**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА
№ 31 «АИСТЕНОК» г. Южно-Сахалинска
(МАДОУ № 31 «Аистенок» г.Южно-Сахалинска)**

ПРИНЯТА
На Педагогическом Совете
Протокол от 31.08.2023 № 1.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МАДОУ № 31
«Аистенок»
М.А. Житких
Приказ от 31.08.2023 г. № 396-0

**Программа по развитию игровой деятельности
«Давай поиграем!»
Муниципального автономного дошкольного образовательного
учреждения детского сада комбинированного вида № 31 «Аистенок»
г. Южно-Сахалинска**

Южно-Сахалинск, 2023

Содержание

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	4
1.3. Принципы и подходы, осуществляемые в процессе реализации программы.....	5
1.4. Значимые для разработки программы характеристики	6
1.5. Планируемые результаты.....	8
1.5.1. Планируемые образовательные результаты к 3 годам.....	8
1.5.2. Планируемые образовательные результаты к 4 годам.....	9
1.5.3. Планируемые образовательные результаты к 5 годам.....	9
1.5.4. Планируемые образовательные результаты к 6 годам.....	9
1.5.5. Планируемые образовательные результаты к 7 годам.....	9
1.6. Педагогическая диагностика достижения планируемых образовательных результатов.....	10
II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	10
2.1. Задачи и содержание образования (обучения и воспитания) по образовательным областям	10
2.2. Вариативные формы, способы, методы и средства реализации Программы	11
2.2.1. Вторая младшая группа.....	11
2.2.2. Средняя группа.....	12
2.2.3. Старшая и подготовительная группы	16
2.3. Способы и направления поддержки детской инициативы	19
III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ	20
3.1. Психолого-педагогические условия, обеспечивающие развитие ребёнка... ..	20
3.2. Особенности организация развивающей предметно-пространственной среды	21
3.3. Перечень методической литературы.....	22
3.4. Кадровые условия реализации программы	23
3.5. Распорядок и режим образовательной деятельности	23

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Парциальная программа «Давай поиграем!» нацелена на инновационное решение образовательных задач всех образовательных областей за счет более эффективного развития сюжетной игры и игры с правилами.

Требования целевых ориентиров федеральной образовательной программы дошкольного воспитания (далее – ФОП ДО) по развитию игровой деятельности чрезвычайно высоки. Их выполнение возможно при условии целенаправленной работе воспитателя в данном направлении.

Учитывая высокие требования ФОП ДО, и значительную наполненность групп, воспитателю будет недостаточным просто играть с детьми, стихийным образом передавая им культурные способы игры. Ему необходимы более эффективные методики. Одной из них является подход, предложенный в работах Н.А. Коротковой и Н.Я. Михайленко, на котором и основана данная парциальная программа.

Парциальная образовательная программа «Удивительный мир игры» способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей ребёнка, развитию у них интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в продуктивной, одобряемой обществом деятельности, умению самостоятельно организовать своё свободное время. Игровая деятельность обогащает опыт коллективного взаимодействия детей, что в своей совокупности даёт большой воспитательный эффект.

Интегрирование различных образовательных областей открывает возможности для реализации ФГОС ДО, овладения детьми новыми навыками и расширения круга интересов.

Социально-коммуникативное развитие: развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками; становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; формирование позитивных установок к различным видам труда и творчества.

Познавательное развитие: развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, развитие пространственных представлений; формирование первичных представлений о свойствах и отношениях объектов окружающего мира (форме, цвете, размере, материале, части и целом, движении и покое, причинах и следствиях и др.); развитие умений постановки технической задач, собирать и изучать нужную информацию, находить конкретное решение задачи и осуществлять свой творческий замысел.

Речевое развитие: обогащение активного словаря, в том числе

пространственного (понимать пространственные предлоги и понятия, употреблять их в собственной речи); умения слушать и воспринимать устную информацию.

Художественно-эстетическое развитие: развитие предпосылок становления эстетического отношения к окружающему миру; развитие творческих способностей и воображения.

Физическое развитие: развитие пространственной и зрительно-моторной координации, общей и мелкой моторики, двигательной активности.

Использование данной программы позволит детям:

– открыть для себя различные усложняющиеся способы построения сюжетной игры, научиться свободно выстраивать многообразные событийные последовательности как во всей полноте этих способов, так и в предпочтительной для него стилистике;

– освоить содержание игр с правилами различного типа (на удачу; на умственную и физическую компетенции); развить у детей взаимную нормативную регуляцию, способность к произвольному подчинению правилу, к согласованию совместных действий, освоить разные типы взаимодействия.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – Создание благоприятных условий для более эффективного развития сюжетной игры и игры с правилами у дошкольников.

