

Управление образования Администрации ЗАТО г. Зеленогорск
МКУ «Центр обеспечения деятельности образовательных учреждений»

**Методические материалы по развитию и поддержке
игровой деятельности дошкольников в рамках
реализации муниципального сетевого проекта
«Лаборатория игры»**

г. Зеленогорск
2021

Методические материалы по развитию и поддержке игровой деятельности дошкольников в рамках реализации муниципального сетевого проекта «Лаборатория игры» Сост. Л.И. Смурыгина. – Зеленогорск, 2021. – 31 с.

Настоящий выпуск составлен по результатам работы муниципального сетевого проекта «Лаборатория игры», реализуемого в период с 2019 по 2021 г.г.

Материалы публикуются в авторской редакции.

Ответственность за подлинность и точность цитат, имен, названий и иных сведений, а также за соблюдение законов об интеллектуальной собственности несут авторы публикуемых материалов.

Составитель: Л.И. Смурыгина, методист МКУ ЦОДОУ

СОДЕРЖАНИЕ

	Содержание	3
Смурыгина Л.И.	Реализация муниципального сетевого проекта «Лаборатория игры»	4
Направление «Режиссерская игра»		
Шорникова Е.М.	Муниципальный проект «Лаборатория игры». Режиссерская игра (младший возраст)	7
Шорникова Е.М.	Критерии оценки режиссерской игры (младший дошкольный возраст)	10
Шорникова Е.М.	План семинара «Развитие игры согласно концепции Е.Е. Кравцовой»	12
Направление «Образная игра»		
Кутузова Ю.В.	Становление игровой деятельности в средней группе, приемы руководства образной игрой	13
Кутузова Ю.В.	Паспорт игры группы (в соответствии с концепцией Кравцовой Е.Е.)	16
Кутузова Ю.В.	План семинара «Развитие игры согласно концепции Е.Е. Кравцовой»	20
Направление «Сюжетно-ролевая игра»		
Сакунова С.В.	Сюжетно-ролевая игра (старший дошкольный возраст)	21
Сакунова С.В.	Критерии оценки РПС для развития сюжетно-ролевой игры	23
Сакунова С.В.	План семинара «Развитие игры согласно концепции Е.Е. Кравцовой»	24
Направление «Игры с правилами»		
Гусева М.В.	Становление игровой деятельности в подготовительной группе, приемы руководства играми с правилами	25
Гусева М.В.	Экспертный лист оценки условий для развития игр с правилами	28
Гусева М.В.	План семинара «Развитие игры согласно концепции Е.Е. Кравцовой»	30

Реализация муниципального сетевого проекта «Лаборатория игры»

Смурыгина Л.И., методист МКУ ЦОДОУ

ФГОС ДО определяет игру как один из сквозных механизмов развития ребенка. Понимая важность этого направления работы с детьми и с целью повышения качества дошкольного образования, в 2018 году была проведена самооценка условий для организации «свободной игры» в группах детских садов города. Самооценка проводилась по показателям, представленным в таблице:

№	Показатели
1	Наличие центров деятельности для организации свободной игры
2	Наличие достаточного места для одновременного осуществления несколькими подгруппами детей самостоятельных игр, не создающих помех друг другу.
3	Возможность свободы выбора ребенком места игры, ее содержания
4	Возможность самостоятельно менять пространственную среду в соответствии с замыслом, содержанием игры и перспективами развития
5	Доступность для ребенка материалов для игровой деятельности, в том числе неоформленного. Наличие мест и организация системы хранения материалов для обустройства игры
6	Многофункциональность предметов в среде (мебель, материалы, покрытия и пр.), возможность использования пространства спальни для игры.
7	Периодичность смены материалов для игры (учет индивидуальных особенностей и потребностей, внесение нового развивающего материала, игровых атрибутов, оборудования и т.д.)
8	Время, выделенное для игры в режиме дня
9	Технологии, обеспечивающие развитие игровой деятельности дошкольников
10	Виды игр, организуемые с воспитанниками группы
11	Игры, которые были инициированы детьми
12	Наличие пособий, игр, атрибутов, созданных детьми

По результатам самооценки определились позитивные факторы и выявились дефициты, которые сгруппировались в несколько направлений: в части развития компетентностей педагогов, создания развивающей предметно-пространственной среды, использования технологий по развитию игровой деятельности и принятия организационных решений по созданию условия для игровой деятельности.

Для комплексного решения выявленных проблем был разработан муниципальный проект «Лаборатория игры». При разработке плана реализации проекта мы опирались на психологические исследования и наблюдения описанные в книге Психология игры: культурно-исторический подход/ Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е., М.: Левъ, 2017 г.

Цель проекта: обеспечение качества дошкольного образования через освоение педагогами современных технологий развития игровой деятельности дошкольников.

Задачи:

- 1.Формировать игровую компетентность педагогов через изучение и внедрение концепции развития детской игры Кравцовой Е.Е.
- 2.Развивать умения и навыки воспитателей по обогащению игровой среды, формированию игровых умений у детей, освоению приемов руководства игрой и созданию условий для

свободной игры детей в группах посредством стажерских проб идеательностных форматов взаимодействия с педагогами.

Модераторами были определены направления (стажерские площадки) реализации проекта, назначены руководители-кураторы. Направления соответствовали видам игр, согласно концепции развития игры Е.Е. Кравцовой: режиссерская игра, образная игра, сюжетно-ролевая игра, игры с правилами. Надо отметить, что все воспитатели зеленогорских детских садов были включены в реализацию проекта, что дало возможность сформировать единое понимание и подходы к созданию условий для развития игровой деятельности детей.

Проект реализуется уже в течение двух лет. В первый год реализации проекта (2019-20 учебный год) работа осуществлялась в несколько этапов.

Организационно-информационный этап включал:

- проведение семинаров по видам игр согласно концепции Кравцовой Е.Е.;
- проведение собеседования с воспитателями по ведущим видам игр;
- составление паспорта игры группы, согласно ведущему виду игры;
- проектирование игрового пространства группы;
- проведение экспертизы условий для развития игровой деятельности в группах;
- разработка и утверждение распорядка дня с учетом времени на свободную игру;
- разработка и согласование планов работы стажерских площадок.

Практический этап реализовывался через работу стажерских площадок:

- проведение профессиональных проб в группах с целью отработки полученных навыков;
- отработка приемов руководства детской игрой;
- разработка экспертного листа оценки условий для игры;
- разработка листа наблюдений за игрой.
- проведение наблюдения за игрой детей.

Аналитико-диагностический этап включал в себя взаимную экспертизу, самоанализ условий и деятельности воспитателей по развитию игровой деятельности у детей, проведение аналитического семинара с заместителями заведующих по ВМР.

Анализ представленных материалов по итогам первого года реализации проекта, демонстрирующих средовые условия для развития игры в группах детского сада показал, во всех детских садах, участвующих в проекте, созданы условия для развития и поддержки игры: в достаточном количестве имеются материалы для игры, имеются материалы для обогащения опыта детей (книги, иллюстрации, видеотеки и т.д.).

Профессионально-игровые компетентности педагогов совершенствуются и развиваются. Анализ профессиональных проб, которые демонстрировали приемы руководства игрой педагогами, показал, что перспективы для развития еще есть: не все педагоги в полной мере владеют приемами руководства игрой или могут использовать их в своей профессиональной деятельности. Зачастую педагог не может поддержать детскую игру, разрушая ее своим вмешательством, либо заменяет ситуацию игры совместной деятельностью с детьми.

Поэтому в плане работы второго года реализации проекта в том числе были предусмотрены практикоориентированные формы работы с педагогами, при необходимости использовался дистанционный формат в связи с карантинными мероприятиями.

