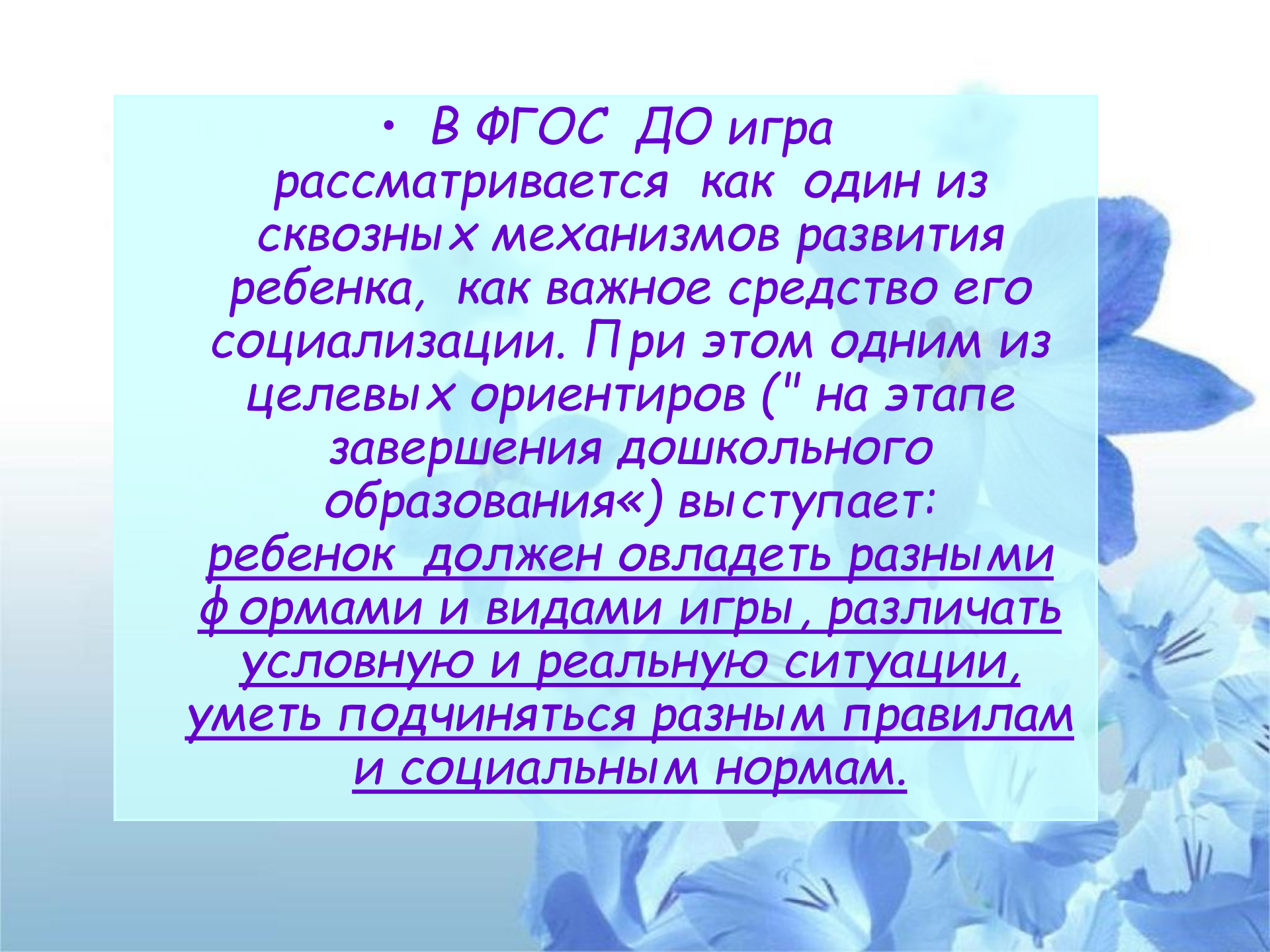


Игра-ведущий вид деятельности детей дошкольного возраста



- Игра - что может быть интересней и значимей для ребёнка? Это и радость, и познание, и творчество. Это то, ради чего он хочет идти и идет в детский сад.
- Игра - это форма индивидуального, творческого отражения действительности, средство всестороннего развития.