Основные задачи программы:

- формировать положительную высокую самооценку, уверенность в своих силах, стремление к самостоятельности;

- развивать эмоциональную отзывчивость к взрослым и детям, слабым и нуждающимся в помощи, воспитывать сопереживание героям литературных и мультипликационных произведений, доброе отношение к животным и растениям;

- развивать позитивное отношение и чувство принадлежности детей к семье, уважение к родителям, значимым взрослым;

- воспитывать доброжелательное отношение ко взрослым и детям; • воспитывать культуру общения со взрослыми и сверстниками, желание выполнять правила поведения, быть вежливыми в общении со старшими и сверстниками;

- развивать стремление к совместным играм, взаимодействию в паре или небольшой подгруппе, к взаимодействию в практической деятельности.

Решение задач воспитания в рамках образовательной области

направлено на приобщение детей к ценностям: «Родина», «Природа», «Семья», «Человек», «Жизнь», «Милосердие», «Добро», «Дружба», «Сотрудничество», «Труд». Это предполагает решение задач нескольких

направлений воспитания:

- воспитание любви к своей семье, своему населенному пункту, родному краю, своей стране;
- воспитание уважительного отношения к ровесникам, родителям (законным представителям), соседям, другим людям вне зависимости от их этнической принадлежности;
- воспитание ценностного отношения к культурному наследию своего народа, к нравственным и культурным традициям России;
- содействие становлению целостной картины мира, основанной на представлениях о добре и зле, прекрасном и безобразном, правдивом и ложном;
- воспитание социальных чувств и навыков: способности к сопереживанию, общительности, дружелюбия, сотрудничества, умения соблюдать правила, активной личностной позиции.
- создание условий для возникновения у ребёнка нравственного, социально значимого поступка, приобретения ребёнком опыта милосердия и заботы; поддержка трудового усилия, привычки к доступному дошкольнику напряжению физических, умственных и 6 нравственных сил для решения трудовой задачи;
- формирование способности бережно и уважительно относиться к результатам своего труда и труда других людей.

1.3. Принципы и подходы, осуществляемые в процессе реализации программы

Программа представлена Федеральной образовательной программой дошкольного образования, утвержденной приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 25 ноября 2022 г. N 1028, которая построена на следующих *принципах* ДО, установленных ФГОС ДО:

- полноценное проживание ребенком всех этапов детства (младенческого, раннего и дошкольного возрастов), обогащение (амплификация) детского развития;
- построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования; – содействие и сотрудничество детей и родителей (законных представителей), совершеннолетних членов семьи, принимающих участие в воспитании детей младенческого, раннего и дошкольного возрастов, а также педагогических работников (далее вместе - взрослые);
- признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений; – поддержка инициативы детей в различных видах деятельности; – сотрудничество ДООУ с семьей;

- приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства;
- формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности;
- возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития);
- учет этнокультурной ситуации развития детей.

Подходы к формированию программы:

- Системно-деятельностный подход – предполагает установку на самостоятельность, развитие инициативности, проявление свободы выбора, реализация своих способностей и образовательных потребностей.
- Интегративный подход – осуществляет выбор эффективных средств, форм и методов образовательной деятельности, объединенных по тематическому принципу, – позволяет формировать познавательные интересы и познавательные действия в различных областях знаний, – развивает социальные навыки, мышление, – способствует речевому развитию, развитию творческих способностей, физическому развитию.
- Личностно-ориентированный подход – создание условий для развития личности. Формирование ярко индивидуальной, раскрепощенной, независимой личности, способной ориентироваться в быстро изменяющемся социуме.
- Дифференцированный подход. В образовательном процессе предусмотрена возможность объединения детей по особенностям развития, по интересам, по выбору.

1.4. Значимые для разработки программы характеристики

Особенности развития игровой деятельности на каждом возрастном этапе:

Игра для маленьких детей – основной вид деятельности, благодаря которому ребенок получает уникальную возможность вхождения в мир взрослых, познания способов отношения к социальной действительности, самим себе, сверстникам. Детская игра предоставляет ребенку возможность для реализации собственных потребностей, способностей. Это своеобразная «экспериментальная площадка» для опробования себя, определения границ своих возможностей.

Младший дошкольник проявляет интерес к различным видам игр: подвижным, дидактическим, творческим, строительно-конструктивным. Каждый из этих видов игр имеет свое значение для ребенка. В подвижных играх совершенствуются движения, развивается самодисциплина; в дидактических, прежде всего, решаются задачи умственного развития.

