

1. Особенности творческой игры. Разновидности творческой игры.

К творческим играм относятся игры, в которых ребенок проявляет свою выдумку, инициативу, самостоятельность.

Творческие проявления детей в играх разнообразны: от придумывания сюжета и содержания игры, поиска путей реализации замысла до перевоплощения в ролях, заданных литературным произведением.

В зависимости от характера творчества детей, от игрового материала, используемого в играх, **творческие игры** – сюжетно-ролевые, театрализованные, игры-драматизации, режиссерские, строительно-конструктивные.

Творческие игры отражают:

- стремление детей к активности, самостоятельности;
- детское подражание;
- удовлетворение потребности в реализации жизненных и художественных впечатлений;
- своеобразное взаимодействие в детском коллективе.

Сюжетно-ролевые игры.

Сюжетно-ролевой игра считается потому, что внутри нее просматриваются две линии. Одна из которых связана с сюжетом, а другая – с ролевыми позициями, при помощи которых и осуществляется игра.

Другими словами, **основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая ситуация, заключающаяся в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в созданной им самим игровой обстановке.**

Театрализованные игры.

Представляют собой разыгрывание в лицах литературных произведений (сказки, рассказы, специально написанные инсценировки).

Герои литературных произведений становятся действующими лицами, а их приключения, события жизни, измененные детской фантазией, – сюжетом игры.

Особенностью этих игр является то, что они имеют готовый сюжет, а значит, деятельность ребенка во многом предопределена текстом произведения.

Игра-драматизация.

Представляет собой исполнение детьми какого-либо сюжета, сценарий которого заранее существует, но не является жестким каноном, как это имеет место в театральной пьесе, а служит лишь канвой, в пределах которой развивается импровизация.

Импровизация может касаться не только текста, но и сценического действия. В этом смысле буквальное воспроизведение детьми сказки, стихотворения, чтение литературного текста по ролям, участие в созданной взрослыми литературно-музыкальной композиции в строгом значении этого слова не есть игра. В то же время инсценировка той же сказки или отрывка из любимой книги (даже если текст передается дословно) будет игрой в той мере, в какой дети смогут свободно, самостоятельно, в собственной интерпретации передать взаимодействия и отношения героев.

Игры-драматизации могут исполняться без зрителей или носить характер концертного исполнения для других. Если они разыгрываются в обычной театральной форме (сцена, занавес, декорации, костюмы, грим) или в форме массового сюжетного зрелища, их *называют театрализациями*.

Игры-драматизации дошкольников в основном воспроизводят жизненные впечатления по сценарию, созданному взрослыми или с их помощью. Эти игры полезны для развития воображения и образной, выразительной речи.

В среднем и старшем дошкольном возрасте наряду с произведениями народного фольклора и художественной литературы инсценируются сюжеты кино- и телефильмов.

Элементы драматизации помогают детям совершать воображаемые путешествия в историю.

Режиссерские игры.

В них ребенок управляет воображаемой ситуацией в целом, действует одновременно за всех участников: за зверей в зверинце, автомашины, трамвай, пешеходов на улице, героев придуманной страны и т. д.

Режиссерские игры могут быть и групповыми: каждый ведет какие-либо игрушки в общем сюжете или выступает как режиссер импровизированного концерта, спектакля. В таких играх накапливается опыт общения, согласования замыслов и сюжетных действий.

Строительно-конструктивные игры.

Особенностью является то, что в их основе лежат конструктивные умения и способности, вследствие чего они в большей степени, чем какие-либо другие виды детской игры, приближаются к созидательной продуктивной человеческой деятельности. Для усвоения конструктивных умений необходимо специальное обучение.

Содержанием игр со строительным материалом является созидание, воспроизведение окружающей действительности с помощью различных материалов.

Различаются следующие виды строительного материала: *специально созданный, природный и подсобный.*

Игры со строительными материалами связаны с другими видами игр (сюжетно-ролевыми, театрализованными, подвижными, дидактическими).

Основные умения дети приобретают на занятиях, в совместной деятельности с взрослым, а затем переносят их, преобразуя, дополняя и варьируя, в самостоятельные игры со строительным материалом.