План работы «Лаборатории игры» на 2020-21 учебный год

№	Мероприятия	Дата	Ответственные
1	Составление и доработка паспорта игры группы, согласно ведущему виду игры.	октябрь	Воспитатели
2	Проведение собеседования с воспитателями по ведущим видам игр.	октябрь	Заместители заведующих по ВМР
3	Разработка экспертного листа оценки условий для игры.	первая половина ноября	Заместители заведующих по ВМР
4	Проведение семинара «Оценка создания условий для разных видов игр в группах детского сада посредством экспертного листа» для заместителей заведующих по ВМР	вторая половина ноября	Модераторы, руководители стажерских площадок
5	Фото и видеосъемка видеороликов, отражающих условия для разных видов игр детей.	октябрь, ноябрь, декабрь	Заместители заведующих по ВМР
6	Создание площадок и размещение видеороликов для просмотра и голосования (от каждого учреждения 5 видеороликов - по одному на каждый вид игры и в разновозрастных группах, если такие есть)	декабрь	Руководители стажерских площадок
7	Самоанализ и взаимонализ создания условий для разных видов игр в группах детского сада посредством экспертного листа	первая половина ноября	Заместители заведующих по ВМР
8	Проведение семинара «Организация игровой деятельности в условиях карантинных мероприятий»	вторая половина декабря	Модераторы, руководители стажерских площадок
9	Анализ деятельности воспитателей по развитию игровой деятельности у детей (приемы руководства игрой)	Февраль - март	Руководители стажерских площадок
10	Проведение аналитического семинара с заместителями заведующих по ВМР по итогам работы за учебный год	Апрель	Модераторы Руководители стажерских площадок
11	Проведение Фестиваля игры (презентация промежуточных результатов работы) рамках городского фестиваля инновационных практик	май	Модераторы Руководители стажерских площадок

Реализация проекта «Лаборатория игры» не заканчивается, т.к. он показал свою необходимость, эффективность и интерес со стороны воспитателей. Работа будет продолжаться пока все воспитатели не проживут со своими детьми группы весь цикл развития игры. Планируется дальнейшее совершенствование организации методического сопровождения педагогов внутри образовательных организаций по вопросам развития и поддержки игровой деятельности.

Направление «Режиссерская игра»

Муниципальный проект «Лаборатория игры» Режиссерская игра (младший возраст)

Шорникова Е.М.,
заместитель заведующего
по ВМР МБДОУ д/с № 14

Право ребенка на игру закреплено Конвенцией о правах ребенка. Игра в федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования определяется как сквозной механизм развития дошкольника. Но что же такое игра? Авторы дают разные определения. По мнению Д.Б.Эльконина игра - деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственной утилитарной деятельности. Л.С. Выготский говорит о том, что игра – это новообразование дошкольного возраста, которое как в фокусе собирает в себе все самые глубинные течения развития ребенка. Е.Е.Кравцова определяет игру как деятельность, при которой субъект может одновременно находиться «в игре» и «вне ее». Значение игры для развития ребенка отмечают отечественные и зарубежные авторы. Факт развития ребенка в игре неоспорим. Но, развивая ребенка, игра и сама развивается, обогащая опыт детей новыми навыками. Е.Е.Кравцова в своих трудах «Разбуди в ребенке волшебника» и «Психология игры» показывает, как развивается игровая деятельность ребенка в онтогенезе. «Вырастая» из предметной деятельности в раннем возрасте игра ребенка постепенно усложняется. Елена Евгеньевна выделяет несколько видов игры, которые характерны для воспитанников на определенном этапе развития – режиссерская игра, образная игра, сюжетно-ролевая игра, игра с правилами.

Характерные особенности режиссерской игры в младшем дошкольном возрасте

Самый первый вид игры, который появляется в период 2-3 лет и развивается в младшем дошкольном возрасте – режиссерская игра. Основное умение, которое формируется в режиссерской игре – умение конструировать сюжет и объединять предметы по смыслу.

Характерными особенностями этого вида игры являются:

- Индивидуальный характер игры. На начальном этапе воспитанники не объединяются для реализации сюжета. Простейшие сюжеты рождаются в голове у ребенка и реализуются им лично в пространстве игрового поля.
- Отсутствие ситуации принятия роли ребенком. Ребенок говорит от имени игрушки, но не берет на себя роль, режиссирует; придумывает мизансцены («это дорога»); двигает мелкие предметы и озвучивает их.
- Игровые средства реализации сюжета – мелкие игрушки, предметы-заместители. Игрушки для данного вида игры соотносятся с опытом ребенка и удобны в использовании для «режиссирования» (удобно помещаются в руке). Наличие полифункциональных предметов обязательно, так как ребенок начинает осваивать функцию замещения.
- Обособленность пространства. Поскольку этот вид игры предполагает, что средством реализации сюжета становится мелкий игровой материал, с помощью которого ребенок отражает сюжет, необходимо наличие ограниченной поверхности, на которой этот сюжет

разворачивается – игровые поля, пространства, ограниченные ширмами, коробки, отрезки ткани и др.

Чему учится ребенок в режиссерской игре

1. Придумывать сюжет. «...Учитывая, что игра должна продуцироваться самими играющими, закономерно сделать вывод, что к началу сюжетно-ролевой игры ребенок учится конструировать сюжет. В противном случае роли и ролевые отношения окажутся в центре деятельности и будут строиться на основании показа и не будут продуктом воображения....». Е. Кравцова, «Психология игры».
2. Создавать пространство для реализации задуманного сюжета.
3. Действовать с игрушками в соответствии с задуманным сюжетом.
4. Использовать предметы-заместители (предметы, которые могут стать чем угодно в игре).
5. Сопровождать придуманный сюжет контекстной речью.

Условия, необходимые для развития режиссерской игры

Организация особого места для игры – одно из важных условий, необходимых формирования навыка конструирования сюжета. Ширмы, ограниченное пространство на полу, под мебелью, коробки, поля, отрезки ткани, строительный и полифункциональный материал – все это необходимо ребенку для создания мизансцен, в которых развивается сюжет.

Требования к пространству режиссерской игры:

- небольшое, в поле зрения играющего;
- подход для играющего с разных сторон;
- малоопределенное (для адаптации к своему уникальному сюжету).

Созданное игровое поле бережно сохраняется в группе при условии продолжения игры. Для этого в группе создаются переносные платформы, знаки незаконченного действия, которые позволяют продолжить игру через некоторое время.

Наличие мелкого игрового материала, заместителей, неопределенных предметов еще одно условие развития режиссерской игры. Предметы должны быть соразмерны пространству игрового поля. Разнообразие и сменяемость материала регулируются взрослым. Игровой материал приближен к опыту детей младшего дошкольного возраста – фигурки людей и животных, персонажи мультфильмов и сказок, транспорт. Предметы, которые могут стать чем угодно – кубики, коробки, палочки, пуговицы и др. Педагог обеспечивает свободный доступ к игровому материалу.

Руководство игрой с позиции «благодарного зрителя» - еще одно важное условие развития режиссерской игры. Специфика режиссерской игры в младшем возрасте в ее индивидуальности. Педагог должен владеть технологией наблюдения за игрой детей, чтобы определить необходимость подключения к игре воспитанника. Неуместность и чрезмерная активность педагога может разрушить сюжетную линию, выстроенную ребенком. В то же время оставить без внимания «застывание» ребенка на определенном сюжете педагог тоже не может.

Приемы руководства режиссерской игрой

В развитии режиссерской игры перед педагогом стоят следующие задачи:

- Формировать навык конструирования игрового сюжета на основе личного опыта, сюжетов художественных произведений, мультфильмов, эмоционально значимых событий.
- Формировать навык игрового замещения в процессе игры с мелким игровым и неоформленным материалом в пространстве игрового поля (использование предметов-заместителей).
- Содействовать становлению навыков режиссерской игры начального уровня через создание индивидуальных игровых пространств.
- Стимулировать речь воспитанников в процессе «озвучивания» персонажей на игровом поле.
- *Обогащать опыт* воспитанников, насыщая их эмоционально яркими событиями, впечатлениями – основой для будущих игровых сюжетов.
- Развивать фантазию и воображение воспитанников.