Особое место занимают сюжетно-ролевые игры. Они помогают дошкольнику усвоить назначение и свойства предметов; понять логику простых жизненных ситуаций (кормим куклу обедом, купаем медвежонка, идем в гости и т.д.). В сюжетно-ролевых играх ребенок выражает свои эмоции и чувства, что в определенной мере позволяет ему в реальной жизни справляться с трудными ситуациями.

Подвижные игры носят несложный характер, учитывая несформированную способность детей удерживать «в уме» большое количество правил и последовательность их выполнения

В среднем дошкольном возрасте происходит дальнейшее развитие и обогащение игровой деятельности детей. Этому способствует накопленный в предыдущие годы игровой опыт. Дети начинают проявлять более активный интерес к игровому взаимодействию со сверстниками, стремятся к объединению в играх.

Дети средней группы ревностно относятся к своим игровым территориям и проявляют открытый негативизм к сверстникам, которые на них вторгаются без спроса. Это может служить источником конфликтов, но дети учатся уважать игровое пространство играющих

В сюжетно-ролевых играх детей находят отражение разнообразные бытовые сюжеты и новые впечатления о жизни и труде людей (семья, магазин, детский сад, парикмахерская и др.). Игровые объединения (2–5 детей) носят вполне самостоятельный характер. Содержание игры строится на отражении сюжета из 4–6 смысловых эпизодов социальной действительности или содержания любимых сказок. В средней группе дети способны до начала игры определять тему, сюжет, распределять роли (в начале года с помощью воспитателя, затем самостоятельно); согласовывать игровые действия в соответствии с принятой ролью. В соответствии с замыслом сюжета у ребенка формируется умение устанавливать разные ролевые связи в рамках одной сюжетной темы: мама – папа – дочка, врач – больной – медсестра. Активно развивается ролевой диалог.

Важное место в развитии сюжетов игр отводится игрушке. Новая игрушка наталкивает ребенка на новые игровые замыслы, на отражение в играх новых сторон жизни. Дети умеют использовать различные предметы-заместители, осуществлять воображаемые действия и принимать воображаемые игровые действия других играющих.

Подвижные игры с правилами способствуют формированию элементарной организованности, действию в едином ритме и темпе, проявлению ловкости и смелости, преодолению препятствий (пройти по ограниченной площади), совершенствованию основных движений (ходьба, бег, прыжки и т.д.). Дети

учатся действовать в подвижной игре соответственно сюжету и правилам (до 3х правил); сдерживать себя: начинать движение после определенных слов, останавливаться в указанном месте и пр.

Дошкольники уже могут по собственной инициативе самостоятельно играть в знакомые подвижные игры; придумывать новые подвижные игры с использованием имитации (самолеты, стая птиц и т.д.); придумывать новые игры с динамическими игрушками: с мячами, обручами, каталками.

Игры старших дошкольников отличаются разнообразием тематики и содержания. Этому способствует накопленный игровой опыт детей.

В условиях игр совершенствуется умение детей общаться друг с другом в игре, выражать свое отношение к поступкам сверстников, обосновывать свои действия и поступки, отстаивать собственное мнение; развивается умение в деликатной форме выражать несогласие с предложениями сверстника, его действиями по распределению ролей, игрушек, обязанностей. игры.

Дети самостоятельно выбирают тему для сюжетно-ролевой игры, развивают сюжет на основе опыта, приобретенного при наблюдениях положительных сторон окружающей жизни (жизнь семьи, детского сада, труд и отдых людей, яркие события общественной жизни), а также знаний, полученных на занятиях, при чтении литературных произведений, сказок, при просмотре детских телевизионных передач. Старшие дошкольники проявляют способность комбинировать знания, полученные из разных источников, и отражать их в едином сюжете игры. Детей могут предварительно согласовывать тему игры, распределить роли, организовывать начальную предметно-пространственную ситуацию в игровой группе из 3–4 человек, могут в начале игры обозначить примерное содержание своей роли и содержание ролей партнеров; умеют в ходе игры выполнять при необходимости и желании в одном сюжете попеременно 2–3 роли; знают правила ролевых взаимоотношений – подчинения, равноправия, управления.

В играх с правилами от детей ожидается умение четко выполнять правила игр, проявление способности действовать быстро, ловко, применяя накопленные двигательные умения и навыки. Старшие дошкольники могут самостоятельно организовывать подвижную игру и доводить ее до конца; играть в игры с элементами соревнования между группами детей.

