизни.

3. Изучить различные подходы к руководству сюжетно-ролевыми играми дошкольников.

4. Определить своеобразие дидактической игры и возможности ее использования в формировании игровых умений сюжетно-ролевой игры у детей младшего дошкольного возраста.

5. Выбрать диагностическую методику для изучения уровня сформированности игровых умений сюжетно-ролевой игры у детей 4 года жизни.

6. Организовать опытно - экспериментальную работу по использованию дидактических игр в формировании игровых умений сюжетно-ролевой игры у детей младшего дошкольного возраста.

7. Проанализировать результаты проведенной работы.

База исследования: исследование организовано на базе Государственного дошкольного образовательного учреждения детского сада № 128 общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением художественно-эстетического развития воспитанников Выборгского района. В качестве испытуемых выступили дети младшей группы, в количестве 10 человек.

***Словарь основных понятий***

а́льтер-э́го – ( в переводе с лат. — «другое я») — реальная или придуманная альтернативная личность человека.

ведущая деятельность – деятельность, в которой складываются главные новообразования возраста, в которых возникает, то принципиально важное, что движет развитие.

внутренний план действия – способность планировать и осознавать собственные действия до начала их совершения, развивает умение рассуждать.

генезис – возникновение, происхождение, становление развивающегося явления.

дидактическая кукла – это кукла, с помощью которой воспитатель объясняет детям навыки самообслуживания, вводит в социальные отношения, знакомит с миром, формирует игровые умения.

децентрация — преодоление центрации (эгоцентризма), т.е. видения мира только со своей точки зрения и невозможности учитывать точку зрения других лиц на те же явления и предметы.

зона ближайшего развития – процесс подтягивания психического развития вслед за обучением.

игровые умения – принимать игровую задачу, выполнять действия в нужной последовательности, подбирать предметы по определенным признакам, действовать по образцу и в соответствии с игровой задачей, учиться понимать несложные схемы, пользоваться предметами заместителями, владеть знаниями о выбранном персонаже.

мотив – побудительная причина, повод к какому-нибудь действию.

новообразования – качественные изменения в психике, личности и деятельности, которые впервые возникают в данном периоде и определяют ход развития, а также отношение ребенка к самому себе и к социальному окружению.

образное мышление – вид мышления, который осуществляется на основе преобразований образов восприятия в образы-представления.

образные игрушки – это игрушки, действиями которых взрослый ускоряет восприятие ребёнком какой - либо информации.

игра – один из видов деятельности, значимость которой не в результатах, а в самом процессе.

дидактическая игра – это обучающая игра, создаётся взрослыми, представляет собой сложное педагогическое явление: является в первую очередь игровым методом обучения детей дошкольного возраста, а так же формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребёнка.

сюжет – ряд взаимосвязанных событий, происходящих в игре

роль – основным стержнем сюжетно-ролевой игры, выражается в действии и взаимодействии между играющими.

периодизация –деление процессов развития общества на отдельные, качественно отличающиеся друг от друга периоды, в соответствии с объективными закономерностями или определенными признаками.

произвольность поведения – это сознательное поведение, умение направлять свое внимание и удерживать его на необходимых в данный момент предметах и явлениях, не отвлекаясь на более яркие, броские.

ситуативное общение – форма общения на фоне практического взаимодействия

***Глава I. Психолого-педагогические основы формирования игровых***

***умений у дошкольников в сюжетно-ролевой игре***

1. **Сюжетно – ролевая игра – основной вид деятельности дошкольника**

В отечественной психологии существует термин – ведущая деятельность, то есть та деятельность, в которой складываются главные новообразования возраста, в которой возникает то принципиально важное, что движет развитие. В дошкольном возрасте этой деятельностью является игра.

Среди всех детских игр есть один вид, который особенно важен для дошкольников, поскольку именно этот вид игры особенно активно ведёт за собой развитие – это сюжетно - ролевая игра.

В классификации игровой деятельности, сюжетно-ролевая игра считается наиболее сложной, но и наиболее значимой для личностного развития детей при вхождении их в мир социальных отношений.

Сюжетно-ролевые игры – это творческие игры детей дошкольного возраста, в которых они по - своему отражают окружающую действительность (действия и взаимодействия людей), устанавливая правила, распределяя роли и используя различные эмоциональные способы их изображения.

Ей присущи черты: увлеченность, самостоятельность, активность, эмоциональная насыщенность, творчество.

Важное условие для развития сюжетно - ролевой игры – наличие детского общества, так как в своей развитой форме она носит коллективный характер. Взаимодействуя друг с другом, ребята и не подозревают, что происходят сложные процессы их развития, и у них появляются свои первые серьёзные достижения.

Оригинальность содержания сюжетно-ролевой игры является одной из ее важнейших особенностей. Многочисленные исследования отечественных педагогов и психологов: Л. В. Выготского, Д. Б. Эльконина, Д. В. Менджерицкой, А. В. Черкова, П. Г. Саморуковой, Н. В. Королевой А. Н. Леонтьева, А. Р. Лурии, П. Я. Гальперина, А. В. Запорожца, показали, что основным содержанием творческих сюжетно-ролевых игр детей является общественная жизнь взрослых в ее разнообразных проявлениях.

В игре выясняется: как относится ребенок к успехам или неудачам партнеров по игре, вступает ли в конфликты с другими участниками игры, умеет ли сдерживать непосредственные побуждения, готов ли помочь товарищу, внимателен ли к другим участникам игры, насколько точен в выполнении роли и т. д.

Таким образом, сюжетно – ролевая игра - это деятельность, в которой дети сами, моделируя общественную жизнь взрослых, постепенно приобретают социальный опыт.

***2. Структура и основные характеристики сюжетно – ролевой игры***

В сюжетно ролевой игре ребёнок создаёт мнимую ситуацию и берёт на себя роль другого. Роль является основным стержнем сюжетно-ролевой игры, её берут на себя действующие лица. Чаше всего в сюжетно - ролевой игре ребенок принимает на себя роль взрослого. Наличие роли в игре означает, что в своем сознании ребенок отождествляет себя с тем или иным человеком и действует в игре от его имени. Этот другой может быть: сказочным персонажем, полицейским, даже каким - то животным.

Роль выражается в действиях, речи, мимике, пантомиме. Ребёнок не просто преобразует предметы и начинает видеть в них что - то другое, он себя начинает переживать по - другому и сам себя называть новым именем. «Роль - это главная клеточка, единица игры», как говорил Эльконин (1904-1984) - доктор психологических наук, профессор, выдающийся отечественный психолог, специалист в области детской психологии, автор теории периодизации психического развития), [26]. Роль содержит в себе все главные аспекты психической жизни детей.

Каждая роль содержит правила, которые носят скрытый характер, но подразумеваются, какую-то последовательность действий. Как бы роль не была свободна в ней есть нормы, например, если ребёнок выполняет роль «мамы», то не может бросить своего «ребёнка» где попало, он должен о нём заботиться; если малыш играет роль полицейского, то должен стоять и регулировать движение. Ребёнок, взявший на себя роль, берёт на себя обязанность выполнять те действия, которые заключены в этой роли, даже, если хочется с поста уйти и побегать с другими детьми, он не может этого сделать, потому что он сейчас играет таким образом. Это говорит о том, что свобода в этой игре весьма относительна, ограничена ролью. Но самое главное в этом, что эти обязательства ребёнок берёт на себя добровольно и сам хочет быть полицейским. Произвольность действий детей является характерной особенностью сюжетно - ролевых игр.

От имени этих ролей, дети проигрывают воображаемые сюжеты. Сюжетом игры является ряд событий, происходящих в игре и объединённых жизненно мотивированными связями. В сюжете дети используют два плана взаимоотношений: реальные «по правде» и воображаемые - «как будто». В воображаемом плане они играют свои роли, а в реальном корректируют, направляют развитие сюжета. Для того чтобы быть в игре, в воображаемом уровне необходимо иметь много информации об обыгрываемом персонаже: какие конкретно действия выполняет персонаж, как он выглядит, его характер. В противном случае партнёры по игре потеряют интерес в общении.

В сюжете раскрывается содержание игры — действия и отношения, которыми связаны участники событий. Дошкольник соответствующим образом использует те или иные предметы (готовит обед, как повар; делает укол, как медсестра), вступает в разнообразные отношения с другими играющими (хвалит или ругает дочку, осматривает больного и т. д.).

Сюжеты игр отражают конкретные условия жизни ребенка. Они изменяются в зависимости от этих конкретных условий, вместе с расширением кругозора ребенка и знакомством с окружающим. При этом его игровые действия – одно из основных средств реализации сюжета.

Игровые действия - это действие, которые ребёнок выполняет в соответствии с ролью, действия со значениями, они носят изобразительный характер. В процессе действий происходит перенос значений с одного предмета на другой (воображаемая ситуация), начинает моделироваться система человеческих отношений, возникает необходимость наличия товарища. В игровых действиях рождаются смыслы человеческих действий, линия развития действий идет следующим образом: от операционной схемы действия к человеческому действию, имеющему смысл в другом человеке; от единичного действия к его смыслу.

Сюжетно - ролевая игра отвечает основным потребностям детей, а именно:

* потребность в активной деятельности. Ребёнок стремится быть похожим на взрослого, но, не имея для этого реальной возможности, решает эту задачу путём игры, в которой он может всё.
* потребность в познании мира. В игре ребёнок может узнавать новое, постигать ролевые отношения между людьми, узнавать и закреплять знания об окружающих его предметах.
* потребность в общении. В игре дети вступают во взаимодействие – учатся договариваться, уступать, быть требовательным в случаи необходимости.

Игра ребенка очень богата эмоциями, часто такими, которые в жизни ему еще не доступны.

Из этих детских потребностей, можно сделать вывод, что дети в игре испытывают психологический комфорт, им интересно, то, что они делают.

С психологической точки зрения интерес – это эмоционально-познавательное отношение к предмету или деятельности, которое побуждает к познанию непосредственно, независимо от других мотивов. Интерес не является врожденным, изначально данным и неизменным качеством, он возникает, формируется под влиянием общения ребенка с людьми, под воздействием организованного пространства и деятельности. Познавательный интерес, например, заставляет дошкольника активно искать пути и способы удовлетворения возникшей у него жажды знаний и понимания**.**

***3. Значение сюжетно - ролевой игры в развитии ребёнка дошкольника***

В педагогической теории игры особое внимание уделяется изучению игры как средству воспитания. Игра, несомненно, довольно увлекательное занятие для ребенка, а также важнейшее средство его воспитания и развития. Основополагающим является положение о том, что в дошкольном возрасте игра представляется тем видом деятельности, в котором формируется личность ребенка, обогащается ее внутреннее содержание.

Основное значение сюжетно-ролевой игры, связанной с деятельностью воображения, состоит в том, что у ребенка развиваются потребность в преобразовании окружающей действительности, способность к созданию нового. Он соединяет в сюжете игры реальные и вымышленные явления, наделяет новыми свойствами и функциями знакомые предметы. «Взяв роль, ребенок не просто примеряет к себе профессию и особенности чужой личности: он входит в нее, вживаясь, проникая в ее чувства и настроения, обогащая и углубляя тем самым собственную личность». (С. Л. Рубинштейн)

Многочисленные исследования (Р. И. Жуковской, А. П. Усовой, Д.В. Менджерицкой, Н. Я. Михайленко, В. П. Залогиной, Р. А. Иванковой, Е. И. Щербаковой и д. р.) свидетельствуют о том, что при тактичном, педагогически целесообразном руководстве игра содействует обогащению кругозора ребенка, развитию образных форм познания (образное мышление, воображение), упрочению его интересов, развитию речи, а так же нравственному развитию ребенка (правила взаимоотношения с окружающими, усвоение норм поведения)[15;126].

И. М. Сеченов (1829 —1905) — выдающийся русский физиолог, психолог, учёный) дал физиологическое обоснование значения игры для формирования чувств, он доказал, что игровые переживания оставляют глубокий след в сознании ребенка. Многократное повторение действий взрослых, подражание их моральным качествам влияют на образование таких же качеств у ребенка.

Именно в этой игровой деятельности наиболее полноценно, происходит скачок в сознательно - воображаемое пространство. Дети, действуя в представляемой ситуации, упражняют, тренируют и развивают образное мышление, воображение и внутренний план действия. На базе этих процессов формируется последующая познавательная деятельность, необходимая для дальнейшего развития.

