**Педсовет**

**«Формирование игровой деятельности дошкольников — необходимое условие в решении задач образовательной области «Социализация» при реализации  ФГОС»**

**Цель**: повысить значимость организации сюжетно-ролевой игры в воспитательно-образовательном процессе ДОУ в контексте реализации ФГОС..

***Задачи:***

* повысить уровень профессиональной компетенции педагогов по реализации ФГОС образовательной области «социализация» через игровую деятельность дошкольников;
* актуализировать имеющиеся у педагогов знания по организации сюжетно-ролевой игры;
* способствовать использованию в практике современных требований к организации сюжетно-ролевой игры.

Структура педсовета:

1. Теоретическая часть:

* Вступительное слово старшего воспитателя Аслановой А. М.
* «Что такое социализация дошкольника? Важность игры в социализации дошкольника» (Воспитатель Хандажапова Н. М.);
* «Развитие игровой деятельности в свете ФГОС» (Воспитатель Баянова С. Б. );
* «Условия организации сюжетно-ролевой игры в ДОУ на современном этапе» (Воспитатель Цыцыкова Г. Р.);
* Экспресс-опрос педагогов;

2. Практическая часть:

* Деловая игра «Повышение компетенции педагогов»;
* Рекомендации педагогам при организации сюжетно-ролевых игр;
* Принятие решения

**Ход педсовета:**

**1. Теоретическая часть.**

 *Старший воспитатель*:  «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 орентиров 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, **какова важность игры  для социализации дошкольника"**. Сообщение по данной теме нам подготовилавоспитатель младшей группы Наталья Михайловна.

      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 заболевание, 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

*Старший воспитатель:* В связи с вступлением в силу нового ФГОС ДО впервые так много внимание стало уделяться созданию условий для развития игровой деятельности дошкольника.

Что такое игра в свете ФГОС нас познакомит воспитатель Сэсэгма Батоцыреновна.

**«Развитие игровой деятельности в свете ФГОС ДО»**

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 сюжетосложению, 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 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 - узкопедагогический, 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.

*Старший воспитатель***:**Условия организации сюжетно-ролевой игры на современном этапе так же остаются актуальны. Их напомнит нам\_Гэрэлма Рабжаевна: Для организации сюжетно-ролевой игры:

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 (реалстического 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 сюжетосложения 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.

*Старший воспитатель:* На слайде представлены вопросы, коллеги, попытайтесь ответить на них.

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)

 11. **Назовите гигиенические условия организации сюжетно-ролевой** игры (наличие игрового пространства, обеспечение места и времени для игр, наличие безопасных для жизни и здоровья игрушек)

**2. Практическая часть**

 Предлагаю  отправиться в путешествие по области «Социализация» на поезде под названием «Игра».

***1 станция - «Объясняй-ка»***

 **Конкурс «Знатоки программы».** *Определите, какой возрастной группе соответствует программное содержание 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 принимать и обозначать игровую роль, реализовывать специфические игровые действия, элементарный игровой диалог с партнером-сверстником. **(от 3 до 4 лет)** - Формировать умения изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, умение менять роль и обозначать свою новую роль для партнеров в процессе развертывания игры. **(от 4 до 5 лет)** - Формировать умения комбинировать разнообразные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы; учить овладевать совместным сюжетосложением**. (от 5 до 7 лет)**

***2 станция - Отвечай-ка***

Работа с картами

1.Специфика игры состоит в том, что она изначально формируется как … (деятельность) детей. Поэтому она требует тактичного и вдумчивого … (внимания) со стороны взрослого.

2.Сюжетосложение зависит от … (развития игровой деятельности ) детей и их … (навыков), умений, от …. (опыта).

3. Основные черты сюжетно-ролевой игры: эмоциональная насыщенность и увлеченность детей , …. (самостоятельность), активность, … (творчество).

4. Основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая … (ситуация), которая заключается в том, что ребенок берет на себя .. (роль) взрослого и выполняет ее в созданной им самим (игровой обстановке).