1.5. Планируемые результаты

1.5.1. Планируемые образовательные результаты к 3 годам

- ребенок активно действует с окружающими его предметами, знает названия, свойства и назначение многих предметов, находящихся в его повседневном обиходе;

- ребенок в играх отображает действия окружающих («готовит обед», «ухаживает за больным» и др.), воспроизводит не только их последовательность и взаимосвязь, но и социальные отношения (ласково обращается с куклой, делает ей замечания), заранее определяет цель («Я буду лечить куклу»).

1.5.2. Планируемые образовательные результаты к 4 годам

- ребенок активно взаимодействует со сверстниками в игре, принимает на себя роль и действует от имени героя, строит ролевые высказывания, использует предметы-заместители, разворачивает несложный игровой сюжет из нескольких эпизодов;

- ребенок в дидактических играх действует в рамках правил, в театрализованных играх разыгрывает отрывки из знакомых сказок, рассказов, передает интонацию и мимические движения.

1.5.3. Планируемые образовательные результаты к 5 годам

- ребенок называет роль до начала игры, обозначает новую роль по ходу игры, активно использует предметы-заместители, предлагает игровой замысел и проявляет инициативу в развитии сюжета, активно включается в ролевой диалог, проявляет творчество в создании игровой обстановки;

- ребенок принимает игровую задачу в играх с правилами, проявляет интерес к результату, выигрышу; ведет негромкий диалог с игрушками, комментирует их «действия» в режиссерских играх.

1.5.4. Планируемые образовательные результаты к 6 годам

- ребенок согласовывает свои интересы с интересами партнеров в игровой деятельности, умеет предложить и объяснить замысел игры, комбинировать сюжеты на основе разных событий, создавать игровые образы, управлять персонажами в режиссерской игре;

- ребенок проявляет интерес к игровому экспериментированию, развивающим и познавательным играм, в играх с готовым содержанием и правилами действует в точном соответствии с игровой задачей и правилами.

1.5.5. Планируемые образовательные результаты к 7 годам

- ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, предлагает и объясняет замысел игры, комбинирует сюжеты на основе реальных, вымышленных событий, выполняет несколько ролей в одной игре, подбирает разные средства для создания игровых образов, согласовывает свои интересы с интересами партнеров по игре, управляет персонажами в режиссерской игре;

- ребенок проявляет интерес к игровому экспериментированию с предметами, к развивающим и познавательным играм, в играх с готовым

содержанием и правилами может объяснить содержание и правила игры другим детям, в совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками; ребенок способен планировать свои действия, направленные на достижение конкретной цели; демонстрирует сформированные предпосылки к учебной деятельности и элементы готовности к школьному обучению.

1.6. Педагогическая диагностика достижения планируемых образовательных результатов

Педагогическая диагностика (мониторинг) используется исключительно для решения следующих образовательных задач: – индивидуализации образования (в том числе поддержки детской инициативы, построения его образовательной траектории); – оптимизации работы с группой детей: педагогическая диагностика помогает разделить детей по определенным группам (например, по интересам, по особенностям восприятия информации, по темпераменту, скорости выполнения заданий и пр.)

Эффективность реализации программа осуществляется в соответствии с критериями уровня развития у детей [творческой инициативы](#) и [коммуникативной инициативы](#).

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Задачи и содержание образования (обучения и воспитания) по образовательным областям

Содержание парциальной программы «Давай поиграем!» реализуется в ходе освоения детьми дошкольного возраста всех образовательных областей, обозначенных во ФГОС ДО, одной из задач которого является объединение воспитания и обучения в целостный образовательный процесс на основе духовно-нравственных и социокультурных ценностей, принятых в обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества:

1. Социально – коммуникативное развитие

Усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности; развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками; становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания, формирование готовности к совместной деятельности со сверстниками, формирование основ безопасного поведения в быту, социуме, природе.

2. Познавательное развитие

Формирование представлений о времени, о цвете, форме, величине предметов, формирование представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о малой родине и Отечестве, представлений о социокультурных ценностях нашего народа, об отечественных традициях и

праздниках, о планете Земля, как общем доме людей, об особенностях ее природы, многообразии стран и народов мира.

3. Речевое развитие

Развитие умения поддерживать беседу, обобщать, делать выводы, высказывать свою точку зрения, чтение стихов и рассказов о природе, овладение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества.

4. Художественно-эстетическое развитие

Развитие предпосылок ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства, мира природы; становление эстетического отношения к окружающему миру; формирование элементарных представлений о видах искусства; реализация самостоятельной творческой деятельности.