Методы и приемы руководства сюжетно-ролевой игрой в детском саду

Игра является ведущим видом деятельности дошкольника. Именно через игру ребенок познает мир, готовится к взрослой жизни. Одновременно, игра является основой творческого развития ребенка.

Игра не может развиваться сама по себе. Для ее развития необходимы: четкая методика ее проведения и грамотное руководство со стороны взрослого. У детей старшего дошкольного возраста нет жизненного опыта, чтобы воплощать придуманные сюжеты в игровое пространство. Организация игры требует согласованных действий участников.

Сюжетная игровая деятельность ребенка не планируется заранее, не следует жесткому плану построения.

Сюжетно-ролевая игра имеет следующие структурные компоненты:

сюжет

содержание

игровая ситуация

замысел

роль

ролевое действие

ролевое поведение

ролевое взаимодействие

правила

Сюжет игры — это ряд событий, которые объединены жизненно мотивированными связями. В сюжете раскрывается содержание игры — характер тех действий и отношений, которыми связаны участники событий.

Содержание — это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности.

Игровая ситуация — совокупность обстоятельств игры, не существующих реально, а создаваемых воображением.

Замысел — план действий, задуманный играющими

Роль — это его игровая позиция: он отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже.

Ролевое действие — это деятельность ребенка в роли.

Последовательность ролевых действий характеризует **ролевое поведение** в игре.

Правила — это порядок, предписание действий в игре

Характеристика сюжетной игры раскрывается через свободу выбора темы и содержания всей игровой деятельности. Каждый участник однозначно хочет, чтобы игра сложилась интересно, слаженно. Именно с этой целью осуществляется методика проведения и руководство игрой со стороны взрослого, который направляет сюжетные ситуации для более эффективного и успешного развития игровых умений у дошкольников.

Планируя работу по руководству сюжетно – ролевыми играми детей, педагогу необходимо предусматривать обогащение содержания игры, расширение игрового опыта детей. Большое внимание педагог должен уделять развитию творческих способностей детей, формированию положительных взаимоотношений.

Руководство сюжетно-ролевой игрой в дошкольном учреждении осуществляется в двух основных направлениях:

Косвенное руководство (без вмешательства воспитателя в игру, направленное на обеспечение опыта детей). Сюда входят:

- наблюдения;
- целевые прогулки;
- экскурсии
- беседы;
- чтение художественной литературы;
- просмотр кино, видеофильмов;
- занятия (особенно речевые)
- рассмотрение иллюстраций;
- ознакомление с атрибутами, предметами-заменителями и способами их использования;
- организация игрового пространства (подбор, изготовление своими руками) ;
- игры (конструктивные, дидактические, подвижные) ;
- изобразительная деятельность;
- игры-имитации;
- мнимые «телефонные разговоры»;
- придумывание историй для планирования игры, например, «Придумаем историю о больной девочке и то, как помог необычный чай» ;

- «домашние задания», которые приучают ребенка к самостоятельному поиску информации (например, «Как мама убирает. Что делает сначала, что потом»).

Прямое руководство (с вмешательством в игру).

Самое сложное и важное – **обдумать задачи и приемы воспитания детей в игре: как способствовать объединению детей, как научить распределять роли, доводить до конца задуманное.** При этом ставятся задачи, как ко всему коллективу, так и к отдельным детям.

Первое условие успешного руководства играми – **умение наблюдать за детьми, понять их игровые замыслы, их переживания.** Это не просто: ребенок, особенно в младшем дошкольном возрасте, не всегда может, а иногда не хочет делиться со взрослыми своими намерениями.

Педагогу необходимо завоевать доверие детей, установить с ними контакт. Это легко достигается в том случае, если педагог относится к детской игре серьезно, с искренним интересом, без обидного снисхождения, к которому дети весьма чувствительны. Такому педагогу дети охотно рассказывают о своих планах, обращаются к нему за советом и помощью.