Приемы руководства режиссерской игрой можно разделить на прямые и косвенные.

К косвенным приемам руководства относятся:

- Обогащение личного опыта воспитанников (чтение сказок, просмотр театральных постановок, мультфильмов, походы в зоопарк и т.д).
- Создание развивающей среды, способствующей развитию игры (см. требования к условиям).
- Игра педагога (педагог сам играет в режиссерскую игру эмоционально, увлеченно).

Приемы руководства режиссерской игрой в младшем дошкольном возрасте:

- Совместная игра взрослого и ребенка по типу коллективно-распределительной деятельности (ребенок расставляет игрушки/предметы, действует ими – взрослый вопросами помогает конструировать сюжет. Пример: Куда пойдём, медвежонок? В магазин? Идем вместе за мороженым!). На начальном этапе становления игры совместная игра позволяет ребенку понять свои возможности (я могу говорить за медвежонка).
- Задания на «запуск» игры по типу: покажи, как ты ходил в зоопарк; покажи как Симка и Нолик искали Кусачку...
- Видоизменение сюжета: придумать конец/завязку истории, показать историю с использованием предметов/игрушек (Покажи, что было дальше. Как Колобок перехитрил Лису?). На этапе, когда у воспитанников уже имеется опыт отражения знакомых сюжетов, этот прием позволяет обогатить сюжет, раскрыть новые возможности, стимулирует развитие воображения).
- Упражнения на объединение предметов по смыслу (ребенку предлагается два предмета/кубика с изображением предметов и дается задание по типу «подружи котенка и ласточку». Ребенок разыгрывает небольшой сюжет с этими персонажами. Пример: Ласточка устала, спит котенок поет колыбельную).
- Прием «вопросы со стороны» – основной механизм развития режиссерской игры. Этот прием позволяет развивать и обогащать сюжет. Ответ на уточняющий вопрос становится содержанием сюжета игры. Пример: А куда идет принцесса? Мама что ей сказала? Кому принцесса несет торт?...).
- Прием «подсказка сюжета». Используется в случае затруднения ребенка. Взрослый задает уточняющий вопрос по сюжету и сам отвечает на свой вопрос, развивает сюжет. Пример: Кто пойдет с Мышкой в гости к Единорогу? Слоны пойдут. Пойдем, Мышка! (сюжет сопровождается действиями с игрушками/предметами).

- Конструирования сюжета в рисунке. Взрослый рисует историю, сопровождая ее рассказом, обращается к ребенку по поводу дальнейшего развития сюжета и изображает в рисунке то, что предложил ребенок; ребенок рисует – взрослый задает уточняющие вопросы: кто живет в этом доме? Кто вышел к домику из леса?

- Приемы на развитие умения использовать в игре предметы-заместители (неоднозначное восприятие окружающих предметов). Например, взрослый предлагает ребенку коробочку и просит загрузить в нее груз и отвезти его. Коробка – функция грузовой машины.

При соблюдении условий, обеспечивающих развитие навыков конструирования сюжета и объединения предметов по смыслу, постепенно ребенок переходит к следующему виду игры, когда на первый план выходит образ персонажа и его характерные особенности поведения. Появление образной игры не говорит о том, что ребенок перестает играть в режиссерскую игру. Этот вид игры эволюционирует и к концу дошкольного возраста выходит на новый более сложный уровень. Однако опыт, который ребенок проживает в режиссерской игре, является базовой ступенью в развитии игровой деятельности дошкольника.

Критерии оценки режиссерской игры (младший дошкольный возраст)

Показатель	Критерии	Фиксация наблюдения
Развивающая предметно-пространственная среда	Наличие ограниченного пространства для режиссерской игры (места уединения, ширмы, макеты с заданным пространством (лес, город и др., макеты с неоформленным пространством, игровые поля, передвижные платформы, поля с жесткой подложкой для перемещения игры, отрезки ткани и др.).	
	Наличие материалов для игры: - мелкие игрушки из дерева, пластика, ткани и других материалов; - предметы-заместители (природный материал, предметы из дерева, ткани, пластика и др. материалов); - строитель и разнообразный конструктор; - кубики с картинками; - кубики Е.М.Гаспаровой.	
	Наличие следов детской игры в пространстве группы (фото игр детей, постройки и игровые пространства, созданные детьми)	
	Наличие удобной системы хранения материалов для игры (маркированные контейнеры/коробки размещенные в удобном и доступном для разворачивания игры месте).	
	Наличие правил, знаков, позволяющих сохранить созданное игровое поле с целью продолжения игры.	

Действия детей	Отражают в пространстве игрового поля бытовые действия, простые сказочные сюжеты, сюжеты по мотивам детской художественной литературы, по мотивам знакомых мультфильмов, по мотивам значимых для ребенка событий.	
	Для обыгрывания сюжета используют мелкий игровой материал.	
	Для обыгрывания сюжета используют предметы заместители.	
	Самостоятельно организует место для режиссерской игры (выбирает из имеющихся пространств либо конструирует пространство самостоятельно из неоформленных материалов).	
	Разговаривает за игрушки, издает звукоподражания в соответствии с сюжетом (машина гудит...), изменяет интонацию голоса, озвучивая игрушки.	
	Рассказывает о происходящем в игре (это машина едет в гараж...).	
	Сюжетные действия взаимосвязаны (машина едет в гараж – зайчик открывает ворота ...).	
Действия взрослого	Побуждает воспитанников к объединению предметов по смыслу (упражнение), проговариванию придуманного сюжета (общее: лисичка и зайчик умеют прыгать. Сюжет: вот они прыгают по дорожке. Прыг, прыг)...	
	«Придумывает» сюжет сам и играет в то, что придумал на игровом поле, побуждает детей присоединиться к его игре.	
	Соблюдает позицию «Благодарного зрителя»: - не вмешивается, если ребенок увлечен и самостоятельно развивает сюжет - задает уточняющие вопросы с целью развития сюжета.	
	Создает условия для режиссерской игры (место, разнообразие материалов, доступность, время для игры в режиме дня).	

План семинара «Развитие игры согласно концепции Е.Е. Кравцовой»