В этой игре интенсивно развивается представление ребёнка о самом себе – самосознание. Когда он начинает контролировать себя с позиции обыгрываемого персонажа, тогда возникает чёткое разделение – «Я» и «моё альтер эго». Ребёнок говорит про себя: «я полицейский», значит «веду себя, как полицейский», значит «контролирую своё поведение, как полицейского». Преображаясь, в тоже время удерживает образ себя. Так находясь в 2-х уровневом общении, и ощущая необходимость подстраиваться под действия партнёра, дети учатся слышать друг друга, согласовывать свои действия.

Сюжетно - ролевая игра имеет очень тесное отношение к мотивационной сфере ребёнка. Он не просто хочет поскакать, покувыркаться, он хочет быть другим, хочет быть, как взрослый, умнее, сильнее, лучше. В сюжетно - ролевой игре «хочу» и «надо» соединяются, ребёнок хочет следовать правилам. Он преодолевает себя, делает то, что ему трудно физически, но то удовольствие, которое он от этого получает, если роль удалась, значительно выше любых конфеток и радости импульсивного движения. Ведь, если никто не соблюдает никаких правил и делает что хочет – игры не получится и от этого разочарование и скука, а самое главное отсутствие интереса, увлекательной энергетики погружения во взрослый мир. Порядок, устанавливаемый игрой, непреложен. Малейшее отклонение от него мешает игре, лишает ее собственной ценности. Так в игре рождается новая форма желания – мотив, через роль возникают личностные механизмы поведения, возникает иерархия мотивов, появляется их устойчивость (чтобы получить что - то более значимое ребёнок останавливает свои ситуативные желания, свои импульсы) и как следствие, ребёнок учится управлять своим поведением, превращая его в произвольное. Это детское достижение является одной из важных характеристик готовности к школе.

Ещё одним достижением сюжетно - ролевой игры является то, что в ней формируются детские межличностные отношения. У детей 1,5 – 3 годовалых общение эмоционально-практическое (беготня, кривляние, подражание друг другу, т.е. неорганизованное, стихийное). Оно тоже очень важно, как определённая ступень и даёт свой вклад в развитие. Но оно не должно сохраняться до конца дошкольного возраста, потому как бессодержательное. Крайне важно, чтобы ему на смену приходила сюжетно - ролевая игра.

Любая сфера развития ребёнка более эффективно закладывается не в реальной ситуации, а в игровой. Например, интеллект – в игре происходит децентрация (главный тракт развития детского интеллекта), когда дошкольник становится способным встать на другую позицию и увидеть всё с другой стороны. Активно работает символическая функция сознания – это когда в игре участвуют: и предметы заместители и происходит переименование себя и пространства, совершается действия со знаками, символами.

В развитии познавательной сферы постепенно расширяются и качественно изменяются способы и средства ориентировки ребенка в окружающей обстановке. Ребенок активно использует по назначению бытовые предметы, игрушки, предметы - заместители и словесные обозначения объектов в быту, игре, общении. Формируются качественно новые свойства сенсорных процессов: ощущение и восприятие.

Присущая игре быстрая смена ситуаций, их нестандартный характер и необходимость приспособления к ним играющего делает ее важнейшей составной частью обучения и воспитания. Все характеристики сюжетно - ролевой игры уже показывают, как она важна для развития человека, особенно, для развития ребенка: совершенствования его психических, физических и других способностей.

***4. Генезис сюжетно – ролевой игры***

Вопросы детской ролевой игры Д. Б. Эльконин начал изучать в 1930-е гг. под наставлением Л. С. Выготского и А. Н. Леонтьева, а затем изучал их со своими сотрудниками до конца своей жизни. Существенные результаты этих изысканий отражены в монографии «Психология игры» [26.], где он описал «генезис сюжетно – ролевой игры и выделил четыре уровня её развития на протяжении дошкольного детства.

Первый уровень. Центральным содержанием игры являются преимущественно предметные действия. Фактически роли в игре есть, но они не определяют действия, а сами вытекают из характера производимых ребенком действий. Как правило, нет предварительного планирования игры: дети не называют ролей, а обозначают их только после совершения игрового действия. Действия однообразны и обнаруживают тенденцию к многократному повторению, их логика легко нарушается. Сложная последовательность действий, составляющих ролевое поведение, ребенком в игре не воспроизводится.

Второй уровень. Основным содержанием игры по-прежнему остаются предметные действия. В игре воспроизводится достаточно сложная цепочка действий. При этом на передний план выдвигается соответствие игрового действия реальному. Логика действий определяется их последовательностью в реальной жизни. Расширяется диапазон видов игровых действий. Возможности замещения ограничены. Игровое переименование предметов нестойкое, новое значение предметов-заместителей быстро теряется. Дети называют роли, но, однако принятие ребенком той или иной роли решающим образом определяет выбор игрового предмета и само игровое действие.

Третий уровень. Основным содержанием игры является выполнением ребенком роли и связанных с нею действий. Возникает предварительное планирование игровой деятельности, контроль за выполнением ролей и его коррекция. Роли ясные, четкие, определяются детьми до начала игры и обуславливают логику и характер действий. Появляются игровые действия, передающие характер моделируемых социальных отношений. Эти действия становятся разнообразными, обобщенными, часто выполняются только в речевом плане. Возникает специфическая ролевая речь, отражающая отношения между персонажами; расширяются возможности замещения: новое игровое значение предмета достаточно устойчиво, но лишь тогда, когда предмет-заместитель не имеет четко фиксированной предметной функции. Правило в явной, открытой форме не представлено, но фактически регулирует выполнение ролей и актуализируется при нарушении логики игровых действий.

Четвертый уровень. Центральным содержанием игры является выполнение действий, отражающих социальные и межличностные отношения. Осуществляется предварительное планирование: формулируется замысел игры, распределяются роли и игровые предметы, иногда определяются правила игры. Роли ясные и четкие, их выполнение регулируется правилом. Речь выразительна, развернута и носит явно ролевой характер. Действия логичны и разнообразны, развертываются в четкой последовательности. Удельный вес речевых действий возрастает. Ребенок вычленяет из реальной жизни правила и демонстрирует подчинение им в игре. Широко используются замещения.

В исследованиях педагоговС.Л. Новоселовой, Е.В. Зворыгиной выделены следующие этапы развития игры в условиях ее формирования взрослыми с учетом тех преобразований, которые происходят в ее психологическом содержании как деятельности.

В первые годы жизни при обучающем воздействии взрослых ребенок проходит этапы развития игровой деятельности, которые представляют собой *предпосылки*сюжетно-ролевой игры.

Первым этапом является *ознакомительная* игра. Взрослый организует предметно-игровую деятельность малыша, используя разнообразные игрушки, предметы. Ее содержание составляют действия-манипуляции, которые ребенок совершает вместе со взрослым, обследуя свойства и качества предмета, игрушки. Взрослый показывает игрушку и действия с ней, в процессе самостоятельных манипуляций с игрушкой ребенок познает ее свойства. Такая преднамеренность действий с предметами – предпосылка развития целенаправленности, характерной для сюжетно-ролевой игры

На втором этапе развития игровой деятельности (который относится к концу первого - началу второго года жизни) появляется *отобразительная* игра, которой ребенок отражает доступные его пониманию действия взрослых. Действия ребёнка направлены на выявление специфических свойств предмета и на достижение с его помощью определённого эффекта. Взрослый не только называет предмет, но и обращает внимание малыша на его назначение: «Это простынка, укроем мишку». Для становления сюжетно – ролевой игры важно научить ребенка переносить усвоенные действия с одного предмета на другой, т.е. обобщать действия. Например, научился кормить куклу – предложить покормить медвежонка и т.д.

На третьем этапе развития игры формируется *сюжетно–отобразительная* игра (второй год жизни) - игра**,** в которой дети начинают активно отображать впечатления, полученные в повседневной жизни (баюкают куклу, кормят мишку), объединяя их в элементарный сюжет. В течение второго года жизни ребенок может выполнять разные игровые действия (укладывать куклу, кормить ее, катать в коляске, варить еду, перевозить в машине игрушки, грузы и т.п.), дополнять или заменять игровые действия речевыми высказываниями («Ляля бай-бай»; «Ляля помыла руки»). Основное условие развития игры на этом этапе – это совместные игры взрослого и ребенка, в которых идет показ объединения двух-трех действий в единый сюжет.

На четвёртом этапе в игре появляется роль: ребенок обозначает ее словом (я – мама, я – шофер), игра становится *сюжетно-ролевой.* Основное содержание игры – отражение действий взрослых с предметами, а затем и отношений, взаимодействий взрослых друг с другом. Если в младшем дошкольном возрасте сюжетно-ролевые игры развиваются как одиночные или «игры рядом», то в старшем дошкольном возрасте игры носят совместный, коллективный характер. Важнейшее условие игры как увлекательной деятельности – наличие у ребёнка знаний об окружающих его предметах (их назначении, свойствах, качествах), о событиях и явлениях реального мира.

Н.Я. Михайленко и Н.А. Короткова на основе специфических способов создания воображаемой ситуации выделили следующие этапы развития игровой деятельности:

1. *Начальный* этап, основанный на условных предметных действиях. На этом этапе (1,5-3 года) педагог, развёртывая игру, делает особый акцент на игровом действии с игрушками и предметами заместителями, создаёт ситуации, которые стимулируют ребёнка к осуществлению условных действий с предметом.
2. Этап *ролевого поведения*, основанный на обозначении и реализации условной ролевой позиции (3 года - 5 лет). Воспитатель формирует у детей умение принимать роль, развёртывать ролевое взаимодействие, переходить в игре от одной роли к другой.
3. Этап *сюжетосложения,* на котором воображаемая ситуация выстраивается из целостных событий, взаимосвязанных друг с другом. На третьем этапе (5-7 лет) дети должны овладеть умением придумывать новые разнообразные сюжеты игр, согласовывать игровые замыслы друг с другом.

***5. Особенности становления сюжетно - ролевой игры у детей***

***4 го года жизни***

А. Н. Леонтьев считал, что в самой глубине генезиса игры, в самых ее истоках имеются эмоциональные основания. Изучение детских игр подтверждает правильность этой мысли.

В 2-4 года ребенок активно переходит от предметного взаимодействия к воспроизведению человеческих взаимоотношений, в его игре отражаются нормы и правила социальных контактов, которые воздействуют на становление его нравственной сферы. Кризис трех лет сопровождается желанием ребенка действовать все более самостоятельно: одеваться, выбирать пищу, производить постройки, устанавливать правила в игре. Тенденция к самостоятельности отражает его стремление жить общей со взрослым жизнью, принимать в ней активное участие, а не только следовать чужой воле.

Дети этого возраста в основном еще продолжают играть «рядом», но интерес побуждает их все чаще обращаться к товарищу, например, заглядывать на площадку к соседу, чтобы узнать, чем он занимается. Малыши пытаются обмениваться игрушками («Дай мне трактор, а то у меня машина здесь застряла»), идеями и советами («Ты бы лучше здесь другую дощечку приставил»), взаимодействуют по просьбе воспитателя («Мишенька, ты хороший водитель! Отвези, пожалуйста, кирпичи на Алешину площадку»). Воспитатель выступает в роли организатора, координатора и вдохновителя в их сюжетно-ролевой игре. Он направляет начавшуюся игру в нужное русло, способствует увеличению количества ролей в игре, устраняет конфликтные ситуации, вызывает речевую активность детей в ролевом диалоге.

Детские замыслы не стойки и распадаются, едва возникнув, поэтому педагог должен постоянно заботиться о формировании у детей умения вести игру, опираясь на замысел. Этому надо начинать учить их как можно раньше именно в предметно-игровой деятельности. Детям второй младшей группы доступно понимание смысла их деятельности. Для определения смыслового содержания игры воспитатель должен с помощью уточняющих вопросов побуждать детей к ее дальнейшему планированию, развитию, речевому сопровождению («Скажи, Владик, куда отправится твой паровоз? Кто будет машинистом? А где же разместятся пассажиры, которые ожидают посадки?»).

Воспитателю на данном этапе необходимо устанавливать новые формы взаимодействия с ребенком, давать ему возможность проявить себя. Ведь взрослый, несмотря на потребность ребенка действовать самостоятельно, интересен малышу как носитель разнообразной информации. По­этому, играя самостоятельно, ребенок ощущает потребность постоянно общаться со взрослым для того, чтобы тот посмотрел, выразил свое отношение к его постройке, действиям: «Хорошо ли у меня получилось? А как надо?», «А где сделать дорожку?», «Откуда взять кирпичики?» и т. д.

В самом начале развития сюжетно - ролевой игры ребенок еще не называет себя именем персонажа. Например, малыш везет лошадку, потом берет палочку, стучит ею по полу: «Эй, лошадка, но-но!» В ответ на вопрос: «Кто везет лошадку?» — ребенок называется своим именем: «Саша везет». Сюжетно-ролевая игра позволяет детям брать на себя роль, способствует развитию мышления в плане образов и представлений.