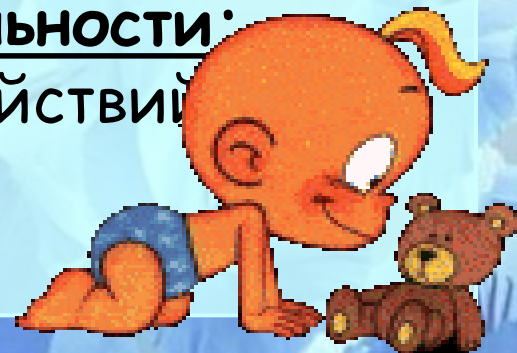




- В ФГОС ДО игра рассматривается как один из сквозных механизмов развития ребенка, как важное средство его социализации. При этом одним из целевых ориентиров ("на этапе завершения дошкольного образования») выступает:
ребенок должен овладеть разными формами и видами игры, различать условную и реальную ситуации, уметь подчиняться разным правилам и социальным нормам.

Методы и формы организации игры:

1. целевой подбор соответствующего игрового материала и его размещение в доступном виде;
2. участие педагога в играх;
3. использование художественного слова (потешек, прибауток, песенок, стихотворений, рассказов, сказок);
4. организация бесед, наблюдений, рассматривание картин, рисунков, иллюстраций к книгам;
5. создание игровых ситуаций;
6. создание атмосферы доброжелательности;
7. положительная оценка взрослым действий ребенка;
8. связь между обучением и игрой.





Этапы развития игры:

1 этап: манипулирование с предметами, что свойственно детям конца первого года жизни. На этой ступени игра сливается с предметной деятельностью.

2 этап:(от 1,5 до 2,5 лет) воспроизведение игровых действий с предметами.

3 этап: (3 года) происходит скачок- появляется роль. В результате обогащения ролевых действий появляются совместные, коллективные игры.

4 этап: (4 года) меняется характер и содержание игровой деятельности. Дети переходят к играм с производственным сюжетом, а затем к играм, отражающим разнообразные явления общественной жизни.

От чего зависит умение ребенка играть?

- **Условия для возникновения и развития игровой деятельности** (достаточное количество времени для игры; насыщенная ТППРС, пространство для развертывания игровой деятельности, необходимых игрушек и пособий и правильное расположение их в группе);
- **Методика руководства игровой деятельностью** (роль педагога заключается в том, чтобы затеять с детьми совместную игру, участвуя в ней в качестве **игрового партнера**. Не имеет смысла давить на ребенка или занимать доминирующую позицию, поскольку интерес возникает только там, где есть свобода).
- **Использование сюрпризных моментов;**
- **Введение проблемных ситуаций.**
- **Анализировать и положительно оценивать игру после завершения.**

Методы и формы организации игры:

1. целевой подбор соответствующего игрового материала и его размещение в доступном виде;
2. участие педагога в играх;
3. использование художественного слова (потешек, прибауток, песенок, стихотворений, рассказов, сказок);
4. организация бесед, наблюдений, рассматривание картин, рисунков, иллюстраций к книгам;
5. создание игровых ситуаций;
6. создание атмосферы доброжелательности;
7. положительная оценка взрослым действий ребенка;
8. связь между обучением и игрой.