Особенно сложна роль педагога в ходе развития сюжета игры. Во время подготовки к ней, когда дети еще не вошли в свои роли, когда сюжет игры только намечается, педагог с уважением относится к замыслу участников, может давать им советы, руководить их поведением, как взрослый детьми. Иное дело в ходе игры, когда неосторожным вмешательством можно разрушить созданный ребенком образ.

Далеко не всегда дети прислушиваются к советам взрослых во время игры. Педагог не может быть равнодушным зрителем, он выражает сочувствие матери, у которой заболела дочка, с интересом слушает рассказ моряков об опасных трудностях их путешествия. Такой педагог может дать совет относительно дальнейшего развития игры, и ребенок прислушивается к его словам, особенно когда к нему обращаются как к действующему лицу. «Маме можно посоветовать пойти с больной дочкой к врачу». Такие советы обогащают замысел игры.

Наиболее **эффективным способом руководства является участие самого педагога в игре.** Через выполняемую им роль, игровые действия он воздействует на развитие содержания игры, помогает включению в нее всех детей, особенно робких, застенчивых, пробуждает в них уверенность в своих силах. При непосредственном участии в играх, часто совсем не главную, эпизодическую роль занимает воспитатель. Но и в этой роли можно незаметно руководить игрой, направлять ее, будить воображение детей, в результате чего возникают новые эпизоды, о которых дети сами раньше не догадывались. Например, в роли зрителя в театре спрашивать, где продаются билеты, и таким образом наводить на мысль сделать кассу; как покупатель в магазине спрашивать о таких товарах, которые продавцы еще не приготовили – завтра они наверняка появятся на прилавке.

Еще один **важный компонент сюжетно-ролевой игры - использование предметов, представляющих уменьшенную копию реальных вещей и созданных специально для организации игры ребенка, и предметов-заместителей.**

В руководстве детей большое место занимает **косвенные приемы руководства,** чтобы не мешать ребенку, самостоятельно играть, т. к. только самостоятельная сюжетно-ролевая игра в наибольшей степени способствует развитию ребенка.

Руководство игрой должно строиться на основе результатов наблюдения за самостоятельной сюжетно-ролевой игрой детей.

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.

Косвенные приемы – без непосредственного вмешательства в игру (внесение игрушек, создание игровой обстановки до начала игры).

Прямые приемы – непосредственное включение педагога в игру (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др.) .

Воспитатель оказывает влияние и на выбор темы и на развитие ее сюжета, помогает детям распределять роли, наполняя их нравственным содержанием.

Ранний возраст.

Приемы прямого руководства. - эмоциональное общение взрослого с ребенком в совместной игре

- показ способов действий с предметами, сопровождающиеся речью взрослого
- совместные с воспитателем игровые действия
- включение воспитателя в игру ребенка (для решения определенных игровых задач)
- демонстрация, обучение использованию в игре предметов-заместителей, прорисованных маркеров игрового пространства, воображаемых предметов
- применение активизирующего диалога воспитателя с ребенком
- подсказывающие вопросы

Приемы косвенного руководства.

- подбор игрушек с определенными свойствами
- рассматривание предметов обихода и предметов ближайшего окружения, беседа о их назначении
- наблюдение за действиями взрослых, пользующихся предметами обихода и предметами ближайшего окружения
- разнообразные небольшие поручения ребенку (принеси стул, повесь полотенце на крючок)
- подключение малыша к посильному участию в трудовых действиях (уборка игрушек, вещей)
- рассматривание предметных картинок, небольших сюжетов и иллюстраций
- создание готовой игровой обстановки (подсказывающей ситуации – куклу и чашку кладут рядом)
- изменение знакомой игровой ситуации (замена игрушек, добавление новых)
- постановка педагогом проблемной ситуации

Вывод: В повседневной жизни ребенок приобретает практический опыт оперирования предметами и переносит этот опыт в самостоятельную игру. Игра в раннем возрасте носит ознакомительный характер и представляет собой предметно-игровую деятельность. К концу раннего возраста игра приобретает статус отобразительной игры в которой операции с предметами переходят в ранг действия, направленных на достижение с помощью данного предмета определённого эффекта.

Младший дошкольный возраст.

Приемы прямого руководства.