Шорникова Е.М.,

заместитель заведующего
по ВМР МБДОУ д/с № 14

I. Установка на деятельность, определение задач предстоящей деятельности в рамках семинара, основные понятия	
<i>Ведущий семинара</i>	<i>Участники семинара</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Обозначает для участников цель предстоящей деятельности; уточняет личные запросы участников на основе «Экрана ожиданий». - Игровая деятельность в основных документах ДО (Конвенция, ФЗ-273, ФГОС ДО, ООП ДО). 	<ul style="list-style-type: none"> - Заполняют «Экран ожиданий», участвуют в уточнении задач предстоящей деятельности - Уточняют представления о роли игры в развитии ребенка, об основных документах, регламентирующих деятельность педагога в направлении развития детской игры.
II. Введение в тему	
<ul style="list-style-type: none"> - Упражнение «Определи по характерным признакам». <p>Вывод: Каждый вид игры имеет характерные особенности, которые проявляются в игровом поведении детей, использовании определенных пространств и атрибутов, особенностями выстраивания взаимоотношений педагога с детьми и др.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - определяют по описанию вид игры по классификации Е.Е.Кравцовой. - приходят на основе обсуждения к выводу, что каждый вид игры имеет характерные особенности, которые педагог учитывает в своей педагогической деятельности в части создания условий и отборе приемов руководства игрой.
III. Интерактивная консультация «Видовое разнообразие игры в дошкольном возрасте с учетом онтогенеза» (на основе классификации Е.Е.Кравцовой)	
<ul style="list-style-type: none"> - Систематизирует представление педагогов о том, как постепенно развивается игровая деятельность в логике технологии Е.Е.Кравцовой, фиксирует внимание на: <ul style="list-style-type: none"> - возраст зарождения игры; - основных навыках, приобретаемых ребенком; - условиях, необходимых для развития данного вида игры (среда+педагогические приемы); - факторах, которые могут негативно влиять на развитие игры. 	<ul style="list-style-type: none"> - Принимают активное участие в обсуждении. - Задают уточняющие вопросы. - Отвечают на вопросы ведущего, направленные на обобщение, уточнение, систематизацию информации.
IV. Составление модели «Пазл «Игра»	
<ul style="list-style-type: none"> - Предлагает составить целостную модель «Пазл «Игра», состоящую из 5 элементов (режиссерская, образно-ролевая, сюжетно-ролевая, с правилами, режиссерская высшего уровня). - Предлагает составить модель «Педагог играющий». <p>(Педагоги изначально разделены на 6 групп по признаку цвета), в то время как 5 микрогрупп (по 6 человек) работают над заполнением пазла по определенному виду игры, 6 группа (самая многочисленная) вместе с ведущим составляет коллективный портрет педагога играющего).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 1 группа (30 человек, по 6 человек в микрогруппах) работают над заполнением кусочка пазла определенного вида игры, отмечая: все, что, по их мнению, важно знать о данном виде игры. <p>Итог: Целостная наглядная модель развития игровой деятельности по Е.Е.Кравцовой</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 группа (24 человека) находятся вместе с ведущим в кругу и, передавая друг другу лист бумаги, составляют словесный портрет педагога играющего, выделяя основные умения, личностные и профессиональные характеристики. <p>Итог: Словесный портрет «Педагог играющий».</p>
V. Рефлексия	

Направление «Образная игра»

Становление игровой деятельности в средней группе, приемы руководства образной игрой.

Кутузова Ю.В.,

старший воспитатель МБДОУ д/с № 18

В самом начале четвертого года жизни у ребенка возникает новый вид игры, который получил название игры образно-ролевой

В образно-ролевой игре центральным моментом является исполнение какой-либо роли: человека, животного, даже изображение различных предметов. Ребенок выделяет специфические черты окружающих его вещей (в основном это главное, «ключевое» действие с предметом) и переносит их на себя, становясь то машиной, то паровозом.

Таким образом, образная игра – это игра, в которой ребенок выделяет в выбранном образе, определенное действие или специфическую позу, позволяющую удерживать воображаемый образ, и воспроизводит его.

Выделяется 5 этапов развития образной игры:

1 этап — имитация

• Ребенок начинает имитировать поведение животных, как правило, без сюжета в 2,5-3,5 года. Просто сам факт перевоплощения для него очень важен. Я — бельчонок, я — собачка, я — кошечка.

2 этап — первые сюжеты

• Ребенок изображает животное, образ которого проигрывает в несложном сюжете в 3,5–4 года. Важно войти в игру и дать прожить малышу свой образ. Чем больше образов берет на себя и проигрывает ребенок, тем это лучше для его развития.

3 этап — полное погружение

• Вход в образ и полноценное его проигрывание. Примерно в 4,5-5 лет. Может брать на себя образы растений и деревьев, машин и самолетов.

4 этап — сказка наяву

• Малыш берет на себя образы сказочных персонажей, разыгрывает известные ему сюжеты и пытается сочинять свою сказку. Важно в этот момент помочь ребенку в развитии личных идей и не мешать ему, каким бы забавным и нереальным ни казался вам сюжет.

5 этап — настоящие профессии

В возрасте 5-5,5 лет дети входят в образы людей: кассиров, диспетчеров, спасателей, врачей. И как раз здесь происходит переход в центральную игру дошкольника — сюжетно-ролевую!

В структуре образно-ролевой игры выделяют следующие компоненты:

- роли, которые исполняют дети в процессе игры;
- игровые действия, с помощью которых дети реализуют роли;
- игровое использование предметов, реальные заменяются игровыми;
- отношения между детьми, выражаются в репликах, замечаниях, регулируется ход игры.

Как же играют дети в средней группе?

- Игры детей 4-5 лет несколько хаотичны, сюжеты и роли быстро сменяют друг друга. Малыши обращают внимание не столько на предмет, сколько на партнёра, пытаются построить ролевые отношения.

- Воображаемую ситуацию дети удерживают самостоятельно, сюжет состоит из 3-4 игровых действий. Дошкольники неплохо воспроизводят интонацию, мимику, жесты людей, подражают животным, пытаются использовать нормы этикета. Игровые объединения ещё неустойчивы, участники постоянно меняются.

- В игровой деятельности ребенка 4-5 лет находит свое место и театрализованная игра. Дети с удовольствием драматизируют знакомые сказки («Колобок», «Лиса и Заяц», «Кот, Петух и Лиса»), стихи К. Чуковского «Телефон», «Путаница», «Айболит» и др. В возрасте 5 лет у ребенка возникает интерес к смелым, отважным поступкам. Ему нравится драматизировать рассказы на эту тему.

Для полноценного развития образной игры в группе детского сада необходимо создать условия, позволяющие ребенку погрузиться в игру:

- В группе должно быть достаточное количество материалов для образных игр детей - костюмы для переодевания, реквизит (головные уборы - каски, короны, береты, веночки; различная обувь – ботинки, туфли и др.; аксессуары - кошельки, сумочки, дорожные сумки, чемоданы и др.; галстуки, бабочки, трости, жилеты, накидки, пиджаки и др.; волшебные палочки и др. атрибуты сказочных персонажей, людей различных профессий).

- В образовательной среде группы есть место, где расположены ткани различных размеров, расцветок и фактур, различные вспомогательные материалы – веревки, крепежные материалы и т.д.

- В образовательной среде группы старшего дошкольного возраста представлены элементы костюмов, изготовленные детьми, для выражения выбранного образа в игре.

- Для обогащения представлений об образах, принимаемых детьми в игре, в группе есть книги по различным тематикам с яркими красочными картинками, мультфильмы, энциклопедии и т.д.

- В пространстве группы есть место или небольшое возвышение (сцена) для демонстрации детьми образов, принятых на себя в игре, имеется зеркало.

- Все материалы удобно хранятся и доступны детям в течение всего времени.

И конечно же важной составляющей для развития образной игры являются профессионально-игровые компетентности педагога, направленные на решение следующих задач:

- Обогащение опыта и знаний о предметном мире, о труде взрослых.
- Формирование игровых навыков и умений дошкольников.
- Развитие речевого общения между детьми, в частности диалога.
- Использование детьми предметов- заместителей.
- Умение детей брать на себя роль, главную или второстепенную.
- Развитие воображения, творчества детей.

Руководство образно-ролевой игрой дошкольников требует большого мастерства и педагогического такта. Руководя игрой, воспитатель не должен подавлять инициативы, самостоятельности ребенка. Важно, чтобы в игре ребенок фантазировал, строил, творил. Воспитатель должен направлять игру, не нарушая ее.

Приемы руководства образно-ролевой игрой могут быть прямые и косвенные.

Прямые приемы – непосредственное включение педагога в игру (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры, предложение новой темы игры и др.). Воспитатель оказывает влияние и на выбор темы и на развитие ее сюжета, помогает детям распределять роли, наполняя их нравственным содержанием.

Приемы прямого руководства

- Обучение способам игрового отражения действительности:
 - включение педагога в игру (с целью передачи игрового опыта, решения образовательных задач);
 - обучение игровым действиям и ролевому диалогу на собственном примере (педагог – «образец для подражания»).
- Активизирующее общение воспитателя с детьми в процессе игры:
 - вопросы (Ты кто? Или Ты шофёр? Я опаздываю на работу, подвезите меня, пожалуйста);
 - поощрение;
 - побуждения к высказываниям (Ты спроси у дочки, она есть не хочет);
 - помощь воспитателя для объединения в игре (Тебе, наверное, скучно одной, пригласи Олю, она тоже гуляет с дочкой).
- Создание проблемной ситуации
- Педагог – «благодарный зритель»

Овладев с помощью взрослых основными способами действия, характерными для той или иной деятельности, дети могут использовать их в тех же или несколько измененных условиях.