5. Физическое развитие

Становление ценностей ЗОЖ, овладение его элементарными нормами и правилами; развитие крупной и мелкой моторики.

2.2. Вариативные формы, способы, методы и средства реализации Программы

2.2.1. Вторая младшая группа

Сюжетная игра

1) Развивать сюжетную игру ребенка следует, играя вместе с ним, демонстрируя в самом процессе игры способы условного поведения.

2) В данном возрасте взрослому надо открыть для детей все возможные проекции События и стимулировать переход от единичного События в игре к последовательной связке двух Событий.

3) Взрослый может действовать двояко:

- инициировать игру, втягивая в нее детей;
- подключаться к уже возникшей игре ребенка, усложняя ее изнутри игрового процесса. В данном возрасте первая тактика имеет больший вес, нежели в последующих возрастных группах.

4) Иницируя игру, взрослый описывает целостное сюжетное Событие (воображаемую ситуацию) и использует опорный игровой предмет, позволяющий открыть для ребенка все проекции События, например, скамеечку с рулем.

5) Когда инициатива взрослого привлекла внимание детей, он включает их в смысловое поле игры. Это происходит посредством передачи функций («Хочешь порулить?»); предложением роли («Давай ты теперь шофер?»); обозначением условного пространства («Давай у тебя тоже автобус!»). Или втягивание детей в собственное смысловое поле игры: «Где же мои пассажиры? Кто поедет в моем автобусе?».

6) Подключаясь к уже начатой игре, взрослый дополняет созданное им условное пространство дополнительными проекциями События.

7) Для формирования способности к формированию связи одного События с другим, следующим за ним по смыслу, взрослый намечает его в совместной игре словесно, обобщенно («Давай мы поехали из гаража в магазин»), оставляя открытым характер его игровой реализации.

Игра с правилами

1) Приучать детей к соблюдению элементарного игрового правила в организуемых воспитателем играх (одинаковые одновременные действия по сигналу взрослого).

2) Создавать условия для простых взаимообменных действий с общим предметом в паре детей (прокатывание мяча, тележки друг другу).

3) Включать в деятельность детей правило очередности в играх, требующих одинаковых поочередных действий с одним предметом (типа сбивание кеглей одним шаром), поочередных одинаковых действий в подвижных, настольных играх.

4) Приучать детей поочередно выполнять различные функции (участника и ведущего) в настольных играх типа лото при участии воспитателя; поочередно выполнять взаимодополнительные функции (типа: убежать – ловить) в подвижной игре с сюжетными текстами (командами), задающим 1-2 правила, при участии воспитателя.

5) Стимулировать и поощрять самостоятельную игру по 1-2 правилам в парах детей (игра с общим предметом, настольным материалом).

6) Продолжать упражнять детей в совместных играх с элементарными правилами, одновременными и поочередными действиями участников.

7) Поощрять совместную самостоятельную игру по элементарным правилам 2-3 детей.

2.2.2. Средняя группа

Сюжетная игра

Ребенок пятого года жизни уже не столь зависим от внешней ситуации: у него появляются внутренние игровые замыслы. У него появляется способность условиться со сверстником об игровом значении предметов, побуждать партнера к тому или иному игровому действию, прислушиваться к его предложениям. Это приводит к тому, что игровое взаимодействие детей становится возможным и без посредника-взрослого.

Одновременно с этим, пятый год жизни – это возраст максимальной диссоциации уровня игры у разных детей группы, что обуславливает необходимость участия взрослого в игре детей. Но даже игра детей с относительно высоким уровнем может достаточно сильно отличаться друг от

друга. На пятом году жизни возникают и тенденции к предпочтению тех или иных событийных проекций: одни дети стремятся воплощать сюжетные События в функциональных действиях, другие — в ролевых диалогах, третьи — в построении и обживании игрового пространства.

Поэтому:

1) Воспитатель продолжает работу, начатую во второй младшей группе, и которая заключается в постепенном наращивании игрового опыта детей по воплощению сюжетного События в разных его проекциях (функциональной, ролевой, пространственной), стимулирование сюжетного движения от одного События к другому, связанному с ним по смыслу. Но, кроме формирующей игры, воплощающей События во всей полноте, следует использовать еще и особые приемы, позволяющие с большей отчетливостью выделить для ребенка ту или иную событийную проекцию, представить на минуточку именно ее как квинтэссенцию игры, как самое интересное в игре.

2) Планировать игру с детьми пятого года жизни можно примерно так же, как и в предыдущей возрастной группе. Разница в том, что достаточно спланировать одну инициативную игру взрослого на «игровой час», а подключение к начатой ребенком игре, как и прежде, — одно-два.

