

Педсовет
«Организация и руководство игровой деятельностью детей
дошкольного возраста в условиях ФГОС ДО»

Цель: систематизация знаний педагогов по организации игровой деятельности детей дошкольного возраста в условиях реализации ФГОС ДО.

Дата проведения: 26.11.2018

Повестка:

1. Современная практика организации игровой деятельности. Заведующий Кононова Н.В.
2. Организация сюжетно-ролевой игры в ДОУ на современном этапе (брейн-ринг). Ст.воспитатель Борисова Т.И.
3. Справка об оперативном контроле «Условия организации сюжетно-ролевых игр». Ст.воспитатель Борисова Т.И.
4. Итоги смотра конкурса «Кукольная комната», «Развивающие игровые панели своими руками. Заведующий Кононова Н.В.
5. Решение педсовета

1.Современная практика организации игровой деятельности

«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 Федеральном государственном образовательном стандарте ДО игра рассматривается как важное средство социализации ребенка, его развития.

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 соответствующей предметной среды, поддерживающей игру;
- 3) давление образовательных задач и приоритет обучающих действий;
- 4) жесткое программирование свободного времени детей;
- 5) *взрослые сами не умеют играть;*

Главная причина — право на игру декларативно признается, но не обеспечивается педагогами, родителями, чиновниками.

ФГОС ДО 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? Какие условия требуются для организации игры? Эти и другие вопросы мы и попытаемся решить на сегодняшнем заседании Педсовета.

Тема педсовета выбрана не случайно. К сожалению, **наши дети стали меньше играть.** Исследования показывают, что **у ребят отсутствуют игровой опыт и умение развивать игровой сюжет.** У детей мало впечатлений, эмоций, без которых невозможно развитие игры. Большинство впечатлений дети получают из телевизионных передач, компьютерных игр, качество которых оставляют желать лучшего. Педагоги стремятся выполнить «*социальный заказ*» родителей, т. е. обучить и подготовить детей к школе. Время, отведённое для игры, заполняется чтением книг, подготовкой к праздникам, организационными видами деятельности. Некоторые родители поздно приводят детей в детский сад и рано забирают. Многие родители считают игру ненужным, пустым времяпрепровождением. **Взрослые не играют вместе с ребёнком.** Сегодня игра во многом претерпевает существенные изменения. Это не только появление новых игр – компьютерных, видеоигр. Это новый ориентир игры, необходимость перестраивать активность современного ребенка в соответствии с запросами времени. Но, детям нужно играть, учиться взаимодействовать, внимать новым веяниям педагогики и воспитания, тогда они превратятся в адаптированных, коммуникабельных взрослых, способных помогать друг другу и взаимодействовать друг с другом.

(Игра - что может быть интересней и значимей для ребёнка? Это и радость и познание, и творчество. Это то, ради чего ребёнок идет в детский сад. А.С. Макаренко писал: «Игра имеет в жизни ребёнка такое же значение, как у взрослого деятельность – работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет и в работе, когда вырастет. По этому, воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре...»)

Игра-это жизнь ребёнка, его существование, источник развития моральных качеств личности, его развитие в целом.

Какие качества формируются у ребёнка в процессе игры?

- произвольное поведение, познавательные процессы;
- в игре развивается способность к воображению, образному мышлению, это происходит потому, что ребёнок воссоздаёт в игре то, что ему интересно с помощью условных действий;
- в игре ребёнок воссоздаёт действие взрослого и приобретает опыт взаимодействия со сверстниками;
- в игре он учится подчинять свои желания определённым требованиям. Это важно для воспитания воли.

Наблюдения и специальные исследования последних лет свидетельствуют о том, что для большинства педагогов дошкольных учреждений характерно стереотипное представление об игре, как о регламентированном процессе, ее богатейший потенциал остается не востребован в полной мере. **Существует проблема организации игровой деятельности детей в условиях образовательного процесса ДОО, связанной с недостаточной развитости уровня игры, неготовности воспитателей ДОО к полноценному включению в игровую деятельность, неспособности взрослых к грамотному руководству детской игрой.** Исходя из этого, по данным, полученным в ходе научных исследований современных учёных (Е.О. Смирнова) выяснилось, что уровень игры современных детей дошкольного возраста низок. Так, **лишь 5% детей 5-6 лет отличают высокий уровень развития игры. В свою очередь, 35% дошкольников демонстрируют средние показатели, а большинство детей данной возрастной категории (60%) проявили низкий уровень.**

Необходимо заметить, что вмешательство в детскую игру предполагает наличие у педагога необходимых знаний и умений, а также авторитета, уважения и доверия у детей. В противном случае произойдёт отрицательный эффект.

