**«Игра – ведущий вид деятельности дошкольника».**

С этим положением никто не спорит. Но как это реализуется в современной практике? С каждым новым поколением детей меняется игровое пространство детства. Социализация нынешних бабушек и дедушек проходила во дворах, где они целыми днями гоняли мяч, играли в «казаков-разбойников», прыгали на скакалках. Их дети были вовлечены в дворовую субкультуру уже не так сильно. Современное поколение и вовсе предпочитает коллективным дворовым играм индивидуальные компьютерные. Впрочем, это предпочтение во многом формируется вечно спешащими взрослыми: у много работающих мам и пап просто нет времени, бабушки и дедушки живут отдельно от внуков и тоже работают, ну а воспитатели усиленно готовят детей к школе. Эта тенденция характерна не только для нашей страны, но и для всего мира. Ученые и педагоги всех стран говорят о необходимости вернуть детям право на игру. В ФГОС игра рассматривается как один из сквозных механизмов развития ребенка, как важное средство его социализации. При этом одним из целевых ориентиров выступает " *на этапе завершения дошкольного образования" ребенок должен овладеть разными формами и видами игры, различать условную и реальную ситуации, уметь подчиняться разным правилам и социальным нормам;" Думается, что соседство этих фраз не случайно.*  Право играть зафиксировано в Конвенции о правах ребенка (ст.31).

Вместе с тем это право нарушается значительно чаще, чем другие права ребенка. Причины нарушений: 1) непонимание взрослыми важности игры; 2) отсутствие безопасного пространства для игры; 3) неадекватная политика чиновников; 4) отсутствие соответствующей предметной среды, поддерживающей игру: 5) давление образовательных задач и приоритет обучающих действий; 6) полное отсутствие игры в школе; 7) жесткое программирование свободного времени детей; 8) технологизация и коммерциализация детской игры. Главная причина — право на игру декларативно признается, но не обеспечивается педагогами, родителями, чиновниками. ФГТ, а теперь и ФГОС вернули педагогам (и, главное, детям) право на игру. Возвращение оказалось радостным и мучительным одновременно. Как обеспечить достаточное время для сюжетно-ролевой игры в течение дня? Как создать условия для оптимизации игровой активности дошкольников? Как поддержать игру, а не управлять действиями детей? Эти и другие вопросы мы и попытаемся решить на сегодняшнем заседании Педсовета.

Прежде нам необходимо определить для себя, что такое социализация ребенка-дошкольника.

**Важность игры для социализации дошкольника.**

В педагогике понятие «социализация» связано с такими понятиями как «воспитание», «обучение», «развитие личности».

Итак, социализация – процесс усвоения индивидом социального опыта, системы социальных связей и отношений. В процессе социализации человек усваивает общественно одобряемые формы поведения, необходимые ему для нормальной жизни в обществе.

Социальное развитие не менее необходимо личности, чем развитие интеллектуальных, творческих, физических способностей. Современный мир так устроен, что одним из условий успеха является способность плодотворно работать в команде, находить способы взаимодействия, взаимопонимания с людьми, с которыми ты работаешь.

И, безусловно, душевный комфорт, эмоциональная удовлетворённость ребёнка будет напрямую зависеть от того, как будут складываться его взаимоотношения с другими людьми, какую роль он будет играть в том коллективе, в котором будет находиться, и кем себя ощущать. И наша задача – правильно и умело помочь ему приобрести социальные навыки. В дошкольном возрасте ребенок испытывает сильное желание включиться в эту взрослую жизнь, активно в ней участвовать, что, конечно, ему недоступно. Кроме того, не менее сильно он стремиться к самостоятельности. Из этого противоречия рождается игра - самостоятельная деятельность детей, моделирующая жизнь взрослых.

. Игра – одно из основных видов деятельности ребенка. Это удивительный феномен нашего существования.

Игра напрямую влияет на процесс социализации дошкольника.

Игра, являясь простым и близким ребенку способом познания окружающей действительности, должна быть наиболее естественным и доступным путем к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками. Играя, дошкольник учится общаться со сверстниками и строить взаимоотношения с ними.

Детство без игры и вне игры ненормально. Лишение ребенка игровой практики - это лишение его главного источника развития

Игра имеет преимущество перед всеми другими видами детской деятельности и занимает особое положение в педагогическом процессе, так как дает детям большую возможность проявить собственную активность и самостоятельность.

Играя вместе, дети начинают строить свои взаимоотношения, учатся общению, не всегда это происходит гладко и мирно, но это путь обучения, иного нет.

Взрослым лучше не вмешиваться в процесс детского общения без крайней надобности – только в случае конфликта, который перерастает в насилие.