Вторая младшая группа

Обучение способам игрового отражения действительности:

- включение педагога в игру (с целью передачи игрового опыта)
- обучение игровым действиям и ролевому диалогу на собственном примере

Активизирующее общение воспитателя с детьми в процессе игры:

- вопросы (Ты кто? Или Ты шофёр? Я опаздываю на работу, подвезите меня пожалуйста)
- поощрение
- побуждения к высказываниям (Ты спроси у дочки, она не голодная)
- помощь воспитателя для объединения в игре (Тебе наверное скучно одной, пригласи Олю, она тоже гуляет с дочкой)

Средняя группа

- включение воспитателя в игру, принятие на себя главной или второстепенных ролей (не часто)
- вступление воспитателя в ролевую беседу (с целью активизации ролевого диалога)

Приемы косвенного руководства.

Обогащение реального опыта детей в активной деятельности:

- внесение в занятия по ознакомлению с окружающим ярких образов и впечатлений
- экскурсии, наблюдения, встречи с людьми определенных профессий, сопровождающиеся беседой с детьми
- создание ситуаций, побуждающих ребенка вступать во взаимоотношения с окружающими (поручения)
- чтение художественных произведений, драматизация сказок
- наблюдение за играми других детей
- напоминания об интересных фактах из жизни.

Организация предметно-игровой среды

- сочетание игрушек, предметов заместителей, ролевых атрибутов, воображаемых игрушек
- внесение в среду новой игрушки
- изготовление детьми атрибутов для игры

Обогащение социального опыта детей в повседневной жизни:

- ознакомление с окружающим в активной деятельности (наблюдения, экскурсии, беседы, использование ТСО, чтение литературы, рассматривание иллюстраций и картин)
- создание педагогом специальных ситуаций с целью налаживания контактов ребенка с окружающими.

Организация воспитателем игр обучающего характера:

- театрализованные игры
- игры типа «Угадай, кто пришел?» «Угадай, кого я изображаю?»
- дидактические игры «Кому что нужно для работы»...

Создание игровой проблемной ситуации: - с помощью игрового оборудования (атрибутов, декораций, предметов одежды, игрушек) - с помощью активизирующего общения педагога с детьми.

- поощрение
- привлечение в игру малоактивных детей.

Вывод: На основе углубленных знаний об окружающем мире дети в игре творчески реализуют интересные замыслы. Игра претерпевает изменения от образно-ролевой игры до сюжетно-ролевой. К 5 годам дети хорошо осваивают способы предметно-игровых действий, свободно играют с игрушками, с предметами-заместителями, с воображаемыми предметами, легко дают словесные обозначения, способны передать характерные особенности роли с помощью средств выразительности. Дети способны вступать в ролевое взаимодействие на более длительное время.

Старший дошкольный возраст.

Приемы прямого руководства.

- Включение педагога в игру, принятие на себя роли (главной или второстепенной) – не часто, по необходимости (показ речевого образца, коллективное обсуждение ролевого поведения играющих после игры) .

Приемы косвенного руководства.

- обогащение социального опыта детей через все виды деятельности (наблюдения, экскурсии, чтение художественной литературы, просмотр детских телепередач, беседы)

- привлечение детей к изготовлению атрибутов и оформлению игровых полей.

Создание условий для развития творческой сюжетно-ролевой игры:

- создание предметно- игровой среды (тематические игровые уголки, характерные для младшего и среднего возраста – «Больница», «Парикмахерская», где характерным образом расположено игровое оборудование и игрушки, не свойственны для старшего возраста)

- расположение разнообразного игрового материала в прикладах (коробки, контейнеры, ящики с условными и реалистичными игрушками и атрибутами,

- включение в среду «игрушек-полуфабрикатов» для изготовления самоделок,
- пополнение и обогащение игровой среды в соответствии с полученными на занятиях знаниями.

