

**СОЗДАНИЕ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ  
ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ С ДЕТЬМИ  
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ТВОРЧЕСКИХ ИГР  
С СОЦИАЛЬНЫМ СОДЕРЖАНИЕМ**



Логвинова Марина Арнольдовна, старший воспитатель

# ФОРМИРОВАНИЕ У ДОШКОЛЬНИКОВ МОДЕЛИ СОЦИАЛЬНОГО ПОВЕДЕНИЯ И ОБЩЕНИЯ ПОСРЕДСТВОМ ТВОРЧЕСКОЙ ИГРЫ

ОСВОЕНИЕ РЕБЕНКОМ ОБРАЗЦОВ ПОВЕДЕНИЯ, ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ УСТАНОВОК, ЗНАНИЙ И НАВЫКОВ, ПОЗВОЛЯЮЩИХ ЕМУ УСПЕШНО ФУНКЦИОНИРОВАТЬ В СООБЩЕСТВЕ СВЕРСТНИКОВ

АКТИВНОЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ РЕБЕНКОМ СОЦИАЛЬНЫХ СВЯЗЕЙ И ОТНОШЕНИЙ В ЕГО СОБСТВЕННОМ ОПЫТЕ

ОСВОЕНИЕ РЕБЕНКОМ ЗНАНИЙ И СВЯЗЕЙ ОБЩЕСТВЕННОЙ ЖИЗНИ, ЦЕННОСТНЫХ ОРИЕНТАЦИЙ, ОБЩЕПРИНЯТЫХ НОРМ ПОВЕДЕНИЯ И ОБЩЕНИЯ, ПОЗВОЛЯЮЩИХ ЕМУ УЧАСТВОВАТЬ В ДОСТУПНЫХ ДЛЯ НЕГО СИТУАЦИЯХ ОБЩЕСТВЕННОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ



## УРОВНИ РАЗВИТИЯ ИГРЫ ДЕТЕЙ 5-7 (ПО Д.Б.ЭЛЬКОНИНУ)

**ВТОРОЙ** ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ — ДЕЙСТВИЯ С ПРЕДМЕТОМ. РОЛЬ ОБОЗНАЧАЕТСЯ СЛОВОМ. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ СТАНОВИТСЯ ПРАВИЛОМ. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ВОЗНИКАЕТ НА ОСНОВЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОБЩЕЙ ИГРУШКИ (ИЛИ НАПРАВЛЕННОСТИ ДЕЙСТВИЯ). ОБЪЕДИНЕНИЯ КРАТКОВРЕМЕННЫ. ОСНОВНЫЕ СЮЖЕТЫ — БЫТОВЫЕ. ОДНА И ТА ЖЕ ИГРА МОЖЕТ МНОГОКРАТНО ПОВТОРЯТЬСЯ. ИГРУШКИ ЗАРАНЕЕ НЕ ПОДБИРАЮТСЯ, НО ДЕТИ ЧАЩЕ ИСПОЛЬЗУЮТ ОДНИ И ТЕ ЖЕ — ЛЮБИМЫЕ.

**ТРЕТИЙ** ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ - ДЕЙСТВИЯ С ПРЕДМЕТАМИ, КОТОРЫЕ ДОПОЛНЯЮТСЯ ДЕЙСТВИЯМИ, НАПРАВЛЕННЫМИ НА УСТАНОВЛЕНИЕ РАЗНООБРАЗНЫХ КОНТАКТОВ С ПАРТНЕРАМИ ПО ИГРЕ. РОЛИ ЧЕТКО ОБОЗНАЧЕНЫ И РАСПРЕДЕЛЯЮТСЯ ДО НАЧАЛА ИГРЫ. ИГРУШКИ И ПРЕДМЕТЫ ПОДБИРАЮТСЯ (ЧАЩЕ ПО ХОДУ ИГРЫ) В СООТВЕТСТВИИ С РОЛЬЮ. ХАРАКТЕР ДЕЙСТВИЙ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ РОЛЬЮ И ЭТО СТАНОВИТСЯ ОСНОВНЫМ ПРАВИЛОМ. ИГРА ЧАЩЕ ПРОТЕКАЕТ КАК СОВМЕСТНАЯ. ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ. СЮЖЕТЫ ОТРАЖАЮТ БЫТ, ТРУД ВЗРОСЛЫХ И ЯРКИЕ ОБЩЕСТВЕННЫЕ ЯВЛЕНИЯ.