Через сюжетно - ролевую игру ребенок приобретает умение разыгрывать сюжеты, действовать за всех персонажей, объединять различные сюжетные линии; совершенствуется его умение вставать на позицию персонажа. В этих играх отражается повседневный быт, окружающий ребенка; происходит оперирование понятными ему представлениями. Ребёнок способен охватить ситуацию в целом: кукла-дочка пришла с прогулки, будет раздеваться, мыть руки, мама покормит ее обедом. Постепенно развивается умение принимать на себя роль, говорить от лица персонажа и отражать его настроение, эмоции; ребенок овладевает ролевым поведением.

***6. Анализ основных общеобразовательных программ***

В последнее время наиболее актуальным определяется проблема внедрения в образовательную практику дошкольных учреждений современных игровых технологий.

Рассмотрим некоторые из общеобразовательных программ с целью узнать: какие задачи в формировании игровых умений они ставят.

Программа «Детство» определяет следующие задачи: постепенно развивать игровой опыт каждого ребенка помогать открывать новые возможности игрового отражения мира; пробуждать интерес к творческим проявлениям в игре и игровому общению со сверстниками.

Авторы программы «радуются» следующим достижениям ребёнка: ребёнок отражает в играх разные сюжеты; активно осваивает способы ролевого поведения; называет свою роль и обращается к сверстнику по имени игрового персонажа; охотно вступает в ролевой диалог с воспитателем и со сверстником; у ребенка есть любимые игры и роли, которые он охотнее всего выполняет. Использует разнообразные игровые действия, называет их в ответ на вопрос воспитателя; в дидактических играх принимает игровую задачу и действует в соответствии с ней; учится вступать в игровое общении со сверстниками – в парное в малой группе, во втором полугодии – самостоятельно договариваться со сверстниками.

Программа «От рождения до школы» считает, что главной особенностью игры является ее условность: выполнение одних действий с одними предметами предполагает их отнесенность к другим действиям с другими предметами.

Основным содержанием игры младших дошкольников, по мнению авторов программы, являются действия с игрушками и предметами-заместителями. Младшие дошкольники ограничиваются игрой с одной-двумя ролями и простыми, неразвернутыми сюжетами.

Задачи по формированию игровых умений: поощрять участие детей в совместных играх; развивать интерес к различным видам игр; помогать детям объединяться для игры в группы по 2-3 человека на основе личных

симпатий; развивать умение соблюдать в ходе игры элементарные правила; способствовать возникновению игр на темы из окружающей жизни, обогащению игрового опыта посредством объединения отдельных действий в единую сюжетную линию; развивать умение выбирать роль, выполнять в игре с игрушками несколько взаимосвязанных действий; взаимодействовать в сюжетах с двумя действующими лицами; показывать детям способы ролевого поведения, используя обучающие игры; поощрять попытки детей самостоятельно подбирать атрибуты для той или иной роли. Усложнять, обогащать предметно-игровую среду за счет использования предметов полифункционального назначения и увеличения количества игрушек.

В программе «Истоки» для детей 4 - ого года жизни авторы ставят следующие образовательные задачи: приобщать к игровой деятельности; переводить неорганизованные действия с игрушками в смысловые, формировать ролевые диалоги, помогать выстраивать игровые действие в цепочки, развивая не сложный сюжет; создавать условия для возникновения и развития сюжетно ролевых игр; поддерживать игру рядом и индивидуальную; инициировать в деятельности детей создание воображаемых ситуаций и поощрять творческую активность внутри них, не подменяя ее последовательностью определенных действий по сценарию взрослого; способствовать поддержанию эмоционально-насыщенной игры; поощрять принятие роли, ролевое поведение и словесное обозначение своей роли в общении с партнером, называние словом игровых действий, связанных с ролью; поддерживать обращение к сверстнику как возможному партнеру по игре, одобрять ролевые реплики как средство кратковременного взаимодействия детей, играющих вместе, ролевое общение между детьми; обогащать и своевременно изменять предметно-игровую среду, чтобы она становилась средством развития самодеятельной игры; поддерживать положительный эмоциональный настрой, воспитывать чувство юмора.[99]

Коллектив программы «Успех» рекомендует следующим образом подойти к формированию игровых умений.

Побуждать в играх и в повседневной жизни самостоятельно или по указанию взрослого воспроизводить несложные образцы социального поведения взрослых;

Развивать умения выполнять игровые действия в игровых упражнениях «Одень куклу» и т. п.; играть на темы из окружающей жизни с двумя тремя детьми, к которым ребёнок испытывает симпатию, не толкая и не отнимая игрушек.

Выполнять несколько взаимосвязанных игровых действий, используя соответствующие предметы и игрушки, передавать не сложные эмоциональные состояния персонажей.

Данный анализ показал, что у всех общеобразовательных программ есть общие задачи по формированию игровых умений, например такие, как: выполнять несколько взаимосвязанных игровых действий, обогащать и своевременно изменять предметно-игровую среду, развивать умение соблюдать в ходе игры элементарные правила, пробуждать интерес к творческим проявлениям в игре и игровому общению со сверстниками и тому подобное. Но существуют и различия, в частности в программе «Детство» дошколята 4 - го жизни учатся вступать в игровое общении со сверстниками – в парное в малой группе, во втором полугодии – самостоятельно договариваться со сверстниками.

В программе «От рождения до школы» мы видим желание авторов поощрять попытки детей самостоятельно подбирать атрибуты для той или иной роли.

Авторы программы «Истоки» важным моментом в игровых умениях считают старания детей переводить неорганизованные действия с игрушками в смысловые, а также в создании дошколятами воображаемых ситуаций с творческой активностью внутри них, когда не подменяется последовательность определенных действий сценарием взрослого. И что больше всего впечатляет, программа предлагает воспитывать чувство юмора, которое крайне необходимо во взрослой жизни, а также важным моментом обучения является изображение несложных эмоциональных состояний выбранного персонажа.

В программе «Успех» важным является умение детей передавать не сложные эмоциональные состояния персонажей.

Итак, игра, как часть образовательной области «Социализация» интегрируетсясо всеми образовательными областями, поскольку является основной формой осуществления разных видов детской деятельности, в том числе организованной образовательной деятельности. Основной акцент в программах делается на то, что игра является единственным методом воспитания и развития младших дошкольников, их формой организации жизни в детском саду.

***7. Различные подходы к руководству сюжетно - ролевой игрой***

Ещё в 30-х годах крупными педагогами отечественной дошкольной педагогики А.П. Усовой, Р.И. Жуковской, Д.В. Менджерицкой были заложены элементы современных педагогических технологий творческих сюжетно-ролевых игр.

Среди авторов современных педагогических технологий также выделяются: Н.Я. Михайленко, Н.А.Короткова, С.Л. Новоселова, Е.В.Зворыгина Н.Ф. Тарловская, В.Я. Воронцова, С.И. Щербакова и т.д.

Для этих авторов характерна следующая позиция: игре необходимо учить, сама по себе игра и ребенок в игре без руководства развиваться не будут.

Обдумать задачи и приемы воспитания детей в игре: как способствовать объединению детей, как научить распределять роли, доводить до конца задуманное – это самые сложные и важные моменты для воспитателя. При этом ставятся задачи как ко всему коллективу и к отдельным детям.

В дошкольной педагогике сложилось несколько подходов к руководству игрой детей.

Традиционный подход (50 - 60годы). О нём писали Д.Б. Менджерицкая в своём труде «Воспитателю о детской игре», Р. И. Жуковская «Творческие игры дошкольников», А. П. Усова в своей брошюре «Роль игры в воспитании детей». Они предлагают использовать 2 - е группы приёмов: косвенные и прямые.

Косвенные приёмы используются вне игры, направлены на обогащение знаний детей об окружающей действительности:

* наблюдения на прогулках, экскурсии (в младшей группе внимание детей обращают на происходящие действия, а в старших группах на взаимодействия взрослых). К посещению объектов детьми (магазин, почта, библиотека и т.п.) привлекаются родители, которым даются конкретные рекомендации: что показать и рассказать.
* рассматривание иллюстраций (младшая группа «Мы играем», средняя и старшие группы «Кем быть?») просмотр видеофильмов, слайдов, мультфильмов о профессии, например: «Песенка мышонка»
* рассказ воспитателя о труде людей.
* приглашение в группу представителя профессии.
* чтение художественной литературы с описанием каких - либо действий (младшая группа и средняя группы «Айболит» К. И. Чуковского, «Усатый - полосатый» С. Я. Маршака, Н. Л.Забилы «Ясочкин садик», в старших группах «Почта» С. Я. Маршака, Б. С. Житкова «Помощь идёт»).
* беседы с детьми (со средней группы для уточнения и обобщения знаний).
* дидактические игры: младшие группы игры привлекающие детей к выполнению каких - либо действий; средняя группа – игры с дидактической куклой; игры-инсценировки, например, «Усатый полосатый», где воспитатель разыгрывает текст произведения, а дети, сидя полукругом, смотрят; старший возраст – настольно - печатные игры, игра «Разговор по телефону»
* проведение обучающих игр (для младшей и средней групп), где воспитатель разыгрывает на глазах у детей какой - то сюжет, например «Я водитель у меня автобус». Сюжет может быть: для старших групп рассказ воспитателя об играх из своего детства или детей другой группы. Подробно, детально выставляются элементы которые отсутствуют в играх детей (сговор, правила и т. д.)
* внесение и обыгрывание новой игрушки. В младших группах воспитатель вводит её в игровой сюжет. В старших – у детей спрашивает, что это и как можно с ней играть?
* в младших группах создаётся игровая ситуация, то есть начало игры (когда детей нет в группе, вносится игрушка, например, мишка с перебинтованной лапкой), но не часто чтобы не пропала фантазия.
* в младшей группе и средней изготовление атрибутов игры на глазах у детей. В старших группах дети сами могут изготавливать простые атрибуты своими руками, например, делать продукты из солёного теста.

Проанализировав косвенные приёмы руководства, можно сделать вывод, что, даже имея разнообразные впечатления об окружающем, дети не всегда могут воплотить их в игре, так, как у них не достаточно игрового опыта.

Прямые приём руководства используются в ходе игры и направлены на формирование взаимоотношений детей в игре и развитие игровых умений.

Начало игры:

* воспитатель задаёт вопросы детям: во что вы хотели бы поиграть, какие роли у вас будут, что у вас будет происходить в игре?
* чтобы актуализировать опыт детей воспитатель помогает сговориться на игру: советом, напоминанием, репликой.
* рассматривание, атрибутов игры, помощь детям в распределении ролей (считалка, по - очереди).
* создание проблемной ситуации (в старших группах письма «СОС»).

Процесс игры:

* воспитатель может включиться в процесс игры на второстепенную роль или на сверх главную.
* введение новых ролей (с привлечением незадействованных детей).
* разъяснения.
* вопросы, помогающие развивать сюжет.
* помощь при затруднительной ситуации.

Окончание игры.

* в младших группах – детей хвалят.
* в старших дети вместе с воспитателем обсуждают игру: интересная ли она была, как справлялись с ролью, как продолжить в конкретно взятую игру?
* используется методика незаконченного предложения: «Сегодня в игре мне понравилось…», « В этой игре я…».

Делая вывод по традиционному подходу к руководству игрой можно выделить следующее: в младшей и средней группах преобладают прямые приёмы руководства, так, как детей нужно учить играть. В старшем возрасте чаще используются косвенные приёмы, потому что игровые умения у детей уже есть, их нужно обогащать; и необходимо расширять их представления для возникновения игры с новой тематикой

В 80-х годах прошлого века появляется альтернативное направление, делающее акцент не на содержании сюжета игры, а на формировании способов игровой деятельности, которые делают для ребенка возможным реализацию любого привлекающего его содержания. Это направление было развернуто в работах Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой.

Взрослый в такой ситуации выступал в качестве носителя способов игры, необходимых для дальнейшего развития игры как культурной деятельности.

В 1987 г. Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой была опубликована концепция поэтапного формирования способов игр. Взаимодействие взрослого с детьми строилось на основе партнерских взаимоотношений, т.е. взрослый выступал для ребенка таким же партнером по игре, как и другой ребенок.

Основными принципами концепции поэтапного формирования способов игры были следующие:

• для того чтобы дети овладели игровыми умениями, взрослому следует играть вместе с ними, т.е. сменить позицию «учителя» на позицию «играющего партнёра».

• начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства при формировании у ребенка игровых умений необходимо ориентировать его на взаимодействие с партнером-сверстником, «обеспечивать» способами согласования действий с партнерами.

• взрослый, играя вместе с детьми на протяжении всего дошкольного периода, должен на каждом из его этапов развертывать игру таким образом, чтобы ребенок «открывал» и усваивал специфические, постепенно усложняющиеся способы построения того или иного вида игры.

Выявленные принципы организации сюжетной игры направлены на формирование у детей игровых способов, умений, которые позволяет им развертывать самостоятельную игру в соответствии с их собственными желаниями интересами.

Авторы так же определили общую стратегию игрового взаимодействия

• В работе с детьми от 1,5 до 3-х лет воспитатель начинает игру на виду у детей, втягивая в игру одного, двух детей; предлагает продолжить действия взрослого; воспитатель комментирует действия ребёнка;

• Детей 3 - 4 лет воспитатель приглашает в ролевой диалог, а также подключает к уже возникшей игре ещё не задействованных ребят на дополнительную роль;

• Работая с детьми 4 - 5 лет воспитатель, как и в младшей группе, подключает незадействованных в процесс игры детей; стимулирует ребёнка к гибкому поведению, чтобы не было стереотипов;

• В старшем возрасте от 5 до 7 лет, воспитатель втягивает детей в игру придумывания чисто в речевом плане; происходит рассматривание сюжетов и создание новых; соединять реальный и сказочный сюжеты.

Так же была разработана подходящая и не подходящая тактика действия воспитателя по руководству игрой. Что должно быть в руководстве описано выше, далее будет приведён список неподходящих тактик:

* нельзя включаться в игру не обозначив своей роли.
* не делать детали основными предметами игры (укол-карандаш и т.п.)
* не задавать детям режиссуру, предварительного плана игры.
* не требовать плана игры.
* не использовать костюмы целиком.
* разрешать переключение из одной роли в другую.

Резюмируя данный подход можно увидеть, что в нём не используются приёмы работы, расширяющие опыт детей (косвенные приёмы).

Так же в 80 - х годах группа педагогов-исследователей под руководством Новоселовой С. Л., Зворыгиной Е. В. разработала системный метод комплексного руководства игрой, включив в него 4 взаимосвязанные направления. Основные компоненты этого метода следующие:

* следует планомерно обогащать опыт ребенка, на основании которого у него возникает замысел игры и постоянно обогащается ее содержание;

Например: на занятиях, прогулках, при чтении книг, рассматривании иллюстраций педагог расширяет представления детей об окружающем: предметах, социальных явлениях, деятельности взрослых, формируя эмоционально-нравственные оценки. Это содержание, по мнению автора, при определенных условиях может стать источником возникновения замысла игры детей.

* необходимо использовать специально совместные обучающие игры педагога с детьми, направленные на передачу детям игрового опыта, игровых умений

Например: обучающей игрой могут стать дидактические, театрализованные, подвижные игры, разыгрывание воспитателями с детьми отдельных игровых ситуаций – все то, что обеспечивает усвоение ими способов воспроизведения в игре действительности.

* нужно своевременно изменять игровую среду, прежде всего за счет внесения игрушек-заместителей

Например: предметно-игровая среда, как считают авторы, должна способствовать, с одной стороны, закреплению полученных ребенком впечатлений при ознакомлении с окружающим в обучающих играх, а с другой стороны – развитию его самостоятельности и творчества в поиске разных способов воспроизведения действительности. В связи с этим педагог меняет предметно-игровую среду в зависимости от практического и игрового опыта детей: в младших группах создает тематические наборы, а в старших предлагает детям самостоятельно сконструировать обстановку для игры с помощью подсобного материала, собственных поделок, игрушек, предметов-заместителей и пр.

* во время игры необходимо общение с взрослым, который предлагает детям новое для них и более сложное содержание игры.

Итак, при руководстве сюжетно-ролевыми играми перед воспитателями стоят задачи: развитие игры как деятельности (расширение тематики игр, углубление их содержания); использование игры в целях воспитания детского коллектива и отдельных детей, руководство сюжетно-ролевой игрой требует большого мастерства и педагогического такта. Воспитатель должен направлять игру, не нарушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности.

***Глава II. Педагогический потенциал дидактической игры***

1. ***Понятие, структура дидактической игры***

Дидактическая игра ­это обучающая игра, создаётся взрослыми, представляет собой сложное педагогическое явление: она является в первую очередь игровым методом обучения детей дошкольного возраста, а так же формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребёнка. (4)

Структура игры объективно содержит в себе возможность развития многих качеств социальной активности.

Любая дидактическая игра, цель которой обучение, содержит, прежде всего, обучающую, дидактическую задачу. Играя, дети решают эту задачу в занимательной форме, которая достигается определенными игровыми действиями. Игровые действия составляют основу дидактической игры, без которых она невозможна. Обязательным компонентом игры являются и ее правила, благодаря которым педагог в ходе игры управляет поведением детей, воспитательно-образовательным процессом.

Основным элементом дидактической игры является ­ дидактическая задача (сравнение, обобщение, классификация предметов - то есть то, чему необходимо научить). Она тесно связана с программой непосредственной образовательной деятельности. Все остальные элементы подчинены этой задаче и обеспечивают ее выполнение.

Определяя дидактическую задачу, нужно, прежде всего, иметь в виду, какие представления детей должны ими усваиваться или закрепляться. Это может быть: ознакомление с окружающим (природа, животный и растительный мир, люди, их быт, труд, события общественной жизни); развитие речи, (закрепление правильного звукопроизношения, обогащение словаря, развитие связной речи и мышления); дидактические задачи могут быть связаны с закреплением элементарных математических представлений. А так же средствами выбранной игры можно формировать качества личности и психические познавательные процессы (честность, скромность, наблюдательность, настойчивость в достижении поставленной цели; ощущения и восприятие, внимание, память и т.д.).

Дидактические задачидля каждого возрастаразнообразны. Например, для дошкольников 5 лет в игре «Магазин игрушек» дидактическая задача такова: ­ закрепить знания детей о назначении игрушек, об их свойствах; развивать связную речь; уметь определять существенные признаки предметов; воспитывать наблюдательность, вежливость, активность. Обучающая, дидактическая задача состоит в том, чтобы участник игры овладел знаниями и умственными операциями и добился результата.

Игровой замысел ­ в этом элементе идёт объяснение того, что дети должны выполнить ­ сравнить, обобщить, классифицировать. Он определяет характер игровых действий. Он заложен в той дидактической задаче, которую надо решить в учебном процессе. Игровой замысел часто выступает в виде вопроса, как бы проектирующего ход игры, или в виде загадки. В любом случае он придает игре познавательный характер, предъявляет к участникам игры определенные требования в отношении знаний. Таким образом, ребенок в игре учится непреднамеренно. Это свойство игры - обучать и развивать ребенка через игровой замысел – автодидактизм.

Игровые действия ­ это способы проявления активности ребёнка в игровых целях ­ дотронуться до убегающего, спрятаться от водящего, одеть куклу, изобразить животное и т. п.(1). Игровое действие, состоящее из нескольких игровых элементов, сосредоточивает внимание, детей на содержании и правилах игры на более длительное время и создает благоприятные условия для выполнения дидактической задачи. Если проанализировать дидактические игры с точки зрения того, что в них занимает и увлекает детей, то окажется, что детей интересует, прежде всего, игровое действие. Оно стимулирует детскую активность, вызывает у детей чувство удовлетворения. Благодаря наличию игровых действий дидактические игры, применяемые в непосредственно образовательной деятельности, делают обучение более занимательным, эмоциональным, помогают повысить произвольное внимание детей, создают предпосылки к более глубокому овладению знаниями, умениями и навыками.

В играх для детей 3 лет игровые действия просты: прокатывать разноцветные шары в ворота такого же цвета, разбирать и собирать матрешки, башенки, складывать цветные яйца; отгадывать по голосу, кто позвал «мишку»; доставать предметы из «чудесного мешочка» и т. д. Ребенка младшего возраста еще не интересует результат игры, его пока увлекает само игровое действие с предметами: катать, собирать, складывать.

Для детей 4-5 лет игровое действие должно устанавливать более сложные взаимоотношения между участниками игры. В игровое действие, например, входит выполнение той или другой роли (волк, покупатель, продавец, отгадчик и другие) в определенной ситуации игры. Ребенок действует так, как в его детском воображении должен действовать изображаемый образ, переживает удачи и неудачи, связанные с этим образом. Игровые действия могут складываться из загадывания и отгадывания. Один ребенок выходит, а остальные дети загадывают какой-либо предмет или изменяют расположение вещей. Возвратившись, ребенок отгадывает предмет по описанию, определяет, какая перестановка сделана с предметами на столе или в обстановке комнаты куклы, называет имя товарища по описываемой одежде и т. п.

Игровое действие создает у детей интерес к дидактической задаче, что, несомненно, ведёт к успешному усвоению выбранной темы. Чем интереснее игровое действие, тем успешнее дети ее решают.

Правила помогают развивать у детей способности торможения. Они воспитывают у детей умение сдерживаться, управлять своим поведением. Желание играть и играть в коллективе постепенно подводит детей к умению подчиняться правилам игры. Они делают игру демократичной, так как им подчиняются все участники игры. С помощью дидактической игры воспитатель подводит детей к серьезному отношению к правилам и в других видах деятельности: в творческой игре, в труде, на занятиях. Нельзя не выполнять правила - это усваивают дети на протяжении своего детства.

Как справедливо отмечал Леонтьев А. Н., «овладеть правилом игры, значит овладеть своим поведением».

Игры с правилами дают возможность каждому участнику сравнить и оценить свои действия и результаты с другими играющими: «Какой Петя не расторопный из-за него команда проиграла!» «Аня нарушает правила, а это не честно!». В таких игра ребёнок сам оценивает себя и свои способности равно как и чужие. (в отличие от иных видов деятельности, где это делают взрослые). Игры с правилами благоприятны для развития у дошкольников способности к самооценке и взаимооценке, ведь он в сравнении видит свои промахи, что вызывает у него стремление к самосовершенствованию. Так же и успех в игре поднимает его в собственных глазах и глазах одногрупников.

"Чем правила жёстче, тем игра становится напряжённее, острее….факт создания мнимой ситуации с точки зрения развития можно рассматривать как путь к развитию отвлечённого мышления , связанное же с этим правило, мне кажется, ведёт к развитию действий ребёнка, на основе которых вообще становиться возможным, то разделение игры и труда, с которым мы встречаемся в школьном возрасте, как с основным фактором."( Л. С. Выготский). Важно определяя правила игры, ставить детей в такие условия, при которых они получали бы радость от выполнения задания. Используя дидактическую игру в образовательном процессе, через её правила и действия у детей формируют корректность, доброжелательность, выдержку.

Структура дидактической игры, ее задачи, игровые правила и игровые действия объективно содержат в себе возможность развития многих качеств социальной активности. В дошкольной педагогике под социальной активностью понимается такая ее совокупность, которая выражается в разнообразной деятельности ребенка – умственной, двигательной, трудовой, нравственной, коммуникативной.

Обучающая задача, игровые действия и правила связаны между собой тонкой нитью­ первое определят второе, а правила лишь помогают осуществить всё это.

***2. Классификация дидактических игр***

Существуют разные подходы к классификации дидактических игр:

1. По содержанию, которое в свою очередь подразделяется на обучающие процессы: ­ математические, музыкальные; по ознакомлению с окружающим; по экологическим представлениям, по сенсорному воспитанию.

Например, игра для детей 5 лет, развивающая математические представления "*Считай, не ошибись!",* помогает усвоению порядка следования чисел натурального ряда, упражнения в прямом и обратном счете. В игре используется мяч. Дети встают полукругом. Перед началом игры задаётся вопрос, в каком порядке (прямом или обратном) считать. Затем бросается мяч и называется число. Тот, кто поймал мяч, продолжает считать дальше. Игра проходит в быстром темпе, чтобы дать возможность как можно большему количеству детей принять в ней участие.

Такая форма упражнений, используемых в образовательной деятельности и в свободное время, помогает детям, без труда, усвоить программный материал. Для подкрепления порядкового счета помогают таблицы со сказочными героями, направляющимися к Вини – Пуху (Буратино, Красной Шапочке) в гости. Кто будет первый? Кто идет второй и т.д.