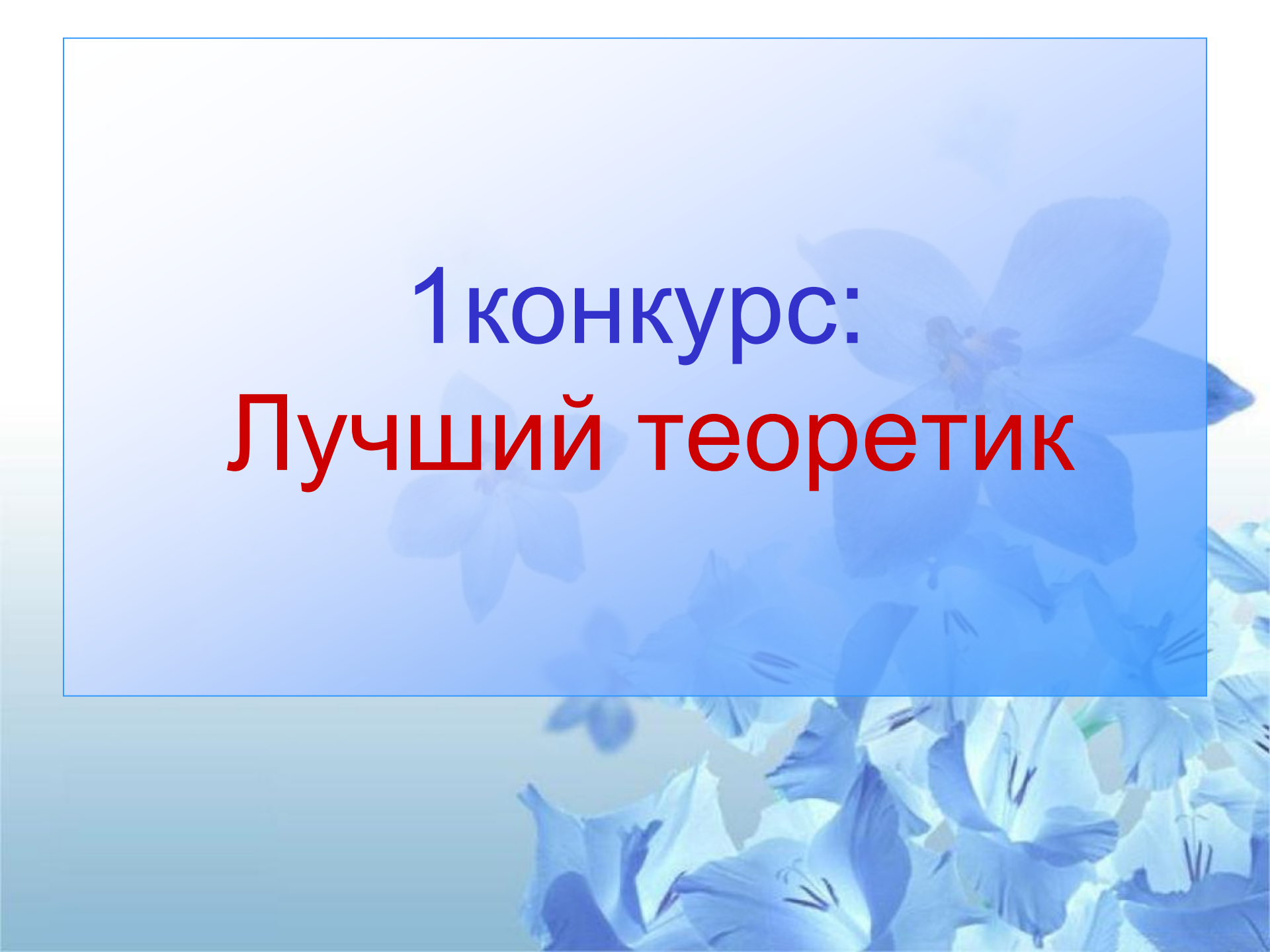
Конфликтные ситуации, возникающие между детьми в ходе игр, и пути их разрешения

- 1. Из-за атрибутики в игровой деятельности.** Следует обеспечить достаточное количество атрибутики, привлекательное оформление и интересное содержание игровых уголков.
- 2. В процессе общения (не могут поделить игрушки)**
 - не предлагать игр, не соответствующих возрасту;
 - помочь освоить правила игры.





- Клуб
- Влюблённых в педагогическую деятельность и
- Надеющихся, что со временем и не без нашего участия мир станет лучше

The background of the slide features a soft-focus image of blue and white flowers, likely hydrangeas, with a light blue gradient overlay. The text is centered on this background.