Косвенные приемы – без непосредственного вмешательства в игру (внесение игрушек, создание игровой обстановки до начала игры).

Приемы косвенного руководства

- планомерное обогащение жизненного опыта;
- совместные обучающие игры педагога с детьми, направленные на передачу детям игрового опыта, игровых умений;
- своевременное изучение игровой среды с учетом обогащающегося жизненного опыта;
- активизирующее общение взрослого с детьми в процессе их игры, направленной на побуждение и самостоятельное применение детьми новых способов решения игровых задач, на отражение в игре новых сторон жизни.

При правильном руководстве образно-ролевой игрой дошкольников и создании необходимых для ее развития условий у дошкольников могут сформироваться умения, чтобы в полной мере использовать образ-роль, как специфический способ построения игры:

- Прежде всего, ребенок сможет принять на себя игровую роль и обозначить ее для партнера, чтобы партнер понимал, что он не Петя, а шофер автобуса.
- Ролевое поведение в игре будет соответствовать игровому замыслу. Ролевое поведение здесь имеет 2 аспекта:

Первый – это умение выполнять специфические действия с предметами, например, доктор делает укол.

Второй – умение сопровождать игру ролевой речью, направленной на других людей (доктор узнает у пациента, что у него болит).

Таким образом, если дети в самостоятельной игре разворачивают цепочки из 2-3 действий с сюжетными игрушками, включают в игру отдельные предметы-заместители, называя действия с ними, могут вызвать с помощью игрушки или краткого речевого обращения ответное игровое действие сверстника-можно считать, что самые простые игровые умения у них сформированы.

Паспорт игры группы
(в соответствии с концепцией Кравцовой Е.Е)

Кутузова Ю.В.,
старший воспитатель МБДОУ д/с № 18

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад комбинированного вида № 18 «Сказка»

ПАСПОРТ ИГРЫ ГРУППЫ

Средняя группа (4-5 лет)



Воспитатели:

1. Распорядок дня группы

2. Списочный состав группы

Ф. И. ребенка	Возраст ребенка, дата рождения, статус ОВЗ (если есть)

3. Виды игры в данном возрасте, характеристика игрового поведения ребенка

Ведущий вид игры – образная
Продолжается игра – режиссёрская
Переход к игре – сюжетно-ролевой

2—4 года Режиссерская игра	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ребенок сам создает сюжет-сценарий; 2. Ребенок придумывает, чем что будет; 3. Ребенок придумывает и мизансцены; 4. Ребенок исполняет в этой игре все роли, если они есть, или просто сопровождает игру «дикторским» текстом.
4-5 лет Образная игра	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ребенок берет на себя образы сказочных персонажей. 2. Ребенок разыгрывает известные ему сюжеты и пытается сочинять свою сказку. 3. Дети входят в образы людей: кассиров, диспетчеров, спасателей, врачей.
5-6 лет Сюжетно-ролевая игра	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ребенок осуществляет специфичные для роли условные предметные действия, умеет развертывать специфические ролевые взаимодействия – ролевой диалог; 2. Дети умеют принимать и обозначать игровую роль; 3. Ребенок реализует специфические ролевые действия, направленные на партнера-игрушку; 4. Ребенок развертывает парное ролевое поведение с партнером-сверстником, в поддержке ролевого диалога. 4. Дети умеют изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров. 5. Дети умеют менять игровую роль и обозначать свою новую роль для партнеров в процессе развертывания игры. 6. Дети развертывают разнообразные сюжеты игры в индивидуальной и совместной со сверстниками деятельности. 6. Дети творчески комбинируют разнообразные события, создавая новый сюжет игры, делать это согласованно с партнерами.

4. Индивидуальные особенности детей группы

Начало года	Середина года	Конец года

5. Условия организации игры

Материалы и оборудование
для организации игровой деятельности по основному виду игры

Вид игры	МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЯ, ИМЕЮЩИЕСЯ В ГРУППЕ
Режиссерская игра	<ol style="list-style-type: none"> 1. Детям предоставляется возможность уединения (пледы, шали, завешенные столы, образующие под столом закрытое пространство). 2. В образовательной среде группы много предметов – заместителей из разнообразных материалов (бумажные, деревянные, тканевые, природные и т.д.). 3. Представлены различные макеты ограниченного пространства (лес, улица, дорога и т.д.), имеется коробка с разнообразными мелкими игрушками и материалами для разыгрывания сюжетов. 4. Все материалы доступны детям в течение всего дня
Образная игра	<ol style="list-style-type: none"> 1. В группе достаточно материалов для образных игр детей: костюмы для переодевания, реквизит (головные уборы – каски, короны, береты, веночки; различная обувь – ботинки, туфли и др.; аксессуары – кошельки, сумочки, галстуки, бабочки, жилетки, накидки; волшебные палочки и другие атрибуты сказочных персонажей, людей разных профессий). 2. В образовательной среде группы есть место, где расположены ткани различных размеров, расцветок, фактур, различные вспомогательные материалы. 3. Представлены элементы костюмов, изготовленные детьми для выражения выбранного образа в игре. 4. Для обогащения представлений об образах, принимаемых детьми в игре, в группе есть книги по различным тематикам с яркими, красочными картинками, мультфильмы, энциклопедии и так далее. 5. В пространстве группы есть место для демонстрации детьми образов, принятых на себя в игре –это сцена. 6. Имеется зеркало. 7. Все материалы доступны детям в течение всего дня
Сюжетно-ролевая игра	<ol style="list-style-type: none"> 1. В среде группы оборудование для игр (полки, столы, стулья, ширмы различной высоты, сундуки, коробки и т.д.), вся мебель на колесиках и легко передвигается, что позволяет смоделировать игровое пространство под замысел ребенка (больница, дом, космодром .. и т.д.). 2. В группе группы достаточно игрового реквизита для поддержки игрового замысла детей (продукты, набор посуды, постельное белье и т.д.). Имеются предметы-заместители
Игры с правилами	
Режиссерская игра	

6. Профессионально-игровые компетенции воспитателя

Методическая копилка

Вид игры	Приемы прямого руководства игрой	Приемы косвенного руководства игрой
-----------------	---	--

Режиссерская игра	<ol style="list-style-type: none"> 1. Создаю проблемную ситуацию. 2. Показываю и комментирует действия с предметом (веду диалог от лица героя). 3. Выхожу из игры по мере возможности. 4. Играю сама и вожу новую роль, привлекая внимание ребенка. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Наполняю РППС атрибутами, игрушками-заместителями, необходимыми для развития и поддержки игры. 3. Наблюдаю за изровой деятельностью детей. 4. Читаю книги. 5. Провожу экскурсии. 6. Рассматриваем иллюстрации картин и книг. 7. Просмотр мультфильмов. 8. Подбираю худ. литературу.
Образная игра	<ol style="list-style-type: none"> 1. Становлюсь «благодарным» зрителем. 2. Становлюсь образцом для подражания, обогащая «образ» ребенка. 3. Играю сама и вожу новую роль, привлекая внимание детей. 4. Создаю проблемную ситуацию. 5. Вхожу и выхожу в игру для реализации образовательных задач. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Примеряю на себя образ. 2. Поддерживает инициативу детей. 3. Наблюдаю и анализирую. 4. Наполняю РППС атрибутами, игрушками-заместителями, необходимыми для развития и поддержки игры. 5. Читаю книги, показывает иллюстрации, мультфильмы. 6. Экскурсии. 7. Рассматривание иллюстраций картин и книг. 8. Просмотр мультфильмов.
Сюжетно-ролевая игра	<ol style="list-style-type: none"> 1. Нахожусь в группе детей. 2. Беру на себя роль, предложенную детьми. 3. Использую различные атрибуты для разыгрывания. 4. Поддерживаю игровой диалог, если дети обращаются. 5. Создаю проблемную ситуацию 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Примеряю на себя образ. 2. Поддерживает инициативу детей. 3. Наблюдаю и анализирую. 4. Наполняю РППС атрибутами, игрушками-заместителями, необходимыми для развития и поддержки игры. 5. Читаю книги, показывает иллюстрации, мультфильмы. 6. Экскурсии.
Игры с правилами		
Режиссерская игра		

