



Консультация для родителей

«Развитие сюжетно-отобразительной игры детей третьего года жизни»

Пачкоря О.Н.

Нижевартовск, 2019





Основные понятия

- **Ранний возраст** - наиболее ответственным периодом жизни человека, когда формируются наиболее фундаментальные способности, определяющие дальнейшее развитие человека.
- **Сюжетно-отобразительная игра** - важнейший этап в становлении сюжетно-ролевой игры.

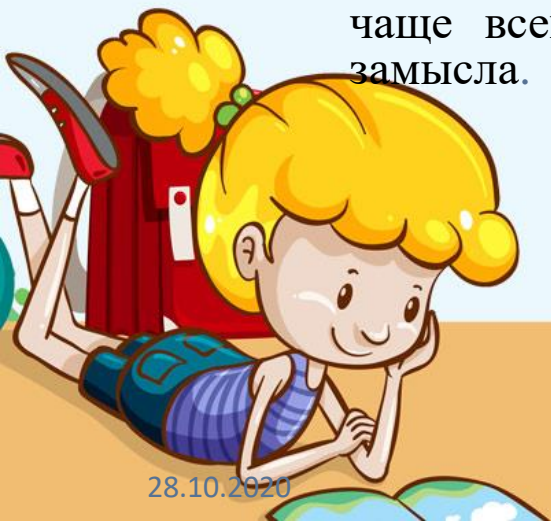




Формирование сюжетно-отобразительной игры у детей 2-го и 3-го года жизни

И. О. Ивакина выделяет три уровня сюжетно-отобразительной игры:

- **Высокий уровень сформированности сюжетно-отобразительной игры** замысел у ребенка возникает преимущественно по собственной инициативе
- **Средний уровень развития сюжетно-отобразительной игры** –
 - замысел ее появляется как по инициативе ребенка, так и после предложения взрослого
- **Низкий уровень сюжетно-отобразительной игры** – чаще всего требуется помощь взрослого в появлении замысла.





Руководство игрой

- **Основная цель педагога** – последовательно руководить процессом формирования самостоятельной игры каждого ребенка и играющего коллектива в целом.
- При руководстве игрой недопустимо прямое обучение игровому действию без учета жизненного опыта, интересов каждого ребенка.
- **Главное в игровой задаче** – воображаемая цель, понятная и близкая ребенку по его личному опыту.
- Способы решения игровой задачи – игровые действия разной степени сложности и обобщенности, эмоционально-выразительные средства, позднее - речевые высказывания





Компоненты комплексного метода

- планомерное обогащение жизненного опыта детей;
- совместные обучающие игры педагога с детьми, направленные на передачу детям игрового опыта, игровых умений;
- своевременное изменение игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта;
- активизирующее общение взрослого с детьми в процессе их игры, направленное на побуждение и самостоятельное применение детьми новых способов решения игровых задач, на отражение в игре новых сторон жизни.





Передача игрового опыта

- специально обучающие игры (показы-инсценировки, разнообразные театрализованные игры; игры занятия, рекомендованные Р.И. Жуковской; сюжетно-дидактические и сюжетно-подвижные и музыкальные игры);
- игра воспитателя с детьми, когда участие педагога может быть длительным или фрагментарным.





Обеспечение игрушками сюжетно-отобразительной игры; примерный перечень сюжетных игрушек

- *Куклы:* в простой одежде, из ткани и мягких пластмасс с основными чертами человека; фигурки кукол из пластмассы, резины, легкие деревянные, размером 10-15 см, куклы-голыши для игр с водой
- *Животные:* тематика игрушечных животных представлена в предыдущем возрастном периоде (до года). Добавляются игрушечные животные, не имеющие резко контрастных особенностей во внешнем облике (утка и гусь, корова и коза), разные рыбки для игр с водой.
- *Предметы быта, труда и культуры:* игрушечные стол, стул, кровать. Крупная, по размеру ладони ребенка, посуда (тарелка, чашки, ложки, кастрюли); игрушечное постельное белье (простыни разных размеров и цветов, лоскуты ткани) ; зеркало.
- *Сюжетно-транспортные:* устойчивые коляски для кукол; машины с кузовом, легковые машины, разные заводные машины, тележки, санки, каталки.
- *Первые предметы-заместители* (палочка вместо ложки, кубик вместо мыла)