1 конкурс: Лучший теоретик

- Специфика игры состоит в том, что она изначально формируется как самостоятельная деятельность детей. Поэтому она требует тактичного и вдумчивого руководства со стороны взрослого.
- Сюжетосложение зависит от возраста детей и их житейских умений, от уровня развития игровой деятельности и личного опыта.
- В сюжетно-ролевой игре развивается знаково-символическая функция сознания как возможность замещения одного предмета другим, использование одного предмета как знака другого.
- Основная цель сюжетно-ролевых игр - «содействие развитию самостоятельности, овладению навыками практической жизни, правилами поведения, умением самостоятельно заботиться о себе, об окружающей среде в помещении, в котором находятся».

The background of the slide features a close-up photograph of several flowers, likely lilies, in shades of light blue and white. The flowers are in various stages of bloom, with some showing prominent stamens. The image is slightly out of focus, creating a soft, artistic effect. A semi-transparent blue rectangular box is overlaid on the upper portion of the image, serving as a backdrop for the text.

2 конкурс: Практика и ещё раз практика

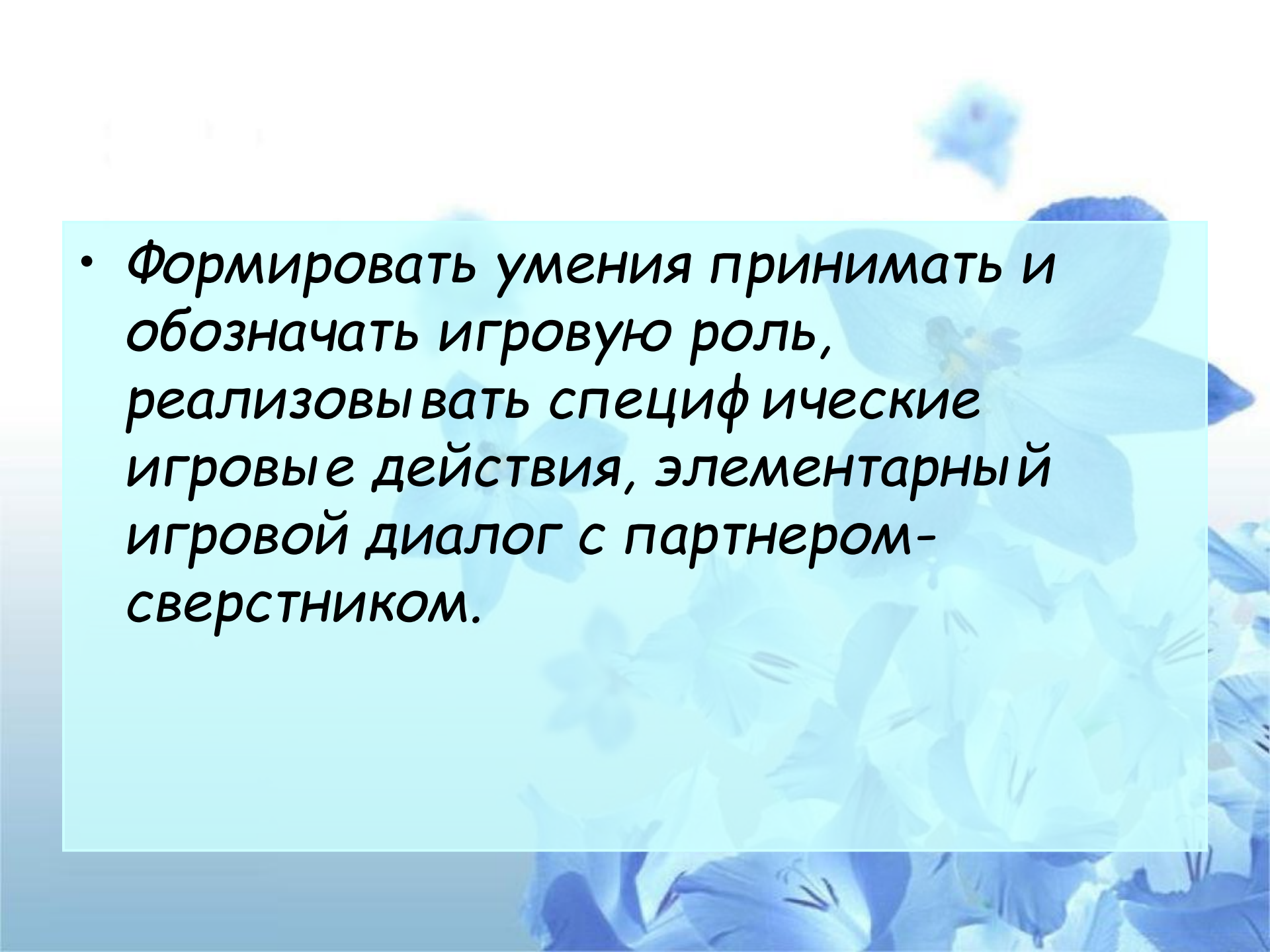
The background of the slide features a close-up photograph of several flowers, likely hydrangeas, in shades of light blue and white. The flowers are in various stages of bloom, with some showing distinct petals and centers. The overall tone is soft and natural.

