

Рабочая программа по игровой деятельности

Рабочая программа включает в себя все многообразие игр, предлагаемое базовой программой “Воспитание и обучение в детском саду” под редакцией М.А. Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой.

Цель данной программы - создать структурно - функциональную модель поэтапного обучения играм, обуславливающую оптимизацию педагогического процесса.

Задачи:

- ✓ создание и реализацию детских игровых замыслов, обогащение умений сюжетосложения;
- ✓ формирование у детей умений согласовывать свои действия с действиями партнеров по игре, следовать игровым правилам;
- ✓ освоение ими позиции субъекта игровой деятельности;
- ✓ поощрение и стимулирование игровой самостоятельности, инициативы, творчества дошкольников.

Содержание программы

Игры	Базовая программа	Национально – региональный компонент	Компонент ДОУ
Творческие: <i>- сюжетно-ролевые, - режиссерские, - театральные, - подвижные, - строительно-конструктивные, - игры-экспериментирование</i>	Самостоятельное создание на основе разнообразных впечатлений новых сюжетов, придумывание новых ролей и игровых действий. Творческое создание разных игровых образов. Придумывание новых вариантов игр.	Разыгрывание литературных произведений (сказок, потешек и т.д.). Знакомство с различным материалом через игры – экспериментирование. Отражение тематики родного края в строительных играх.	Развитие мышления, воображения, выразительности. Умение согласовывать свои действия с другими.
Дидактические: <i>- речевые; - народные; - интеллектуальные; - развивающие</i>	Сознательное принятие игровой задачи, выполнение игровых действий по правилам, правильная результативность игр. Контроль за действиями играющих, исправление ошибок.	Русские народные игры. Игры, направленные на знакомство с природным и рукотворным миром.	Игры экономического содержания. Придумывания новых вариантов книг.

Требования к уровню подготовки воспитанников

Воспитанник должен	Базовая программа	Национально – региональный компонент	Компонент ДОУ
знать	Творческие и дидактические игры и их правил.	Несколько народных игр.	Считалки, прибаутки.
иметь представления	О структуре игры (знакомство с правилами, распределение ролей и т. д.)	Об обычаях и традициях для их обыгрывания, об уникальности родного края.	
уметь	Объяснять содержание и правила игры, договориться об общем игровом содержании. Исполнять роль в соответствии с игровым образом. Доводить игру до конца.	Использовать в играх ряженье.	Придумывать новые варианты игр, действуя по аналогии и творчески.

Дозировка игр

Утром – 30-40 минут

На прогулке – 1 час

После завтрака – 15-20 минут

После дневного сна - 10 минут

Между занятиями – 10 минут

После полдника – 20 минут




Тематическое планирование образовательной области

«Развитие игровой деятельности»

Воспитатель планирует задачи и приемы формирования игровой деятельности.

В старшем возрасте планируются приемы, способствующие нравственному воспитанию, а также прямые и косвенные приемы руководства игрой: рассказ об увиденной игре, рассматривание иллюстраций с изображением игры, совет, участие в сговоре. По отношению к данному возрасту важно планирование задач, содержания и приемов, способствующих развитию у детей умения согласовывать индивидуальные замыслы в процессе совместной сюжетно-ролевой игры, умения самостоятельно применять правила поведения с целью предотвращения конфликтов при выборе темы игры, распределение ролей и игрового материала.

Структурные компоненты игры

-  Роль;
-  Игровые действия;
-  Игровое употребление предметов (замещение);

✚ Реальные (партнерские) отношения между играющими детьми.

Эти структурные компоненты не рядоположены: центральным и определяющим компонентом, единицей игры, является роль.

Классификационные признаки игровой деятельности

Классификационные признаки	Характеристики	
Виды игр	<ul style="list-style-type: none"> - предметные; - ролевые; - сюжетно-ролевые - дидактические; 	<ul style="list-style-type: none"> - театрализованные; - подвижные; - экспериментирование; - забавы и развлечения.
Функции игры	<ul style="list-style-type: none"> ✓ познание; ✓ экспериментирование; ✓ упражнение; ✓ исследование; ✓ прогнозирование; ✓ моделирование; ✓ самопознание; 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ отдых; ✓ забавы; ✓ отображение; ✓ релаксация; ✓ компенсация; ✓ реализация потребностей
Инициатива в возникновении игры	<ul style="list-style-type: none"> ▪ от ребенка; ▪ от взрослого; ▪ от других детей 	
Предмет игры	<ul style="list-style-type: none"> ➤ готовые игрушки; ➤ заместители; ➤ воображаемые предметы и образы; ➤ слово; 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ рисунок; ➤ компьютерная программа; ➤ природные материалы и явления.
Количество участников	<ul style="list-style-type: none"> ✚ индивидуальные; ✚ рядом; ✚ микрогрупповые; 	<ul style="list-style-type: none"> ✚ коллективные; ✚ массовые.
Динамика	<ul style="list-style-type: none"> - статичные; - малоподвижные; - подвижные. 	
Способ решения игровых задач	<ul style="list-style-type: none"> ✓ интеллектуальные; ✓ социальные; ✓ двигательные. 	
Игровые приемы	<ul style="list-style-type: none"> ▪ готовые; ▪ соревнование; ▪ драматизации. 	
Степень и характер создания	<ul style="list-style-type: none"> ➤ репродуктивные; 	