**ЧЕТВЕРТЫЙ.** ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ — ОТРАЖЕНИЕ ОТНОШЕНИЙ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ ВЗРОСЛЫХ. ТЕМАТИКА ИГР ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ НЕ ТОЛЬКО НЕПОСРЕДСТВЕННЫМ, НО И ОПОСРЕДОВАННЫМ ОПЫТОМ ДЕТЕЙ. ИГРЫ НОСЯТ СОВМЕСТНЫЙ, КОЛЛЕКТИВНЫЙ ХАРАКТЕР. ОБЪЕДИНЕНИЯ УСТОЙЧИВЫ. ОНИ СТРОЯТСЯ ИЛИ НА ИНТЕРЕСЕ ДЕТЕЙ К ОДНИМ И ТЕМ ЖЕ ИГРАМ, ИЛИ НА ОСНОВЕ ЛИЧНЫХ СИМПАТИЙ. ЯСНО ВЫЧЛЕНЕНЫ ПРАВИЛА, КОТОРЫМ СЛЕДУЕТ РЕБЕНОК СО ССЫЛКАМИ НА РЕАЛЬНУЮ ЖИЗНЬ. НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ ОТВЕРГАЕТСЯ. ИГРЫ ОДНОГО СОДЕРЖАНИЯ НЕ ТОЛЬКО ПЕРИОДИЧЕСКИ ПОВТОРЯЮТСЯ, НО И ОБОГАЩАЮТСЯ, СУЩЕСТВУЮТ ДОЛГОЕ ВРЕМЯ

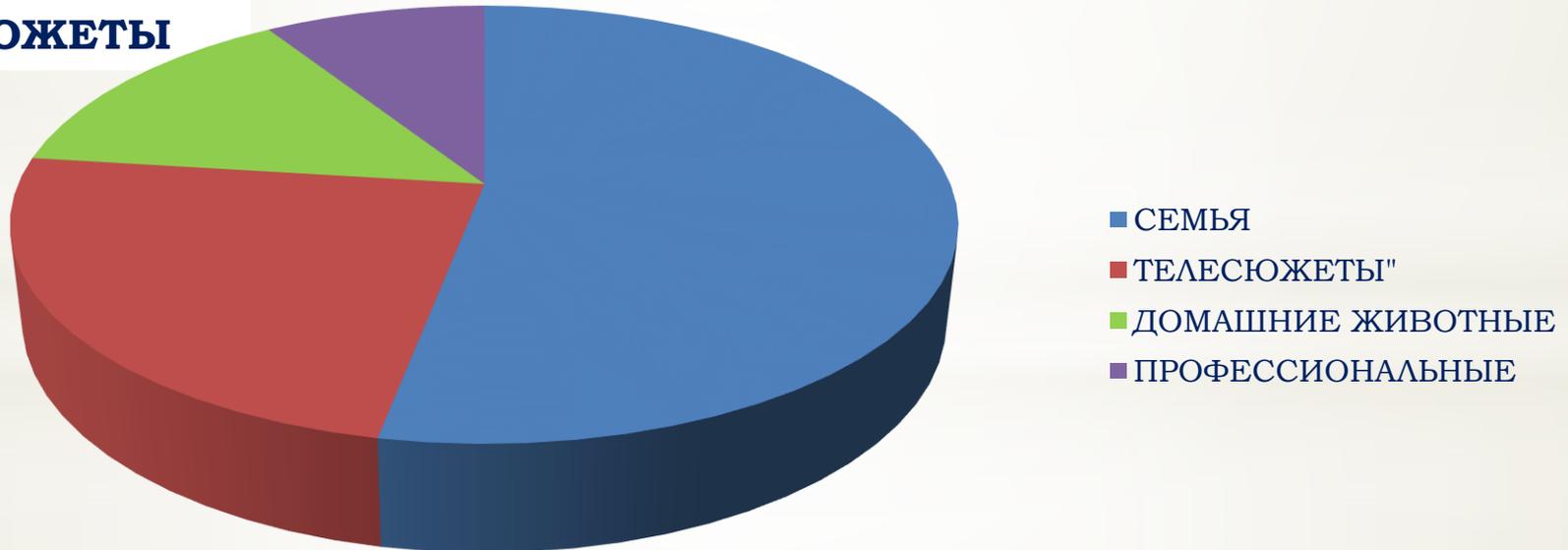
## СОСТОЯНИЕ РАЗВИТИЯ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ 5-7 ЛЕТ (РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЙ Е.О.СМИРНОВОЙ)

