

Педсовет – деловая игра «Формирование игровой деятельности дошкольников — необходимое условие реализации задач основной образовательной программы ДОУ».

Повестка дня:

- 1.Приветственное слово (Сахарова Е.В.)
- 2.Отчет о выполнении решений предыдущего педсовета (Полякова Г.В.)
- 3.Итоги тематического контроля «Создание в ДОУ условий для развития игровой деятельности детей разных возрастных групп» (Полякова Г.В.)
- 4.Деловая игра «Что мы знаем об игре?» (жюри: Сахарова Е.В., Голубева Ж.А., Штыкова Н.В., Пронюшкина Н.Н., Шалина Н.Ю.)
5. Проект решения педагогического совета (Сахарова Е.В.).

Ход педагогического совета

1. Вступительное слово.

2. Отчет о выполнении решений предыдущего педсовета:

3.Результаты тематического контроля

Тема педсовета выбрана не случайно. К сожалению, наши дети стали меньше играть. Исследования показывают, что у детей отсутствуют игровой опыт и умение развить игровой сюжет. Педагоги стремятся выполнить «социальный заказ» родителей, т. е. обучить и подготовить к школе. Время, отведённое для игры, заполняется подготовкой к праздникам, организационными видами деятельности. Некоторые родители поздно приводят детей в детский сад и рано забирают. Многие родители считают игру ненужным, пустым времяпрепровождением. Возникает вопрос: почему воспитатели и родители спокойно жертвуют временем для игры в пользу любой другой деятельности? Почему взрослые лишают ребёнка возможности играть со сверстниками? Причины этому — взрослые сами не умеют играть; просветительской работе по вопросам организации игры дома уделяется мало внимания.

При подготовке к педсовету был проведен тематический контроль «Создание в ДОУ условий для развития игровой деятельности детей разных возрастных групп» с аналитической справкой по- которому я хочу вас познакомить (сообщение о результатах тематической проверки).

4. Деловая игра «Что мы знаем об игре?»

Сегодня в рамках педсовета проводится деловая игра «Что мы знаем об игре?». Вам предстоит выполнить задания, которые помогут выявить ваши знания о сюжетно-ролевых играх. Оценивать выступления команд будет жюри: Сахарова Е.В., Голубева Ж.А., Штыкова Н.В., Пронюшкина Н.Н., Шалина Н.Ю.

Вам необходимо придумать название ваших команд *(на выполнение отводится 1 мин.)*

Организационный момент: Предлагаю отправиться в путешествие по образовательной области «Социально-коммуникативное развитие».

Первая станция – Объясняй-ка. Какими факторами, по-вашему, обусловлена актуальность темы педагогического совета.

Содержание образовательной области «Социально-коммуникативное развитие» направлено на достижение целей освоения первоначальных представлений

социального характера и включения детей в систему социальных отношений через решение следующих задач: развитие игровой деятельности детей; приобщение к элементарным общепринятым нормам и правилам взаимоотношениям со сверстниками и взрослыми (в том числе моральным); формирование гендерной, семейной, гражданской принадлежности, патриотических чувств, чувства принадлежности к мировому сообществу. Современные условия жизни, диктуют активный образ жизни не только для взрослых, но и для детей. Дети посещают различные школы развития, секции, студии. Педагоги в погоне реализации «социального заказа» родителей уделяют очень мало времени игровой деятельности дошкольников. В режиме дня ребенка на игре отводится небольшое количество времени. Обучение постепенно вытесняет свободную игру. Современные ученые доказывают, что игра является необходимым условием для развития полноценной личности человека. Сущность игры как одного из ведущих видов деятельности ребенка заключается в том, что дети отражают в ней различные стороны жизни, особенности взаимоотношений людей, уточняют и получают знания об окружающей действительности. Игра является средством познания действительности. И так, игра является социально-педагогической формой организации детской жизни и детского общества в решении образовательных задач образовательной области «Социально-коммуникативное развитие».

Вторая станция – Отвечай-ка.