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ творческие; ➤ импровизированные. 	
Место развития	<u>в помещении:</u> <ul style="list-style-type: none"> ✚ игровая карта; ✚ стол; ✚ лист бумаги; ✚ ширма; ✚ подиум; ✚ пространство группы. 	<u>на воздухе:</u> <ul style="list-style-type: none"> ✚ игровое поле; ✚ площадка; ✚ весь участок. <u>в воображении</u>
Время создания	<ul style="list-style-type: none"> - архаичные; - традиционные; - современные. 	
Форма организации	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ситуативные; ✓ длительные; ✓ с фиксированным временем. 	

Предметно-развивающая образовательная среда

Значительная часть времени отводится для самостоятельных игр по инициативе и выбору детей. Воспитатель создает условия для вариативной игровой деятельности, наполняет игровое пространство разнообразными игрушками, предметами-заместителями, полифункциональными материалами для игрового творчества, развивающими настольно-печатными и другими играми.

Важно обеспечивать детям возможность постоянно преобразовывать предметно-игровую среду; наличие достаточного полифункционального игрового материала оптимизирует освоение дошкольниками позиции субъекта режиссерской игры. Дети могут по ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать обстановку для игры с помощью разнообразного подсобного материала в соответствии с выбранной темой, сюжетом игры; включают в нее игрушки, сделанные самими детьми; сооружают нужные для игры постройки (пароход, пристань, мост, вокзал, железная дорога, детский сад, беседки, дом, улица и т.д.); используют в играх природный материал (песок, глина, вода, снег, лед).

Игровое оборудование размещается так, чтобы дошкольники не мешали друг другу. Для этого необходимо рационально использовать все свободное пространство групповых помещений, а также продумать организацию пространства и размещение игрового оборудования на участке для прогулок.

Кроме того, организация предметно-развивающей образовательной среды должна отвечать следующим **требованиям:**

- ✚ учитывать закономерности развития игровой деятельности;
- ✚ соответствовать педагогическим задачам воспитания детей;

- ✚ носить развивающий характер;
- ✚ соответствовать потребностям и уровню развития когнитивной сферы ребенка, т.е. быть неисчерпаемой, информативной, удовлетворять потребностям в новизне и преобразовании.

Перечень учебно-методического обеспечения

ТСО	Учебно-наглядные пособия	Оборудование
Магнитофон, телевизор, DVD, аудиокассеты, диски	Дидактические игры, иллюстрации репродукции, стихи, загадки, предметные картинки	Маски-шапочки, игровые атрибуты, наглядно-дидактический материал, игрушки-персонажи, спортивный инвентарь, полифункциональные материалы, игровые карты, ширма, подиум

Раздел программы

«СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ»

Пояснительная записка

В сюжетно-ролевых играх дети самостоятельно выбирают тему для игры, развивают сюжет на основе опыта, приобретенного при наблюдениях положительных сторон окружающей жизни (жизнь семьи, детского сада, труд и отдых людей, яркие социальные события), а также знаний, полученных на занятиях при чтении литературных произведений, сказок, просмотре детских телевизионных передач. Старшие дошкольники проявляют способность комбинировать знания, полученные из разных источников, и отражать их в едином сюжете игры. Появляются игры с элементами фантазирования: дети не только обогащают игровые действия в слове, но и переносят их во внутренний воображаемый план.

Цель:

- ✚ Совершенствовать и расширять игровые замыслы и умения детей;
- ✚ Формировать желание организовывать сюжетно-ролевые игры;
- ✚ Способствовать укреплению возникающих устойчивых детских игровых объединений.