**ИГРА - ДЕЙСТВИЕ (II УРОВЕНЬ)**, ПРЕДСТАВЛЕНА ОТДЕЛЬНЫМИ ИГРОВЫМИ ДЕЙСТВИЯМИ: «УПРАВЛЕНИЕ МАШИНОЙ», «КОРМЛЕНИЕ ЖИВОТНЫХ» - 48 % .

**ИГРА - РОЛЬ (III УРОВЕНЬ)**, ПРЕДСТАВЛЕНА СЮЖЕТАМИ ИЗ ДВУХ-ТРЕХ ЭПИЗОДОВ: «ХОЗЯЙКА КОРМИТ КОШЕЧКУ, ПОТОМ ИДЕТ С НЕЙ ГУЛЯТЬ» – ОТ 36,8 % (5 ЛЕТ), ДО 18,2 % (6-7 ЛЕТ).

**ИГРА - ОТНОШЕНИЕ (IV УРОВЕНЬ)**, ПРЕДСТАВЛЕНА КАК ФУНКЦИОНАЛЬНЫМИ ДЕЙСТВИЯМИ РОЛЕВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ, ТАК И ОТНОШЕНИЯМИ МЕЖДУ НИМИ: «ВРАЧ ДАЕТ УКАЗАНИЯ МЕДСЕСТРЕ, ОНИ ВМЕСТЕ ОБСУЖДАЮТ «ДИАГНОЗ БОЛЬНОГО», ПОТОМ ЛЕЧАТ ЕГО, А ОН, БЛАГОДАРЯ ЛЕЧЕНИЮ, ПОСТЕПЕННО ПОПРАВЛЯЕТСЯ.

### СЮЖЕТЫ



## **МЕТОД КОМПЛЕКСНОГО РУКОВОДСТВА ИГРОЙ (С.Л.НОВОСЕЛОВА)**

- 1.ОБОГАЩЕНИЕ РЕАЛЬНОГО ОПЫТА РЕБЕНКА («МАТЕРИАЛ» ИГРЫ)**
- 2. АКТИВИЗИРУЮЩЕ ОБЩЕНИЕ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ (ПЛАНИРОВАНИЕ)**
- 3. ОБОГАЩЕНИЕ ИГРОВОГО ОПЫТА (ПЕРЕВОД РЕАЛЬНЫХ ВПЕЧАТЛЕНИЙ РЕБЕНКА В ИГРОВОЙ ПЛАН)**
- 4. ОРГАНИЗАЦИЯ ПРЕДМЕТНО-ИГРОВОЙ СРЕДЫ (ИЗМЕНЕНИЕ СРЕДЫ)**



- РЕБЕНОК, ПРОЯВЛЯЕТ ИНИЦИАТИВУ И САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ;**
- РЕБЕНОК СПОСОБЕН ВЫБИРАТЬ ИГРУ И УЧАСТНИКОВ ПО СОВМЕСТНОЙ ИГРЕ;**
- РЕБЕНОК СПОСОБЕН УЧАСТВОВАТЬ В СОВМЕСТНЫХ ИГРАХ;**
- РЕБЕНОК ОБЛАДАЕТ РАЗВИТЫМ ВООБРАЖЕНИЕМ, КОТОРОЕ РЕАЛИЗУЕТСЯ В ИГРЕ, РАЗЛИЧАЕТ УСЛОВНУЮ И РЕАЛЬНУЮ СИТУАЦИИ;**
- РЕБЕНОК УМЕЕТ ПОДЧИНЯТЬСЯ РАЗНЫМ ПРАВИЛАМ И СОЦИАЛЬНЫМ НОРМАМ.**

## ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ИГРЫ ДЕТЕЙ 5-7 ЛЕТ

- **ЦЕЛЬ:** РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТНЫХ КАЧЕСТВ РЕБЕНКА, СПОСОБСТВУЮЩИХ УСПЕШНОСТИ ЕГО СОЦИАЛЬНОЙ ПРАКТИКИ, ПОМОЩЬ В ОВЛАДЕНИИ РЕБЕНКОМ ОСНОВНЫМИ КУЛЬТУРНЫМИ СПОСОБАМИ ПОСТРОЕНИЯ ИГРЫ С СОЦИАЛЬНЫМ СОДЕРЖАНИЕМ.