Поэтому одним из главных условий формирования игры **является позиция воспитателя, его развитая игровая компетентность, которая невозможна прежде всего без**

креативности и развитого воображения. Умение придумать сюжет, по-новому увидеть привычную ситуацию, придать новое значение знакомым предметам, преодолеть сложившиеся стереотипы являются неотъемлемой частью в развитии данной области. Дошкольный педагог сам должен уметь играть и заражать детей своей эмоцией. Для этого нужны специфические личные качества: **открытость, артистичность, эмоциональная выразительность и, что особенно важно—серьезное отношение к игровой ситуации.** Играющий верит в созданную им ситуацию и живет в ней. Так как игровая деятельность детей основана на знаниях, умениях и навыках, приобретенных ими в прошлом, воспитателю важно постараться увидеть мир глазами ребенка, понять, что он знает, и в соответствии с этим побуждать ребёнка через игру преодолевать свою неосведомлённость или неумение. «От взрослых требуется такое поведение, которое помогает детям почувствовать себя осведомлёнными и уверенными в своей способности преодолевать трудности».

Для того чтобы процесс осведомленности и познания не стоял на месте, **от воспитателя необходимо уметь наблюдать игру, анализировать ее, оценивать уровень развития игровой деятельности детей, и в соответствии с этим уровнем планировать приемы, направленные на ее развитие.**

Темы игры, предложенная взрослыми, оставляет детей равнодушными, если она не связана с их интересами. **Руководя игрой, воспитатель всегда должен помнить о том, что нужно развивать инициативу, самостоятельность детей, сохранять их непосредственность, радость от игры.** Из приемов руководства игрой следует исключить всякого рода принуждение, никогда не фантазировать за ребенка, не придумывать за него игру. Нужно очень деликатно влиять на развитие интересов, на чувства детей, направлять работу их мысли и воображения. Только при таком руководстве успешно развивается игровое творчество. Игрой нельзя управлять директивно, давая указания и контролируя действия детей. Здесь важно быть непосредственным участником действия, удерживая в то же время общий план и замысел. Самый важный и тонкий момент при руководстве игрой – это соблюдение меры собственной активности, понимание того, когда нужно взять на себя ведущую роль, когда подыграть детям, а когда «уйти в сторону» и ограничиться скрытым наблюдением. Поддержка игры предполагает косвенное, не директивное руководство. Здесь недопустимы как авторитарная позиция взрослого, так и его полное устранение от игры детей. **От воспитателя требуется умение вовлекать в игру детей с низким социометрическим статусом, предлагая им яркие игровые роли, включать в игровую деятельность застенчивых, неуверенных, малоактивных детей.** И конечно, для воспитателя важно знание разнообразных игр – фольклорных, народных и современных. Такие игры представляют особый пласт культуры, адресованный детям и несущий в себе серьезный развивающий

Вывод: Без игровой компетентности воспитателя невозможна развитая игра детей.

Условия успешного руководства игрой:

- Умение наблюдать за детьми, понимать их игровые замыслы, переживания.
- Воспитателю необходимо завоевать доверие детей, установить с ними контакт. Это легко достигается в том случае, если воспитатель относится к игре серьезно, с искренним интересом, без обидного снисхождения.
- Необходимо опираться на психологию детей, считаться с детскими замыслами, бережно относиться к детской выдумке, созданному ребёнком образу.

- Назовите условия, необходимые для развития игры (соответствующая предметно-игровая среда, определённые знания по теме игры и умение их реализовывать в практической деятельности, совместная игра взрослого с детьми, где взрослый демонстрирует образцы ролевого взаимодействия в виде ролевого диалога, создание игровой ситуации).