Неприятные ситуации случаются в любом коллективе и важно научить ребёнка правильно из них выходить, не давать себя в обиду, но и не быть агрессором. Дразнят и провоцируют тех, кто остро реагирует на это, болезненно уязвим, и этим доставляет удовольствие обидчику. Если ребёнок это понимает и достаточно уверен в себе, скорее всего, он не станет объектом насмешек и мишенью для любителей провоцировать агрессию.

Для детей игра – это продолжение жизни, где вымысел – грань правды. В играх реализуются желания детей. В игре он освобождается от чувства одиночества и познает радость близости и сотрудничества, оценивает свои возможности, обретает веру в себя, определяет позицию по отношению к окружающему миру и людям.

Сюжетно-ролевая игра – идеальное поле для приобретения социальных навыков. Игра помогает решить многие воспитательные задачи: дети учатся налаживать общение с людьми, понятно излагать просьбу, у них формируются навыки культурного поведения. Кроме того, в процессе сюжетно-ролевой игры можно работать со страхами. Игра должна сохраняться как свободная самостоятельная деятельность детей, где они используют все доступные им игровые средства, свободно объединяются и взаимодействуют друг с другом, где происходит формирование конструктивных способов разрешения конфликтов, возникающих в процессе игры. Надо так организовать игру дошкольников, чтобы у них возникла необходимость обращаться за чем-либо к другим людям. Они на собственном опыте будут убеждаться, как важно умело налаживать контакты с окружающими.

Игра обогащает жизненным опытом, готовит почву для успешной деятельности ребенка в реальной жизни.

Ролевая игра вызывает у ребенка глубокие эмоциональные переживания, связанные с содержанием выполняемых ролей, качеством выполнения роли каждым ребенком и теми реальными отношениями, в которые вступают дети в процесс коллективной игры при реализации ее общего замысла

Изучение проблемы развития сюжетно-ролевых игр показало, что, основываясь на известном в педагогике положении о том, что ребенка побуждает к игре социальная среда, доказывает ведущую роль компетентного взрослого, умеющего встать на позицию ребенка, сотрудничать с ним, видящего смысл развертывающейся ситуации. Это настраивает ребенка на творческое отношение к жизни, на экспериментирование на основе жизненного опыта и знаний, полученных от взрослых.

Игра должна сохраняться как свободная самостоятельная деятельность детей, где они используют все доступные им игровые средства, свободно объединяются и взаимодействуют друг с другом, где происходит формирование конструктивных способов разрешения конфликтов, возникающих в процессе игры. Надо так организовать игру дошкольников, чтобы у них возникла необходимость обращаться за чем-либо к другим людям. Они на собственном опыте будут убеждаться, как важно умело налаживать контакты с окружающими.

Естественное эмоциональное поведение воспитателя, принимающего любые детские замыслы, гарантирует свободу, самостоятельность и непринужденность, удовольствие ребенка от игры, способствует возникновению у детей стремления самим овладеть игровыми способами.

В последнее время стали актуальными проблемы дидактогенных заболеваний, вызванных непедагогическим поведением воспитателя. Следует отметить, что педагоги сами часто имеют нарушения здоровья, сходные по структуре с заболеваниями воспитанников, например неврастенический синдром. Воспитатель и его воспитанники, находясь в едином психоэмоциональном кольце, оказывают взаимозаражающее действие. Поэтому в системе охраны здоровья детей важно нормализовать психоэмоциональное состояние воспитателя

**«Развитие игровой деятельности в ФГОС ДОУ»**

В свете современных требований выделяются два возможных пути организации игры в д/с. Первый путь заключается в традиционном для отечественной педагогике воздействии взрослого на содержание сюжетной игры ребенка; в соответствии со вторым путем игра рассматривается как культурная деятельность и создаются благоприятные условия для формирования у детей различных способов игры.

Идея о том, что игра ребенка представляет собой узкоспециализированное средство социализации, имеет глубокие исторические корни и традиции в отечественной педагогике. Но подобный взгляд на игру как на всего лишь средство приобщения ребенка к традиционным социальным нормам представляется спорным и противоречащим как общим целям данного документа, так и целям современного гуманистически ориентированного образования в целом. Нельзя игнорировать другое распространенное мнение, согласно которому сюжетная, или, как ее часто называют, творческая игра, в ее естественной форме является видом деятельности, в которой ребенок имеет возможность реализовать свой творческий потенциал. Ребенок должен иметь возможность на только воспроизводить и повторять созданное другими, но и сам выступать в роли творца.

К игре ребенка дошкольного возраста высказывали свое отношение практически все авторы, работавшие в дошкольной психологии и педагогике.

Известные нам представления об игре ребенка-дошкольника можно условно разделить на три группы.

Первая группа рассматривает игру ребенка дошкольного возраста в отрыве от игры человека в целом.

Данное направление подразумевает активное формирующее воздействие взрослого на игру детей. Теоретические основы этого направления базируются на интерпретации работ Д.Б. Эльконина.