### **ЗАДАЧИ:**

- РАСШИРЯТЬ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ДЕТЕЙ О МИРЕ ВЗРОСЛЫХ ЛЮДЕЙ
- ПОДДЕРЖИВАТЬ НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИГРОВОГО ОТОБРАЖЕНИЯ МИРА (ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ОТНОШЕНИЯ, ЗНАЧИМЫЕ ДЛЯ ОБЩЕСТВА СОБЫТИЯ )
- СПОСОБСТВОВАТЬ ПРОЯВЛЕНИЮ СМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ В ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА
- РАЗВИВАТЬ ИНТЕРЕС К ТВОРЧЕСКИМ ПРОЯВЛЕНИЯМ В ИГРЕ.
- РАЗВИВАТЬ НАВЫКИ ИГРОВОГО ОБЩЕНИЯ
- ФОРМИРОВАТЬ СПОСОБНОСТЬ К САМОРЕАЛИЗАЦИИ, ПОЗНАНИЮ СВОИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ.
- ФОРМИРОВАТЬ УМЕНИЕ ПРЕОДОЛЕВАТЬ ТРУДНОСТИ В УСЛОВНЫХ И В ЖИЗНЕННЫХ СИТУАЦИЯХ.
- ФОРМИРОВАТЬ УМЕНИЕ ПРОЯВЛЯТЬ ИНИЦИАТИВУ, ДЕЛАТЬ ОСОЗНАННЫЙ ВЫБОР.

## **ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ СОПРОВОЖДЕНИЯ ИГРЫ С СОЦИАЛЬНЫМ СОДЕРЖАНИЕМ**

### **ПРИЕМЫ. НАПРАВЛЕННЫЕ НА ПОДДЕРЖАНИЕ ИНТЕРЕСА К СОВМЕСТНОЙ ИГРЕ СО СВЕРСТНИКАМИ**

- **БЕСЕДЫ О ДРУЗЬЯХ И ДРУЖБЕ**
- **ЧТЕНИЕ ЛИТЕРАТУРНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ О СОВМЕСТНЫХ ИГРАХ ДЕТЕЙ**
- **ПОРУЧЕНИЯ**
- **СОЗДАНИЕ ПРОБЛЕМНЫХ СИТУАЦИЙ. СВЯЗАННЫХ С ОКАЗАНИЕМ ПОМОЩИ И ВЗАИМОВЫРУЧКИ**

### **ПРИЕМЫ. НАПРАВЛЕННЫЕ НА СБЛИЖЕНИЕ ДЕТЕЙ ДРУГ С ДРУГОМ, РАЗВИТИЕ ДРУЖЕСКИХ ЧУВСТВ И ПАРТНЕРСКИХ ОТНОШЕНИЙ**

- **«СГОВОР», «СЧИТАЛОЧКА»**
- **«СКРЫТАЯ ИНСТРУКЦИЯ» (ЗВОНОК ПО ТЕЛЕФОНУ, SMS СООБЩЕНИЕ С ПРОСЬБОЙ О ПОМОЩИ)**
- **СИТУАЦИИ (ПРОБЛЕМНАЯ, ВСЕ «НАОБОРОТ», «ОТ ПРОТИВНОГО»**
- **«ДОСАДНОЕ ПРОИСШЕСТВИЕ». ТРЕБУЮЩЕЕ УЧАСТИЯ И ПОМОЩИ (ПОТЕРЯЛ ЧТО –ТО, ОПОЗДАЛ КУДА-ТО)**
- **«ВОЛШЕБНЫЕ (ДОБРЫЕ) СЛОВА»**