3) Приемы выделения той или иной событийной проекции тесно связаны с игровым материалом соответствующего типа. Например, для выделения функциональной проекции необходимы игрушки — предметы оперирования. Для выделения пространственной проекции нужна игрушка — маркер пространства, задающая центр игрового пространства и возможность его достраивания и перестраивания в соответствии с событийным движением. Выделению ролевой проекции помогут игрушки-персонажи (различные фигурки людей и животных), но наиболее эффективны для данной проекции отвлечение от функциональных игровых действий. Задав целью сделать акцент на ролевом поведении, взрослый по большей части использует речевое обозначение пространства («Здесь был магазин»), изобразительные жесты для обозначения функциональных игровых действий (воображаемые деньги в руках продавца, воображаемые таблетки у доктора), а собственно ролевое поведение развертывает в виде ролевых диалогов.

4) Ролевое взаимодействие может строиться не только в рамках парных взаимодополнительных ролей, как для детей четвертого года жизни, но и более сложным образом, общим принципом которого является сюжетное движение роли неизменного основного персонажа сквозь все События, а дополнительный персонаж при переходе к новому Событию меняется. Например, капитан (основная роль) сначала взаимодействует с матросом, потом берет на борт пассажира и взаимодействует с ним, затем вызывает водолаза, чтобы

ликвидировать аварию, и т. п. Если участников игры двое, кому-то выпадает основная роль, а партнеру придется менять свою дополнительную роль по мере наступления новых Событий. Поэтому, более сложную дополнительную роль сначала берет на себя взрослый, демонстрируя образцы смены роли в процессе игры, а основную, неизменную роль предлагает ребенку. Постепенно осваивая этот способ развертывания сюжета в игре со взрослым, ребенок и сам начинает обращаться к нему. В ходе такой игры возникает необходимость словесно обозначать свои новые роли, вступать в разнообразные ролевые диалоги.

5) В случае необходимости взрослый помогает ребенку присоединиться к игре сверстников, найдя себе подходящую по смыслу игровую роль.

Игра с правилами

После четырех лет игра с правилами может быть освоена детьми во всей полноте ее специфических характеристик, к которым относятся: наличие результата-выигрыша, состязательные отношения между участниками, наличие формализованных правил, обязательных для всех участника.

Основная задача воспитателя в работе с детьми 5-го года жизни – формирование у них игры с правилами как специфической деятельности с указанными характеристиками.

К четырем годам дети уже овладели такими основами игры с правилами, как одновременные и поочередные с партнерами действия по простому правилу (сигналу), заданному взрослым, действиями по правилу с функциональным разделением.

1) В течении всего года воспитатель продолжает включать в жизнь детей игры с различными типами взаимодействия (поочередное выполнение одинаковых действий, противоборство). Учит детей выполнять функцию ведущего в игре, самостоятельно организовывать знакомую игру в подгруппе из 2-4 детей.

2) Воспитатель вводит в арсенал детей более сложные подвижные игры, формируя умение действовать на основе 2-3 правил, требующих распределения функций и взаимосвязанных действий (убегать-догонять, прятаться-искать и т.п.).

3) Вовлекает детей в совместные игры с предметами на ловкость (кегли, кольцоброс и т.п.), содержащие 2-3 правила.

4) Воспитатель поощряет самостоятельное распределение функций и организацию в небольших подгруппах (до 5 человек) простейших народных (подвижных и хороводных) игр, правила которых заключены в коротких командах или сюжетных текстах («Ловишки», «У медведя во бору», «Прятки» и т.п.).

5) Играя с детьми, взрослый занимает позицию заинтересованного

партнера и одновременно служит контролирующей инстанцией, побуждая детей своими комментариями к соблюдению правил («Так нельзя делать. У нас такое правило...» и т.п.), т. е. формирует отношение к правилу как обязательному для всех участников.

6) Начиная примерно с середины года (когда дети достигают 4,5 лет), воспитатель приступает к решению центральной задачи года – формированию у детей представления о выигрыше, ориентации на выигрыш, умения вступать в состязательные отношения, использовать в самостоятельной игре критерии определения выигрыша. Наиболее подходящим материалом для решения этой задачи являются детские аналоги игр на удачу (игра типа «лото» и «гусек»). В играх такого типа, не требующих ни физических усилий, ловкости, ни особой умственной компетентности, возможности всех детей уравниваются, каждый имеет одинаковые шансы на успех. Выигрыш, если игра продолжается несколько конов, непременно выпадает на каждого участника игры.