Викторина «вопрос – ответ». За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

- Перечислите предпосылки с/р игры (*ознакомительная, ообразительная, сюжетно-отобразительная*)
- Назовите этапы становления с/р игры (*воспроизведение действий, становление ролевого поведения, сюжетосложение*)
- Назовите наиболее известных авторов — ученых, занимающихся проблемами изучения игры (*Усова, Эльконин, Новоселова, Зворыгина, Короткова, Михайленко, Жуковская, Бондаренко*)
- Кому принадлежит данная формулировка «Наиболее важным элементом сюжетной игры является роль» (*Д.Б.Эльконину*)
- Психические процессы, формирующиеся в процессе с/р игры? (*внимание, память, мышление*)
- Назовите компоненты с/р игры (*сюжет, содержание, роль*)
- Творческий характер игры определяется наличием ...? (*замысла*)
- Чаще всего в игре ребенок принимает на себя роль (*взрослого*)
- Назовите сюжетно - ролевые игры:
 - с производственным сюжетом (*«магазин», «поликлиника», «кафе», «школа», «парикмахерская», «автосервис» и т. д.*)
 - общественно-политическим сюжетом (*«в войну», «в индейцев», «в митинг», «в выборы», «в спасателей» и т. д.*)
- Многообразие и взаимосвязь игровых действий, взаимоотношений детей в игре – это... (*сюжет*)
- Одно из условий организации сюжетно - ролевой игры – это (*наличие атрибутов*)
- Назовите гигиенические условия организации сюжетно - ролевой игры (*наличие игрового пространства, обеспечение места и времени для игр, наличие безопасных для жизни и здоровья игрушек*)

- Назовите способы включения малоактивных детей в сюжетно - ролевую игру (*оказывать поддержку в игре, выдвигать на центральные роли*)
- Назовите игрушки, моделирующие семейные отношения (*куклы, мебель, комната и дом для кукол, телефон, посуда, одежда, и т. д.*)
- Назовите игрушки, моделирующие отношения вне дома (*дикие и домашние животные, мягкие игрушки, различные виды транспорта, техника, игрушки связанные с трудом других людей*)
- Назовите игрушки, предназначенные для выражения и ослабления эмоционального и психического состояния (*военизированные игрушки, подушки разных размеров, надувные мячи, маски, головные уборы, газеты, журналы и др. материалы*).
- Надо ли запрещать так называемые военизированные игрушки? (*нет, не надо; если убрать все «военные» игрушки, ребенок все равно найдет возможность «поиграть в войнушку», найдя для этого подходящую палочку, похожую на пистолет. Кроме того, такие игрушки несут в себе определенную функцию ... (будущие защитники Родины).*)

Определите, на каком этапе развития игры находятся дети (команда 1):

- Любят переносить, переключать, возить, играют в одиночку или рядом друг с другом.
- Стараются брать на себя лучшие роли, организовать игру, придумать что-то интересное.

Определите, на каком этапе развития игры находятся дети (команда 2):

- Ссорятся из-за игрушки, каждый тянет ее к себе.
- С увлечением играют в путешествия.

Вопрос команде № 1: В чем заключается косвенное руководство педагога играми детей? (*Косвенное руководство игрой осуществляется путем обогащения знаний детей об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов и т. д. , то есть без непосредственного вмешательства в игру. Одним из приемов такого косвенного воздействия на игры детей является внесение игрушек и создание игровой обстановки еще до начала игры. Этот прием используется для того, чтобы вызвать интерес у детей к новой теме игры или обогатить содержание уже бытующей. Внесение новых игрушек вызывает одновременно игровой и познавательный интерес детей.*)

Вопрос команде № 2: В чем заключается прямое руководство педагога играми детей? (*ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др. Но нужно не забывать, что основное условие использования этих приемов — сохранение и развитие самостоятельности детей в игре.*)

Третья станция — Размышляй-ка.

1. Составьте перечень оборудования для с/р игры – «Ветлечебница», «Пожарные» (Каждая команда выбирает табличку сами).
2. Чем отличаются сюжетно-ролевые игры и игры-драматизации?

3. Чем отличаются сюжетно-ролевые игры и режиссерские игры?

Ответ: основой *сюжетно-ролевой игры* является мнимая или воображаемая ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет ее в созданной им самой игровой обстановке. Главная черта сюжетно-ролевой игры – самостоятельность детей. Элементами этой игры являются игровой замысел, сюжет, игровые действия, роли.

Игра-драматизация представляет собой разыгрывание в лицах литературных произведений; герои литературных произведений становятся действующими лицами, а их приключения, события жизни, изменения детской фантазий, — сюжетом игры; ребенок может сюжет видоизменить.

В режиссерской игре ребенок проявляет творчество и фантазию, сам создает сюжет игры, определяет ее участников, роли которых исполняют игрушки, предметы. Взяв какую-либо тему, ребенок развивает ее в зависимости от того, как понимает отображаемое событие, которое считает наиболее значимым для себя. Главный компонент в режиссерской игре – речь.

4. Предлагаются пед. ситуации.