Л..Б. Эльконин приходит к выводу, что наиболее важным, основополагающим элементом сюжетной игры является роль, которую исполняет ребенок в игре.

Основная идея заключалась в том, что если содержание сюжета игры ребенка соответствует моральным общественным нормам общества, то он станет их соблюдать, став взрослым. По мнению указанных авторов, это делаю игру ребенка-дошкольника ценнейшим, практически универсальным инструментом для педагога-практика, с помощью которого он мог воздействовать на широкий спектр социальных качеств ребенка через предложенное ему содержание для игры.

Второе направление рассматривает игру как культурный вид деятельности человека, и ребенка в частности. Понятие культурной деятельности в данном контексте подразумевает следующее: ребенок приобретает навыки игры от ее носителей, например, более старших детей, и преобразовывает их в соответствии со своими субъективными потребностями. Рассмотрение игры как культурной деятельности переносит функцию носителя игровой культуры на взрослого, поскольку такие социальные явления в обществе, как увеличение числа однодетных семей и ориентированность родителей на раннее обучение, лишают детей естественного общения в разновозрастных группах.

Третье направление рассматривает игру как проявление развития определенных психических структур у ребенка и не считает нужным вмешательство взрослого в игру детей, за исключением психотерапевтической практики. Теоретические представления этого направления основаны на работах различных авторов - Ж. Пиаже, 3. Фрейда, Дж. Мида.

Рассмотрим отношение к игре дошкольника представителей первого и второго направлений более подробно.

Наиболее распространенная и традиционная для России концепция игровой деятельности ребенка дошкольного возраста построена на работах Д.Б. Эльконина. Данное направление чрезвычайно обширно, и в его рамках опубликовано много работ; мы же рассмотрим его на примере двух авторов, чьи работы разделены значительным временным интервалом, - P.II. Жуковской и СЛ. Новоселовой .

Основные положения практических рекомендаций Р.И. Жуковской по организации игры в детском саду можно представить следующим образом:

1. Полноценная, педагогически ценная игра обязательно должна быть коллективной.

2. Если предложить детям социально-ценное содержание и «нравственно-воспитывающие знания» и каким-либо образом склонить их к игре именно на такой основе, то у детей можно сформироватьабсолютно любые социальные качества

Таким образом, противоречие, возникающее при развитии у ребенка как творческого, так и социального начала, решалось просто - фактическим исключением творческого начала в игре .Содержание, предоставленное взрослым, по замыслу автора направляло интересы ребенка в социально благоприятном направлении.

Действительно, относительно недавно в детских садах можно было встретить преставления, организованные воспитателями для демонстрации своих достижений в развитии игровой деятельности детей, в которых вся без исключения группа детей играла, например, в строительство дома.

Существует метод комплексного руководства игрой, созданный коллективом авторов под руководством СЛ. Новоселовой основные компоненты которого следующие:

* следует планомерно обогащать опыт ребенка, на основании которого у него возникает замысел игры и постоянно обогащается ее содержание;
* необходимо использовать специально обучающие игры
* нужно своевременно изменять игровую среду, прежде всего за счет внесения игрушек-заместителей;
* во время игры необходимо общение с взрослым, который предлагает детям новое для них и более сложное содержание игры.

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

Основную необходимость участия взрослого в игре детей авторы концепции видели в том, что в естественных условиях была нарушена межпоколенная преемственность передачи игровых навыков вследствие ряда причин социально-экономического характера. 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 игры, предлагающая методики, которые могли бы компенсировать дефицит культурных образцов игры для детей на всех возрастных этапах дошкольного детства.

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:

1. Для того, чтобы дети овладели игровыми умениями, взрослому следует играть вместе с ними.
2. 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.
3. 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.

В раннем и начале младшего дошкольного возраста взрослый «открывал» ребенку возможности использования условных, замещающих действий с игровыми предметами, в возрасте 4-5 лет основой игры служило ролевое взаимодействие, а к старшему дошкольному возрасту, при помощи взрослого, ребенок мог перейти на следующий уровень - к сюжето-сложению, оперируя в игре целостными событиями.

Методические приемы были рассчитаны на в сущности экстремальные условия существования воспитателя, работающего с 25-30 детьми. Принцип передачи способа игры в «чистом виде» позволял осуществить передачу культурных игровых навыков значительно быстрее и экономичнее, чем если бы он просто играл с детьми, как играет старший ребенок с младшим. И что, на наш взгляд, самое главное, при использовании принципов поэтапного формирования способов игры в педагогической практике игра продолжала оставаться свободной и самостоятельной деятельностью ребенка и выполняла специфические развивающие функции.

Другим принципиальным отличием концепции поэтапного формирования способов игры было отношение авторов ко второй основной форме игры - к игре с правилами. А формирование у ребенка социальных качеств становится возможным отнести к игре с правилами.