7) Усвоение правил определения выигрыша и возникновение у детей установки на выигрыш становится возможным при участии взрослого в игре как равноправного партнера, демонстрирующего заинтересованность в успехе (выигрыше). Воспитатель объясняет и повторяет правила по ходу игры; объясняет детям и использует вместе с ними нормативное правило перераспределения функций при переходе от одного завершенного цикла (кона) игры к следующему («Теперь первым ходит тот, кто выиграл» или «Кто выиграл, тот теперь будет ведущим, будет показывать карточки»). При этом очень важно использовать соответствующую лексику (выиграл, проиграл, играл нечестно, не соблюдал правила и т.п.), без которой детям будет трудно наладить в дальнейшем самостоятельную игру с правилами. Важно также, чтобы воспитатель своими комментариями показывал детям, что у каждого есть возможность достижения успеха, если не в данном цикле, то в следующем, при возобновлении игры («Сейчас я выиграла, я буду ведущей, а в следующий, может быть Петя выиграет, он будет ведущим» и т.п.).

8) Возникновение у детей установки на выигрыш приводит к тому, что они становятся более чувствительными к нарушениям правил со стороны партнеров, начинают контролировать друг друга (если состязательные отношения и установка на выигрыш не сложились, дети не придают особого значения соблюдению правил и основной контролирующей инстанцией в игре остается взрослый, его авторитет). Формирование установки на выигрыш как центральной характеристики игры с правилами способствует развитию взаимной нормативной регуляции поведения – важной составляющей морального развития ребенка. На этом этапе, как и ранее, воспитатель обеспечивает детей готовыми правилами игры.

9) Играя с детьми, воспитатель вводит в детскую практику использование правила очередности и разных типов жребия (предметный, считалка) при организации игры (определении ведущего или начинающего игру) и разрешении возникающих в ней конфликтов. В дальнейшем воспитатель расширяет детский опыт использования критериев определения выигрыша, вводя их не только в игры на удачу, но и в игры смешанного типа, где элементы удачи соединяются с требованиями ловкости. Подходящими являются игры, где можно легко наглядно представить и сопоставить результаты участников – число сбитых кеглей, наброшенных колец и т.п. – и определить выигравшего (это игры типа кеглей, летающих колпачков, серсо, кольцеброса и т. п.).

10) Предоставляя детям новые наборы для игр с правилами, воспитатель обязательно должен сначала поиграть в них с детьми (в группах из 2-4 человек, не более), в ходе игры объяснить правила действия и правило определения выигравшего. Только после этого игровые наборы могут использоваться детьми в самостоятельной деятельности.

11) Воспитатель постоянно обеспечивает условия для свободного выбора и самостоятельной организации детьми освоенных ими настольных игр. В случаях конфликтов предлагает детям использовать правила очередности и жребия для справедливого разрешения противоречий. Стимулирует детей к использованию правила, закрепляющего установку на выигрыш и подчеркивающего преимущества выигрыша в игре («Кто выиграл, тот... ходит первым... будет ведущим...»).

12) Играя с детьми, воспитатель всегда подчеркивает доброжелательное отношение к партнерам, независимо от их успехов в игре, воспитывая у детей эмоционально сдержанную реакцию на проигрыш или выигрыш.

2.2.3. Старшая и подготовительная группы

Сюжетная игра

К старшему дошкольному возрасту ребенок овладевает и функциональной, и ролевой, и пространственной проекциями сюжетного События. В старшем дошкольном возрасте каждая из них совершенствуется: ролевые диалоги становятся все более изощренными, часто появляется желание предметно воплотить роль (ряженье), функциональные игровые действия претерпевают изменения в сторону предельной обобщенности или, напротив, в сторону результативного действия (стрелять из лука не понарошку, а по-настоящему), пространственная проекция События может перерасти в подробное предметное макетирование воображаемого мира. Отчетливее проступают и индивидуальные склонности детей к развертыванию игры в той или иной проекции.

1) Основное внимание в данном возрасте концентрируется на

«горизонтальном» измерении игры — на комбинировании в развертывающемся сюжете разнообразных Событий.

Функция взрослого в данном возрасте заключается том, чтобы формировать у детей в игре способность к построению сюжетной линии на основании нестандартных, неожиданных связей, то есть перенаправить их от простого повторения известного к придумыванию, изобретению нового. Для этого введение каждого последующего События нужно выстраивать по принципу «А вдруг...», сталкивая разные событийные контексты, обычно несовместимые, например, объединяя в одном сюжете реалистический и сказочный (или фантастический) контексты.

