

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад «золотой ключик»

Организация сюжетно – отобразительной игры с детьми раннего возраста

Выполнила:

Михалева Олеся Владимировна,

методист.

Губахинский муниципальный округ

Слайд №1

Добрый день уважаемые коллеги!

Представляю вашему вниманию материал по организации основных этапов сюжетно-отобразительной игры с детьми раннего возраста».

Основа данного материала - педагогическое пособие Зворыгиной Екатерины Васильевны «Первые сюжетные игры малышей» и опыт работы воспитателей, размещенный в сети интернет.

Слайд № 2

С точки зрения деятельностного подхода у игры прослеживаются все компоненты деятельности. т.е. знакомой всем "ладошки"

Цель это игровая задача, которую желает достичь ребенок: "вылечить", "накормить", "уложить спать" куклу и т.п.

Материал в данном случае рассматривается как содержание игры, т.е. та часть детского опыта, которую он хочет отобразить в своей игре

Инструменты - чем можно воспользоваться для достижения игровой задачи - игрушки, игровые атрибуты, заместители и игровые действия, и игровые диалоги, и в дальнейшем игровая роль.

Последовательность действий - это и этапы освоения самой отобразительной игры и развитие сюжета

Результат - решение игровой задачи, т.е. самостоятельная игра ребенка

Слайд №3

На основе изученной информации составлена технологическая карта на сюжетно – отобразительную игру «Водитель». Как вы видите на слайде, таблица состоит из четырех колонок «Периоды», «Задачи», «Методы», «Развивающая среда».

В колонку «Периоды» вошли три основных - это диагностический, который длится примерно 1-2 недели, основной – примерно 3 недели и коррекционный - 2 недели.

Основной период разделен на этапы «I Подготовительный, II Обучающий, III Самостоятельные игровые действия».

«Задачи» взяты из Основной образовательной программы, «Развивающая среда» пополняется с учетом интересов, умений и возможностей детей. Предлагаю рассмотреть самую интересную, на мой взгляд, колонку «Методы».

Слайд №4

Диагностический период

В этот период основной метод - наблюдение за самостоятельными игровыми действиями детей.

Встречая детей новой группы, мы еще не знаем игровых умений малышей, поэтому в этот период мы, в основном, наблюдаем за детьми. Цель наблюдения: выявить, какими игровыми умениями и средствами владеет ребенок. В дальнейшем результаты наблюдений становятся основой планирования деятельности воспитателя по усовершенствованию игровых способностей детей. Диагностической основой являются рекомендации К. Печоры.

Слайд №5

Первый этап - подготовительный

Для развития игровых действий детей в игре большое значение имеет подбор сюжетно-отобразительных игрушек. Для воспитателя это является важной педагогической задачей.

Представляю примерную классификацию по материалам Зворыгиной Екатерины Васильевны

К первой группе относятся реалистические игрушки, передающие типичные черты вида, яркий характер, индивидуальные особенности объекта. Например, если игрушка изображает машину, то у нее соблюдаются все детали и части машины (колеса, двери и т.д).

Вторую группу составляют условно – отобразительные игрушки. В них могут быть выделены определенные детали, подчеркивающие внешние признаки предмета, позволяющие приспособить игрушку к игре использовать ее динамично. Примером такой игрушки может служить игрушка (большая игрушечная машина).

К третьей группе относятся игрушки – заместители: палочка вместо ключа, ручки от двери машины и т.д.

Слайд № 6

Второй этап - обучающий

На обучающем этапе обратите внимание на пункт: введение в игру предмета – заместителя. Включение предметов-заместителей в игру будет более успешно, если в нее последовательно вовлекаются реалистические игрушки, затем условно – отобразительные, и дальше игрушки – заместители.