Команда 1.

- Максим быстро взял себе игрушки для игры в «Космическое путешествие»: и пульт управления, и командирский шлем, и планшет с картой, и «космическое питание», и «солнечные батареи» для перезарядки двигателей. «А нам с чем играть? Раз всё взял, то сам и играй. Не будем с тобой играть», — сказали ребята.

Вопросы: Как поступить воспитателю в данной ситуации? Как работу можно провести с детьми, чтобы предотвратить возможные подобные ситуации?

2). Максим (4 года) катает машинку, поставил перед ней кирпичик, немного провез. Радостно сообщает: «У меня машина снег чистит».

Вопросы: как бы вы продолжили общение с ребенком в игре? Какие бы при этом решили задачи педагогического руководства?

Вариант ответа:

Воспитатель: Как ты интересно придумал! Получилась настоящая снегоуборочная машина. Такая машина все дороги легко расчистит от снега. По дороге машины будут ездить. Людям по тротуарам приятно будет ходить.

Задача педагогического руководства: поощрить ребенка за оригинальную игровую задачу и использование предмета-заместителя.

Команда 2.

1). Маша, Ваня и Кирилл решили играть в «Морское путешествие». «Чур, я капитан корабля», — говорит Ваня. «Ты вчера был капитаном. Ты каждый день капитан», — запротестовали Маша и Кирилл.

Вопросы:

1. Как воспитателю разрешить данную ситуацию?
2. Какое правило можно придумать, чтобы право на интересные роли имели и другие участники игры.

2). Илья (5 лет) повесил через плечо сумку и подошел к воспитателю: «Я вас сфотографирую».

Вопросы: как бы вы продолжили общение с ребенком в игре? Какие бы при этом решили задачи педагогического руководства?

Вариант ответа:

Воспитатель: Спасибо. Я сейчас схожу за своей дочкой. Подождете меня? (Берет куклу, специально подходит ближе к играющим девочкам, чтобы они слышали разговор.)

— Дочка, нас сейчас фотограф сфотографирует. Давай я тебя причешу. (Обращается к Илье) А вы спросите, пока я дочку причесываю, может еще кто-то хочет сфотографироваться.

Задача педагогического руководства: привлечь к совместной игре других детей; продемонстрировать ролевые высказывания, обращенные к игрушке-партнеру.

Четвертая станция — Угадай-ка.

К какой сюжетно-ролевой игре вы применили бы эту музыку?

- Африк Симоне «Нафанана»,
- Кабалевский «Клоуны»,
- Кабалевский «Кавалеристы»,
- П.И.Чайковский «Болезнь куклы»,
- П.И.Чайковский «Времена года. Зима»,
- В.АМоцарт. Колыбельная.

Пятая станция – Играй-ка.

Педагогам предлагается написать синквейн.

Синквейн — это стихотворение, состоящее из пяти строк, в которых человек высказывает своё отношение к проблеме.

Порядок написания синквейна:

Первая строка — одно ключевое слово, определяющее содержание синквейна.

Вторая строка — два прилагательных, характеризующих данное предложение.

Третья строка — три глагола, показывающие действие понятия.

Четвёртая строка — короткое предложение, в котором автор высказывает своё отношение.

Пятая строка — одно слово, обычно существительное, через которое человек выражает свои чувства, ассоциации связанные с данным понятием.

Например:

Правила – простые, регулирующие — играть, выполнять, подчиняться – выполняют организующую роль — обучение.

Игра – детская, подвижная — играют, общаются, веселятся — то, без чего дети не могут развиваться – времяпровождение.

Игрушка – любимая, мягкая – носить, играть, спать – то, без чего не могут обходиться дети – детство.

Сюжет – привлекательный, интересный – составляет, определяет, возбуждает – определяет многообразие игр – тема.

Роль — интересная, долгожданная – играть, проживать, воплощать – то, без чего не может быть сюжетной игры – действие.

Атрибуты - яркие, разнообразные - действовать, манипулировать, играть – являются действенным признаком происходящего – оборудование.

Шестая станция – Конечная

1.Подведение итогов игры.

2.Проект решения педагогического совета.

- 1.Планировать и проводить развлечения для детей по расширению и обогащению их опыта для дальнейшего развития игровой деятельности (1 раз в два месяца).
2. Планировать и проводить совместные с родителями мастер-классы, развлечения по организации игровой деятельности детей дома.
- 3.Использовать в практической работе изготовление атрибутов к сюжетно-ролевым, подвижным играм в совместной с детьми продуктивной деятельности.