7. План развития игры в группе на 20__ – 20__ учебный год

(план заполняем до января, учитываем результаты наблюдения за индивидуальными особенностями детей на начало года)

№	Срок исполнения	Мероприятия по обогащению игровой среды и формированию игровых умений у детей	Отметка об исполнении, результат
1	сентябрь		
2	октябрь		
3	ноябрь		

План семинара «Развитие игры согласно концепции Е.Е. Кравцовой»

Кутузова Ю.В.,
старший воспитатель МБДОУ д/с № 18

1. Мозговой штурм: «Что такое игра?» - актуализация представлений воспитателей о детской игре, определение игры, проблематика развития детской игры в современном дошкольном образовании.
2. Диалог: «Ребёнок играющий = успешный человек» - актуализация значения игры в развитии ребёнка и его подготовке к дальнейшей ступени обучения.
3. Интеллектуальный практикум «Игра и воображение» - понимание значения восприятия для развития детской игры и роли игры в развитии восприятия как важного новообразования дошкольного детства.
4. Лекция – консультация «Этапы развития детской игры» - актуализация представлений о периодизации детской игры, разработанной Е.Е. Кравцовой.
5. Имитационная игра «Понарошку» - закрепление понятия игра, игровые действия.
6. Видео-класс «Определи вид игры» - закрепление ведущих видов игры у детей разного дошкольного возраста.
7. Заключение. Рефлексия.

Направление «Сюжетно-ролевая игра»

Сюжетно-ролевая игра (старший дошкольный возраст)

Сакунова С.В.,

заместитель заведующего
по ВМР МБДОУ д/с № 13

Согласно периодизации развития игры, построенной Е.Е. Кравцовой, существуют 5 принципиально различных видов игры: режиссерская игра, образная игра, сюжетно-ролевая игра, игры с правилами, режиссерская игра. Все виды связаны между собой генетической преемственностью, каждый из предшествующих видов игры порождает последующий.

Когда ребенок научился самостоятельно придумывать сюжет (т.е., другими словами, овладел режиссерской игрой) и получил опыт ролевого поведения (поиграл в образно-ролевую игру, попробовал перевоплощаться), то возникает основа для развития сюжетно-ролевой игры. Сюжетно-ролевая игра занимает центральное место. 98 % всех исследований детской игры посвящено сюжетно-ролевой игре.

Организация и развитие сюжетно-ролевой игры происходит в **3 направлениях**

1. Обеспечение среды, которая располагает ресурсами и благоприятна для развития игровой деятельности ребенка.

Требования к организации игровой среды:

- пространство смоделировано под замысел;
- среда не перегружена проработанными игрушками. В среде должно быть много материала для питания, включения, импульса воображения;
- предусмотрено достаточное количество предметов-заместителей, способных дополнить или восполнить недостающее оборудование для игры по собственному замыслу, использование неоформленного и бросового материала;
- предполагается насыщенность материалами и инструментами, где ребенок по собственному замыслу может изготовить материалы для игры, преобразовывать пространство под игру.

2. Формирование структуры сюжетно-ролевой игры:

Сюжетно-ролевая игра дошкольников должна соответствовать структуре: сюжет, роли, игровые действия, в которых реализуется роль, реальные отношения между играющими, средства, используемые ребенком, для решения своего замысла; игровое употребление предметов в качестве заместителей, наличие постоянно возникающих проблем и их решения.

3. Определение педагогической позиции педагога в игре:

Педагогически компетентный в организации сюжетно-ролевой игры педагог:

- задает вопросы детям на осмысление сюжета, ролевых взаимодействий;
- подсказывает и помогает ребенку по-новому увидеть привычную ситуацию и придать новое значение знакомым предметам;
- выступает в роли «равноправного игрока», помощника, но при этом понимает, что режиссер в игре – ребенок, а взрослый – персонаж;
- дает образец ролевого поведения, решения проблемной ситуации;
- «мешает играть». «хулиганит». «рушит эталоны», присоединяется, чтобы «оживить» игру;

- косвенно, не директивно руководит.

Важным условием формирования, обогащения и поддержки игры является обеспечение игрового времени. Необходимо предусмотреть не менее трех часов свободной, самостоятельной деятельности в режиме дня, т.к. для разворачивания игры нужно время (не менее 60 мин. подряд)
Чем менее инициативен ребенок, тем больше времени нужно для того, чтобы игра началась

Чем более инициативен ребенок, тем больше времени нужно, чтобы игра завершилась.

Важно отметить, что игровая компетентность- базовая составляющая квалификации дошкольного педагога. В таблице определены ее составляющие.

Игровая компетентность педагога	<p>Креативность и развитое воображение Умение придумать сюжет, по-новому увидеть привычную ситуацию, придать новое значение знакомым предметам, преодолеть стереотипы Умение играть и заражать детей своей эмоцией Косвенное, не директивное руководство Играть самим и получать удовольствие от игры Уметь создать условия для детской игры, уметь включиться в игровую деятельность детей для ее фасилитации, уметь наблюдать за свободной игрой детей и оценивать уровень развития игровых способностей.</p>
Педагогическая позиция в игре	<p>Активное «ничегонеделание» - наблюдение, осознание хода игры Анализирует игровую ситуацию – здесь и сейчас Задает вопросы на осмысление сюжета, ролевых взаимодействий, необходимых атрибутов Подсказывает Предлагает материалы и обсуждает способ их использования «Равноправный игрок» Дает образец ролевого поведения Дает образец создания и решения проблемной ситуации «Мешает играть» <i>Взрослые не имеют права вмешиваться, запрещать, прерывать. Могут – наблюдать, участвовать или помогать по просьбе детей. Игра – свободная активность, лишённая принуждения и контроля</i></p>
Работа педагога с интересами ребенка	<p>Взрослый умеет: - удивляться и удивлять - услышать и поддержать детское любопытство - способствовать в игре поиску ответов на детские вопросы</p>
Варианты стратегий педагога в игре	<p>Нужно не учить, а присоединяться, чтобы «оживить» игру Дети сами знают, как и во что играть Видеть «поле» игры и разные варианты разворачивания событий Уметь дать это ребенку так, чтобы ребенок открыл «кусочек поля»</p>