3 конкурс: Знатоки сюжетно- ролевой игры

- Формировать умения осуществлять разнообразные условные игровые действия с сюжетной игрушкой, предметом: связывать 2-3 игровых действия в смысловую цепочку, словесно обозначать их, продолжать по смыслу действие, начатое партнером-взрослым, а затем сверстником.

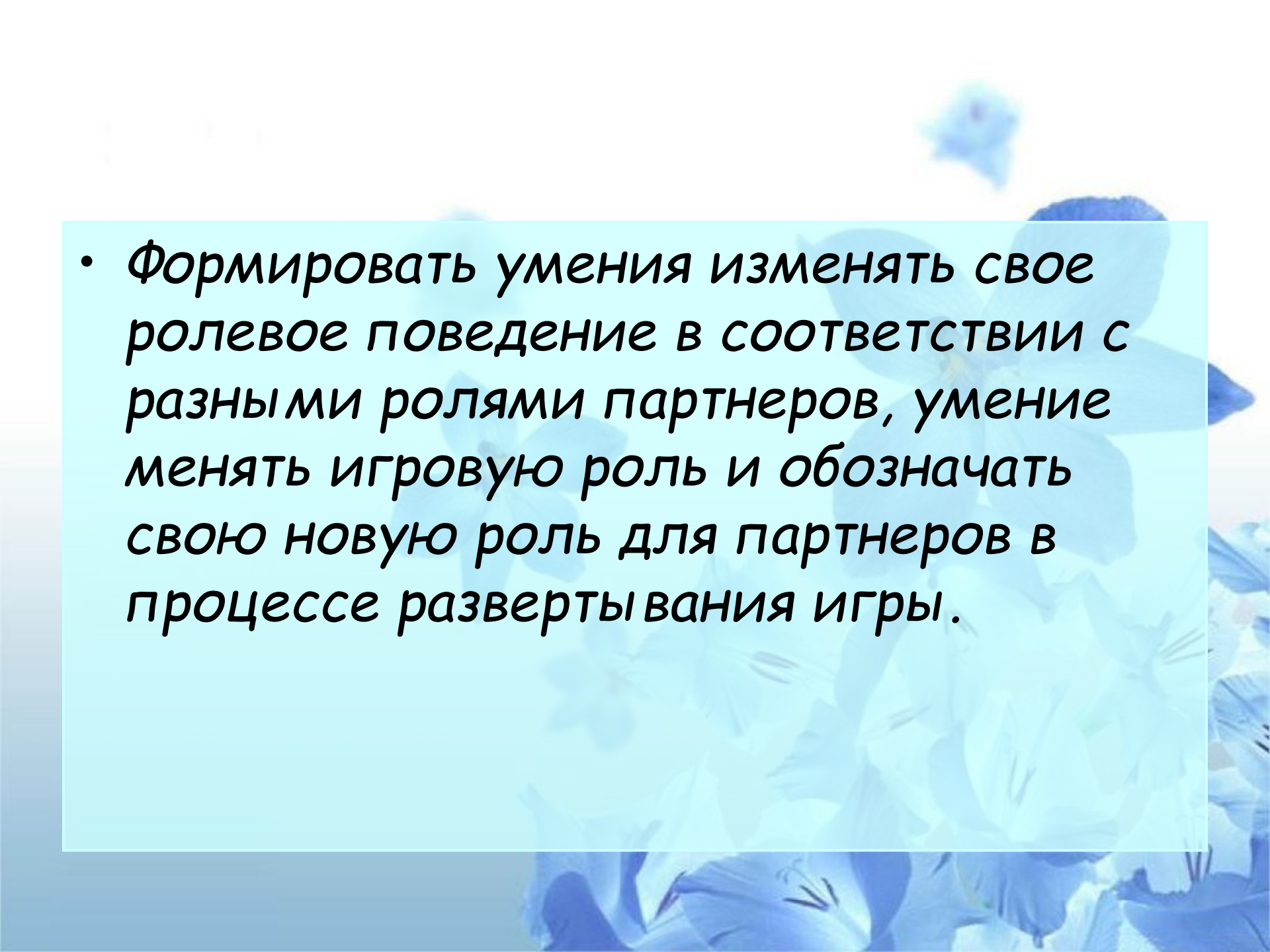
от 1,5 до 3,5 лет

- *Формировать умения осуществлять разнообразные условные игровые действия с сюжетной игрушкой, предметом: связывать 2-3 игровых действия в смысловую цепочку, словесно обозначать их, продолжать по смыслу действие, начатое партнером-взрослым, а затем сверстником.*

- 
- The background of the slide features a soft-focus image of blue flowers, likely irises, with delicate petals and visible stamens. The flowers are scattered across the frame, with some in sharp focus and others blurred, creating a dreamy, naturalistic atmosphere. The colors range from light sky blue to deeper cerulean tones.
- *Формировать умения принимать и обозначать игровую роль, реализовывать специфические игровые действия, элементарный игровой диалог с партнером-сверстником.*

от 3 до 4 лет

- Формировать умения принимать и обозначать игровую роль, реализовывать специфические игровые действия, элементарный игровой диалог с партнером-сверстником.

- 
- The background of the slide features a soft-focus image of blue flowers, likely hydrangeas, with light blue and white petals. The flowers are scattered across the frame, with some in sharp focus and others blurred, creating a dreamy, naturalistic atmosphere. The overall color palette is dominated by various shades of blue and white.
- *Формировать умения изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, умение менять игровую роль и обозначать свою новую роль для партнеров в процессе развертывания игры.*

от 4 до 5 лет

Формировать умения изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, умение менять игровую роль и обозначать свою новую роль для партнеров в процессе развертывания игры.

- 
- The background of the slide features a soft-focus image of blue flowers, likely hydrangeas, with light blue and white petals. The flowers are scattered across the frame, with some in sharp focus and others blurred, creating a dreamy, ethereal atmosphere. The overall color palette is dominated by various shades of blue and white.
- **Формировать умения комбинировать разнообразные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы; учить овладевать совместным сюжетосложением.**

от 5 до 7 лет

Формировать умения комбинировать разнообразные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы; учить овладевать совместным сюжетосложением.

4 конкурс:
Я - творческая
ЛИЧНОСТЬ

Синквейн

Первая строка - одно ключевое слово, определяющее содержание синквейна.

Вторая строка - два прилагательных, характеризующих данное предложение.

Третья строка - три глагола, показывающие действие понятия.

Четвёртая строка - короткое предложение, в котором автор высказывает своё отношение.

Пятая строка - одно слово, обычно существительное, через которое человек выражает свои чувства, ассоциации связанные с данным понятием.