Задачи:

1. Развитие и совершенствование сюжетно-ролевых игр с учетом возраста детей: умение самостоятельно организовывать разнообразные игры, договариваться, распределять роли, играть дружно, выполняя установленные правила игры.
2. Создание условий для активной, разнообразной, творческой игровой деятельности.
3. Сохранение самостоятельности игры и активизация игрового творчества детей путем совместного придумывания сюжета, организации ролевого диалога и т. д.
4. Освоение детьми позиции субъекта игровой деятельности.

Компоненты сюжетно-ролевой игры

- Сюжет игры - это сфера действительности, которая воспроизводится детьми, отражение определенных действий, событий из жизни и деятельности окружающих.
- Содержание игры - это то, что воспроизводится ребенком в качестве центрального и характерного момента деятельности и отношений между взрослыми в их бытовой, трудовой и общественной деятельности.
- Роль – игровая позиция, ребенок отождествляет себя с каким-либо персонажем сюжета и действует в соответствии с представлениями о данном персонаже.

Предпосылки сюжетно-ролевой игры

- Первый этап — ознакомительная игра, Взрослый организует предметно-игровую деятельность ребенка, используя разнообразные игрушки и предметы.
- Второй этап — отобразительная игра. Действия ребенка направлены на выявление специфических свойств предмета и на достижение с его помощью определенного эффекта.
- Третий этап — сюжетно-отобразительная игра. Дети активно отображают впечатления, полученные в повседневной жизни.

Этапы формирования сюжетно-ролевой игры

1 этап – воспроизведение действий

2 этап – становление ролевого поведения

3 этап – сюжетосложение

Материалы для сюжетной игры

В соответствии с сюжетообразующими функциями **выделяются три типа игрового материала** (игрушек):

«**Предметы оперирования**» - это игрушки, имитирующие реальные предметы, орудия, инструменты, средства человеческой деятельности, позволяющие воссоздать смысл настоящего действия (например, игрушечные чашка, утюг, молоток, руль и т.д.)

«Игрушки – персонажи» - это разного рода куклы, фигурки людей и животных. Сюда же по функциям в игре относится игровой материал, представляющий игровые атрибуты, специфичные для какого-либо персонажа (роли), например, белая шапочка врача, каска пожарника и т.п.

«Маркеры (знаки) игрового пространства» – это игрушки, игровой материал, указывающий на место действия, обстановку, в которой оно происходит (например, игрушечная кухонная плита, дом-теремок, остров, ракеты, рама, изображающая нос корабля или переднюю стенку автобуса и т.п.)

Игрушки-предметы оперирования в возрастном диапазоне изменяются в двух направлениях. С одной стороны это усиление реалистичности игрушки с одновременным уменьшением её размеров и степени готовности к использованию. Это готовые реалистические игрушки-модели (например, автомобильчики разных марок), а также сборные модели (типа «лего», сборные мелкие игрушки из «киндер-сюрпризов») и игрушки-трансформеры (роботы, машины и т.п.).

С другой стороны, весьма привлекательными для детей в этом возрасте становятся игрушки, реалистические по облику и соразмерные настоящей вещи, позволяющие ребёнку осуществлять действие, приближающиеся к реальному (например, игрушечная швейная машина, которая действительно шьёт, позволяет «портнихе» в самом деле, одевать обитателей кукольного дома и т.п.).

Игрушки-маркеры условного пространства также претерпевают изменения в двух направлениях. Первое направление – изменение в сторону большей реалистичности и, одновременно, уменьшения размеров. Очень большое значение приобретают макеты – предметы, представляющие в уменьшенном виде реальные сооружения и территории.

Второе направление – изменение крупных прототипических маркеров в сторону всё большей условности. Например, складная многочастная рама (ширма), которая по прихоти детей может обозначить контур корабля или самолёта, или автомобиля (как и набор крупных набивных модулей). В пределе, мы имеем дело в этом направлении уже не с игрушками как таковыми (т.е. предметами, специально предназначенными для игры), а с любым крупным подсобным материалом (диванные подушки, перевернутые стулья, стол со спущенной скатертью и пр.) Крупные условные маркеры особенно ценны для поддержки совместной сюжетной игры старших дошкольников.

Игрушки-персонажи в старшем дошкольном возрасте (5-7 лет) уменьшаются в размерах. Большую ценность для ребёнка приобретает не отдельная игрушка-персонаж, а персонаж в наборе с предметами оперирования и маркерами пространства («наполненный макет») или наборы из нескольких персонажей, относящихся к общему смысловому контексту. Такого рода наборы позволяют ребёнку не просто осуществлять условные игровые действия или их цепочки,

реализовывать ту или иную роль, но строить свой игровой мир и управлять им, т.е. выступать в качестве творца.

