

Консультация для родителей

Воспитатель: Петрова Юлия Владимировна

«Творческие игры в семье»

Современные условия жизни таковы, что родители поставлены в довольно жесткие условия. Они стараются дать детям как можно больше знаний, помочь получить достойное образование, записывая на множество занятий в развивающих центрах и клубах. Задача педагогов детского сада - попытаться перенести игровую деятельность в семью, организовать единое игровое пространство и время. Игра вдвойне интересней, когда ребенок чувствует поддержку и заинтересованность самых родных и любимых людей – родителей. К взаимному разочарованию, папы и мамы, как показывает опыт, очень редко играют с детьми: они заняты на работе, по дому или не знают, как играть с ребёнком.

Игра – это самое важное, интересное познание и творчество. Сюжетно-ролевые, подвижные, режиссерские, дидактические, игры-драматизации оказывают существенное влияние на развитие умственных способностей и эмоционально-волевую сферу малыша, формируют произвольность поведения. В. А. Сухомлинский считал, что духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире сказки, музыки, фантазии, творчества. Без этого он - засушенный цветок. Игра готовит ребенка к жизненным ситуациям, вырабатывая осмысленные алгоритмы поведения в разных жизненных ситуациях.

Что желательно приобрести для игровой деятельности?

В первую очередь - разнообразные конструкторы (плоскостные и объёмные) для развития мелкой моторики, а значит и речи.

Для режиссерских игр можно приобретать или изготавливать вместе с ребенком миниатюрные игрушки, что ещё интереснее для ребёнка, т.к. он в полной мере сможет почувствовать себя в роли творца и художника. Желательно приобрести несколько настольно-печатных игр на развитие разных качеств личности. Самое главное: заранее согласуйте с ребенком требования к хранению и уборке игрушек, подумайте о возможности временного сохранения детских построек, конструкций. За неимением места для длительной демонстрации, можно «праздновать результат» (награждать автора аплодисментами, зарисовывать его постройку, фотографировать и т. п.) и только после этого убирать игрушки для хранения. Не бойтесь вспоминать свое детство и рассказывать ребенку о том, как вы играли сами со своими друзьями, показывать ему свою искренность, эмоции.

Немаловажно научить играть имеющиеся в семье игры с правилами, ребёнок должен играть наравне со взрослым, не стоит проявлять снисхождение к детям старшего дошкольного возраста при выполнении правил и не подстраиваться под них, а подводить ребенка к пониманию того, что в игре можно выиграть и проиграть.

С этим, пожалуй, возникают самые большие трудности. Зачастую не все взрослые могут достойно принять поражение! Каково же ребёнку с несформировавшейся эмоционально-волевой сферой? И ведь именно здесь необходимо правильное поведение взрослого: не стоит смеяться и подтрунивать над ним или бросаться с «обнимашками» горького сострадания, не нужно снисходительно уступать победу из-за возраста своего чада. Просто попытайтесь показать причины временного неуспеха и выразите надежду на победу в следующей игре, а потом ненавязчиво переключите ребёнка на другую деятельность.

Развитие творческих способностей очень важная задача, т.к. современное общество нуждается в неординарных личностях, способных на полёт мысли.

Самая простая игра «Да-нетка», где один задумывает слово, а остальные с помощью наводящих вопросов пытаются его отгадать. Отвечать можно только «да» или «нет». Додумывание образов – следующая ступенька творческих игр. Получив согласие ребенка на роль, поинтересуйтесь «А кем я буду? А какой я буду лисой — доброй или злой? Что меня дальше ждёт? Кого я встречу?» И т.д. Постоянное общение в вопросно – ответной форме, неожиданные и фантастические варианты сюжета (по типу «Машины сказки») – хороший вариант творческого фантазирования. Взрослым важно проявлять инициативу и желание участвовать в игре.

В процессе совместной игры старайтесь побуждать ребенка проигрывать с каждым разом все более сложный сюжет, стимулируя речевую активность детей, включая в сюжет игры различные игрушки, побуждая детей от их лица осуществлять ролевой диалог, проигрывая приключения, которые якобы произошли с ними, варианты завершения игры. Ребенок должен научиться управлять любой сложившейся ситуацией, выделяя и обозначая целостные сюжетные события, комбинируя их в необходимой последовательности согласованно с партнером. Проигрывайте ситуации с игрушками по правилам безопасности (поведение ребёнка в критических обстоятельствах – встреча с незнакомцем, пожар в доме, помощь, попавшему в беду, отключение света в доме или в лифте и т.д.) Не бойтесь посвящать его в проблему добра и зла. Но учите находить во всех окружающих событиях и явлениях и хорошее и плохое – это следующий этап игр. Постепенно вы со своим чадом подойдёте к пониманию устройства мира. В этом вам помогут игры «Конструктор вещей», «Системный оператор», «Что раньше, что потом». Описание этих и многих

других игр на развитие творческих способностей ваших детей вы найдете в приложении.

Помните: каждый ребёнок – гениален, нужно только помочь ему сориентироваться в этом мире и лучший способ для этого – совместная игровая деятельность. Удачи вам, дорогие взрослые!