Для отображения в игре первоначальных знаний необходима условно-отобразительная игрушка она сильно не отвлекает ребенка от самого действия с этой игрушкой. Если ребенок играет в водителя, то на прогулке можно предложить ему, вместо ключей от дверцы машины, палочку. Бревно или пенечек как водительское место. Пользуясь такой игрушкой, малыш обогащает свой предшествующий игровой опыт. Игрушка заместитель требует больше схематичных обобщенных игровых действий и обозначения ее словом. Произнесенное в слух название заместителя, способствует тому, что предмет-заместитель в роли игрушки входит в контекст игры и становится понятным для других детей. Постепенно слово все чаще начинает обозначать и заменять отсутствующие, но необходимые для игры предметы, их качества, воображаемые свойства и состояния.

Сначала игрушку заместитель называет взрослый, а затем ребенок. Он называет ее так, как требуется по замыслу игры.

Основное, требование к игрушке – заместителю – удобство выполнения игровых действий, соразмерность с другим игровым материалом. Если условно – образную и реалистическую игрушки можно купить, то внесение игрушек заместителей в игру малышей зависит от фантазии воспитателя.

Слайд №7

На этапе самостоятельной игры воспитатель предоставляет детям возможность для реализации самостоятельных игровых действий. В этот период педагог вмешивается в игру только при необходимости. При «заикливании» ребенка на одном и том же игровом действии (например: ребенок долго сидит и крутит руль) воспитатель стимулирует движение игры дальше: «Твоя машина за кирпичиками поехала? Привезёшь кирпичики и будешь строить дом?» – происходит наполнение действий ребенка смыслом.

Включаясь в самостоятельные игры детей, воспитатель способствует появлению у них активных форм речи. «Как ты сегодня будешь играть с куклой? Что будешь делать?», «Хочешь играть с машинкой? А как ты будешь играть? Что будешь делать?» (Возить кубики, строить больницу).

Все это способствует тому, что в игре появляется замысел, суть которого – элементарная схема «сначала – потом».

Слайд №8

Коррекционный период.

Наблюдая за самостоятельной игрой детей, педагог выявляет, сколько детей играет активно, вступая при этом в ролевой диалог. Для этих детей воспитатель ставит задачу расширения и обогащения сюжета: водитель может «отвезти детей к маме» или «заправиться на бензоколонке».

С детьми, не освоившими последовательную связь 2-3 игровых действий, педагог вступает в активную параллельную игру, исполняя ведущую роль, побуждая ребенка к параллельному повтору действий со своей игрушкой.

Для побуждения малоактивных детей к игровым действиям с предметом, педагог может снова внести игрушки, отражающие реальные предметы, постепенно, по одной, заменяя на условно-отобразительные.

Если игра, без включения взрослого, затухает, то педагог на недолгое время дает игре «забыться», одновременно обогащая представление детей о реальных трудовых или бытовых действиях взрослого. Затем, опираясь на опыт детей, мотивирует их к реализации игровых действий по знакомому сюжету, постепенно развивая его.

Слайд №9

Давайте вернемся снова к нашей таблице. Изучив содержание, можно понять, что многие задачи и методы можно применить на любую тематику отобразительной игры.

Почему я выбрала игру «Водитель»? Кроме того, что в неё охотно играют дети, она представляет собой образец «игры для мальчиков», помогая решать задачи полоролевого, а затем и гендерного воспитания.

Если разнообразить игровые действия с помощью условных игровых предметов, обогащая сюжет игры «заправочной станцией», «ремонтными мастерскими», «гоночными соревнованиями», то эта игра будет иметь успех у мальчиков до школьного порога, затем постепенно переходя в условный игровой план и дальше в реальную жизнь мужчин.

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад «Золотой ключик»

Организация сюжетно-отобразительной игры с детьми раннего возраста

методист
Михалева Олеся Владимировна

Губаха 2023



Игра как деятельность:

Задумка (что задумал)	Реализация игрового действия (роли)
Материал (из чего)	Содержание игры
Инструмент (чем)	Игровые действия, игровые предметы, игровой диалог
Порядок действий (как)	Этапы развития игры, порядок игровых действий, расширение сюжета
Результат (что получилось)	Самостоятельная игра