Стремление к реалистичности проявляется у девочек в желании иметь небольшого размера куклу (кукол) с «прикладом» - разнообразной одеждой, подходящим по размерам реалистическим антуражем. Те же предпочтения проявляются и у мальчиков в традиционном увлечении наборами солдатиков, ковбоев, рыцарей, воинов, роботов и пр.

Отвечают детским потребностям и наборы реалистических животных (мелких по размеру): домашние и дикие животные, доисторические животные – динозавры и пр., позволяющие ребёнку «творить» более разнообразные миры в игре, проникая в реальность и расширяя её исторические и географические рамки для себя.

В этом возрасте для игры полезны мелкие игрушки-персонажи крайней степени условности, которые могут обслужить любую задуманную ребёнком тему игры. Это человеческие фигурки размером 5-6 см, с условным телом (конусом или цилиндром) и головой с намеченными в общем виде чертами лица. Ребёнок может приписать им любые роли. Такого рода игрушки служат опорой для игр, как мальчиков, так и девочек.

Сюжетообразующие наборы материала и его размещение

В связи с тем, что игровые замыслы детей 5-7 лет весьма разнообразны, весь игровой материал должен быть размещён таким образом, чтобы дети могли легко подбирать игрушки, комбинировать их «под замыслы». Стабильные тематические зоны полностью уступают место мобильному материалу – крупным универсальным маркерам пространства и полифункциональному материалу, которые легко перемещаются с места на место.

Крупные и средние игрушки-персонажи как воображаемые партнёры ребёнка уходят на второй план, поскольку всё большее место в детской деятельности занимает совместная игра с партнёрами сверстниками. Функция сюжетообразования принадлежит разнообразным мелким фигуркам-персонажам в сочетании с мелкими маркерами пространства – макетами.

Сюжетообразующие наборы меняют свой масштаб – это игровые макеты с тематическими наборами фигурок-персонажей и сомасштабными им предметами оперирования («прикладом»).

Универсальные игровые макеты располагаются в местах, легко доступных детям; они должны быть переносными (чтобы играть на столе, на полу, в любом удобном месте). Тематические наборы мелких фигурок-персонажей целесообразно размещать в коробках, поблизости от макетов (так, чтобы универсальные макет мог быть легко и быстро «населён» по желанию играющих).

«Полные» сюжетообразующие наборы – макеты типа «лего» (замок, кукольный дом с персонажами и детальным мелким антуражем) могут быть представлены детям, но надо иметь в виду, что они в меньшей мере способствуют развёртыванию творческой игры, нежели универсальные макеты, которые населяются и достраиваются по собственным замыслам детей.

Примерный набор игровых материалов для старшей группы

Тип материала	Наименование	Количество на группу	
Игрушки-персонажи и ролевые атрибуты	Набор кукол: семья (средние)	2	
	Куклы средние (20-30 см.)	5 разные	
	Мягкие животные, средние и мелкие	8-10 разные	
	Набор персонажей для плоскостного театра	3-4 разные	
	Набор наручных кукол би-ба-бо:	10 разные	
	Наборы мелких фигурок (5-7 см)	Домашние животные	1
		Дикие животные	1
		Динозавры	1
		Сказочные персонажи	3-4 разные
		Фантастические персонажи	2 разные
		Солдатики (рыцари, богатыри)	3-4 разные
		Семья	2
	Фигурки-человечки (объёмные мелкие 5-7 см)	10 разные	
	Белая шапочка	2	
	Плащ-накидка	5 разные	
	Фуражка / бескозырка	3	
	Каска / шлем	2	
Набор масок сказочных животных, сказочных персонажей	3-4 разные		
Корона, кокошник	2-4		
Игрушки-предметы оперирования	Набор чайной посуды (средней)	2	
	Набор кухонной посуды (средней)	2	
	Набор чайной посуды (мелкий)	2	
	«Приклад» к куклам среднего / мелкого размера	2 / 2	
	Чековая касса	1	
	Часы	2	
	Грузовик (средний)	2	
	Автомобили разного назначения (средних размеров)	5	
	Кукольные коляски, соразмерные куклам (складные)	2	
	Телефон	3	
	Подъёмный кран, средний	1	
	Набор: военная техника	2-3	
	Набор: самолёты / корабли (мелкие)	1 / 1	
	Самолёт, вертолёт средних размеров	2	
	Набор медицинских принадлежностей (фонендоскоп, градусник, шпатель)	2	
	Сборно-разборные автомобили, самолёт, вертолёт, ракета,	По 1 каждого	