Предлагаемые игры :

Игры на выявление свойств объекта и признаков времени

Игра «Дерево, птица, насекомое, дикое животное»

Цель: развивать умение классифицировать объекты живой природы

Правила: взрослый говорит: «Дерево» (Ребёнок называет любое дерево). «Птица. Насекомое. Дикое животное» и т. д. по кругу. Название игры можно менять. Например, «Рыбы, птицы, звери», «Деревья, цветы, насекомые»

Игра «Чем был, чем (кем) стал»

Цель: развивать умение определять линию развития объекта.

Правила: взрослый называет любой объект живой природы. Дети говорят, чем (кем) он был, чем (кем) стал. Например, цыплёнок – был яйцом, стал курицей или петухом. Капуста была семечком, стала салатом.

Игра «Был. Есть. Будет»

Цель: упражнять детей в определении свойств объекта в прошлом, настоящем и будущем.

Правила: взрослый называет объект живой природы. Ребёнок перечисляет его свойства в прошлом, настоящем и будущем. Например: огурец был маленький, зелёный, колючий, горький; сейчас – большой, зелёный, сладкий, сочный; будет - солёный, мягкий, хрустящий.

1. Игры на выделение над системных связей

Игра «Кто где живёт»

Цель: учить детей устанавливать, частью чего является данный объект.

Правила: взрослый называет объект живой природы. Дети называют среду обитания этих объектов. Можно использовать картинки. Например, медведь. Среда обитания: лес, зоопарк, мультфильм, книга, фантик.

Игра «Я возьму тебя с собой»

Цель: учить детей устанавливать связь между средой обитания и объектом живой природы.

Правила: взрослый называет место обитания и предлагает взять с собой объекты живой природы, которые там находятся. Например, я – река и возьму с собой всё живое, что находится в реке.

2. Игры на выделение под системных связей

Игра «Ты – моя частичка»

Цель: развивать умение классифицировать объекты живой природы.

Правила: взрослый называет образ, а ребёнок – его части. Например: «Я – дерево, ты – моя частичка. Кто ты?»

Игра «Кто я?»

Цель: развивать умение по одной части называть как можно больше объектов живой природы.

Правила: взрослый называет одну часть. Дети – как можно больше объектов, у которых есть эта часть. «У меня есть листок. Кто я?» (дерево, куст, цветок)

Игра «На что похоже»

Цель: развивать ассоциативность мышления, учить детей сравнивать системы.

Правила: взрослый называет объект, а дети называют объекты, похожие на него. Например, на что похож цветок? (по цвету, форме, функции, прошлому, будущему)

Игра «Хорошо-плохо»

Правила: По цепочке дети называют положительные и отрицательные качества одного и того же предмета, например: «Книга – это **хорошо**: из книг узнаешь много интересного...» «Книга – это **плохо**: она быстро рвётся... и т.д.) Скажите, а дерево - это хорошо или плохо?

3. Игры на выявление функционального назначения объектов.

Игра «Повторялка»

Дети выбирают себе образы или получают их от ведущего. Затем ведущий называет свой образ и свойственную ему функцию, а остальные дети «примеряют» эту функцию на себя:

– лягушка. Я умею прыгать.

– машинка. Я тоже прыгаю, когда еду по кочкам.

Я – карандаш, я тоже прыгаю, когда рисую точки. И т.д.

Основная сложность данной игры в том, что необходимо найти условия проявления данной несвойственной функции.

4. Игры на сравнение систем

Игра «На что похоже»

Взрослый называет объект, а дети называют объекты, похожие на него (если двое игроков – называют по очереди. Выигрывает тот, кто назвал последний). *Примечание:* Похожими объекты могут по следующим признакам: по назначению (по функции), по подсистеме, по надсистеме, по прошлому и будущему, по звуку, по запаху, по цвету, по размеру, по форме, по материалу. Ведущий просит объяснить, почему играющий решил, что названные объекты похожи, например: На что похож абжур?

Варианты ответов: на зонт, на Красную Шапочку, на колокол, потому что он большой, на цаплю, потому что она стоит на одной ноге....

5. Игры на умение выявлять ресурсы объекта

Игра «Аукцион».

На аукцион выставляются разнообразные предметы. Дети по очереди называют все ресурсы ее использования. Выигрывает тот, кто последним предложит возможное его применение, например: - Для чего нужна линейка?

Варианты ответов: Чтобы измерять чего-то; вместо указки можно использовать; можно помешать ею что-то; можно спину почесать; можно её в цель метать: на кончик линейки положить что-то легкое и стрельнуть, а на стене мишень нарисовать...

6. Игры на объединение над- и подсистемы объекта

Игра «Волшебный светофор»

В этой игре красный цвет означает подсистему объекта, желтый – систему, зеленый – надсистему. Таким образом, рассматривается любой объект. Взрослый показывает детям картинку с изображением животного и говорит: «Если я подниму кружочек красного цвета – вы мне назовете части животного. Если подниму круг зеленого цвета, вы мне скажите, частью чего является животное. А если я подниму круг желтого цвета, то вы мне скажите для чего оно или какую пользу приносит».