В игре с правилами Ж. Пиаже выделял три стадии, основанные на осознании ребенком правил, используемых в игре:

* правило игры не осознается ребенком, но выполняется для достижения субъективного чувства удовольствия;
* правило игры представляет для играющего ребенка закон, оно диктуется взрослыми или старшими детьми и из уважения к ним соблюдается ребенком;
* правило игры формулируется самими детьми и поэтому соблюдается, но при этом может быть изменено при условии общего согласия играющих.

На смену диктуемому старшими младшим внешнему правилу, гарантией истинности которого является именно его неизменность, приходит свободное и самостоятельное решение самих детей. Это решение соблюдать какое-либо правило никем не навязано и приспособлено к потребностям и склонностям той или иной детской группы. На основании игры с правилами дети сами создают свой социум с общими для всех нормативными правилами, которые его поддерживают. Именно подобная модель социума является источником морального чувства ребенка, а не символическая, субъективная мод модель реальности, создаваемая ребенком в сюжетной игре.

Таким образом, перед педагогом-практиком в современной ситуации открываются два пути влияния на развитие ребенка с помощью игры. Первый путь – узко- педагогический, и заключается он в сложном, многоступенчатом обогащении познавательной сферы ребенка, наполнении ее духовно-нравственным содержанием. Но ребенок проводит много времени за стенами детского сада, где наблюдает различные жизненные коллизии, смотрит не предназначенные для его возраста телепередачи. Все это производит на него значительное впечатление, нередко большее, чем неизбежно пресное педагогически ценное содержание, предлагаемое в детском саду. Как отмечала Д.Б. Менджерицкая, «для возникновения замысла (игры) нужны яркие, живые впечатления, волнующие ребенка, воздействующие на его воображение и чувства» . Следовательно, чтобы сюжет игры был построен на педагогически ценных содержаниях, со стороны взрослого понадобится активное вмешательстве в игру и фильтрация нежелательных направлений сюжета. Но, даже если взрослому удастся одержать победу в этой борьбе, при подобном отборе содержаний для игры она перестанет быть игрой.

Второй путь заключается в том, чтобы позволить детям играть, во что им захочется и с кем захочется, так же как они играли тысячелетия до этого. В случае неразвитости игровых навыков необходимо показать им, как играть, что педагог может сделать, только играя с детьми на равных.

Реализацию подобного естественного отношения взрослого к игре ребенка упрощает и организует созданная Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой концепция поэтапного формирования способов сюжетной игры и игры с правилами. При этом реализовать творческий потенциал ребенок может в сюжетной игре, а способность к сознательной нормативной регуляции на основании добровольно принятых моральных норм - в игре с правилами.

**Условия организации сюжетно-ролевой игры на современном этапе .**

**Использование макетов в сюжетно-ролевой игре.**

Для организации сюжетно-ролевой игры необходимо:докажите утверждения.

*(педагоги обсуждают важность утверждения, и делают вывод)*

1. Выполнение санитарно – гигиенических требований ( влажная уборка, проветривание, мытье игрушек)
2. Организация игрового пространства ( организация предметно – игровой среды с учетом возрастных и индивидуальных особенностей дошкольников; атрибуты для сюжетно – ролевой игры должны быть красочными , эстетичными, прочными; создание безопасных условий игры; игровое пространство должно соответствовать содержанию игры и количеству играющих; атрибуты для сюжетно – ролевых игр должны быть доступны детям)
3. Наличие игрушек.

* Сюжетно – образная игрушка. Это игрушка, отражающая в себе образ одушевленного существа (мишки, зайцы, котики и т.д.). Важный аспект таких игр – постановка определенного сюжета (сказки, жизненной ситуации) – поэтому они называются – сюжетными
* Техническая игрушка. Она отражает средства передвижения, технику , используемую в труде, средства связи и информации.
* Игрушка – забава. Это – смешные человечки, фигурки зверей, домашних животных. В основе их лежит движение, сюрприз, неожиданность.
* Маскарадно – елочная игрушка. (Она лишь чем – то напоминает тот или иной персонаж, например – хвост, клюв, ушки) Но этого достаточно, , что бы дети играли, жили в образе.
* Спортивно – моторная игрушка . Предназначена для осуществления задач физического воспитания
* Музыкальная игрушка. Удовлетворяет интерес к звукам.
* Театральная игрушка. Она служит целям эстетического воспитания, развивает речь, мышле6ние, воображение, способность воспроизведения.
* Дидактическая игрушка. Предназначена для сенсорного и умственного развития, обучения ребенка (шары, пирамиды, матрешки, парные картинки)
* Строительный материал. Назначение – развитие внимания, сообразительности, конструктивных способностей детей.
* Игрушка – самоделка. При изготовлении игрушки ребенок мыслит, преодолевает затруднения, радуется успеху.

