

**Государственное бюджетное дошкольное учреждение
Центр развития ребёнка – детский сад №50
Красносельского района Санкт-Петербурга
(ГБДОУ ЦРР – детский сад №50)**

Методическая разработка для воспитателя по организации игры в среднем
дошкольном возрасте

Выполнила:
Валицкая Елена Владимировна,
воспитатель

Санкт-Петербург

2016

СОДЕРЖАНИЕ

Введение

1. Организация игры
2. Примеры игр в средней группе
3. Используемая литература

*У ребенка есть страсть к игре,
и ее надо удовлетворять.
Надо не только дать ему время
поиграть, но надо пропитать
этой игрой всю его жизнь.
Вся его жизнь — это игра.*

*Антон Семёнович Макаренко
(1888-1939)*

ВВЕДЕНИЕ

Дошкольный возраст важный период жизни ребенка. Ведущим видом деятельности дошкольника является игра, в которой происходит развитие и формирование психических качеств и особенностей личности ребенка. Проблемой игры занимались педагоги и психологи прошлого и современности.

Сюжетно-ролевая игра детей способствует развитию личности ребенка в целом. Она является основной формой социализации ребенка дошкольника: в игре дети осваивают способы и нормы взаимоотношений, начинают понимать особенности поведения людей и видеть различия между людьми. В игре дети обмениваются знаниями и впечатлениями, учатся использовать их в самостоятельной деятельности. Игра способствует развитию психических процессов, их произвольности. В игре происходит процесс самореализации ребенка. Сюжетно-ролевая игра способствует формированию личностных качеств человека: в ней ребенок проявляет самостоятельность, творчество, учится принимать решения, делать выбор, ставить цели и реализовывать замысел. Игра помогает ребенку установить контакт со сверстниками, утвердиться в коллективе. Успешность игровой деятельности детей во многом зависит от уровня развития речи ребенка, как главного средства коммуникации и одного из средств социализации.

Высокий уровень развития речи детей старшего дошкольного возраста позволяет им проявлять самостоятельность при организации сюжетно-ролевой игры. Он свидетельствует о возможности детей использовать язык как средство для совместного планирования сюжетно-ролевой игры, полноценного выполнения взятой на себя роли. Дети сговариваются на игру, разворачивают ролевые диалоги, осуществляют ролевое взаимодействие, самостоятельное сложение сюжета.

Роль воспитателя в процессе организации сюжетно-ролевой игры меняется от инициатора и главного ведущего игры до позиции стороннего наблюдателя. Позиция педагога напрямую зависит от того уровня развития игры, на котором находятся его воспитанники.

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ В СРЕДНЕЙ ГРУППЕ

Задача воспитателя в работе с детьми 5-го года жизни — переводить их к более сложному ролевому поведению в игре: формировать умение изменять свое поведение в соответствии с разными ролями партнеров, умение менять игровую роль и обозначать свою роль для партнеров в процессе развёртывания игры.

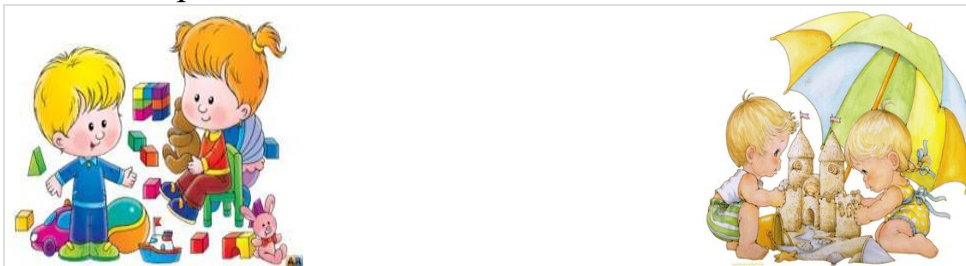
Эти умения — залог будущего творческого и согласованного развёртывания игры со сверстниками, они обеспечивают гибкость ролевого поведения.

Это возможно при соблюдении воспитателем двух условий:

1. Использование многоперсональных сюжетов с определенной ролевой структурой, где одна из ролей включена в непосредственные связи со всеми остальными;
2. Отказ от однозначного соответствия числа персонажей (ролей) в сюжете количеству участников игры: персонажей должно быть больше, чем участников.