Критерии оценки РППС для развития сюжетно-ролевой игры

№	Наименование гр/показател ей	Критерий	Фиксация наблюдения
Среда, которая располагает ресурсами и благоприятна для развития игровой деятельности ребенка			
1	Среда позволяет ребенку погрузиться в сюжетно-ролевую игру	В среде группы есть мебель, имеющая полифункциональное назначение (полки, столы, стулья, ширмы различной высоты, сундуки, коробки), без жестко закрепленной функции («Магазин», «Больница», «Парикмахерская», «Дом»), которая позволяет смоделировать игровое пространство под замысел ребенка.	
		Среда не перегружена проработанными игрушками (куклы, машины, мягкие игрушки и др.), в ней достаточно игрового реквизита для поддержки игрового замысла детей (продукты, набор посуды, постельное белье).	
		В образовательном пространстве достаточно предметов-заместителей, способных дополнить или восполнить недостающее оборудование для игры по собственному замыслу.	
		Детям обеспечен свободный доступ к Центру творчества, который насыщен разнообразными материалами (бумага, картон, коробки, пластиковые стаканчики, бутылки) и инструментами (клей, скотч, ножницы, дырокол), где каждый играющий может, по собственному замыслу, изготовить материалы для игры.	
		Все материалы безопасны, доступны детям в течение дня.	
Маркеры среды, позволяющие установить, что игровая деятельность проживается детьми группы, как ведущая и осмысленная ими.			
2	Следы игровой деятельности	Пространство группы перестроено под игровой замысел детей. В группе сохраняются постройки (разметка пространства группы), отражающие игры, в которые играют дети сегодня.	
		В игровом пространстве сохраняются следы игровых замыслов, отражающие интерес нескольких групп детей или одного ребенка.	
		В игровом пространстве находятся предметы-заместители, которые внесены в игры, как недостающие для развития игры материалы.	
		В группе есть хотя бы одно стационарное место, где развернута режиссерская игра на макете или игровом поле, либо (рядом с макетом, хранятся игрушки, различные материалы в контейнере).	
		На стойке (полке и др.) с материалами для образной игры видны следы детского присутствия (костюмы, подобранные для сегодняшних игр, куски тканей, стянутые под воплощение замысла и т.д.)	
		Предусмотрена возможность передвижения построек для удобства уборки, контейнеры для хранения материалов, стойки для костюмов, повышающие доступность использования материалов для игры.	

№	Наименование гр/показателей	Критерий	Фиксация наблюдения
		Предусмотрено возможность зонирования пространства с потолка (крючки для тканей, шатры и т.д.)	
		В группе есть маркеры, знаки, отражающие правило, «не ломать постройки», «не убирать игрушки», знаки личных предпочтений.	
3	Документация	В группах старшего дошкольного возраста присутствуют следы детской документации (детские проекты по обогащению игры, в которой живут дети; модели иерархических отношений; перечни ролей, включенных детьми в игру и т.д.)	
		Имеются фотоматериалы, отражающие игровую деятельность детей	
		В режиме дня группы и в утренний и вечерний отрезок времени предусмотрено не менее 3-х часов на игровую деятельность.	
4	Места хранения материалов	Коробки и полки для хранения материалов имеют маркировку. Например, маркировка в виде картинок или фигурок для младших детей, дополненная словами для старших детей. Материалы хранятся в отдельных коробках, подписаны, видны детям. Материалы полностью укомплектованы и позволяют ребенку действовать самостоятельно, без обращения ко взрослому.	

План семинара «Развитие игры согласно концепции Е.Е. Кравцовой»

Сакунова С.В.,
заместитель заведующего
по ВМР МБДОУ д/с № 13

1. Актуализация проблем педагогов по вопросам организации и развития игровой деятельности.

	Педагогический дефицит	Постоянно	Время от времени	Редко	Никогда
А	Знание видов детской деятельности				
Б	Знание роли игры в жизни ребенка				
В	Умение организовывать игры				
Г	Умение выстраивать отношения сотрудничества с детьми				
Д	Умение воспитателя направлять и организовывать самостоятельную деятельность детей				
Е	Знание технологий развития детской игры				

2. Консультация «Классификация видов игр на основе концепции развития детской игры Е.Е. Кравцовой».

- анализ особенностей разных видов игр;
- определение ценности каждой из них в различных возрастных периодах.

3. Работа педагогов над моделью (в команде).

Модель «Деятельность педагога для полноценного развития детской игры на разных возрастных этапах»

Вид игры (по классификации Е.Е. Кравцовой)	Возраст	Значение/ценность данного вида игры для развития ребенка в различных возрастных периодах.	Действия педагога, направленные на дальнейшую реализацию игрового опыта в свободной игре.
Режиссерская			
Образная			
Сюжетно-ролевая			
Игры с правилами			

4. Презентация модели.

Направление «Игры с правилами»

Становление игровой деятельности в подготовительной группе, приемы руководства играми с правилами

Гусева М.В.,
старший воспитатель
МБДОУ д/с № 18 «Сказка»

1. Особенности игр с правилами

Игра с правилами – ведущий вид игры в старшем дошкольном возрасте.

Игра с правилами - групповая или парная игра, в которой действия участников и их взаимоотношения регламентированы правилами, обязательными для всех играющих. Основой игры является воображаемая ситуация, которая представляет собой пространство между реальным и смысловым полями.

Для игр с правилами характерны наличие подготовительного этапа, свернутая воображаемая ситуация и развернутые правила игры, которые выходят на первый план. Период подготовки к игре занимает значительное время, иногда превышающее время самой игры. В этот период планируются игровые действия, намечаются основные сюжетные линии, создается обстановка для игры. Претерпевая различные изменения, всякая сюжетно-ролевая игра превращается в игру по правилам.

Переходный период педагог может наблюдать, когда дети долго обговаривают роли, условия и ход игры, устанавливают правила и следят за их выполнением.

Игра с правилами дает ребенку две необходимые способности:

1. Выполнение правил в игре всегда связано с их осмыслением и воспроизведением воображаемой ситуации.
2. Игра с правилами учит общаться.

Игры с правилами дают возможность систематически упражнять детей в становлении у них определённых привычек, они очень важны для физического и умственного развития, воспитания характера и воли. В игре происходят важнейшие изменения психики детей, осуществляется подготовка к новой, более сложной деятельности – учению, формируются произвольные формы общения детей с окружающими людьми, совершенствуются навыки самоконтроля.

Условия для поддержки и развития игровой деятельности дошкольников

- **Время**, выделенное для игры в режиме дня.
- Наличие **достаточного места** для одновременной игры: использование других помещений для возможности игры детей; возможность самостоятельно менять пространственную среду; организация системы хранения материалов; организация места для демонстрации правил игры.
- Достаточное количество **игровых материалов**: многофункциональность предметов в среде; наличие пособий, игр, атрибутов, созданных детьми; наличие материалов для схематичного изображения правил игры; материалы, оборудование для жеребьевки; периодичность смены материалов для игры.
- **Партнер для игры.**
- **Поддержка взрослого.**

Задачи педагога для поддержки детской игры

- Обогащать личный опыт воспитанников, насыщая их эмоционально яркими событиями, впечатлениями – основой для будущих игровых сюжетов.
- Развивать фантазию и воображение воспитанников.
- Развивать речь воспитанников в процессе игры.
- Способствовать формированию у воспитанников навыков социально-коммуникативного взаимодействия друг с другом.
- Способствовать формированию навыков самоконтроля и взаимоконтроля.
- Обогащать содержание игры.
- Поддерживать проявление инициативы и творчества при совершенствовании правил игры, при придумывании и изготовлении собственных игр.
- Развивать самостоятельность.
- Воспитывать культуру общения со сверстниками.
- Поддерживать интерес детей к играм с правилами.

Приемы руководства игрой с правилами

Существуют косвенные и прямые приемы руководства игрой.