Требования к игрушкам.

-должна побуждать детей к творчеству, формировать дружеские взаимоотношения, организованность, справедливость

- должна быть динамичной

- отражать здоровый юмор,

- должна быть окрашена стойкими, безопасными красками,

- легко подвергаться обработке

1. Организация центров сюжетной игры и педагогические задачи соответственно возрасту

Предметно-игровая среда в современных дошкольных учреждениях  
должна отвечать определенным требования: это прежде всего свобода  
достижения ребенком темы, сюжета игры, тех или иных игрушек, песта и  
времени игры. При этом нельзя не учитывать возрастные особенности детей дошкольного возраста и то обстоятельство, что они находятся в дошкольном образовательном учреждении, работающем по определенной образовательной программе. Это означает, что, создавая в дошкольном учреждении условия для осуществления детьми права на игру, необходимо предложить им не только наиболее удобное в распорядке дня время для игры, но и выделить  
подходящее место, оборудовав его универсальной предметно-игровой средой, пригодной для организации различных видов игр.

Принцип универсальности предметно-игровой среды является очень важным, так как он позволяет самим детям и детям вместе с воспитателями строить и менять игровую среду, трансформируя ее в соответствии с видом игры, ее содержанием и перспективами развития.  
Именно поэтому предметно-игровая среда должна быть развивающей, т.е. она должна функционально моделировать развитие игры и ребенка через игру.  
 Развивающая предметно-игровая среда отвечает также и принципу  
системности, который представлен самостоятельностью ее отдельных  
элементов между собой и с другими предметами, составляющими целостность игрового пространства.   
 В состав предметно-игровой среды входят: крупное организующее игровое поле; игровое оборудование; игрушки; игровая атрибутика разного рода; игровые материалы. Все эти игровые средства находятся обычно не в каком-то абстрактном игровом пространстве, а в групповой комнате, игровом зале, на площадке (веранде) участка детского сада.  
 Игровые средства обязательно должны быть сомасштабны друг другу и другим предметам интерьера. Это означает, что интерьер должен не содержать ничего лишнего и органично сочетаться в эстетическом отношении с игровыми средствами. Все игровые и неигровые предметы должны отвечать принципу безопасности.  
 Предметно-игровая среда является мощным средством воздействия взрослого на самостоятельную игру ребенка, на степень овладения им игровым опытом и обогащением содержания игры.

Предметно-игровая среда обязательно должна гибко изменяться в зависимости от содержания знаний, полученных детьми, от игровых интересов детей и уровня развития их игры.

Участие детей в создании игровой обстановки, бережное отношение к ней со стороны педагога оказывает влияние на развитие игр. Дети должны иметь возможность приспосабливать, передвигать мебель, т. е. самостоятельно организовывать и преобразовывать игровое пространство.

Педагог, принимая участие в организации сюжетно-ролевой игры, должен передавать постепенно усложняющийся опыт построения сюжетной игры, заботится о создании предметно-игровой обстановки в группе, которая будет являться стимулом развития самостоятельной сюжетно-ролевой игры.

1. Педагогическая ценность макета в организации предметно – игровой среды ДОУ

*Макет-это, уменьшенный образец пространства и объектов воображаемого мира (реалистического или фантастического).*

Учитывая многообразие сюжетных игр, педагоги должны ориентироваться на организацию таких сюжетных игр, в которых каждый ребенок сможет:

-удовлетворять свои интересы;

-реализовывать свои возможности;

-создавать игровой сюжет и реализовать его;

-проявлять индивидуальные особенности игрового творчества.

Создать такие условия помогают игры с макетами, они являются более высокой степенью сюжетно-ролевых игр, они востребованы старшими дошкольниками и способствуют развитию ребенка.

Организуя предметно-игровую среду с использованием макетов в группах старшего дошкольного возраста, педагог имеет возможность решать задачу, связанную с развитием сюжето- сложения у детей и свободного проявления их индивидуально-стилевых особенностей в игре.

В детских садах нужен, прежде всего «универсальный» макет. «Универсальные» макеты условно делятся на два типа:

1. Макеты-модели:

Макет-модель представляет собой небольшую плоскость с закрепленными на ней устойчивыми сооружениями (дома, церковь, светофор), добавлением служат тематические фигурки-персонажи и предметы, обозначающие действия-события, мелкий транспорт - автомобили, самолеты, наборы мелких фигурок – персонажей - семья, солдатики, сказочные персонажи, фантастические персонажи, антураж (деревья, цветы).

1. Макеты-карты:

Макеты-карты представляют собой плоскости с обозначенными на них местами для расположения возможных объектов и несколькими ключевыми объектами – маркерами пространства. Так, на макете-карте «Улицы города» цветом выделяются дороги, площадки для зданий, территория дополняется несколькими соразмерными объектами (дома, гаражи, бензоколонки0 и дополнением служат предметы, обозначающие события – действия - это транспорт.