Ведущий: Уважаемые коллеги! Я приглашаю вас принять участие в

увлекательной игре брейн-ринг по теме «Организация игровой деятельности дошкольников».

Сейчас вам нужно разделить на две компании (команды) с помощью игрового упражнения «*Колечки*». Условие игры: сколько раз ведущий хлопнет в ладоши, по столыку человек, взявшись за руки и дружно произнеся: «Мы готовы!», - педагоги образуют «тесное» колечко. После первого разбиения на колечки ведущий напоминает обязательное условие: в каждом новом колечке сосед справа и слева должен быть другим. Объединив, нужное количество человек в колечки ведущий объявляет: «Стоп! Каждое колечко — компания или команда».

Итак, команды готовы.

Выберите капитана вашей команды.

Задание для капитанов: подойти к ведущему и взять одну из предложенных карточек любого цвета (красная, зеленая, синяя).

Ведущий: Теперь каждый капитан приглашает свою команду занять места за столами в соответствии с выбранным цветовым обозначением (участники усаживаются за столы).

Ведущий: Уважаемые участники, сегодня вам предстоит выполнить задания, которые помогут **выявить ваши знания об организации игровой деятельности с детьми**, а также продемонстрировать ваши способности, мыслительную деятельность и скорость реакции.

Правила игры следующие: на ряд предложенных вопросов нужно ответить быстрее своих соперников, для чего необходимо первыми поднять вверх цветную карточку. За правильный ответ получаете (записывается) балл. Можно дополнять ответы коллег, за это тоже дается балл.

Поприветствуем членов жюри (*представляются члены жюри*).

Итак, оценивать выступления команд будет жюри. Победителем в игре выходит та команда, участники которой наберут наибольшее количество баллов. Подведение итогов в конце игры. 1 место - игрушки, 2 место-набор игрушек.

-Мозговой штурм - вопрос каждой команде

- *Творческий характер сюжетно- ролевой игры определяется наличием (замысла)*

- *Что является структурным компонентом игры? (сюжет, содержание, роль)*

- *Чаще всего в игре ребенок принимает на себя роль (взрослого)*

- *Психические процессы, формирующиеся в процессе сюжетно- ролевой игры (мышление, воображение, память)*

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

- *Один из принципов организации сюжетно- ролевой игры – это (наличие атрибутов)*

Тема: «Развитие игровой деятельности детей»

Для всех команд зачитываются вопросы по данной теме. Время для обдумывания – 1 минута. На вопрос начинает отвечать та команда, которая первой подает сигнал

(поднимает вверх карточку). Если команда дает неправильный ответ, возможность ответить появляется у другой команды.

Вопросы:

1. Какое время в режиме возрастной группы отводится играм?
2. Как обогащаете опыт детей с целью развития игры?
3. Какие виды игровой деятельности предпочитаете организовать?
4. Как организуете начало игры каждого вида?
5. Как регулируете взаимоотношения по ходу игры? Каким способом разрешаете конфликты?
6. Какие классификации игр знаете?
7. Почему игра считается ведущим видом деятельности дошкольников?

1. *Воспитателям предлагается задание: «Определить этап развития сюжетно-ролевой игры».*

У каждой команды на столике лежат разрезанные полоски бумаги с этапами развития сюжетно-ролевой игры:

Ознакомительный этап.

Отобразительная игра

Сюжетно-отобразительная игра

Начальная форма сюжетно-ролевой игры

Развитая форма сюжетно-ролевой игры.

2. Воспитателям дается задание: «По описанию характеристики этапа развития сюжетно-ролевой игры определить **его название и возраст детей**». Ведущий дает описания этапов, воспитатели определяют его название и возраст детей.

Манипуляции. Ребенок стучит предметами, бросает их, рассматривает, облизывает и т. д., то есть обследует всеми органами чувств.

Как называется этап? Каков возраст детей? (0–1 год)

Ребенок знакомится с назначением предметов: машина возит грузы; расческой причесывает; кормит маму, папу, мишку. Игры нет. Это начало формирования предметной деятельности. То есть ребенок передаёт отдельные действия с игрушками. Здесь дети роль не принимают. Воображаемая ситуация не создаётся ребенком, взрослый делает это за него: «Ты как мама варишь суп», «Ты как водитель крутишь руль» и т. д. Как называется этап? Каков возраст детей? (1–2 года).