5. Объединяясь в сюжетно-ролевой игре, дети по своей воле выбирают .. (партнеров), сами устанавливают игровые .. (правила), следят за их выполнением, регулируют .. (взаимоотношения).

6. структурные компоненты игры: … (сюжет), содержание, .. (роль).

7. Многообразие и взаимосвязь игровых действий, взаимоотношений детей в игре – это … (сюжет).

8. В сюжетно-ролевой игре развиваются .. (внимание), .. (память), … (мышление).

***3 станция - Размышляй-ка***

Составьте перечень оборудования для с/р игры – «Магазин», «Больница». (каждая команда выбирает табличку сами).

***Четвертая станция —******Угадай-ка.***

К какой сюжетно-ролевой игре вы применили бы эту музыку?

— Африк Симоне. Нафанана.

— Кабалевский. Клоуны.

— Кабалевский. Кавалеристы.

— Чайковский. Болезнь [**куклы**](http://pchelka25.ru/?p=462).

— Спайс. Космическая музыка.

— Моцарт. Колыбельная.

***Пятая станция - Играй-ка***

**Кроссворд «Самый сообразительный»**

Вертикаль:

1. Бывает предметная, развивающая, игровая (среда).
2. Образовательная область (социализация).
3. Ряд последовательно развивающихся событий. В игре – последовательность действий (сюжет).
4. Общественное «лицо» конкретного человека (личность).

Горизонталь:

1. Ребёнок берёт на себя в игре (роль).
2. Форма проявления познавательной потребности личности, направленная на предмет, который вызывает положительные эмоции (интерес).
3. Система взаимодействий человека в определённой среде (деятельность).
4. Творческое воображение, мечта. Нечто задуманное, неправдоподобное (фантазия).
5. Ведущий вид деятельности ребёнка-дошкольника (игра).

|  |  |
| --- | --- |
|  | л |
| и |
|   | с |  | ч |
|  | р | о | л | ь |  | н |
| ц |  | о |
|  | с |  | и | н | т | е | р | е | с |
| р | а |  | т |
| д | е | я | т | е | л | ь | н | о | с | т | ь |
|  | д |  | и |  | ю |  |
| ф | а | н | т | а | з | и | я |  | ж |
|   | а |  | е |
| ц | т |
| и | г | р | а |  |
| я |
|  |

***Шестая станция – конечная***

Подведение итогов педагогического совета. Сегодня мы много говорили о детской игре. Для того чтобы дети овладели игровыми умениями, педагогу следует играть вместе с ними.

   **Решение педсовета:**

1)      Составить график взаимопосещений для передачи опыта по организации сюжетно-ролевых игр, определить наставников молодых педагогов. Ответ:  ст. воспитатель.

2)      В целях совершенствования условий для организации сюжетно- ролевых игр в группах пополнить развивающую среду атрибуты для игр в соответствии с возрастом (отв.: все воспитатели)

3)      Систематически планировать и проводить сюжетно- ролевые игры в соответствии с программными требованиями. (отв. все воспитатели)

4)      Информировать родителей о значимости сюжетно-ролевой игры в жизни ребёнка, вовлекать родителей в организацию игровой деятельности детей. Подготовить консультацию для родителей о значении сюжетных игр для детей дошкольного возраста.

**Приложение 1**

**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 2**

- 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.

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

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

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

**Приложение 3**

1.Специфика игры состоит в том, что она изначально формируется как … детей. Поэтому она требует тактичного и вдумчивого … со стороны взрослого.

2.Сюжетосложение зависит от … детей и их …, умений, от ….

3. Основные черты сюжетно-ролевой игры: эмоциональная насыщенность и увлеченность детей , …. , активность, … .

4. Основой сюжетно-ролевой игры является мнимая или воображаемая … , которая заключается в том, что ребенок берет на себя … взрослого и выполняет ее в созданной им самим …..