Музыкальные игры строятся на основе восприятия и воспроизведения детьми звуков разной длительности, связанных с каким-либо образным действием. Например, долгие удары по бубну могут означать игровой образ — «медведь идет», короткие — «зайчики прыгают». На третьем году их можно упражнять и в самостоятельном отстукивании контрастного равномерного ритма, связанного с игровым образом: «кошка идет», «кошка бежит». На четвертом году жизни ребенку дается более сложное задание в музыкально-дидактической игре «Кукла шагает и бегает» Е. Тиличеевой, в которой, слушая музыку, он должен определить, что делает кукла, и выполнить с ней соответствующие движения.

1. По используемому в игре материалу:

а) С предметами или игрушками.

В данных играх используются игрушки, натуральные объекты (предметы обихода, орудия труда, произведения декоративно прикладного искусства) и объекты природы (овощи, фрукты, листья, шишки).

В играх с предметами дети выполняют задания, требующие сознательного запоминания количества и расположения предметов, нахождение отсутствующего предмета. Играя, они учатся складывать целое из частей, нанизывать различные формы, выкладывать узоры. Детям младшей группы дают предметы, резко отличающиеся друг от друга по свойствам, так как малыши ещё не могут находить едва заметные различия между предметами. Со средней группы в игре используют такие предметы, в которых разница между ними становится менее заметной.

Играя с предметами, воспитанники и получая удовольствие от игры, решают различные воспитательно-образовательные задачи: развивают мыслительные процессы (учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов, анализировать, обобщать, классифицировать) совершенствуется речь; знакомятся со свойствами предметов и их признаками: цветом, величиной, формой, качеством). По мере овладения новыми знаниями, задания в играх усложняются.

Примеры игры с предметами: " Что лишнее?" или "*Магазин игрушек*". Дидактическая задача последней ­учить детей описывать предмет, находить его существенные признаки; узнавать предмет по описанию. В ней продавец продает игрушку, если о ней хорошо рассказал покупатель. Дети садятся полукругом перед столом и полочкой с различными игрушками. Воспитатель, обращаясь к ним, говорит: "­У нас открылся новый магазин. Посмотрите, сколько в нем красивых игрушек! Вы их сможете купить. Но чтобы купить игрушку, нужно выполнить одно условие: не называть ее, а описывать, при этом смотреть на игрушку нельзя. По вашему описанию продавец узнает ее и продаст вам". Первым покупает игрушку воспитатель, показывая, как надо выполнять правила игры. Продавец подает игрушку. Покупатель благодарит и садится на место. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не купят себе игрушки. Роль продавца могут выполнять несколько ребят поочередно. Дети, «купившие» игрушки, играют затем с ними в комнате или на прогулке.

Игру в магазин лучше проводить после сна перед самостоятельными играми. Воспитатель приносит в магазин и такие игрушки, с которыми дети давно не играли, чтобы пробудить интерес к ним, напомнить, какие они интересные, красивые.

По такому же принципу проводится игра «Магазин цветов», где дети описывают комнатные растения, их листья, стебель, цветок.

б) Настольно-печатные игры.

Интересное занятие для детей, они предусматривают действия не с предметами, а с их изображениями. Они разнообразны по видам: парные картинки, лото, домино; по содержанию, обучающим задачам, оформлению.

Чаще всего они ориентированы на решение таких игровых заданий: подбор картинок по сходству, карт-картинок во время очередного хода (домино), составление целого из частей (разрезные картинки, кубики). Благодаря таким действиям дети уточняют и расширяют свои представления; и систематизируют знания об окружающем мир; развивают мыслительные процессы, пространственные ориентации, смекалку, внимание; формируют организаторские умения; развивают сообразительность, внимание к действиям товарища, ориентировку в изменяющихся условиях игры, умение предвидеть результаты своего хода.

Участие в игре требует выдержки, строгого выполнения правил и доставляет детям много радости. К настольным играм относятся :

* пособия, типа картинок, предметное лото, домино, тематические игры («Где что растет?», «Когда это бывает?», «Кому это нужно» и др.);
* игры типа мозаики;
* настольно-двигательные игры («Бильярд», «Хоккей»);
* интеллектуальные – шашки, шахматы, игры-головоломки, пазлы.

Все эти игры отличаются от игр с игрушками тем, что обычно проводятся за столами и требуют 2-х - 4-х партнеров.

В лото ребенок должен к картинке на большой карте подобрать тождественные изображения на маленьких карточках. Тематика лото разнообразна: «Зоологическое лото», «Цветут цветы», «Мы считаем», «Сказки» и пр.

В домино принцип парности реализуется через подбор карточек при очередности хода. Тематика домино охватывает разные области действительности: «Игрушки», «Геометрические фигуры», «Ягоды», «Герои мультфильмов» и др.

В играх типа лабиринт, предназначенных для детей старшего дошкольного возраста, используются игровое поле, фишки, счетный кубик. Каждая игра посвящена какой-либо теме, иногда сказочной («Айболит», «Подвиги Персея», «Золотой ключик»). Дети «путешествуют» по игровому полю, бросая по очереди кубик и передвигая свои фишки. Эти игры развивают пространственную ориентацию, умение предвидеть результат действий.

в) Словесные игры.

Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, так как в этих играх требуется использовать приобретенные ранее знания в новых связях, в новых обстоятельствах. Дети самостоятельно решают разнообразные мыслительные задачи; описывают предметы, выделяя характерные их признаки; отгадывают по описанию. С помощью словесных игр у детей воспитывают желание заниматься умственным трудом.

*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 преимущественно старшего дошкольного возраста.Среди этих игр много народных, связанных с потешками, прибаутками, загадками, перевертышами, часть из которых доступна и детям младшей группы в силу образности речевого оформления, построенного на диалоге, близости по содержанию детскому опыту. Помимо речевого развития, формирования слухового внимания с помощью словесных игр создается эмоциональный настрой, совершенствуются мыслительные операции, вырабатываются быстрота реакции, умение понимать юмор. В основе словесных игр лежит накопленный опыт детей, их наблюдения. Задача этих игр состоит в систематизации и обобщении. Они применяются на этапе закрепления и повторения знаний детей («Летает - не летает», «Третий лишний», «Кому, что нужно?» )

«Назови одним словом» Цель этой игры побуждать детей рассматривать предметы, вспоминать качества тех предметов, которые ребенок в данный момент не видит. Началом игры служит рассказ - описание какого - либо предмета: "Прислала бабушка Наташе подарок. Смотрит Наташа: лежит в корзиночке что-то круглое, гладенькое, зеленое, а с одного бока красное, откусишь его - вкусное сочное. Растет на дереве. Дети отгадывают.

Другой вариант, воспитатель вспоминает: "Однажды в детский сад пришел гость. Одет он был в красивую шубу, шапку, валенки. У него была длинная белая борода, белые усы, брови. Глаза добрые. В руках он держал мешок. Как вы думаете, кто был нашим гостем? Что у гостя в мешке? Какой был праздник в детском саду?" Такие разговоры-загадки воспитатель может вести о разных предметах и явлениях.

Также дидактические игры можно классифицировать

3) по игровому замыслу: это ­ сюжетно-дидактические игры; игры-соревнования; игры - загадки, инсценировки.

а) В сюжетно – дидактических играх дети выполняют определённые роли, например: продавца, покупателя в играх типа "магазин", учителя в игре "школа", доктора в игре "доктор" и тому подобные. Это творческие игры, здесь дети придумывают сами сюжет, отталкиваясь от жизненного опыта. Играя в профессии, дошкольники постигают смысл труда и воспроизводят трудовую деятельность взрослых...

б) Игры инсценировки помогут разобраться в различных бытовых ситуациях "Кукла заболела", где дети сопереживают, последовательно действуют, задействуют нужные в данной игре предметы ( или их заместители). "Идём гулять с куклой Ниной", "В гостях у куклы Маши". Они также помогут разобраться с литературными персонажами в игре "Путешествие в игру сказок" и научат нормам поведения в игре "Что такое хорошо, и что такое плохо"

Примером игры инсценировки может стать «Научим Степу одеваться на прогулку». Где цель игры: учить детей соблюдать последовательность при одевании. Активизируется словарь: носки, рейтузы, свитер, сапоги, шапка, пальто, варежки. Используется кукла – мальчик и предметы одежды. Создаётся игровая ситуация, в гости к детям приходит кукла Стёпа и приносит одежду. Он просит ребят помочь ему одеться на прогулку.

Воспитатель выкладывает перед детьми набор одежды, усаживает Степу.

«- Что это?» – показывает по одному предмету одежды. Дети называя каждый предмет одежды по очереди подходя к воспитателю помогают последовательно кукле одеться. Воспитатель при необходимости помогает детям. Показывает алгоритм одевания и вместе с детьми прикрепляет его в раздевальной комнате

в) Игры соревнования могут проводиться начиная со средней группы. В них при необходимости воспитатель разбивает воспитанников на нужное количество команд и объясняет задание. Они проходят под девизом « Кто быстрее оденет куклу?» « Кто больше соберёт урожая?» « У кого выше пирамидка?» « Кто быстрее найдёт предмет на видном месте?» « Кто быстрее соберёт картинку?» В этих играх царит дух соревнования и благодаря этому формируется коллективизм, сопереживание, быстрота мышления и принятия решений.

г) Игры - загадки. В них дети упражняют наблюдательность, внимание, развивают мышление. Дошкольникам даётся задание следующего характера: «Отгадай, кто это?» «Кто скрывается под покрывалом?», «Чья это обувь?». В игре «Кто скрывается под покрывалом?» дети садятся по кругу, в центре которого ставиться стул. Воспитанники внимательно смотрят друг на друга, а потом закрывают глаза, в этот момент воспитатель усаживает одного ребёнка в центр и накрывает покрывалом. Дети, открыв глаза, должны сказать кого не стало и кто скрывается под покрывалом. Эта игра так же разряжает обстановку, она задорная и нравится детям.

***3. Особенности методики проведения дидактических игр с использованием образных игрушек***

Для того чтобы дошкольникам было легче усвоить необходимые игровые умения существуют методики с использованием образных игрушек.

Игра и игрушка неотделимы друг от друга. Игрушка может вызвать к жизни игру, а игра, развиваясь, требует всё новых и новых игрушек. В данном контексте ценность игрушки заключается в том, что с помощью её можно показать последовательность требуемых действий, заботливое отношение к партнеру по игре-кукле, которое переносится затем в игру, научить подбирать нужные атрибуты. Это обеспечивает для детей возможность осуществления игровой деятельности на всё более высоком уровне. Они проводятся в младших и средней группах.

Проводя дидактические игры с использованием образных игрушек, воспитатель должен выполнить цепочку действий:

- подбор и подготовка пособий для каждой игры;

- использование сюрпризного или игрового момента в каждой игре (например: кукла Аня пришла в гости к детям; чтение стихотворения или потешки, загадки)

- постановка игровой задачи в доступной форме (например: помочь вымыть куклам руки, научить куклу Степу одеваться на прогулку и т.п.)

- показ игровых действий, в процессе которых взрослый учит ребенка правильно их выполнять;

- совместное проигрывание взрослого с ребенком игровых действий для выполнения игровой задачи (на начальном этапе);

- обучить ребёнка сопровождению выполняемых действий речью.

В методике с использованием образных игрушек происходит обогащение содержания игры посредством объединения отдельных действий (медвежонок моет лапы, ест, спит). Применяя методы прямого и частично косвенного руководства, воспитатель способствует развитию коротких игровых цепочек.

Игровые цепочки могут наращиваться и образовывать различные сюжетные линии. Например, мама причесывает дочку, дочка надевает платье, мама кормит дочку, ведет дочку в детский сад. Или иначе: мама причесывает дочку, готовит завтрак, кормит дочку, мама уходит на работу, дочка играет дома. Выстраивать такие цепочки можно путем использования дидактической куклы и наводящих вопросов («Что теперь будет делать дочка? Нужно ли ей убрать со стола? Почему мама спешит?»), соответствующей организации предметной среды и уточнения игровой ситуации («Вот домик, здесь живут мама и дочка. Скажи, куда они так рано собрались?»).

Для формирования способности вживаться в роль, в образ воспитатель учит детей сопереживать конкретному герою, комментируя игровую ситуацию и уточняя их действия.

Примером данной методики может послужить дидактическая игра «Уложим куклу спать» В ней воспитатель учит детей младшей группы последовательности действий в процессе раздевания куклы, аккуратно складывать одежду на стоящий рядом стул, сопровождать игровые действия речью, заботливо относиться к кукле, укладывая её спать, петь колыбельную песню.

Согласно правилам игры, дети должны отобрать из лежащих на столе предметов только те, которые нужны для сна. По просьбе воспитателя малыши поочерёдно берут нужные для сна предметы, называя их, и кладут в спальню, заранее приготовленную для куклы в игровом уголке. Так появляются кровать, стульчик, постельные принадлежности, ночная рубашка или пижама. Таких игр в младших группах проводится несколько: «День рождение куклы Кати», «Оденем Катю на прогулку», «Катя обедает», «Купание Кати». Игры с куклой являются эффективным методом обучения детей элементам сюжетно - ролевой игры.