Помощь взрослому:

- вспомнить более подходящие для игры события, установить их последовательность
- спланировать ход игры, последовательность действий
- распределить роли, согласовать замысел,
- помощь в решении игровых задач, поддержание познавательного интереса в игре,
- наблюдение за игрой детей,
- направление замысла и действий детей (совет, подсказка, вопрос, изменение игровой среды)
- создание проблемных ситуаций (гибкое воздействие на замысел игры, развитие сюжета, усложнение способов отображения действительности,
- создать игровую ситуацию,

- индивидуальная работа (ребенок не владеет игровыми способами, можно использовать опыт хорошо играющих детей).

Вывод: к пяти годам дети умеют самостоятельно организовать сюжетно-ролевую игру – выбрать тему, создать условия, выполнять соответствующие игровые действия и правила поведения. Педагог использует в основном косвенные приемы руководства игрой.

Рекомендации:

Воспитатель должен как можно чаще ставить ребенка в позицию «взрослого». Это способствует развитию самостоятельности у детей.

Руководя игрой, воспитатель не должен подавлять инициативы, самостоятельности ребенка. Важно, чтобы в игре ребенок фантазировал, строил, творил.

Методы руководства игрой:

Такая игра развивается только тогда, когда в ней принимает участие взрослый как носитель игрового опыта.

Первоначально педагог организует *отобразительные игры* (отображение детьми того, что они видят) и в этом случае необходимо подбирать сюжеты мультфильмов и книг с добрым и понятным детям содержанием.

Еще одной разновидностью сюжетно-ролевой игры является *игра-драматизация*, которая основана же на готовом сценарии. В этих играх ребенок уже самостоятельно меняет ход игры, не включая в данный процесс взрослого.

И только после этого можно переходить к сюжетно-ролевой игре детей со сверстниками.

Педагогическое руководство сюжетно-ролевыми играми детей может быть осуществлено в следующих направлениях:

- **формирование игры как деятельности** - предполагает, что педагог влияет на расширение тематики сюжетно-ролевых игр, углубление их содержания, способствует овладению детьми речевым поведением;
- **использование игры как средства воспитания ребенка** - неотъемлемая часть педагогического процесса в дошкольном учреждении.

Методы руководства сюжетно-ролевой игрой:

- Методы прямого руководства (ролевое участие педагога в игре, участие в сговоре на игру, разъяснение, помощь, совет, обсуждение игры и перспективы ее дальнейшего развития);
- Методы косвенного руководства (обогащение детей знаниями, внесение игрушек, использование сюрпризных моментов, чтение художественной литературы);
- Методы комплексного руководства (планомерное обогащение игрового опыта детей, использование обучающих игр, общение взрослого с ребенком в процессе игры и др.).

Этапы руководства сюжетно-ролевой игрой:

- *1 этап* – подготовительный;
- *2 этап* – после ознакомления с какой-либо профессией у ребенка появляется желание в нее поиграть;
- *3 этап* – в игру вводятся персонажи-игрушки;
- *4 этап* – игры со сверстниками;
- *5 этап* – собственно сюжетно-ролевые игры.

Уровни формирования взаимоотношений детей в сюжетно-ролевой игре (по А.П.Усовой):

- *Уровень неорганизованного поведения*, которое ведет к разрушению игр других детей (ребенок ломает постройки, забирает игрушки, мешает играющим и т.д.);
- *Уровень одиночных игр*, характерный тем, что ребенок не вступает во взаимодействие с другими детьми, но и не мешает им играть;
- *Уровень игр рядом*, проявляющийся в том, что 2-3 детей могут играть вместе, но каждый действует в соответствии со своей игровой целью, реализуя именно свой замысел;
- *Уровень кратковременного общения и взаимодействия* характеризуется тем, что дошкольник на какое-то время подчиняет свои действия общему замыслу и соотносит их с действиями других. Именно на этом этапе у детей появляется замысел и стремление подобрать соответствующие игрушки и предметы. Однако они еще не чувствуют своей связи и зависимости от общей деятельности;
- *Уровень длительного общения-взаимодействия*, который формируется на основе интереса к содержанию игры и тем действиям, которые она требует, а длительность взаимодействия связана с заинтересованностью в содержании игры;
- *Уровень постоянного взаимодействия*, основанный на общих интересах и избирательных симпатиях.

20. Игры с правилами. Особенности дидактических игр: структура и виды.