-Ландшафтный макет-карта-это плоскость с обозначенной цветом природной территорией (лес-зеленый цвет, река – голубой цвет, земля – коричневый цвет), которая дополняется несколькими свободно размещаемыми на ней мелкими маркерами-деревьями, цветами и т.д.

«Универсальный» макет-это всего лишь знак, «наводящий» детей на возможную воображаемую ситуацию, объединяющий участников совместной игры, очерчивающий границы игрового пространства, в рамках которого осуществляется «сборка» игровых замыслов в общем сюжетном движении. Макет «оживает», наполняется и дополняется разнообразным предметным материалом в зависимости от игровых замыслов детей.

В играх с макетами дети обозначают конкретную цель, самостоятельно дополняют их по своему желанию, применяя продуктивную деятельность. Меняется отношение к выполнению рисунков, поделок, ведь все это может пригодиться в игре. Отмечаются старание, желание достичь хорошего результата.

Макеты-карты представляют собой плоскости с обозначенными на них местами для расположения различных объектов.

У детей повышается уровень любознательности и познавательного интереса. В повседневной жизни они задают вопросы, касающиеся предметов и явлений, лежащих за кругом непосредственного наблюдения. У дошкольников отмечается интерес к познавательной литературе (о природе, исторических событиях, космосе, здоровье человека), дети включают свои новые представления в сюжеты игры, в темы рисунков.

Существуют приемы, способствующие повышению интереса детей к играм с макетами. Это, прежде всего, художественная литература, которая создает в воображении детей разнообразные «миры» с удивительными персонажами и сюжетами. Художественные тексты, а также мультфильмы, заинтересовывают детей, помогают определиться с подбором персонажей и тематической конкретизацией макета. Так, макет-карта «Улицы города» может на время превратиться в Цветочный город Незнайки и его друзей, ландшафтный макет-карта - в опушку леса, где живет Винни - Пух или Баба - Яга.

Обитатели-персонажи, дополнительный антураж к макету, да и сам макет могут быть сделаны в процессе продуктивной совместной деятельности детей с воспитателем (из бумаги, картона, проволоки, соленого теста, природного материала), что способствует развитию творчества в различных видах деятельности (в ручном труде, конструировании и изготовлении макетов).

В ряде программ макетирование рассматривается как экологически ориентированный вид деятельности, который способствует закреплению представлений о мире природы, позволяет трансформировать усвоенные знания в игру, насыщая детскую жизнь новыми впечатлениями и стимулируя детское творчество.

Макетирование способствует развитию речи: при изготовлении макета дети описывают, сравнивают, рассуждают, тем самым, пополняя свой словарный запас.

Тесна связь макетирования и математики: в процессе работы закрепляются такие математические понятия, как пространство, количество, размер, цвет и т.д.

Макетирование способствует сенсорному развитию детей: работа с разными по фактуре, качеству, форме материалами развивает чувства, активизирует мелкую моторику рук.

Макет-это результат конструктивно - творческой деятельности и очень привлекательное игровое пространство. Он может быть напольным, настольным, подиумным (на специальных подставках), настенным (объекты на переднем плане, а изображение на заднем).

Вывод: Подводя итоги, следует отметить, что макет-это центральный элемент, организующий предметную среду для игры с мелкими игрушками. Он выступает в роли «пускового механизма», способствующего разворачиванию воображения и детского творчества, где педагог, не принимая непосредственного участия в игре выступает как создатель проблемно-игровых ситуаций и помощник в реализации игровых замыслов (т.е. воспитатель направляет замыслы детей вопросами: «Что было дальше?», «Что с ними случилось?»). Макет поднимает игру к сюжетосложению на новый уровень, содействует общему развитию дошкольников, является связующим звеном разных форм взросло-детской и свободной детской активности.

**Экспресс-опрос**

* **Перечислите предпосылки с/р игры.** (ознакомительная, отобразительная, сюжетно-отобразительная)
* **Назовите этапы становления с/р игры** (воспроизведение действий, становление ролевого поведения,сюжетосложение)
* **Кому принадлежит данная формулировка «Наиболее важным элементом сюжетной игры является роль»**(Д.Б.Эльконину)
* **Назовите компоненты с/р игры** (сюжет, содержание,роль)
* **Назовите наиболее известных авторов -ученых, занимающихся проблемами изучения игры** (Усова, Эльконин, Новоселова, Зворыгина, Короткова, Михайленко, Жуковская)
* **Определите на каком этапе развития игры находятся дети:**

- Любят переносить, перекладывать, возить, играют в одиночку или рядом с друг другом.

- Стараются брать на себя лучшие роли, организовать игру, придумать что-то интересное.