5. Объединяясь в сюжетно-ролевой игре, дети по своей воле выбирают …, сами устанавливают игровые … , следят за их выполнением, регулируют ….

6. Структурные компоненты игры: …, содержание, … .

7. Многообразие и взаимосвязь игровых действий, взаимоотношений детей в игре – это … …

8. В сюжетно-ролевой игре развиваются …, …, ….

**Приложение 4**

**Вертикаль:**

1. Бывает предметная, развивающая, игровая …

2. Образовательная область

3. Ряд последовательно развивающихся событий. В игре – последовательность действий

4. Общественное «лицо» конкретного человека .

**Горизонталь:**

1. Ребёнок берёт на себя в игре .

2. Форма проявления познавательной потребности личности, направленная на предмет, который вызывает положительные эмоции.

3. Система взаимодействий человека в определённой среде.

4. Творческое воображение, мечта. Нечто задуманное, неправдоподобное.

5. Ведущий вид деятельности ребёнка-дошкольника.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | 1 |  |  |  | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  | 3 |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Протокол № 4 от 18 марта 2016 года**

Присутствовало: 9 педагогов

Отсутствовало: 1 педагог.

**Повестка:**

1. Теоретическая часть:

* Вступительное слово старшего воспитателя Аслановой А. м.
* «Что такое социализация дошкольника? Важность игры в социализации дошкольника» (Воспитатель Хандажапова Н. М. );
* «Развитие игровой деятельности в свете ФГОС» (Воспитатель Баянова С. Б. );
* «Условия организации сюжетно-ролевой игры в ДОУ на современном этапе» (Воспитатель Цыцыкова Г. Р.);
* Экспресс-опрос педагогов;

2. Практическая часть:

* Деловая игра «Повышение компетенции педагогов»;
* Рекомендации педагогам при организации сюжетно-ролевых игр;
* Принятие решения

**1.** Выступление старшего воспитателя по теме «Игра, как ведущий вид деятельности дошкольника». Вопросы, возникающие при решении данной проблемы:

- 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

**2**. Выступление воспитателя Хандажаповой Н. М. с сообщением «Что такое социализация дошкольника? Важность игры в социализации дошкольника».

**3.** Выступление подменного воспитателя: В связи с вступлением в силу нового ФГОС ДО впервые так много внимание стало уделяться созданию условий для развития игровой деятельности дошкольника.

Что такое игра в свете ФГОС нас познакомит воспитатель Баянова С. Б.

**4.** Выступление воспитателя средней группы Цыцыковой Г. Р. С докладом «Условия организации сюжетно-ролевой игры в ДОУ на современном этапе»

**5.** Работа со слайдами – экспресс-опрос педагогов по темам выступлений

**6.** Деловая игра «Повышение компетенции педагогов».

Путешествие по области «Социализация« на поезде «Игра» по разным станциям.

*1 станция - «Объясняй-ка»*

*2 станция - Отвечай-ка*

*3 станция - Размышляй-ка*

*4 станция — Угадай-ка.*

5 *станция - Играй-ка*

*6 станция – конечная*

**Решение**

 1)      Составить график взаимопосещений для передачи опыта по организации сюжетно-ролевых игр, определить наставников молодых педагогов. Ответ:  ст. воспитатель.

2)      В целях совершенствования условий для организации сюжетно- ролевых игр в группах пополнить развивающую среду атрибуты для игр в соответствии с возрастом (отв.: все воспитатели)

3)      Систематически планировать и проводить сюжетно- ролевые игры в соответствии с программными требованиями. (отв. все воспитатели)

4)      Информировать родителей о значимости сюжетно-ролевой игры в жизни ребёнка, вовлекать родителей в организацию игровой деятельности детей. Подготовить консультацию для родителей о значении сюжетных игр для детей дошкольного возраста.

**Председатель:** Асланова А. М.

**Секретарь**: Цыденова С. А.