Косвенные приемы:

- Обогащение личного опыта воспитанников (чтение сказок, просмотр мультфильмов, организация экскурсий, беседа о правилах поведения со сверстниками и т.д.)
- Создание условий, способствующих развитию игры (время, место, материалы, выбор участников и т.д.)
- Игра педагога (педагог сам увлеченно играет, демонстрирует образец игрового поведения)

Прямые приемы руководства игрой:

1. **Совместная деятельность** - игра, где дети должны согласовывать свои действия не с заданными ролями, а со смыслом этой деятельности (с правилами). Взрослый выступает как образец игрового поведения и как равноправный партнер.
2. **Активное наблюдение взрослого за совместной игрой детей:** он подсказывает им, советует, учит взаимодействовать при решении общей задачи.
3. **Введение в игру роли болельщиков,** которые наблюдают за соблюдением правил со стороны.
4. **Введение в коллективную игру роли управляющего,** который руководил бы действиями остальных участников, но сам непосредственного участия не принимал. Эта роль помогает ребенку учитывать одновременно позиции разных участников игры, а также закрепить правила игры.
5. **Введение в игру тренера или судьи,** с целью формирования умения обсудить и соблюдать правила игры, а также освоения способов фиксации результатов игры.
6. **Осознанное нарушение правил,** с целью закрепления у детей позиции необходимости соблюдать правила игры.
7. **Упражнения на изменение (совершенствование) правил игры.**
8. **Наблюдение и фиксация результатов.**
9. **Планирование действий по развитию игры.**

Таким образом, в ходе реализации городского проекта «Лаборатория игры» 33 воспитателя из 17 детских садов г. Зеленогорска посетили занятия по направлению «Игры с правилами». Педагоги разработали экспертный лист по созданию условий для игровой деятельности старших дошкольников, на основе которого провели экспертизу игровой среды в своих группах. Воспитатели выяснили, какие задачи решает педагог при организации игровой деятельности, познакомились с приемами руководства игрой с правилами, попробовали использовать их для развития игровых умений дошкольников на базе своего детского сада, поделились опытом организации игр с правилами в социальной сети ВКонтакте (<https://vk.com/event202270670>). Педагоги выставили 32 видеоролика, демонстрирующих условия для игровой деятельности и роль взрослого в детской игре. Коллеги из разных детских садов города представили разнообразие игр с правилами, продемонстрировали, как эмоционально играют наши педагоги, умело руководят игрой, вводят новые правила и "нечаянно" их нарушают, переносят знакомые детям правила в

другую игру, создают ситуацию успеха, подыгрывая детям на этапе усвоения правил игры, и играют "на равных", не уступая ни в чем, добиваясь совершенства у воспитанников. Каждое видео очень ценно, так как оно раскрывает тему с разных сторон: разнообразие игр с правилами, создание условий для игры, игровое поведение детей (наличие или отсутствие детской инициативы), позиция взрослого в процессе игры. Видеоролики являются хорошим учебным материалом для просмотра и обсуждения в педагогических коллективах.

Экспертный лист оценки условий для развития игр с правилами

возрастная группа, МБДОУ№

Ф.И.О. воспитателей

№	Показатель	Наличие
время	Время , выделенное для игры в режиме дня (указать конкретно временные отрезки: например, 08.00-09.00)	- - - - - - - Всего (в часах):
место	Наличие достаточного места для одновременного осуществления несколькими подгруппами детей самостоятельных игр, не создающих помех друг другу. (Перечислить разные пространства для организации игры)	
	Использование других помещений для возможности игры детей. (Распределить разные виды игр в дополнительные помещения (приемная, спальня, холл и др.)	
	Возможность самостоятельно менять пространственную среду в соответствии с замыслом, содержанием игры и перспективами развития (раздвигать мебель, создавать условия самостоятельно)	
	Организация системы хранения материалов для обустройства игры (перечислить центры активности и материалы для игры, имеется ли маркировка) Доступность для ребенка материалов для игровой деятельности, в том числе неоформленного.	
	Организация места для демонстрации правил игры: - доска/экран/мольберт, - турнирная таблица - альбом/тетрадь	
материал	Картотека игр с правилами в соответствии с возрастом (не менее 15 игр) - подвижные игры - игры с предметами	

	- настольно-печатные игры	
	Достаточное количество игровых материалов. Перечислить готовые <u>настольно-печатные игры по разным образовательным областям</u> в соответствии с возрастом: - по физическому развитию – не менее 5; - по художественно-эстетическому развитию – не менее 5; - по социально-коммуникативному развитию – не менее 5; - по речевому развитию – не менее 5; - по познавательному развитию – не менее 10. <u>Игры разных типов:</u> - лото - не менее 5; - домино - не менее 4; - бродилки - не менее 6; - другие (морской бой, крестики-нолики, шашки, шахматы и др.) - не менее 5	
	Наличие пособий, игр, атрибутов, созданных детьми, (Привести примеры игр, созданных по собственному замыслу)	
	Атрибуты для игры - маски, инвентарь (фишки, мячи, кубики и др.) – не менее 10.	
	Многофункциональность предметов в среде: - неоформленный материал, - кубики, палочки, веревочки, колечки и др.	
	Наличие материалов для схематичного изображения правил игры: - бумага, - маркеры, - мел	
	Материалы, оборудование для жеребьевки: - картотека считалок, - жетоны, палочки разного цвета или длины, - мешочек/шляпа/барабан	
	Периодичность смены материалов для игры (не менее 3 раз в год) Учет индивидуальных особенностей и потребностей, внесение нового развивающего материала, игровых атрибутов, оборудования и т.д..	
Поддержка игры	Технологии, обеспечивающие развитие игровой деятельности дошкольников (перечислить)	
	Образовательные события, поддерживающие игровую деятельность (перечислить)	
	Действия педагога, направленные на поддержку и развитие игры (перечислить)	

План семинара «Развитие игры согласно концепции Е.Е. Кравцовой»

Гусева М.В.,
старший воспитатель
МБДОУ д/с № 18 «Сказка»

1. Определение понятия игры.

Игра-ассоциация «Что такое игра?» (10 мин.)

- Воспитатели называют ассоциации со словом «игра», ведущий записывает односложные высказывания, используя прием «Т-график»
- Просмотр видеосюжета «Устами младенца» (интервью с детьми на тему «Что такое игра?». Обсуждение детских высказываний, запись в таблицу.

Игра -это

взрослые	дети
Например:	Например:
<ul style="list-style-type: none">• <u>Развлечение</u>• Релаксация, отдых• Интересное занятие• Возможность решить образовательные задачи• <u>Возможность установить партнерские взаимоотношения</u>	<ul style="list-style-type: none">• <u>Веселье</u>• Любимые игрушки• Детский сад• <u>Чтобы все дружили</u>• Это не заниматься• Свободное время

Анализ ответов взрослых и детей. Подобные понятия подчеркиваются, выделяются противоположные мнения (цветом), делается вывод:

Игра – это условная ситуация, которая приносит удовольствие, позволяет приобрести коммуникативный и социальный опыт.

2. Характеристика видов игр согласно концепции Е.Е.Кравцовой

Работа в подгруппах (6-7 человек).

На слайде представлены фотографии с видами детской игры (режиссерская, образная, сюжетно-ролевая), нужно определить вид игры, обосновать свой ответ.

Каждая группа способом жеребьевки выбирает 1 вид игры, обсуждает его особенности и заполняет таблицу:

Вид игры	Возраст	Действия ребенка	Условия	Действия педагога

Презентация видов игр с опорой на таблицу.

3. Коммуникативная игра, деление на группы.

4. Определение понятия «Игры с правилами», выделение характерных особенностей таких игр.

Технология «WorldCafé» (30 мин.)

Темы для обсуждения за столом:

1. Характеристика игр с правилами (предпосылки для формирования игр с правилами, возраст, свернутая воображаемая ситуация и развернутые правила игры, подготовительный и основной этап).
2. Создание условий для игр с правилами.
3. Действия ребенка в игре с правилами.
4. Действия педагога для развития игровых действий.

Время на обсуждение каждого вопроса – 3 мин. Хозяин стола озвучивает результат коллективного обсуждения, вносятся поправки и дополнения.

5. Творческое задание (25 мин.)

Модифицировать знакомую игру с правилами.

Представители от каждой команды вытягивают из мешка предмет и определяют вид игры с правилами:

- Кубик (с точками) – игра – бродилка;
- Парные карточки – дидактическая игра;
- Мяч – подвижная игра;
- Карточка с буквой – словесная игра.

Презентация новых игр с правилами.

6. Рефлексия (5 мин.).