Действия объединяются в цепочку (сюжет): накормил куклу, покатал на коляске, уложил спать в кроватку. Простые бытовые действия. Сначала действия развернутые (долго моет посуду), затем действия обобщает (как бы помыл). В этом возрасте надо учить действовать с предметами-заместителями. Дети решают игровые задачи предметными способами: 1) Игрушки

2) Предметами-заменителями 3) Воображаемыми предметами 4) Словами («Всё, поел».) Ребенок играет с игрушкой, а не с партнером. Роль он не принимает, хотя некоторые уже могут. Дети уже симпатизируют друг другу. Надо создавать условия для объединения детей (катать друг другу мячик). 2–3 года.

Ребенок берет на себя роль «Я- мама», «Я- шофёр». Ребенок выполняет ролевые действия труда персонажа — мама- кормит детей, шофер — рулит, чинит машину, заливает бензин. Ребенок уже использует не только предметные, но и ролевые действия (мимику, жесты, пантомимику). Ребенок уже использует отдельные ролевые высказывания. Дети уже объединяются по 2–3 человека. Группировки быстро распадаются. Частые конфликты — из-за игрушек, предметов. На этом этапе важно учить детей играть вместе, договариваться, сотрудничать. Как называется этап? Каков возраст детей? (3–4 года)

Дети отражают взаимоотношения между людьми. Возникновение режиссерской игры. В режиссерской игре ребенок наделяет ролью не себя, а игрушку или предмет-заместитель. Как называется этап? Каков возраст детей? (4–7 лет).

Проходит обсуждение выполнения задания.

Задача № 6.

Воспитатель видела в соседнем детском саду, что дети интересно играли в рыбаков. Для того чтобы перенести эту игру в свою группу, она сама сделала рыболовные снасти и предложила детям тему игры.

Игры не получилось, воспитателю все время приходилось подсказывать детям, что делать дальше.

Вопросы:

3. Объясните, почему не получилась игра?
4. Как сделать, чтобы в игре все дети были активны, могли выполнять и главные, и второстепенные роли?

Задача № 7.

Воспитатель предложила детям сюжетно-ролевую игру «Полет на космическом корабле». Дети оживились и сразу принялись «разбирать» роли.

- Я буду врачом, — кричала Наташа.
- А я- бортмехаником! — сказала Саша.
- Чур, я командир! — сказали одновременно Коля и Вова.
- Нет, я! — чуть не со слезами повторял Вова.
- А я первый сказал!
- Ну и что, ты уже был капитаном на корабле!

Но тут подошла воспитатель и разрешила все споры.

— Командир будет Коля, он старше и сильнее Вовы, он лучше справится с обязанностями командира.

Вопрос: дайте оценку действиям воспитателя.

5. Придумать перечень оборудования для с-р игр: Автосервис, Рекламное агенство.

6. Придумать тематику игр с производственными темами, игры на темы литературных произведений, кино и телепередач.

Рефлексия. Каждый участник оценивает свою активность, свой вклад и эффективность работы в команде, увлекательность и полезность выбранных форм работы.

Педагоги по кругу высказываются одним предложением, выбирая начало **фразы из предложенного списка:**

1. Сегодня я узнала...
2. Было интересно...
3. Было трудно...
4. Я выполняла задания...
5. Я поняла, что...
6. Теперь я могу...
7. Я почувствовала, что...
8. Я приобрела...
9. У меня получилось ...
10. Я попробую...
11. Меня удивило...
12. Мне захотелось...

Справка о тематическом контроле.

В ходе проверки установлено:

1. Анализ условий проведения игровой деятельности. В группах созданы удовлетворительные условия для игровой деятельности дошкольников. В результате проверки предметно-развивающей среды в группах имеются в наличии сюжетно-ролевые игры, в основном на бытовую тематику. В каждой отдельной игре недостаточно игрового оборудования для развертывания какого либо сюжета. Во второй группе раннего возраста: лежат атрибуты для игры на производственную тематику. Нет предметов и материала для ряжения. Во всех возрастных группах нет ширм. Игровая среда не меняется из года в год. Статичность оборудования. Атрибутика размещена рационально, имеет свободный доступ к ней.