На первом этапе игра строится таким образом, чтобы у ребенка была основная роль в сюжете; взрослый последовательно меняет свои роли в ходе игры. Воспитатель не рассказывает ребенку предварительно сюжет, а сразу начинает игру, предполагая ему основную роль, ориентируясь на тематику, привлекающую ребенка. Если у ребенка возникают собственные предположения в ходе игры, то необходимо их принять. Воспитатель со многими детьми вступает в ролевое взаимодействие, активизирует ролевой диалог, «замыкает» детей на ролевом взаимодействии друг с другом. Вся игра носит характер свободной импровизации.

Тем не менее, игра воспитателя с каждым из детей и с подгруппами, стимулирующая гибкое ролевое поведение и смену ролей, дает существенные сдвиги в самостоятельной детской деятельности. Дети свободнее вступают во взаимодействие, подключаются к уже играющим сверстникам, беря подходящие по смыслу роли. В совместной со сверстником и индивидуальной игре расширяется диапазон актуализируемых детьми игровых ролей. У них появляется вкус к динамическому разворачиванию сюжета в процессе игры за счет включения новых персонажей и смены игровых ролей в рамках той или иной смысловой сферы. В игре ребенок не только согласованно взаимодействует с одним - двумя сверстниками, но и моделирует ролевой диалог с партнером - игрушкой, с воображаемым партнером, т.е. устанавливает разнообразные ролевые связи в игре.



ПРИМЕРЫ ИГР ДЛЯ СРЕДНЕЙ ГРУППЫ

Игра-фантазия

В таких играх ребенок начинает понимать, что замыслы его партнеров могут сильно отличаться от его собственного, он оказывается перед необходимостью объяснить свой замысел, изменить его в соответствии с предложениями других участников, т. е. учится понимать других людей. Цель этих игр: создавать условия для развития у детей воображения, расширение и обогащение словаря.

"Перевираание" сказки

а) с этими же героями

- Жила - была девочка, которую звали Желтая Шапочка
- Не Желтая, а Красная!
- Ах, да, Красная. Так вот, позвал ее папа и ...
- Да нет же, не папа, а мама.
- Правильно. Позвала ее мама и говорит: "Сходи к тёте Розе и отнеси ей...
- К бабушке она велела сходить ей, а не к тете...

б) добавление новых персонажей или объектов

Детям дают слова, подсказывающие сюжет Красной Шапочки: девочка, лес, цветы, волк, бабушка, плюс шестое слово, постороннее, "вертолет" и они должны придумать свою историю.

- Как изменится сюжет сказки?
- Как спасутся герои?

Переставленная на другие рельсы знакомая сказка заставляет ребенка пережить всё заново. Кроме того, участник ее должен интуитивно произвести самый настоящий анализ сказки.

Сказка "наизнанку"



Это один из вариантов игры в "перевираание" сказок состоит в умышленном и более органичном "выворачивании наизнанку" сказочной темы. Так, например, Красная Шапочка злая, а волк добрый... Все согласно первоначальному варианту, но как в зеркале: то, что было справа, оказалось слева.

Метод "выворачивания сказки наизнанку" годится не только для пародирования, с его помощью можно нащупать исходную точку для вольного рассказа, самостоятельно развиваемого в любом другом направлении.

«А что было потом?»

Сказка закончилась, но для того, что было потом, всегда найдется фантазия. Суть этой игры в интуитивном анализе сказки.

- Итак, стал Емеля царем... А что было потом?
- Итак, съела лиса Колобка. А что было потом?

«Салат из сказок»

Собрав героев различных сказок – придумать новую версию.

- Буратино очутился в домике семи Гномов, он будет восьмым питомцем Белоснежки...
 - Кот, Петух и Жихарка помогают Алёнушке спасти братца Иванушку.
- Подвергнувшись такой обработке, даже самые стертые образы оживут, дадут новые ростки, и из них нежданно-негаданно произрастут новые цветы и плоды. Есть свое очарование и у гибридов.

Сказка в «заданном ключе»

Взрослый сам придумывает тему и предлагает ее детям для обсуждения:

Винни-Пух, Пятачок, Ослик Иа, сова и Кролик попадают на неизвестную планету,
В Африку...

«Игрушки – герои новых приключений»

Игрушки – животные из леса отправляются в большой город. Но им непонятна жизнь, где много машин и странных звуков. Это их пугает. И тогда на помощь приходит кошка Мурка...