- Ссорятся из-за игрушки, каждый тянет ее к себе.

- С увлечением играют в путешествия.

7. **В каком международном документе зафиксировано право на игру?** (Конвенция о правах ребенка, ст.31)

**8. Психические процессы, формирующиеся в процессе с/р игры?** (внимание, память, мышление)

**9.** **Назовите сюжетно- ролевые игры с производственным сюжетом** ("магазин", "поликлиника", "кафе", "школа", "парикмахерская", "автосервис" и т.д.), **общественно-политическим сюжетом** ("в войну", "в индейцев", "в митинг", "в выборы", "в спасателей" и т.д.)

**10. Творческий характер игры определяется наличием …?** (замысла)

**Рефлексия**

Игровой опыт педагогов — рефлексия (осмысление) собственного игрового опыта. Участникам предлагается обсудить вопросы:

1.В каком возрасте для вас закончилось время игр

2.Можно ли сказать, что вы до сих пор играете?

3.Когда вы были маленькими, в какие игры вы играли?

4.С кем играли с особенным удовольствием?

5. Есть ли в вашей памяти моменты, когда вы учились играть, и как это происходило?

6.Где разворачивались игры?

7.Можно ли сказать, что вы стремились играть в присутствии или в непосредственной близости от взрослых?

8.Что именно делали в ходе игры?

9.Были ли у вас какие-либо особо памятные игрушки?

10.Какими материалами чаще всего пользовались в играх (настоящими игрушками, подсобными материалами и предмета ми)?

11.Чему вы учились во время игр?

12.Какие чувства вы испытывали в ходе самостоятельной игры?

**Итог обсуждения**: люди играют в любом возрасте. Для дошкольника (отчасти младшего школьника) игра — это естественное состояние внутреннего мира и внешнего поведения. Играющие дети предпочитают не допускать (или допускать с оговорками и ограничениями) «посторонних» в свой мир. Основу большинства игр составляет воображение. В игре проявляются интеллект, азарт, активность, организаторские способности. В игре дети на практике познают окружающий мир, учатся счету, письму и многим другим важным умениям.

**Приложение 2**

**ПАМЯТКА**

Несколько полезных советов по организации игровой деятельности детей.

* Не заменять игру другими видами деятельности
* Собирайте как особую ценность любимые игры детей: развивающие, коммуникативные, терапевтические, соревновательные, игры-импровизации.
* Включайте игру во все сферы жизни ребёнка.
* Радуйтесь, если ребёнок пригласил Вас в игру, это хороший знак доверия и принятия с его стороны.
* Играя с детьми, постарайтесь не быть взрослыми.
* Не наказывайте ребёнка лишением игры.
* Если ребёнок нарушает правила игры, постарайтесь к этому отнестись спокойно, это может быть поводом для доброжелательного разговора, объяснения.
* Не препятствуйте объединению детей разного возраста в единое игровое сообщество, прогулка для этого наилучшее условие.
* Избегайте насильственного распределения ролей, лучшая психологическая помощь – это ознакомление с различными сферами действительности.
* Готовясь к очередному рабочему дню, помните, что новая игра – это лучший подарок детям.

Приложение 3

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**О СМОТРЕ-КОНКУРСЕ «КУКОЛЬНАЯ КОМНАТА»**

1. **ПОЛОЖЕНИЯ.**
   1. Положение разработано для МБДОУ в соответствии с методическими рекомендациями и перспективным планом работы.
   2. В смотре – конкурсе участвуют коллективы всех возрастных групп.
   3. Итоги смотра-конкурса будут подведены на педсовете марте 2014 года

**2. ЦЕЛЬ СМОТРА.**

2.1. Создание условий для развития игровой деятельности.

**3.ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ ОРГАНИЗАЦИИ СМОТРА-КОНКУРСА.**

3.1.Улучшение материальной базы.

3.2. Стимулирование творческих способностей воспитателей и родителей по созданию условий для игровой деятельности детей.

3.3. Укрепление взаимодействия с семьёй.

**4. УСЛОВИЯ СМОТРА-КОНКУРСА.**

4.1. В смотре-конкурсе принимают участие коллективы всех возрастных групп.

4.2. В каждой возрастной группе учитывается:

* Соответствие возрасту и программе
* Условия для охраны здоровья и жизни детей
* Эстетическое оформление и расположение игрового оборудования
* Уголок ряженья
* Наличие кукол
* Кукольной мебели
* Постельное и столовое бельё
* Наличие кукольной одежды и аксессуаров (сумочки, украшения, шляпки и т.д.)

4.3. Время проведения смотра-конкурса – февраль

4.4. Для проведения смотра-конкурса создаётся комиссия в составе:

Председатель – заведующий, члены комиссии - ст.воспитатель, профорг, председатель РК.