Игры с правилами – особая группа игр, специально созданная народной или научной педагогикой для решения определенных задач обучения и воспитания детей.

Это игры с готовым содержанием, с фиксированными правилами, являющимися непременным компонентом игры. Обучающие задачи реализуются через игровые действия ребенка при выполнении какого-либо задания (найти, сказать наоборот, поймать мяч и т.п.).

В зависимости от характера обучающей задачи игры с правилами делятся на две группы: дидактические и подвижные игры, которые, в свою очередь, классифицируются с учетом разных оснований.

Игры с правилами бывают сюжетными и бессюжетными.

Подвижные игры подразделяются:

- По степени подвижности (малой, средней, большой подвижности);
- По преобладающим движениям (с прыжками, с перебежками и др.);

- По предметам, которые используются в игре (с мячом, с лентами, с обручами и др.).

Дидактические игры.

Дидактические игры подразделяются:

- По содержанию (математические, природоведческие, речевые и др.);
- По дидактическому материалу (игры с предметами и игрушками, настольно-печатные, словесные, музыкальные).

Основная особенность дидактических игр определена их названием: это игры обучающие. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения детей.

Их основная цель – умственное развитие ребенка.

Важное место дидактические игры занимают в ознакомлении дошкольников с окружающим миром, расширении и обогащении их представлений о нем.

Но для играющих детей воспитательно-образовательное значение дидактической игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия и правила.

Дидактические игры относятся к «рубежным играм», представляя собой переходную форму к той неигровой деятельности, которую они готовят. Эти игры способствуют развитию познавательной деятельности, интеллектуальных операций, представляющих собой основу обучения. Для дидактических игр характерно наличие задачи учебного характера - обучающей задачи.

В обучении детей младшего возраста, как правило, применяются игры с заранее очерченным ходом игровых действий и четко выраженным «обучающим» началом, связанным с передачей и применением знаний, с упражнениями, умственным развитием детей

Для практики дошкольного воспитания особенно важным является **развивающее воздействие дидактической игры**: развитие двигательного аппарата, психомоторики; навыков поведения в соответствии с правилами; механизма идентификации, сопереживания; умение представить себя в чужой роли; формирование умений планировать, оценивать предстоящие действия, ориентироваться в ситуации; развитие навыков сотрудничества (особенно в командных играх), ряда личностных качеств (терпения, настойчивости, самоконтроля), делающих игру школой произвольного поведения.

Поэтому важным является целенаправленное обучение детей самой процедуре игры, объяснение ее содержания, правил, способов действий, приучение детей к самоконтролю и взаимоконтролю в ходе проведения игры.

Системы дидактических игр впервые были разработаны для дошкольного воспитания Ф. Фребелем, М. Монтессори, для начального обучения - О. Декроли.

В отечественной педагогической практике в 1940 - 1950-е гг. дидактические игры рассматривались преимущественно как форма работы в дошкольном воспитании; в начальной школе им отводилась роль средства отдыха от серьезных учебных занятий. В 1960 - 1970-е гг. накапливался опыт использования игры как средства активизации учебного процесса не только в начальных, но и в средних классах. С 1970 - 1980-х гг. введение обучения с 6-летнего возраста стимулировало использование дидактических игр в учебно-воспитательном процессе. С 1980-х гг. широкое распространение получили деловые игры.

Исследователи дидактических игр: Е.И.Тихеева, А.И.Сорокина, Е.И.Удальцова, А.К.Бондаренко, В.Н.Аванесова.

Обязательные элементы дидактических игр: содержание, выделение задач, наличие правил, действия играющих, конечный результат, подведение итогов.

Структурные компоненты дидактической игры: учебная и воспитательная задача, игровое правило, игровое действие.

Виды совместных дидактических игр: игра «на удачу»; игры, требующие интеллектуальной компетенции; игры, требующие физической умелости.

Компьютерные дидактические игры становятся средством закладки у детей основ компьютерной грамотности, ознакомления с языками программирования, формирования навыков работы на ЭВМ.

Компьютерные игры применяются как дидактическое средство при обучении в самых разнообразных предметных областях