Перед тем как начинается работа с образной игрушкой, в процессе работы по расширению представлений о профессиональном труде педагог должен подбирать художественную литературу по теме, проводить беседы, обсуждать увиденное и прочитанное, чтобы выявить степень усвоения знаний и закрепить их, включая детей в игру, в которой они смогут отразить свои впечатления.

Воспитатель постоянно должен наблюдать за играми малышей, чтобы вовремя заметить момент, когда игра заходит в тупик. В данной ситуации важно оценить состояние игры и предложить продолжить ее, внеся новую игрушку и вызвав поворот в сюжетной линии («Смотри, вот и бабушка пришла, пора пить чай»). Либо запустить игру при помощи нового предмета-заместителя, например, брусочка, взятого вместо молотка («Я увидела, что тебе нечем забить гвоздь»); в случае конфликтной ситуации успокоить ребенка и отвлечь его.

Часто можно наблюдать, как воспитатели, стараясь сберечь игрушки, убирают их в шкаф или на недосягаемую для детей высоту, не разрешают им брать на прогулку новые игрушки. При этом игра детей значительно обедняется, они скучают на прогулке, начинают просто бегать друг за другом; возникают конфликтные ситуации. В результате отрицательных эмоций взрослые и дети испытывают в процессе общения не радость, а раздражение и горечь.

Педагог должен помнить, что именно игрушки обогащают жизнь малышей, обеспечивают приток новых эмоций, дают толчок к возникновению и развертыванию сюжетно-ролевой игры, определяя ее содержание. Специалисты советуют периодически убирать игрушки, которые долгое время служили основой для игры, и доставать другие, чтобы вызвать новые игровые замыслы. В самом начале развития ролевой игры именно игрушка является источником творческой мысли ребенка, служит организующим началом в игре. Чем разнообразнее ассортимент игрушек и игровых материалов, тем богаче игровой замысел, а, следовательно, сильнее действует воображение, активнее творческие проявления детей.

Необходимо предоставлять детям возможность пользоваться атрибутами, предметами и игрушками в игровых зонах и уголках. Для игры в магазин, в больницу, в парикмахерскую, в путешествия на корабле, на машине отведенные зоны могут быть оборудованы как стационарно, так и временно и сменяться с возникновением нового игрового замысла. Во второй младшей группе стационарных зон должно быть несколько, так как дети постепенно осваивают ту или иную территорию игры и для них важно, чтобы все имело привычное место для продолжения игры в следующий раз. Динамичные зоны предполагают подвижность и сменяемость игровых замыслов и решений. В таких зонах могут располагаться игровые модели (неоформленные и полифункциональные предметы: бруски, кубики, дощечки, бумажки, кусочки ткани, камешки, детали предметов, игрушек), которые могут применяться в качестве подручного и заместительного материала. В этих зонах можно достаточно быстро изменить предметную обстановку, создать новые условия для игры. Н. Я. Михайленко считает, что в управлении самостоятельной игрой младших дошкольников важным моментом является предварительная организация взрослым предметно-игровой среды, ее специфическое изменение и обновление, так как предметная обстановка определяет для малышей сюжет игры. [16]

В совместной игре воспитатель должен научить детей общаться, взаимодействовать в конкретных ситуациях, объяснять выбор роли, поступка. Именно при анализе конкретных действий, ситуаций проявляется эмоциональное отношение ребенка к обыгрываемому сюжету, персонажу.

В каждой игре заложена возможность драматизации, поэтому воплощение в роли в сюжетно-ролевой игре невозможно без переживания тех обстоятельств, в которых ребенок действует как персонаж. Развитие эмоциональной отзывчивости является объективно необходимым процессом, влияющим на формирование начал общей духовной культуры личности и способствующим введению ребенка в игровую ситуацию, его вхождению в роль.

**Вывод по теоретической части**

Среди игр, которые особенно сильно влияют на развитие личности, следует выделить сюжетно - ролевые игры. Как всякая творческая деятельность, сюжетно-ролевая игра эмоционально насыщена и доставляет каждому ребенку радость и удовольствие уже самим своим процессом. Она углубляет познание детей об окружающем мире, дает естественные основания для воспитания любознательности, желания больше узнавать, применять полученные знания в деятельности;

К четырём годам сюжетно ролевая игра может быть самостоятельной деятельностью, в которой дети впервые самостоятельно вступают в общение со сверстниками. Играя ребёнок, приобретает новые знания и закрепляет уже приобретённые.

Воспроизводимые в игре события, персонажи и их действия – все это, безусловно, продукты отражения в сознании ребенка его реального опыта: непосредственного знакомства с окружающим, восприятия содержания прочитанных ему книг, взаимодействия со взрослыми.

Таким образом, разнообразие содержания сюжетно-ролевых игр определяется знанием детьми тех сторон действительности, которые изображаются в игре. Главным источником этих знаний в младших группах является дидактическая игра.

Дидактическая, обучающая игра важна, как способ перевода реального опыта ребенка в игровой, условный план. Она обеспечивает усвоение ими способов воспроизведения в игре действительности; развивает у детей умение придумывать несложный сюжет; выбирать и исполнять роль в совместной игре со сверстниками; выполнять в игре несколько взаимосвязанных действий (делать покупки, готовить обед, накрывать на стол); учит ролевым взаимодействиям в сюжетах с 2-3 действующими лицами, самостоятельно выбирать атрибуты для игр, дополнять игровую обстановку недостающими предметами и игрушками; учит детей использовать в играх строительный материал – игровым умениям

Воспитательные и образовательные процессы дидактической игры строятся на знании психологии ребенка, учета его возрастных и индивидуальных особенностей, от правильного методического руководства взаимоотношениями детей, от четкой организации и проведения всевозможных игр. А так же от предметно-игровой среды, которая является мощным средством воздействия взрослого на самостоятельную игру ребенка, на степень овладения им игровым опытом и обогащением содержания игры. Воспитатель должен знать особенности организации игры в детском коллективе.

В основных общеобразовательных программах прослеживается схожесть взглядов авторов на сюжетно - ролевую игру, на её значение, методику её проведения и компоненты руководства, такие как:

* обогащение жизненного опыта детей, пополнение знаний детей;
* своевременное изменение игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта;
* общение взрослого с детьми в процессе их игры, направленное на побуждение и самостоятельное применение детьми новых способов решения игровых задач, на отражение в игре новых сторон жизни.
* умение поддерживать инициативу, желание детей организовать игру.

То есть деятельность педагога, направленная на планомерное обогащение игровыми умениями детей в соответствии с возрастом и требованиями «Программы», при определенных условиях может стать источником возникновения замысла игры. Роль взрослого, усиливается тем, что в условиях естественной передачи игровой культуры происходит «обобщение» конкретного, постепенно накапливающегося игрового опыта, а в условиях дидактической игры взрослый строит её особым образом так, чтобы на соответствующем возрастном этапе дети ставились перед необходимостью использовать новый более сложный способ построения игры.

От правильного руководства сюжетно - ролевой игрой, от своевременного её обогащения, зависит успех выполнения игровых действий, умение детьми жить в едином детском коллективе, развитие кругозора и речи детей.

При анализе психолого-педагогической литературы (А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, А. П. Усова, Р. И Жуковская, Н. Я. Михайленко, В. П. Залогина, Р. А. Иванкова и др.) можно сделать вывод, что воспитательные и развивающие возможности дидактической игры, в жизни дошкольника, чрезвычайно велики, и педагог должен уметь реализовать их. Для того чтобы реализовать потенциал, заложенный в дидактических играх и осуществлять адекватные педагогические воздействия по отношению к сюжетной игре детей, необходимо хорошо понимать ее специфику, иметь представления о ее развивающем значении, о том, какой она должна быть на каждом возрастном этапе, и самое важное, уметь играть соответствующим образом с детьми разных дошкольных возрастов.

Сюжетно - ролевая игра в силу своих характеристик – лучший способ добиться гармоничного развития ребёнка и усвоения им необходимого материала без использования методов принуждения. Главная мысль вышесказанного в том, что без дидактических игр, которые незаметно для детей формируют их игровые умения, нет развития сюжетно - ролевой игры, так необходимой воспитанникам для их личностного становления.

Потенциал дидактической игры для формирования игровых умений в сюжетно - ролевой игре в следующем:

* воспитанники, как и положено детям, в игровой форме получают знания.
* возрастная градация методик обеспечивает доступность усваиваемого материала.
* варьеативность игр позволяет разными методами закрепить или получить информацию.
* грамотная организация дидактических игр с учётом возрастных особенностей даёт постепенное продвижение по усвоению игровых умений детьми.
* в дидактических играх учитываются психологические особенности детей.
* систематичное воздействие дидактической игрой способствует незамедлительному появление новых игровых действий.
* благодаря многогранному воздействию на формирование разносторонних качеств ребёнка через дидактическую игру он получает возможность использовать в игре весь свой багаж знаний
* игра – важное средство умственного воспитания ребенка, где умственная активность связана с работой всех психических процессов.
  + - сюжетно-ролевая игра обладает большим воспитательным и развивающим потенциалом.
    - основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в заданной им самим игровой обстановке.
    - одной из характерных черт сюжетно-ролевой игры является самостоятельность детей в игре: ребенок воплощает свой взгляд, свои представления, свое отношение к тому событию, которое разыгрывает.
    - в игре происходит становление личности ребенка, поэтому ее педагогическая ценность зависит от того, во что и как играют дети, каково содержание сюжетно-ролевых игр.
* деятельность педагога, направленная на планомерное обогащение опыта детей в соответствии с возрастом и требованиями «Программы».

***Глава III.* *Опытно-экспериментальная работа по формированию игровых умений в сюжетно-ролевой игре у детей 4-го года жизни с использованием дидактических игр***

**1. Условия проведения опытно-экспериментальной работы**

Опытно экспериментальная работа проводилась в ГДОУ№ 128 Выборгского районаобщеразвивающего вида в период преддипломной практики в январе – феврале 2014 г., с детьми 2 младшей группы.

Группу посещали 14 -17 детей, в возрасте 3-4 лет, из них 10 детей принимало участие в опытно-экспериментальной работе. Имена и возрастные данные детей занесены в таблицу № 1 (приложение 1).

Детский сад работает по основной общеобразовательной программе «От рождения до школы.» под редакцией Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой.

**2. Определение уровня сформированности игровых умений у детей младшего дошкольного возраста**

Опираясь на положения психолого – педагогической литературы по проблеме формирования игровых навыков у детей младшего дошкольного возраста, работа началась с определения уровня сформированности игровых умений у детей младшей группы.

**Констатирующий эксперимент** предусматривал решение следующих задач:

1. Выявление уровня взаимодействия детей друг с другом в непродолжительной совместной игре.
2. Выявление умения разыгрывать простейшие сюжеты в сюжетно-ролевой игре.

Для решения данных задач была использована диагностическая методика, разработанная Н.Ф. Губановой, с использованием метода включенного и не включенного наблюдения.

В случае, когда эксперимент проводился с мальчиками, ситуация переименовывалась: мама (папа), дочка (сынок).

При наблюдении учитывались следующие показатели игровых умений детей:

1. Проявляет яркие эмоциональные действия во взаимодействии со взрослым и сверстником
2. Использует предметы - заместители
3. Самостоятельно выбирает игровой материал
4. Последовательно выполняет необходимые игровые действия
5. Проявляет интерес к развитию сюжета

Критерии оценки игровых умений:

5 баллов - высокий уровень

4-3 балла - средний уровень

2-0 баллов - низкий уровень

*Высокий уровень.* Ребенок проявляет яркие эмоциональные действия в игровом взаимодействие со взрослыми и сверстниками. Отражает в игре действия с предметами и взаимоотношения с окружающими; называет себя именем героя; использует предметы–заместители, самостоятельно подбирает игровой материал.

*Средний уровень*. Ребенок проявляет эмоциональные действия в игровом взаимодействие со взрослыми и сверстниками. Отражает в игре действия с предметами и взаимоотношения с окружающими со взрослыми и сверстниками.

*Низкий уровень.* Ребенок достаточно сдержан в эмоциях, с трудом взаимодействует с окружающими. Пытается отражать в игре действия с предметами и взаимоотношения с окружающими. Затрудняется в использовании предметов заместителей, не всегда может самостоятельно подобрать игровой материал.

