


# Игра как ведущий вид деятельности ребенка в дошкольном возрасте.



- 
- **Игра** – это особая форма освоения реальной социальной действительности путем ее воспроизведения.
  - **Игровая деятельность** – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.
  - **Мотив игры** лежит в самом игровом процессе.
  - **Формула** мотивации игры – не выиграть, а играть.

# Классификация игр

- ▶ По инициативе детей

Экспериментирование

Сюжетные (Сюжетно-образовательная, сюжетно-ролевая, режиссерская, театрализованная)

- ▶ По инициативе взрослого

Обучающие (дидактические, подвижные)

Досуговые (интеллектуальные, игры-забавы, развлечения, празднично-карнавальные)

- ▶ Традиционные или народные

Обрядовые

Тренинговые

Досуговые

# Сюжетно-ролевая игра

- **Сюжет**-отражаемая в игре область, сторона действительности (игра «в семью», «в доктора», «в магазин», «в погоню » и тд.)
- **Содержание** игры-то, что ребенок выделяет как основной момент деятельности; то, какие именно действия и взаимоотношения людей воспроизводятся им в игровой форме.

# Структура сюжетно-ролевой игры

- ❖ **Роль** (содержит правила поведения) как ведущий компонент игры формируется постепенно.
- ❖ **Воображаемая (мнимая) ситуация**- игровые предметы замещают другие, происходит перенос значения с одного предмета на другой.
- ❖ **Игровые действия**- способы осуществления роли(воспроизведение общего, типического «доктора вообще», «командира вообще»). Носят изобразительный характер, они схематичны.

# Основные виды

- ❖ **Игры с предметами**
  - **игрушки**
  - **природный материал**
- ❖ **Настольно-печатные**
- ❖ **Словесные**





# По содержанию:

- Математические;
- Сенсорные;
- Музыкальные;
- Речевые;
- Природоведческие;
- По изобразительной деятельности и т.д.



# Структура дидактической игры

- ❖ Дидактическая задача (цель), состоящая из игровой и обучающей
- ❖ Содержание игры
- ❖ Игровые правила
- ❖ Игровые действия
- ❖ Окончание игры, подведение итогов.





# Главные линии влияния игры на развитие психики

Развитие мотивационно-потребностной сферы:

- ориентация в сфере человеческих отношений, смыслов и задач деятельности
- формирование новых по содержанию социальных мотивов (стремление к общественно значимой деятельности)
- формирование обобщенных сознательных намерений
- возникновение соподчинения, иерархия мотивов.