(для детей 2-3 лет)			
Период	Задачи	Методы	Развивающая среда
Диагностический период	Выявление уровня игровых умений и навыков.	1. Наблюдение за самостоятельными игровыми действиями детей. 2. Создание провоцирующих игровых ситуаций.	Вся игровая среда в группе
I – Подготовительный	1. Познакомить с профессией шофера. 2. Вызвать интерес к игре. 3. Уточнить представление о частях машины или автобуса, трудовых действиях водителя. 4. Подобрать реалистические и условно-отобразительные игрушки	1. Рассматривание иллюстраций, связанных с профессией шофера, и реальных игрушек 2. Наблюдение за действиями шофера. 3. Совместная деятельность, направленная на уточнение частей машины и их назначения, правил поведения в транспорте. 4. Внесение некоторых атрибутов: фуражки, макета руля и др. и условно-отобразительных игрушек	1. Тематические картинки из серии «Транспорт» 2. Альбом «Профессии» 3. Дидактическая игра «Что для кого?»
II – Обучающий	1. Учить применять конструктивные умения в сюжетных играх, обыгрывать создаваемую совместно с педагогом постройку. 2. Побуждать детей к наблюдению за действиями взрослого и к воспроизведению их в своей игре. 3. Формировать умение объединяться в игре с другими детьми, устанавливать взаимоотношения.	1. Показ воспитателем использования разных материалов для организации игры. 2. Показ воспитателем действий шофера. 3. Совместная игровая деятельность с переменными игровыми ролями. 4. Внесение в отобразительную игру предмето-заместителей 5. Стимуляция игрового диалога	1. Разные виды конструктора, модули, ступельки, ширмы, коробки и другой материал 2. Игровые атрибуты: манет руля, фуражка, малые обручи, большие колечки от пирамидки, кепки др.. 3. Коллаж «Поездка по городу».
III – Самостоятельные игровые действия	1. Провоцировать применение конструктивных умений в сюжетных играх. 2. Стимулировать выполнение нескольких игровых действий, объединенных общим игровым сюжетом. 3. Развивать общение с другими детьми в процессе игры. 4. Обогащение детских представлений о разнообразии транспорта	1. Использование в игре опоры на личный опыт детей. 2. Использование в игре предмета-заместителя. 3. Предупреждение нежелательных действий в игре. 4. Проговаривание детьми игровых действий. 5. Партнерское участие педагога в игре на второстепенных ролях. 6. Наблюдение, рассматривание	1. Игровые атрибуты и вспомогательные предметы. 2. Разрезные 2-частные картинки «Специальный транспорт» 3. Альбом «Машины спешат на помощь»
Коррекционный период	1. Спланировать индивидуальную работу с детьми по проблемам развития игровых навыков. 2. Создать условия для коррекции и (или) развития содержания отобразительной игры.	1. Расчлененное наблюдение трудового действия. 2. Обогащение личного опыта ребенка представлениями о трудовых действиях	1. Макеты руля: малые обручи, большие колечки от пирамидки и атрибуты одежды: кепки, жилеты,

Диагностический период.

- Наблюдение за самостоятельными игровыми действиями детей.

Показатели (К.Печора):

1-2 года

1. Воспроизводит в игре действия с предметами.
2. Отображает в игре отдельные, часто наблюдаемые действия.

2-3 года

4. Воспроизводит ряд последовательных действий.
5. Появляются элементы ролевой игры.



Основной период. Обучающий этап

1. Показ воспитателем конструктивных умения в сюжетных играх.
2. Показ воспитателем действий шофера.
3. Совместная игровая деятельность с переменными игровыми ролями.



4. Внесение в отобразительную игру предметов-заместителей

Основной период. Подготовительный этап.

1. Рассматривание иллюстраций, связанных с профессией шофера.
2. Совместная деятельность, направленная на уточнение частей машины и их назначении, правил поведения в транспорте.



3. Внесение некоторых атрибутов: фуражки, макета руля и др.
4. Подбор реальных и условно-отобразительных игрушек

Основной период.

Этап самостоятельной игры

1. Использование в игре опоры на личностный опыт детей.
2. Использование в игре предмета - заместителя.
3. Предупреждение нежелательных действий в игре.
4. Проговаривание детьми действий в игре.
5. Партнерское участие педагога в игре.