	корабль	наименования
	Бинокль (подзорная труба)	2
	Весы	2
	Луноход (автомобиль) с дистанционным управлением	1
	Набор: железная дорога (мелкая, сборно-разборная, механическая или электрифицированная)	1
	Кораблики, лодки, средних размеров	2
	Ракета-робот (трансформер), средних размеров	1
	Автомобили мелкие	10 разные
Маркеры игрового пространства	Стойка с рулём / штурвалом (съёмным)	1
	Стойка-флагшток	1
	Объёмные или силуэтные деревья на подставках, мелкие (для ландшафтных макетов)	10-20 разные
	Набор мебели «школа» для мелких персонажей	1
	Набор мебели для мелких персонажей	2
	Набор мебели для кукол среднего размера	1
	Бензозаправочная станция - гараж (сборно-разборная)	1
	Маяк	1
	Набор дорожных знаков и светофор для мелкого транспорта	1
	Универсальная складная рама / ширма	1
	Трёхстворчатая ширма-театр (или настольная ширма-театр)	1
	Кукольный дом (макет) для кукол среднего размера / для мелких персонажей	1 / 1
	Макет замок / крепость	1
	Ландшафтный макет (коврик)	1
	Тематические строительные наборы для мелких персонажей:	город
крестьянское подворье (ферма)		1
зоопарк		1
крепость		1
домик		3
Полифункциональные материалы	Объёмные модули (крупных размеров, разной формы)	10
	Ящик с мелкими предметами-заместителями	1
	Крупный строительный набор	1
	Куски ткани (полотняной, разного цвета, 1×1 м)	5
	Ёмкость с лоскутами, мелкими и средними, разного цвета и факту	

**Особенности сюжетно-ролевой игры мальчиков и девочек
старшего дошкольного возраста**

Параметры оценки	Мальчики	Девочки
Игровые интересы	Связаны с социокультурным пространством жизни	Связаны с современным бытовым пространством жизни взрослых
Игровые сюжеты	Общественные и технические сюжеты	Социально-бытовые сюжеты
Предпочитаемые роли	Роли, соответствующие полу: роль спасателя, водителя, капитана, охранника, матроса, полицейского, механика, строителя, супергероя, медведя, волка, Змея-Горыныча, Кощея Бессмертного, дракона, Буратино, Человека-Паука, Бэтмена, Черепашки Ниндзя, Джека-Воробья	Роли, соответствующие полу: роль мамы, парикмахера, продавца, врача, консультанта по косметике, певицы, артистки, лисы, зайки, кошки, мышки, обезьянки, птички, Снежной Королевы, Белоснежки, Мальвины, Русалки, принцессы, красавицы, Золушки
Предпочитаемые игрушки, характер их использования	Машинки, роботы, самолеты, пистолеты, конструктор. В сюжетно-ролевых играх используют разнообразные игрушки, а не только предпочитаемые и любимые. Используют игрушки в неограниченном пространстве.	Куклы, детская посуда, игрушечная косметика, мягкие игрушки. Некоторые девочки любят машинки. В сюжетно-ролевых играх используют разнообразные игрушки, а не только предпочитаемые и любимые. Используют игрушки в ограниченном пространстве.
Предпочитаемые партнеры по игре.	Дети своего пола.	Дети своего пола.
Специфика объединения в игре	Объединение основано на интересе к игровому содержанию, к замыслам партнеров по игре.	Объединение основано на интересе друг к другу.
Характер ролевых действий	Разнообразные ролевые действия	Стереотипные ролевые действия
Длительность ролевого взаимодействия	Не длительно	Длительно
Особенности сюжетосложения	Отражают отдельные элементы сюжета, а не целостное событие	Большинство девочек не владеют умением комбинировать сюжеты
Игровое творчество	Проявляется в организации игры: использование различных атрибутов, предметов-заместителей, самоделок, дополнение игровой обстановки по ходу игры. Действия разнообразны и отражают богатство действий, изображаемого персонажа, ясно выделены действия, направленные к разным персонажам игры, интересам, замыслам партнеров	Проявляется в организации игры: использование различных атрибутов, предметов-заместителей, самоделок, дополнения игровой обстановки по ходу игры. Роли ясно очерчены и выделены, на протяжении игры ведется одна линия поведения, отражающая роль
Уровень развития игры	Более высокий, чем у девочек, что проявляется в сюжетосложении; ролевом взаимодействии; игровом творчестве	Более низкий, чем у мальчиков, что проявляется в сюжетосложении; ролевом взаимодействии, игровом творчестве