**5. КРИТЕРИИ.**

5.1. Смотр-конкурс оценивается по пятибалльной системе, на основе разработанных критериев.

5.2. Максимальное количество баллов - 50 .

5.3.Лучшая кукольная мебель, одежда, аксессуары будут рекомендованы на выставку творческих работ педагогов и родителей.

**6. ВЫЯВЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ.**

6.1. Победители смотра-конкурса выявляется путём сопоставления оценок по бальной системе.

6.2. По результатам оценки определяются: 1 место, 2 место, 3 место.

**7. НАГРАЖДЕНИЕ.**

7.1. Участие в смотре-конкурсе влияет на оценку деятельности педагогов при аттестации и итоговой диагностики.

7.2. Призёры смотра-конкурса награждаются грамотами и дипломами.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Критерии**  **1,2,3,4,5** | **Баллы** | | | | | | |
| **Группы** | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 1.Соответствие возрасту и программе |  |  |  |  |  |  |  |
| 2.Условие для охраны здоровья и жизни детей. |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.Эстетическое оформление и расположение игрового оборудования.  - учёт места игрового пространства.  - учет принципов ПРС  - учет требований ФГОС ДО |  |  |  |  |  |  |  |
| 4.Уголок ряженья.  -наличие нарядов (юбки, косынки, шапочки, элементы спец. одежды).  - качество, эстетичность.  -сумочки, корзинки, рюкзачки. |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. Наличие кукол.  - соответствие возрасту.  - внешний вид кукол. |  |  |  |  |  |  |  |
| 6.Кукольная мебель.  - наличие кукольной мебели (стол, стулья, кроватки, шкафы для одежды, печка, шкаф для посуды).  - материал, из которого изготовлена мебель.  - качество и безопасность мебели  - соответствие росту и возрасту ребёнка |  |  |  |  |  |  |  |
| 7. Постельное и столовое бельё.  - наличие постельного и столового белья (кол-во комплектов).  - качество.  - эстетичность. |  |  |  |  |  |  |  |
| 8.Наличие кукольной одежды.  - наличие кукольной одежды на все времена года.  - праздничная одежда.  -народные костюмы (старшая и подготовительная группы).  -наличие аксессуаров (сумочки, украшения, шляпки и т.д.) |  |  |  |  |  |  |  |
| 9. Наличие атрибутов для игр в кукольном уголке.  - коляски для кукол.  - кукольная посуда (столовая, чайная, кофейная).  - гладильная доска, утюг.  - телефон. |  |  |  |  |  |  |  |
| 10. Наличие макетов игры  - их соответствие возрасту;  - внешний вид;  - активность использования;  -педагогическая целесообразность. |  |  |  |  |  |  |  |

**Председатель:**

Заведующий д/с \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Члены комиссии**:

Ст. воспитатель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Профорг \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Председатель РК \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Используемая литература и источники:**

* 1. Детский сад и семья/ под редакцией Т.А. Марковой, Москва, 1986, с.93- 114
  2. Зворыгина Г., Комарова Н. Педагогические условия формирования сюжетно – ролевой игры.// Дошкольное воспитание, № 5, 1989.
  3. Игра дошкольника/ Под редакцией С.Л. Новоселовой, Москва, 1989.
  4. Козлова С.А. Дошкольная педагогика.- Москва , 2004.
  5. Смирнова Е.О. Дошкольник в современном мире: книга для родителей. – Москва, 2008.
  6. Ткаченко И.В. Играют – значит интересно живу. – Москва, 2008.
  7. Практикум по дошкольной педагогике. / Г.С. Красницкая и др., Москва, 1998.
  8. Якобсон С.Г., Соловьева Е.В. Дошкольник. Психология и педагогика возраста. – Москва, 2008.

**Интернет-ресурсы:**

1. <http://nsportal.ru/detskiy-sad/upravlenie-dou/2012/02/10/pedsovet-razvitie-igrovoy-deyatelnosti-v-usloviyakh>
2. <http://nsportal.ru/detskiy-sad/upravlenie-dou/2012/12/21/pedagogicheskiy-sove>
3. <http://nsportal.ru/detskiy-sad/upravlenie-dou/2012/02/10/pedsovet-razvitie-igrovoy-deyatelnosti-v-usloviyakh>

**Полезные ссылки для подготовки макетов:**

* <http://blagkolosok28.ucoz.ru/publ/razrabotki_pedagogov_dou/ispolzovanie_maketov_v_sjuzhetno_rolevoj_igre/3-1-0-4>
* <http://www.maaam.ru/detskijsad/maket-igra-domashni-i-lesnye-zhivotnye.html>
* <http://www.maaam.ru/obrazovanie/syuzhetno-rolevye-igry/page4.html>
* <http://festival.1september.ru/articles/515489/>
* <http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/atributy-dlya-syuzhetno-rolevykh-igr-svoimi-rukami-0>