«Ребенок – главное действующее лицо»

Важно чтобы дети чаще бывали в приятной для них ситуации, которая позволяет им совершить героические поступки. Подобный прием поможет избавиться от психологических проблем. Например, ребенок боится темноты. Придумайте сказку, где малыш спасает кого-то именно ночью. Слушая сказку о себе, ребенок с удовольствием предложит дальнейший ход событий.

Рассказывание сказки от лица разных персонажей или объектов»

- Если бы сказку «Колобок» рассказывали Баба-Яга и Василиса Прекрасная (Иван-царевич и Емеля), это были бы одинаковые сказки? Давайте превращаться...
- Василиса Прекрасная:
- Шла я как-то по лесу. Солнце высоко, дом далеко. Устала, притомилась. Вдруг, слышу...
- Баба-Яга:
- Лечу как-то в своей ступе над лесом. Голодная, злая. Вдруг, вижу – лиса, а на носу у нее Колобок. Такой ароматный, румяненький...

Можно рассказывать сказки от лица тропинки, по которой катится Колобок, от лица камня, который лежит у дороги. Этот прием расшатывает детский эгоцентризм (замыкание на себе), способствует формированию умения стать на другую позицию, видеть окружающий мир с разных точек зрения.

И др.

Игры, направленные на развитие речи

В таких играх мы побуждаем детей использовать знания, полученные ранее в ходе наблюдений, знакомства с художественной литературой, картинным материалом и т.п.

Игра "Цепочка слов"

Цель: создавать условия для расширения у детей словарного запаса, понимания речи.

Эта игра используется с детьми старшего дошкольного возраста и проводится, в основном, в словесном варианте, так как предугадать детские ответы и быстро подобрать к ним соответствующие картинки бывает достаточно сложно. Суть игры заключается в подборе слов — существительных и прилагательных. Слова объединены сходными качественными признаками. Холодный — ветер, мороженое, вода, батарея; мокрый — одежда, волосы, бумага, асфальт; не умеет плавать — кирпич, земля, шуруп и т. п.). То есть дети составляют своеобразный "поезд" из слов, где слова-вагончики соединены между собой. Например, исходное слово — "кошка".

Кошка бывает, какая?

Пушистая, ласковая, разноцветная...

Что еще бывает разноцветным?

Радуга, платье, телевизор...

Каким еще может быть платье?

Шелковым, новым, прямым...

Что еще может быть прямым?

Линия, дорога, взгляд... и т. д.

Игра "Подбор объектов к действию"

Цель: создавать условия для понимания и установления логической связи.

Ребенку предлагают назвать объекты, совершающие те или иные действия. Например, "кто и что плавает?" — человек, доска, собака, корабль; "греет?" — солнце, печь, грелка; "летает?" — самолет, птица, бабочка, муха, пушинка, воздушный шар, листья желтые с деревьев и т.д.

Игра "Дополни предложение"

Цель: создавать условия для совершенствования у детей навыка осознанного употребления слов и словосочетаний в соответствии с контекстом предложения, развивать память.

Содержание игры: водящий называет любое слово, а каждый из участников по очереди добавляет к нему свое слово, повторяя целиком предыдущее. При распространении предложения слова могут быть размещены в различных его местах (в начале, конце, середине), но

добавлять их необходимо с учетом смыслового содержания. Например, исходное слово "солнце":

светило солнце;

ярко светило солнце;

на небе ярко светило солнце;

на небе ярко светило весеннее солнце;

на небе ярко светило и играло весеннее солнце;

на небе ярко светило и играло лучами весеннее солнце;

на небе ярко светило и играло золотыми лучами весеннее солнце;

на голубом небе ярко светило и играло золотыми лучами весеннее солнце;

на голубом небе ярко светило и играло своими золотыми лучами весеннее солнце;

на голубом небе ярко светило и играло своими золотыми лучами ласковое весеннее солнце...

Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи

В таких играх мы вырабатываем у детей умение сосредотачиваться на решении определенной задачи.

Игра «Поиграем в сказку»

Цель: создавать условия для развития у детей слухового внимания.

Взрослый предлагает ребёнку вспомнить сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Филипповна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трёх вариантах:

- Кто сидел на моем стуле?
- Кто ел из моей чашки?
- Кто спал в моей постели?
- Кто же был в нашем доме? И т.п.

Игра «Испорченный телефон»

Цель: создавать условия для развития у детей слухового внимания и памяти.

Игровые правила. Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

Игровое действие: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.

Ход игры. Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они слышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Напутавший ребёнок занимает место последнего в ряду.

Игры для развития лексической стороны речи

В таких играх мы воспитываем в детях такие качества личности, как находчивость и сообразительность.