При наблюдении за самостоятельной игровой деятельностью детей выяснилось, чтоу многих детей есть интерес к настольным играм; дети не объединяются в группы для сюжетно - ролевых игр, предпочитают играть по - одному в режиссёрские игры или бегать по группе, катать машинки.Есть элементы начала игры (ребёнок надевает шапочку доктора, но не найдя желающего на роль «больного», начинает в ней бегать по группе).

Для организации включённого наблюдения констатирующего эксперимента была организованна совместная со взрослым игра «Напоим куклу Наташу чаем».

Изначально были подготовлены необходимые атрибуты: чайник, чашка, блюдце, имитация сахарницы, пирожное, чайная ложечка. Первая подгруппа детей, а затем и вторая сидела вокруг стола (см. фотоотчёт).

Воспитатель: «Ребята, к нам в гости пришла кукла Наташа, давайте напоим её чаем?»

– «А из чего пьют чай, что нам понадобится?»

Предметы выставлялись на стол по мере их называния

– «Из чего мы будем наливать чай?»

– «Куда мы будем его наливать?»

– «Давайте положим Наташе сахар в чашку»

–«А теперь его нужно размешать чайной ложечкой»

Каждый из детей угощал куклу чаем (в случае затруднения выполнения действий использовались подсказки к их выполнению).

Результаты включённого наблюдения констатирующего эксперимента отражены в таблице 2 (приложение 2), и гистограмме 1 (приложение 3).

Из этой таблицы видно, что на *высоком* *уровне* игровые умения сформированы только у 1 ребенка (10 %) – Риты. Она проявляет яркие эмоциональные действия в игровом взаимодействии со взрослыми и сверстниками, отражает в игре действия с предметами и взаимоотношения с окружающими; называет себя именем героя; использует предметы–заместители, самостоятельно подбирает игровой материал.

У большинства детей развитие игровых умений находится на *среднем уровне.* Он определился у 6 детей (60 %) – Алина, Дима, Катя, Андрей, Полина, Лиза. Они с помощью взрослого активно участвуют в организации обстановки игры, воспроизводят разные сюжеты, исполняют роли, но при этом видят не целостное событие игры, а отдельные элементы, затрудняются в использовании предметов - заместителей, не всегда могут самостоятельно подобрать игровой материал.

*Низкий уровень* освоения игровых умений определился у 3-х детей группы (30 %) – у Алины, Дани и у Маши. Эти дети испытывают трудности во взаимодействии с воспитателем в процессе организации игры, тяготеют к однообразным элементарным сюжетам. Затрудняются в использовании предметов - заместителей, не всегда могут самостоятельно подобрать игровой материал.

Констатирующий эксперимент проводился в условиях предметно-игровой среды группы, и с опорой на жизненный опыт ребенка.

Этот эксперимент дает возможность сделать вывод о недостаточном уровне сформированности игровых навыков у детей группы и говорит о необходимости проведения целенаправленной работы по формированию игровых умений и навыков.

Поэтому следующим этапом работы является формирующий эксперимент.

1. **Описание практической работы с детьми по формированию**

**игровых умений**

*Цель* формирующего эксперимента: апробация использования дидактических игр с куклой для формирования игровых умений сюжетно-ролевой игры детей 3-4 лет.

*Задачи:*

1. Повышать игровой интерес детей к сюжетно-ролевой игре.
2. Формировать умение создавать игровую обстановку совместно с партнерами по игре и с помощью воспитателя, управлять игрушкой, озвучивать персонажей игры.
3. Формировать умение развивать сюжет, выполняя ряд взаимосвязанных игровых действий.

Данные задачи определились исходя из рекомендаций общеобразовательной программы. В ней определены основные задачи по формированию игровых умений, которыми могут овладеть дети младшего возраста: развивать умение выбирать роль, выполнять в игре с игрушками несколько взаимосвязанных действий по мотивам бытовых сюжетов (готовить обед, накрывать на стол, кормить); учить взаимодействиям в сюжетах с двумя действующими лицами (мама - дочка, врач - больной); в индивидуальных играх с игрушками-заместителями учить исполнять роль за себя и за игрушку; развивать умение взаимодействовать и ладить друг с другом в непродолжительной совместной игре.

Для развития игрового опыта детей младшего дошкольного возраста большое значение имеет демократический стиль общения, что возможно легко осуществить в процессе дидактической игры. Именно этот стиль позволяет установить между ребенком и взрослым доверительные, раскрепощенные отношения.

Для решения поставленных задач была определена тематика дидактических игр с куклой.

1.Уложим куклу спать.

2. Мама и дочка гладят бельё.

3. Напоим куклу чаем.

4. Кукла заболела.

5. Купание куклы

В приложении № 4 (таблица № 3) описаны методические приёмы по формированию игровых умений с учетом интеграции образовательных областей. Конспекты проведённых дидактических игр представлены в приложении № 5.

Начало работы над формированием игровых умений совпало с обновлением игровой среды в группе. В группе появились новые дидактические куклы и атрибуты к сюжетно - ролевым играм, например: чайная, кухонная посуда, новые кроватки для кукол, медицинский саквояж и т. п. Это способствовало заинтересованности детей в развитии игрового сюжета и желанию проявлять интерес к происходящим процессам.

Целью первой игры ***«Уложим куклу спать»*** были: познакомить с игровой цепочкой действий (положить матрац на кровать, застелить простынкой, положить подушку, раздеть куклу, аккуратно сложить вещи, уложить куклу, накрыть одеялом); научить ласково обращаться с куклой, петь колыбельную, выполняя ряд взаимосвязанных игровых действий.

Дети сидели вокруг стола, автор данной работы напротив них. Была внесена новая кукла. Игра началась словами «Ребята, давайте поможем кукле Алле лечь спать». Дети по очереди, после очередной подсказки - вопроса воспитателя, выполняли каждый своё действие (кто - то снимал платье, кто - то туфельки и т. д.) Когда кукла была уложена спать, дети, покачивая кроватку, вместе с воспитателем спели колыбельную «Баю - башки- баю, не ложися на краю».

Воспитанники с интересом принимали участие в игре. Не у всех получалось выполнять последовательную цепочку действий (кто - то клал куклу одетой в кровать, кто - то не проявлял никаких эмоций по отношению к кукле), но в целом дети шли на контакт и с удовольствием играли. После слов воспитателя: «Лиза, попроси, пожалуйста, Андрея повесить платье куклы на стульчик!» дети охотно общались. В конце игры инициатива перешла к детям, и они сами хотели уложить по - своему куклу спать.

***Дидактическая игра «Мама и дочка (сын) гладят бельё»***

Дидактическая игра проходила поочерёдно с двумя подгруппами, в игровой зоне «жилая комната». Там находились: гладильная доска, утюг, развешанные на верёвке не глаженные вещи (полотенца и ленточки). Автор данной работы приняла на себя роль «мамы», дети выполняли поручения «мамы», например: «Андрей, сынок, помоги мне снять бельё», «Алина, доченька, погладь, пожалуйста, полотенце.». Так, как атрибуты были новыми, а сюжет игры неиспробованный, то дети, после предварительной работы, с интересом входили в роль помощников. Особенно эмоционально проявил себя Андрей. Он с увлечением помогал «маме», выполняя её просьбы. Но в этой игре почти у всех (кроме Алины, Андрея, Лизы Риты, Веры) возникли трудности с определением последовательности действий («не включали утюг в розетку», не понимали куда девать поглаженное бельё (в группе предусмотрен шкафчик для этого). В связи с тем, что эта игра проводилась в игровом уголке, она была самой эмоционально - насыщенной.

***Дидактическая игра «Напоим куклу чаем»***

Поочерёдно, сначала первая группа, затем вторая, расположились вокруг стола. Все необходимые чайные предметы лежали за соседним столиком. Была создана игровая ситуация, в которой детям, после определённых вопросов нужно было произвести действия, например: после вопроса: «Что нужно для чаепития?» дети по очереди называли атрибуты, которые должны стоять на столе. Так же были перечислены угощения, которые могут находиться на столе (торт, конфеты, пирожные и т. д.).

Первая группа назвала чашку, чайник, сахар, конфеты, вторая все предметы, что и первая плюс чайную ложку, пирожное и блюдце. Дети первой группы, Даня и Маша, затруднялись общаться со взрослыми и сверстниками, не использовали предметы - заместители. Остальные воспитанники - Алина, Катя, Андрей эмоционально показывали действия с предметами заместителями (помешивали сахар указательным пальцем воображая, что это чайная ложка.)

После чего в продуктивной деятельности дети вылепили некоторые из предметов для чаепития (см. фотоотчёт )

***Дидактическая игра «Кукла заболела»***

***Цели и задачи*** этой игры: формировать у детей умение принимать на себя роль и выполнять соответствующие игровые действия, использовать во время игры медицинские инструменты, формировать чуткое отношение к заболевшем.

К ребятам в гости пришла новая кукла Нина, но у неё оказалось замотанное шарфом горло. В этой дидактической игре воспитатель выступал в роли доктора. Задавал вопросы, спрашивал, что болит у куклы, показывал, как лечить, какие игровые действия можно выполнять с соответствии с ролью доктора. Дети, заинтересованные новым набором атрибутов для игры «Доктор», с увлечением рассматривали инструменты и повторяли действия с ними. Все участники формирующего эксперимента, по очереди надев медицинские халаты и колпаки, побывали в роли доктора, и каждый принял участие в лечении куклы: послушали фоноскопом, посмотрели горло, дали таблетки, поставили градусник, сделали укол и уложили больную в постель. После экскурсии в медкабинет у некоторых ребят (Димы, Полины, Риты и Веры) остались пустые коробочки из - под лекарств и они имитировали приём таблеток. Во второй группе желание помочь кукле было больше, чем в первой, где дети не были заинтересованы в развитии сюжета, а лишь рассматривали новый медицинский набор.

***Дидактическая игра «Купание куклы»***

Участвуя в этой игре воспитанники научились принимать игровую ситуацию, выполнять последовательно цепочку игровых действий, сопровождать действия речью, мимикой, жестами, обращению друг к другу с просьбами; передавать отношение к кукле, как к ребёнку, выражать ласку, отвечать на вопросы по поводу предмета и действий с ним, словесно обозначать характер действий (намылить, смыть, вытереть).

В игре были задействованы новая кукла - голыш, которая вызвала в детях желание бережно к ней относиться. Мальчики первой и второй группы (Даня, Дима и Андрей) очень бережно раздевали пупса, девочки первой группы (Алина, Маша и Катя) ласково его вытирали, а девочки второй экспериментальной группы трогательно с ним общались.

Во время формирующего эксперимента, в ходе дидактических игр наблюдалось разное отношение детей к обучающему процессу повышенная активность и желание самим всё сделать без подсказок у Андрея и Риты; Дима и Катя проявляли своё желание к общению со взрослым; Рита проявляла свою осведомленность по любому игровому моменту и уверенно использовала предметы – заместители. Полина открыто конфликтовала со всеми, кто делал, что - то неправильно (отнимала игрушку, пыталась толкнуть). Лиза обижалась, когда до неё долго не доходила очередь участия в игровом сюжете, но когда это происходило, с лёгкостью выстраивала цепочку действий. Даня в силу возраста и плохой дикции тяжело шёл на контакт. Вера и Катя старались всем помочь в затруднительной ситуации и проявляли яркие эмоциональные действия во взаимодействии со взрослым и сверстниками

Так проходила работа по подготовке детей к следующему этапу сюжетно-ролевой игры, где деятельность осуществляется уже по собственному замыслу и ведущее место принадлежит умению ребенка определить свою роль, развивать элементарный сюжет.