- Например:
 - Игра
 - детская веселая
 - играют, общаются, веселятся
 - то, без чего дети не могут развиваться
 - времяпровождение

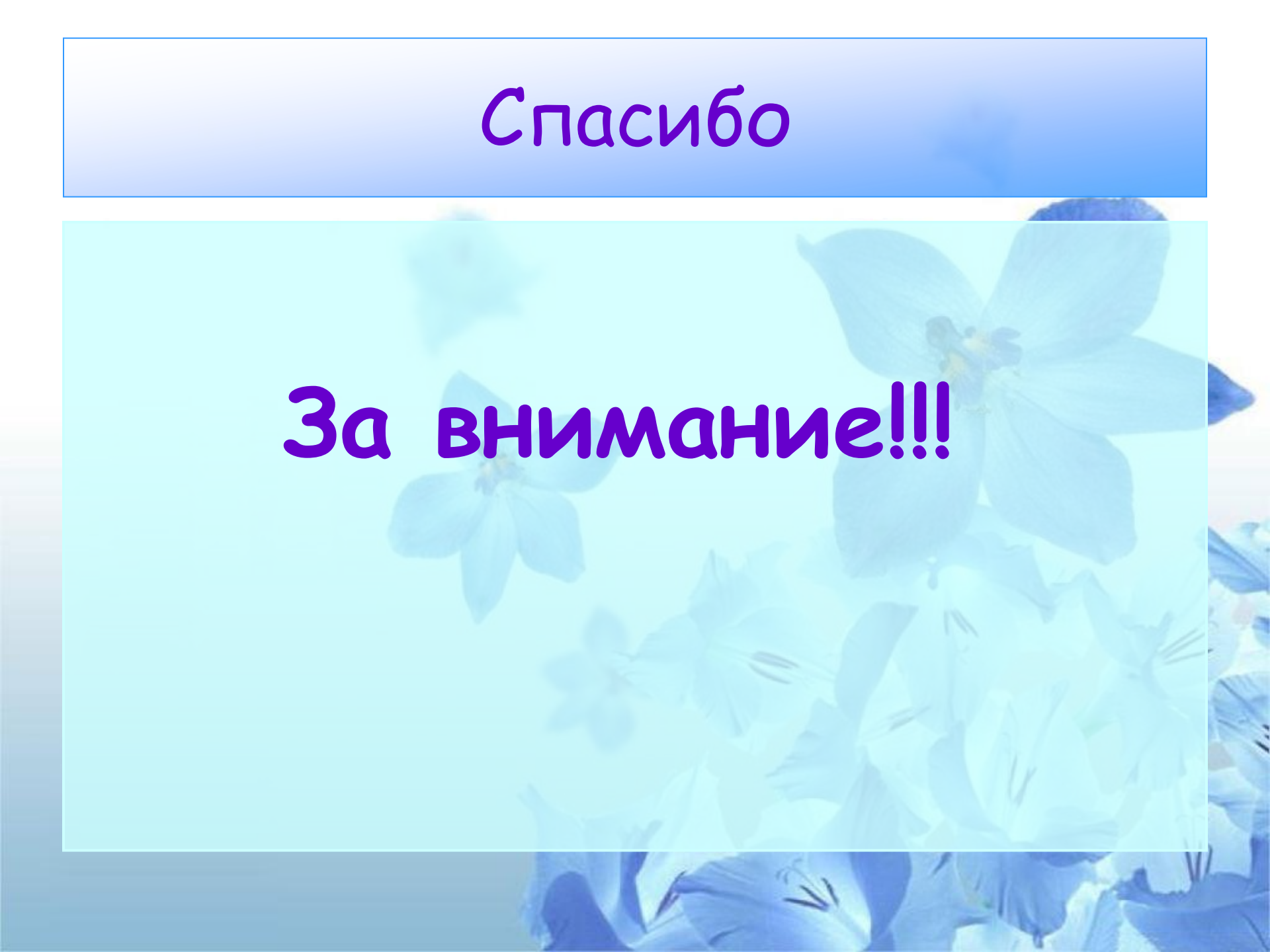
Совет дня

- Найти подход к детям – разрушителям, –сочинителям, – наблюдателям, активизируйте исполнителей, обеспечивая комфорт в игре каждому!



Спасибо

За внимание!!!

The background of the slide features a dense arrangement of blue flowers, likely delphiniums, with varying shades of blue and white. The flowers are slightly out of focus, creating a soft, dreamy atmosphere. The overall color palette is dominated by light blues and whites, with the text in a contrasting dark blue.