

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №334»
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА

ФОРМИРОВАНИЕ ЗДОРОВЫХ МОДЕЛЕЙ ПОВЕДЕНИЯ У ДЕТЕЙ С ЗПР В ПРОЦЕССЕ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

Подготовили:
Учитель-дефектолог
Погорелова Н.П.
Учитель-логопед
Чернухина О.А.

Ребенок не умеет проигрывать

- ✓ Расстраивается: плачет, уходит, прекращает игру при первом же неудачном действии, отказывается играть в игры
- ✓ Злится, негодует, топает ногами, не соглашается с результатами, пытается отобрать выигрыш, обидеть других игроков
- ✓ Пытается хитрить, жульничать, меняет правила по ходу или в конце игры, неправильно подсчитывает игровые очки

Возрастная периодизация

Возраст	Ведущая деятельность
Раннее детство (1-3 года)	Предметно-манипулятивная деятельность
Дошкольный возраст (3-7 лет)	Сюжетно-ролевая игра
Младший школьный возраст (7-11 лет)	Учебная деятельность
Подростковый возраст (11-15 лет)	Интимно-личностное общение в процессе обучения и организационно-трудовой деятельности
Старший школьный возраст / Ранняя юность (15-17 лет)	Учебно-профессиональная деятельность
Юность (от 17 до 20-23 лет)	Выбор жизненного пути. Сепарация от родителей
Молодость (от 20-23 до 30 лет)	Трудовая деятельность
Зрелость (от 30 до 60-70 лет)	Трудовая деятельность. Творческий труд
Поздняя зрелость (от 60-70 лет)	Структуризация и передача опыта, наставничество

Структура игровой деятельности

- ✓ Наличие **Цели**
- ✓ Наличие **Мотива**
- ✓ Наличие **Средств реализации**
- ✓ Наличие **Плана**
- ✓ Достижение **Результата**

Что учитываем?

Мотив ребенка - быть успешным в игре

Мотив педагога - развивать не только познавательные способности ребёнка, но и формировать правильное эмоциональное реагирование

Мотив игры: процесс или результат?

- ✓ Мотив в сюжетно-ролевой игре: играем ради процесса
- ✓ Мотив в игре-соревновании: играем ради результата

Хороводные игры

- ✓ **Цель:** взаимодействие, совместная деятельность
- ✓ **Роли:** очки игроков часто не подсчитываются
- ✓ **Мотив:** конкуренция проявлена меньше (нет проигравших), в большей степени игрок получает удовольствие от процесса

Командные игры

- ✓ **Цель:** конкуренция между командами
- ✓ **Роли:** принципиально не меняются
(соперничество команд)
Ведется подсчет очков
- ✓ **Мотив:** преобладает мотив конкуренции, игрок получает больше удовольствия от выигрыша, а не от игровых действий

Можно ли организовать игру, где нет конкуренции между игроками, а мотивом остается достижение результата?



Игры «Против обстоятельств»



Игра
«КАРКУША»

Игра
«ЗАПРЕТНЫЙ ОСТРОВ»



Игры «Против времени»

- Сколько очков / карточек мы можем получить за 5 минут?
- Сможем ли за 5 минут набрать 10 очков?



Игра «Против штрафов»

- Кто победит: монстрики или наша команда?
- Интересно, у нас будет больше правильных ответов или штрафных баллов?



Благодарим
за
внимание!