**СОПРОВОЖДЕНИЕ ИГРЫ С СОЦИАЛЬНЫМ СОДЕРЖАНИЕМ  
ПОСРЕДСТВОМ ТЕХНОЛОГИИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**ЧТЕНИЕ ЛИТЕРАТУРНЫХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ О ТРУДЕ, ДРУЖБЕ,  
ГЕРОЯХ С ПОСЛЕДУЮЩИМ ИХ ОБСУЖДЕНИЕМ**

**НАБЛЮДЕНИЕ ЗА ТРУДОМ ВЗРОСЛЫХ**

**ОБЩЕНИЕ ДЕТЕЙ С ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ СОЦИУМА (ЛЮДЬМИ  
РАЗНЫХ ПРОФЕСИЙ, ОБЩЕСТВЕННЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ, ВЕТЕРАНАМИ)**

**ЭКСКУРСИИ К ОБЕКТАМ ИСТОРИКО-КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ**

**ЭТИЧЕСКИЕ БЕСЕДЫ**

**ИГРЫ НА ПРЕОДОЛЕНИЕ ЭГОЦЕНТРИЗМА**

**СИТУАЦИИ ОБЩЕНИЯ УСЛОВНО – ВЕРБАЛЬНОГО ХАРАКТЕРА И  
НАКОПЛЕНИЯ ПОЛОЖИТЕЛЬНОГО СОЦИАЛЬНО – ЭМОЦИОНАЛЬНОГО  
ОПЫТА**



**СОЦИАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННЫХ ПРОЕКТОВ**

# СПОСОБЫ ПОДДЕРЖКИ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТА ИГРЫ

## **ПРОЕКТНО- ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

- ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ
- ПЛАНИРОВАНИЕ СПОСОБОВ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ - ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА, РОЛЕЙ И НЕОБХОДИМЫХ АТТРИБУТОВ
- ВЫЯВЛЕНИЕ КРУГА ВОПРОСОВ, ТРЕБУЮЩИХ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПОИСКА ИНФОРМАЦИИ
- ПЛАНИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ ДЕЙСТВИЙ

## **ЭЛЕМЕНТЫ ТРИЗ – ТЕХНОЛОГИИ**

- МЕТОД ФОКАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ
  - МЕТОД ММЧ (МОДЕЛИРОВАНИЕ МАЛЕНЬКИМИ ЧЕЛОВЕЧКАМИ)
- МЕТОД СИСТЕМНОГО АНАЛИЗА

## **ПРЕДМЕТНО-ИГРОВАЯ СРЕДА В ИГРАХ С СОЦИАЛЬНЫМ СОДЕРЖАНИЕМ**



**ИЗГОТОВЛЕНИЕ МАКЕТОВ  
ДЛЯ РАСШИРЕНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О СОЦИАЛЬНЫХ ОБЪЕКТАХ**



**ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПОДХОДЯЩЕГО ФУНКЦИОНАЛЬНОГО МАТЕРИАЛА  
ДЛЯ ПЛАНИРОВАНИЯ ИГРЫ С МАКЕТОМ**



**ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПОДХОДЯЩИХ ИГРОВЫХ АТТРИБУТОВ  
ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ РОЛЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ В СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЕ С  
СОЦИАЛЬНЫМ СОДЕРЖАНИЕМ  
(ПУТЕВОДИТЕЛЬ, ПЛАН-КАРТА, КНИГА ПРАВИЛ И ДР)**

**ОФОРМЛЕНИЕ ТЕМАТИЧЕСКИХ ИГРОВЫХ ШИРМ  
ДЛЯ ВОЗНИКНОВЕНИЯ ЗАМЫСЛА И РАЗВИТИЯ СЮЖЕТА ИГРЫ**



**STEM-ТЕХНОЛОГИЯ «ЙОХОКУБ»  
ДЛЯ СТИМУЛИРОВАНИЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ В  
ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА**



**ТЕХНОЛОГИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ  
ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ «ИГРОВОГО МЫШЛЕНИЯ»  
В НЕИГРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ**



**ИГРОВОЕ ПАННО  
«КАРТА СТРАНЫ ЛЕСНЫХ СКАЗОК»**



**МАКЕТ «МИКРОРАЙОН «ГИДРОСТРОИТЕЛЕЙ»**



**САМОДЕЛЬНЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ**

**БЛАГОДАРИМ ЗА ВНИМАНИЕ !**

*Сядь в кафе*