Коррекционный период

1. Усложнение сюжета с использованием в игре опоры на личностный опыт детей.
2. Побуждение к самостоятельному использованию в игре предмета заместителя.
3. Побуждение к ролевому диалогу в игре.



Коррекционный период

1. Усложнение сюжета с использованием в игре опоры на личностный опыт детей.
2. Побуждение к самостоятельному использованию в игре предмета заместителя.
3. Побуждение к ролевому диалогу в игре.



	Задачи	Методы	Развивающая среда
Период		[для детей 2-3 лет]	
Диагностический период	Выявление уровня игровых умений и навыков.	1. Наблюдение за самостоятельными игровыми действиями детей. 2. Создание провоцирующих игровых ситуаций.	Вся игровая среда в группе
I – Подготовительный	1. Познакомить с профессией шофера. 2. Вызвать интерес к игре. 3. Уточнить представление о частях машины или автобуса, трудовых действиях водителя. 4. Подобрать реалистические и условно-отобразительные игрушки	1. Рассматривание иллюстраций, связанных с профессией шофера, и реальных игрушек 2. Наблюдение за действиями шофера. 3. Совместная деятельность, направленная на уточнение частей машины и их назначения, правил поведения в транспорте. 4. Внесение некоторых атрибутов: фуражки, макета руля и др. и условно-отобразительных игрушек	1. Тематические картинки из серии «Транспорт» 2. Альбом «Профессии» 3. Дидактическая игра «Что для кого».
II – Обучающий	1. Учить применять конструктивные умения в сюжетных играх, обыгрывать создаваемую совместно с педагогом постройку. 2. Побуждать детей к наблюдению за действиями взрослого и к воспроизведению их в своей игре. 3. Формировать умение объединяться в игре с другими детьми, устанавливать взаимоотношения.	1. Показ воспитателем использования разных материалов для организации игры. 2. Показ воспитателем действий шофера. 3. Совместная игровая деятельность с переменными игровыми ролями. 4. Внесение в отобразительную игру предметов-заместителей 5. Стимуляция игрового диалога	1. Разные виды конструктора, модули, ступлечки, ширмы, коробки и другой материал 2. Игровые атрибуты: макет руля, фуражка, малые обручи, большие колески от пирамиды, кепки др.. 3. Коллаж «Поезда по городу».
III – Самостоятельные игровые действия	1. Провоцировать применение конструктивных умений в сюжетных играх. 2. Стимулировать выполнение нескольких игровых действий, объединенных общим игровым сюжетом. 3. Развивать общение с другими детьми в процессе игры. 4. Обогащение детских представлений о разнообразии транспорта	1. Использование в игре опоры на личный опыт детей. 2. Использование в игре предмета-заместителя. 3. Предупреждение нежелательных действий в игре. 4. Проговаривание детьми игровых действий. 5. Партнерское участие педагога в игре на второстепенных ролях. 6. Наблюдение, рассматривание	1. Игровые атрибуты и вспомогательные предметы. 2. Разрезные 2-частные картинки «Специальный транспорт» 3. Альбом «Машины спешат на помощь»
Коррекционный период	1. Спланировать индивидуальную работу с детьми по проблемам развития игровых навыков. 2. Создать условия для коррекции и (или) развития содержания отобразительной игры.	1. Расчлененное наблюдение трудового действия. 2. Обогащение личного опыта ребенка представлениями о трудовых действиях	1. Макеты руля: малые обручи, большие колески от пирамиды и атрибуты одежды: кепки, жилеты,

Список литературы:

- Зворыгина Е.В. Первые сюжетные игры малышей. Пособие для воспитателя детского сада.
- Бабаева Т.И. "Младший дошкольник в детском саду. Как работать по программе "Детство": Учебно-методическое пособие.
- Печора К.Л. Дети раннего возраста в дошкольных учреждениях: Кн. Для воспитателя детского сада.

Интернет источник:

<http://ped-kopilka.ru>

<https://detsad123.wordpress.com>