**Список литературы**

1. Амонашвили Ш. А. «Как любить детей. Опыт самоанализа»; Донецк 2010
2. Амонашвили Ш.А. «Здравствуйте дети!» – М., 1983.-с. 208;

## Амонашвили Ш.А. В школу с шести лет. – М.: Педагогика, 1986.- 176

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М.: Просвещение 1987.–144с.
2. Божович Л.И. Личность и её формирование в детском возрасте. - М, 1998.
3. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду: М.: Просвещение, 1991
4. Венгер Л.А. Сюжетно-ролевая игра и психическое развитие ребенка. // Спецкурс: Воспитание детей в игре. - М.: Ассоциация "Проф. Образование", 1994
5. Венгер Л.А., Мухина В.С. Психология - М.: Просвещение, 1988.
6. Воспитание детей в игре / Сост.А.К. Бондаренко, А.И. Матусик; под ред. Д.В. Менджерицкой - М.: Просвещение, 1979.
7. Выготский Л. С. Избранные психологические исследования. М., 1956,
8. Выготский Л.С. Детская психология. М., 2006.
9. Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка. // Вопросы психологии, 1996, № 6.
10. Гилева А. Дидактические игры и игровые занятия. Тбилиси, 1987 г.
11. Детство. Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, З.А. Михайлова и др. – СПб.; ООО «Издательство «Детство - пресс», 2013 – 528
12. Детство: Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Т. И. Бабаева, А. Г. Гогоберидзе, 3. А. Михайлова и др. — СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2011.- 528 с.
13. Доронова Т.Н., Карабонова О.А., Соловьёва Е.В. Игра в дошкольном возрасте. – М., 2002.
14. Дошкольная педагогика. / под ред. В.И.Логиновой и П.Г. Саморуковой. –М., 1983.
15. Дошкольное воспитание. /журнал №3.,1993.
16. Жуковская Р.И. Воспитание детей в игре. М., 1963.
17. Истоки: Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования – 4 - е издание, переработанное и дополненное / Под редакцией Л. А. Парамоновой – М.:Т. Ц. Сфера 2013 – 320с.
18. Козлова С.А., Куликова Т.А. Дошкольная педагогика: Учеб. пособие для студ. сред, пед. учеб. заведений. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Из­дательский центр «Академия», 2000. - 416 с.
19. Краснощёкова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. – Ростов – на – Дону, 2003. 346с.
20. Крупская Н. К. Воспитание. – Педагогическое сочинение. В 6-ти т. М., 1979, т. 3, с. 383
21. Люблинская А.А. Воспитателю о развитии ребёнка. – М.: Просвещение, 1972.– 280 с.
22. Менджерицкая Д.В. Воспитателю о детской игре // под ред. Марковой Т.А. – М. Просвещение, 1982.–275с.
23. Михайленко Н. Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2-е изд., М.: Издательство «ГНОМ и Д», 2000. - 96 с.
24. Михайленко Н.Я., Короткова Н А. Ориентиры и требования к обновлению содержания дошкольного образования: Методические рекомендации. - М., 1993.–35с.
25. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество. – М.: Академия, 2000. – 456 с.
26. Недоспасова В.И. Растем играя. - М.: Просвещение, 2002.
27. От рождения до школы. Основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. М.: Мозайка - Синтез, 2010. – 304 с.
28. Руководство играми детей в дошкольных учреждениях / Сост. Е. И. Тверитина, Л. С. Барсукова / Под ред. М. А. Васильева. – М., 1986-236.
29. Смирнова Е. Современный дошкольник - особенности игровой деятельности // Дошкольное воспитание, 2002 . №4 - С.70-73
30. Смирнова Е.О. Особенности общения с дошкольниками. - М.,2000.
31. Сухомлинский В.А. О воспитании. - М.: 1985.- С.93.
32. Удальцова Е. И. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников. — Минск: Народная асвета, 2007. – С. 368
33. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей - М.: Просвещение, 1976 г.
34. Успех. Примерная основная общеобразовательная программа дошкольного образования / Н. О. Березина, И..А. Бурлакова, Е. Н. Герасимова и другие; научный руководитель П М К «Успех» А. Г. Асмолов; руководитель авторского коллектива ПМК «Успех» Н. В. Федина. –2 - е издание – М.: Просвещение, 2012 - 2013 - 303с.
35. Эльконин Д.Б. Психология игры – М.: 1978.- С.277.
36. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: 1978. – 277с.
37. <http://pedmir.ru/viewdoc.php?id=22893Педагогический> мир
38. <http://ru.wikipedia.org/wiki> - Википедия свободная энциклопедия
39. <http://detsad-kitty.ru/oformlenye/30982-konsultaciya-dlya-vospitatelej-didakticheskie.html>
40. <http://nikitiny.ru/Tochechki>
41. <http://nsportal.ru/detskii-sad/matematika/formirovanie-elementarnyh-matematicheskih-predstavleniy-u-doshkolnikov-cherez>
42. <http://www.pedlib.ru/>
43. http://www.psibook.com/01/027.html

****

**Приложение №5**

**Конспекты проведённых дидактических игр**

**Дидактическая игра «Уложим куклу спать»**

**Интеграция областей**: социализация, игровая, коммуникация, музыка.

**Цель**: Учить детей выполнять с помощью взрослого несколько игровых действий, закреплять знания последовательности в раздевании и одевании,

развивать способность общения со сверстниками и воспитателем.

**Предварительная работа:** Рассматривание иллюстраций. Просмотр мультфильма «Как Маша поссорилась с подушкой». Чтение произведения С. Я Маршака «Усатый полосатый», заучивание колыбельных песен.

**Непосредственно образовательная деятельность**

– Дети, что- то наша кукла Катя приутихла, не играет, зевает. Наверное, Катя хочет спать.

– Надо нам уложить её в кроватку. Что для этого надо сделать? (выслушиваются ответы детей).

-Правильно, сначала куклу надо раздеть.

- Алина, раздень Катю. Что сначала нужно снять? (при необходимости воспитатель помогает).

- Маша, расправь кроватку для Кати, что бы кукле было удобно. Поправь сначала матрас, затем положи аккуратно подушку.

-А Андрей уложит Катю спать и накроет одеялом, чтобы ей было тепло.

- Даня, что то наша кукла не засыпает, давай ей тихонечко песенку споём.

Баю, баю, баю

Куколку качаю,

Куколка устала,

Целый день играла.

Положи Катюшка

Щёчку на подушку,

Вытяни ты ножки.

Спи скорее крошка.

- Катя, начала засыпать. Ребята, давайте, вместе с Даней споём Кате колыбельную ещё раз (поём вместе).

**Дидактическая игра «Мама и дочка (сын) гладят бельё»**

**Интеграция областей**: социализация, игровая, коммуникация, познание.

**Цель**: формировать у детей желание быть хозяйственным, желание помочь маме, формировать умение создавать игровую обстановку совместно с партнерами по игре, формировать умение развивать сюжет, выполняя ряд взаимосвязанных игровых действий.

**Предварительная работа:** Рассматривание иллюстраций, чтение рассказа Е. Пермяка «Как Маша стала большой», малоподвижная игра: «Ленточки сушатся на веревке». Работа с родителями (попросить родителей показать детям как гладятся простые вещи)

**Непосредственно образовательная деятельность**

О. Д. происходит в игровой зоне игровой зоне «жилая комната». Там располагались: гладильная доска, утюг, развешанные на верёвке не глаженные вещи (полотенца и ленточки), пластмассовый тазик.

Воспитатель: «Ребята, а вы знаете сколько дел у ваших мам по дому?»( ответы детей) «Что бы их обрадовать, давайте научимся им помогать?»

– «Перед тем как гладить мама снимает с верёвки вещи».

– «Давайте и мы сейчас снимем вещи, Андрюша покажи, как ты будешь это делать» «А Лиза поможет понести тазик рядом чтобы Андрею было удобно складывать туда вещи»

– «А теперь Полина нальёт в утюг воду и включит его в розетку» (показать детям, как делаются действия имитации)

– «Рита размести аккуратно первое полотенце на гладильной доске, так чтобы его удобно было гладить, чтобы оно ровно лежало и прогладь его».

– «Ребята, а утюг какой должен быть холодный или горячий?» «А как утюг шипит?»

Затем дети все по очереди гладят вещи.

«А куда же мама, после того как погладит, складывает вещи»

«Давайте и мы сложим всё наглаженное аккуратно в наш шкафчик для вещей»

Каждый из детей берёт одну вещь и кладёт её в шкафчик.

**Дидактическая игра «Напоим куклу чаем»**

**Интеграция областей**: социализация, игровая, коммуникация, познание.

**Цель**: формировать умение последовательно выполнять действия, пользоваться предметами заместителями, называть предметы и действия с ними; закрепить полученные в ходе ООД знания о предметах для чаепития.

**Предварительная работа:** Рассматривание иллюстраций. Чтение стихотворения З. Александровой «Мишка». Внесение нового атрибута - посуда для чаепития. Н. О. Д., посвящённый изучению посуды для чаепития.

**Непосредственно образовательная деятельность**

Изначально были подготовлены необходимые атрибуты: чайник, чашка, блюдце, имитация сахарницы, пирожное, чайная ложечка. Первая подгруппа детей, а затем и вторая сидела вокруг стола (см. фотоотчёт).

Воспитатель: «Ребята, к нам в гости пришла кукла Наташа, давайте напоим её чаем?»

– «А из чего пьют чай, что нам понадобится?»

Предметы выставлялись на стол по мере их называния.

– «Из чего мы будем наливать чай?»

– «А с чем можно пить чай?»

– «Куда мы будем наливать?»

– «Давайте положим Наташе сахар в чашку»

–«А теперь его нужно размешать чайной ложечкой»

Каждый из детей угощал куклу чаем (в случае затруднения выполнения действий использовались подсказки к их выполнению).

**Дидактическая игра «Кукла заболела»**

**Предварительная работа:** Беседа, рассматривание картин, иллюстраций на тему «Больница». Экскурсия в медицинский кабинет. Чтение произведения К. Чуковского «Айболит».

**Цели:** закрепить и расширить представления детей о действиях врача; 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. Разнообразить ролевое участие детей в игре с куклой. Способствовать обогащению сюжета детских игр.

**Непосредственно образовательная деятельность**

Воспитатель сообщает детям, что ее дочка заболела.

«Надо уложить Катю в постель и вызвать доктора»

«Я сама буду доктором. У меня есть халат, колпак и инструменты».

«Даня, а ты хочешь быть доктором? Вот тебе тоже халат, колпак и инстру­менты. Давай вместе лечить куклу. Давай послушаем ее. Что нам для этого нужно?» (Трубка.) « Слышишь, как бьется Катино сердечко: «Тук-тук-тук»?» «Дыши, Катя. Теперь, Даня, попроси Катю глубоко дышать»

«А теперь ты Полина будешь доктором. Одевай колпак и халат. Сейчас поставим Кате градусник. Вот так. Теперь посмотрим ее горло. Где ложечка?» «Полина, как Катя говорит, когда у неё доктор горло смотрит?» (А-а-а).

«Видишь, Полина, горло у Кати красное и температура у нее высокая».

«Лиза, теперь ты одевай халат и колпак, будешь доктором. Что доктор даёт больному? (Таблетки). Возьми из коробочки таблетку и дай кукле.» (Имитация действия)

«А теперь Катя пусть поспит. Лиза раздень куклу и положи её в кроватку».

Воспитатель читает стихотворение В. Берестова «Больная кукла»:

Тихо.

Тихо.

Тишина.

Катя бедная больна.

Катя бедная больна,

Просит музыки она.

Спойте, что ей нравится,

И она поправится.

«Давайте, все вместе, споем Кате песенку (желательно взять хорошо знакомую де­тям песню). Вот видите, мы развеселили Катю, и она быстро поправилась».

**Дидактическая игра «Купание куклы»**

**Предварительная работа:**

**Цели:** Воспитывать эмоциональную отзывчивость ,формировать умение развивать сюжет, выполняя ряд взаимосвязанных игровых действий. сопровождать действия речью, мимикой, жестами, развивать игровой опыт; привлекать к обращению друг к другу с просьбами; формировать умение передавать отношение к кукле, как к ребёнку, выражать ласку, понимать её состояние (весёлая, грустная, холодно ей или тепло)

**Непосредственно образовательная деятельность**

Воспитатель привлекает внимание детей к столу, на котором расположена ванночка с куклой голышом, рядом размещены туалетные принадлежности.

Воспитатель. «Кукла Таня просит её искупать, она ещё маленькая, сама мыться не умеет, давайте её искупаем, поможем ей вымыться?»

«Ребята, какая нужна водичка-холодная или горячая чтобы наполнить ванну?»

Если дети затрудняются, то воспитатель подсказывает: «Правильно тёплая!» После этого воспитатель открывает кран с водой, «наполняет» ванночку, обращая внимание детей на то, как "поёт" текущая из крана вода ("с-с-с"), приглашает куклу Таню купаться, ласково разговаривает с ней.

«Давай, Таня, полью тебе водичку на спинку, помою мылом голову и ножки.

*Водичка, водичка,*

*Умой моё личико,*

*Чтобы глазки блестели,*

*Чтобы щёчки краснели,*

*Чтоб смеялся роток,*

*Чтоб кусался зубок!*

Дети, хотите помочь мне искупать куклу?

Все дети вовлекаются в игру, выполняют действия по показу и инструкции.

«Дети, посмотрите, кукла стала чистой, но ей холодно, надо быстро завернуть её в полотенце, чтобы она не простудились »

Затем воспитатель от имени кукол благодарит детей.