При организации игр учитываются санитарно-гигиенические и эстетические условия, принципы организации ПРС, учитываются поло-ролевая специфика в подборе игрушек. При этом, из-за недостатка места во многих группах нет оборудования для целого ряда игр.

Мало используются возможности макетов в сюжетно-ролевой игре. (макеты- дорога, дом Барби). В игровых зонах мало используется уголки ряжения, кукольная комната (постель, мебель, кукольная одежда), современных игр «Супермаркет» «Банк» и т.п, бедно оборудованы другие сюжетно-ролевые игры. Нет разнообразия, изюминки в создании условий для ролевых игр. Во всех группах одинаковое зонирование, воспитатели мало пытаются что-то изменить в обстановке игровых зон и их содержание. Нужно облагородить старые куклы. Шкафы для кукольной одежды? Мало кукольной одежды.

Оценка профессионального мастерства воспитателей. В ходе тематической проверки было проведено анкетирование воспитателей «Развитие игровой деятельности». Анализ

анкет показал, что не все педагоги в достаточной мере владеют особенностями организации сюжетной игры в каждой возрастной группе. (вопрос 5). Настольные игры широко применимы в нашем детском саду и популярны у педагогов, то в сюжетно-ролевые дети большей частью играют, предоставленные сами себе, а воспитатели следят в это время за дисциплиной, занимаясь своими делами.

Анализ работы с родителями. В сотрудничестве с родителями проблема сюжетно-ролевой игры обсуждается редко, но эта тенденция прослеживается не только в нашем детском саду, а в дошкольном воспитании всей страны.

В группах и в методическом кабинете имеется в достаточном количестве методическая литература по игровому развитию детей, подобрана картотека планирования сюжетно-ролевых игр.

Недостатки:

Во всех группах не созданы в полной мере условия для игрового развития детей. Особенно сюжетно-ролевых игр.

Во всех группах проводится недостаточная работа с родителями по данному вопросу в плане практического обучения родителей игровому общению с детьми, правильному выбору игрушки для дошкольника.

Выводы: В МАДОУ на момент проверки созданы частичные условия для игрового развития детей.

В ходе проверки был проведен смотр-конкурс «Кукольная комната», итоги которого показали следующее, игровая деятельность организуется педагогами регулярно, но при этом сюжет однообразны, нет современных сюжетов (универсам, фермер и т.п.), мало используется макетов, хотя целесообразность их применения все знают (мало место занимают, эффект новизны).

Итоги смотра-конкурса следующие: 1 место- группа № 8, Бурлакова Татьяна Артемовна, 2 место- группа №3, Балханова Алена Анатольевна. 3 место- нет.

Итоги смотра-конкурса «*Развивающие панели своими руками*»

Номинации:

«Масштабное решение»- за яркую сюжетную линию работы, группа №1, Немчинова Е.Г.

«Компактное решение» - за большую насыщенность бизборда развивающими элементами»- группа № 6, Борисова Н.Н.

«Лучший бизборд»-за яркое творческон решение, научный подход, дифференциацию интересов воспитанников, группа №1, Немчинова Е.Г.

Выводы: уровень развития сюжетно-ролевой игры и работы в этом направлении педагогического коллектива можно оценить как низкий. И условия для игры, и подготовленность педагогических кадров, и планирование, и сотрудничество с родителями - все эти направления требует пристального внимания и углубленной работы всего коллектива.

Предложения и рекомендации:

-Организовать взаимопосещения для передачи опыта по организации сюжетно-ролевых игр, наставничество молодых педагогов.

-Совершенствование условий игровой деятельности, обеспечивающих новое качество игрового развития дошкольников, успешной социализации их в обществе.

-Изучение теоретической базы по организации сюжетно-ролевой игры в соответствии с ФГОС ДО.

-Вовлечение родителей в организацию игрового процесса в ДООУ.

-Изучить опыт использования макетов в ДООУ при организации предметно-развивающей среды в группах.

Решение Педагогического совета:

1.Проанализировать соответствие игрушек и сюжетно-ролевых игр в группе возрасту и индивидуальным особенностям детей. Срок, ответственные.

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
(отв.: все воспитатели).