Игра «Переезжаем на новую квартиру»

Цель: создавать условия для того, чтобы дети научились различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.

Игровой материал:

1. Предметные картинки (парные): чашка-стакан, кружка-чашка, масленка-сахарница, чайник-кофейник, кастрюля-сковорода, платок-косынка, шапка-шляпа, платье-сарафан, свитер-безрукавка, брюки-шорты, носки-гольфы, чулки-носки, перчатки-варежки, туфли-босоножки, тапочки-сандалии, ранец-портфель, люстра-настольная лампа.

2. Коробочки для складывания картинок.

Ход игры: играют 6 детей. Воспитатель вручает каждому ребёнку 2-3 пары картинок, например: чашка-стакан, платок-косынка, ранец-портфель. Рассказывает: «Дети, мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Сначала я буду упаковывать посуду. Вы мне будете помогать. Передавайте мне только ту вещь, которую я назову. Будьте внимательны – многие вещи внешне похожи. Не спутайте, например кружку с чашкой, чайник с кофейником. Собранную посуду я слою в синюю коробку».

Воспитатель называет по одному предмету из каждой пары, например кофейник. Если ребёнок ошибается (предъявляет чайник), картинка остается у него.

К концу игры у детей не должно остаться ни одной картинки. Проигравшим считается тот, у кого остались картинки.

Затем для активизации в речи детей соответствующего словаря воспитатель предлагает одному ребёнку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а остальным – называть предмет, объединенный в пару с изображением на картинке.

Игра «Вершки-корешки»

Дидактическая задача: создавать условия в упражнении по классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

Игровые правила. Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки. Кто ошибся, платит фант.

Игровое действие. Разыгрывание фантов.

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что – корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками».

Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит: «Вершки – а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки».

Игра «Фрукты – овощи»

Цель игры: создавать условия для дифференциации сходных понятий.

Ход игры. В начале игры ведущий напоминает детям, какие растения мы называем фруктами, какие – овощами. Для фруктов выбирается картинка «Сад», а для овощей – «Огород». Эти картинки выкладываются на разных краях стола. Предметные картинки, изображающие фрукты и овощи, лежат на столе стопкой изображенными вниз. По очереди дети берут из стопки по одной картинке, называют её, а также объясняют, к какой группе она относится. Объяснение должно быть полным: «Помидор – это овощ, потому что он растёт на огороде». Если ребёнок дал неправильный ответ, картинка возвращается на место, а если ребёнок, верно, назвал картинку и отнёс её к нужному понятию, он забирает её себе. Игра заканчивается после того, как все картинки будут находиться у детей. Выигрывает тот, у кого окажется больше картинок.

Игра «Фрукты-ягоды» проводится так же, только перед игрой уточняются данные понятия и выбираются другие картинки-символы: кустик для ягод и дерево для фруктов.

Игра «Новоселье»

Цель: создавать условия для дифференциации понятий «одежда» и «обувь».

Ход игры. Создаётся следующая игровая ситуация: «У куклы Кати новоселье. Ей надо собрать свои вещи для переезда на новую квартиру. Помогите уложить вещи правильно, чтобы на новом месте ей было легко отыскать все свои платья и туфли. Одежду будем складывать в одну коробку, а обувь – в другую». Затем ребёнку дается два набора предметных картинок и две коробочки, на каждой помещён свой символ: для одежды платье, для обуви – сапожки.

Лото «В мире растений»

Цель игры: создавать условия для закрепления слов-обобщений: цветы, деревья, овощи, фрукты, ягоды; активизация словаря по данным темам.

Описание игры. Лото состоит из шести больших карт, в середине которых дана сюжетная картинка, изображающая данную группу растений в природе. По краям расположены предметные картинки, относящиеся к какому-нибудь одному родовому понятию, например, цветы или деревья. Кроме больших карт есть маленькие карточки с такими же предметными картинками.

Ход игры. Игра проходит по общему правилу игры в лото. Когда все маленькие карточки будут розданы, каждый играющий должен назвать одним словом всю группу своих слов - названий растений.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Краснощекова Л.В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста. Изд. 2-е. – Ростов н/Д.: Феникс, 2007.
2. Кряжева Н.Л. Радуюсь вместе. Развитие эмоционального мира детей
Издательство: У-Фактория, 2006г. 192с.
3. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2-е изд., — М.: Издательство «ГНОМ и Д», 2011.