Михайленко Н.Я и Короткова Н.А выделяют следующие педагогические принципы организации сюжетных игр

1. Воспитатель должен играть вместе с детьми
2. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом его этапе следует разворачивать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения
3. Начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам — взрослому или сверстнику
4. На каждом возрастном этапе педагогический процесс организации игры должен носить двучастный характер, включая моменты формирования игровых умений в совместной игре воспитателя с детьми и создание условий для самостоятельной детской игры.





Последовательность формирования игровых умений

1) привлекать ребенка к осуществлению необходимого по смыслу игры условного действия с сюжетными игрушками; стимулировать его к продолжению, дополнению по смыслу игрового действия партнера-взрослого;

2) привлекать ребенка к осуществлению условного действия с заместителями и воображаемыми предметами;

3) ориентировать ребенка на продолжение, дополнение игрового действия партнера-сверстника, стимулировать словесное обозначение игровых действий





Комплекс сюжетно- отобразительных игр для детей 3-го года жизни

Игра «Посуда для куклы Маши»

Цель: увлечь ребенка игровыми сюжетами, отражающими знакомые бытовые ситуации, связанные с конкретным способом приема пищи и необходимой для этого посудой. Закрепить представление о функциональном назначении отдельных предметов столовой и чайной посуды

Потребуется: кукла среднего размера (40-53см), кукольная чайная и столовая посуда.

Ход игры. Ситуативно вводите в сюжет то один, то другой предмет, побуждая ребенка к решению задачи, поиску выбору вещи, например: «Что же Маше нужно, чтобы выпить чай? Чашка! А что нужно, чтобы есть суп? Тарелка и ложка! Где же ты видишь их? Покажи!»

В конце занятия ребенок кормит и поит куклу. Таким образом, предметы кукольной посуды переходят в его «хозяйство»





Кукла Маша собирается на прогулку

Цель: расширить представления о знакомых ребенку предметах верхней одежды

Потребуется: кукла среднего размера (30-40см), коляска для куклы, кукольная одежда: платье, кофточка, юбка, носочки, фартучек и т.д.

Ход игры: Кукла Маша собирается вместе с малышом на прогулку. Нужно обратить внимание ребенка на то, что, выходя на улицу, люди одеваются по погоде, чтобы им было не холодно и не жарко.

- В первой части занятия проводится аналогия с одеждой самого малыша.
- Во второй части нужно вместе одевать куклу на прогулку. Неторопливо покажите всю одежду куклы и разъясните назначение каждого предмета, называйте, предлагайте взять в руки то одну, то другую вещь, отмечайте её цвет. При этом используйте игровые приемы: разговаривайте за игрушку, обращайтесь к ребенку с вопросами, попросите повторить новые слова и т.п.
- Третья часть занятия связана с выносом куклы на улицу, помещением ее в коляску и катанием по ровной дорожке.





Литература

1. Бабаева Т.И. «Занятия с малышами в детском саду»/М.Линка-Пресс, 2002
2. Богуславская З.М.,Смирнова Е.О. Развивающие игры. М., 1997
3. Бойченко Н.А. «Сюжетно ролевые игры дошкольников», Киев «Радянская школа», 2008г.
4. Букатов В.М. Педагогические тайнства дидактических игр. - М.: МПСИ, ФЛИНТА, 2003
5. Велиева С.В. Диагностика психических состояний детей дошкольного возраста. - СПб., Речь, 2005
6. Венгер Л.А. Сюжетно-ролевая игра и психическое развитие ребенка // Воспитание детей в игре. – М., 1996.