Чтобы таким образом активизировать сюжетное движение, можно оттолкнуться от любой из событийных проекций, опираясь на соответствующий игровой материал. В функциональной проекции это может быть сочетание автомобиля и кареты, и, для того, чтобы это событие было оправданным, ввести в игру соответствующее Событие (кто-то ехал на автомобиле и попал в тридевятое царство).

3) В ролевой проекции используются игрушки – персонажи. Например, ребенок расставляет солдатиков. Взрослый включается со своей игрушкой и предлагает: «А тут вдруг... дракон!» (Солдатики и дракон. Какое Событие возникнет: сражение, а может быть, приручение?)

4) В пространственной проекции используются маркеры пространства. Вот ребенок устроил домик для кукольных персонажей. Поставим неподалеку игрушечную башню и предложим: «А здесь была... таинственная башня в дремучем лесу». (Обычный домик и таинственная башня. Кто там обитает? Как развернутся События?) Таким образом, взрослый через игровой материал, включенный в игру в удачный момент, может переориентировать детей с привычного сюжета на неведомую область «Что было бы, если вдруг...»

5) Другой прием — прямое словесное подбрасывание идей относительно развертывания Событий. Ведь можно не вносить игрушки, а просто, присмотревшись к детской игре, предложить: «Он вдруг увидел... летающую тарелку». Или: «Смотрите, там как будто Рыба-кит!» и т.п. В том случае мы даем детям возможность самим подобрать нужный игровой материал и развернуть Событие с той мерой предметной условности — реалистичности, которая им потребуется.

6) Эти приемы можно использовать с детьми и шестого, и седьмого года жизни, постепенно сокращая свое участие в собственно проективных воплощениях Событий, переходя к вербальной наметке возможного сюжетного движения.

Эффективным средством активизации «горизонтальной» проекции игры

является игра-придумывание. Игра-придумывание позволяет взрослому, будучи партнером детей, ненавязчиво и непринужденно стимулировать их к комбинированию и согласованию разнообразных сюжетных событий; причем придумывание, развертывание общего сюжета не замаскировано здесь для детей предметными и ролевыми действиями, открывается для них как бы в «чистом» виде. Конечно, для дошкольников такая игра доступна лишь как совместная деятельность со взрослым. В своей самостоятельной игре дети вновь возвращаются к действиям с игрушками, к ролям, но освоенные умения вместе придумывать новые сюжеты позволяют им более полно и согласованно реализовывать игровые замыслы.

Совместная игра с детьми начинается не с придумывания совершенно новых сюжетов, а с частичного изменения — «расшатывания» уже известных; постепенно взрослый переводит детей к все более сложным преобразованиям знакомого сюжета, а затем и к совместному придумыванию нового.

Наиболее удобными для такого постепенного «расшатывания» являются сюжеты известных детям волшебных сказок. Сказка по своей природе родственна игре: она погружает в атмосферу условности, вымысла, чрезвычайно привлекая детей. И, что очень важно, несмотря на конкретное разнообразие волшебных сказок, все они имеют общую сюжетную схему, включающую примерно такую последовательность событий:

1) обнаруживается желание иметь какой-то объект (или его пропажа), вследствие чего герой сказки отсылается (или уходит сам) за ним;

2) герой встречается с «дарителем» (обладателем) волшебного средства и для получения последнего проходит предварительное испытание (на доброту, смекалку и т. п.);

3) герой получает от «дарителя» волшебное средство или волшебного помощника (им может быть и сам «даритель»), при помощи которого достигает искомый объект;

4) герой обнаруживает противника, в руках которого находится искомый объект, и проходит основное испытание (сражается с противником или решает заданные им трудные задачи);

5) герой побеждает противника и получает искомый объект;

6) герой возвращается домой и получает заслуженную награду.

Преобразовывать сказки достаточно легко: сохраняя общую смысловую канву событий, надо лишь изменять конкретные условия действий персонажей или изменять самих персонажей, выполняющих в сказке те или иные функции (героя, дарителя, противника), и получится новая сказка.

Игра с правилами

Игра с правилами у детей 6-го года жизни занимает уже достаточное место

среди других видов деятельности. Наиболее важно в этом возрасте активизировать состязательные отношения между партнерами в игре при достижении конечного результата-выигрыш, побуждать детей к соблюдению правил в процессе игры, продолжать формировать отношение к правилу игры как обязательному для всех участников.

Необходимо также в совместной игре с детьми формировать умение распределять и выполнять различные функции в играх с разными типами взаимодействия, подчиняться нормам справедливого распределения функций (результатам установления очередности, жребия), взаимно контролировать действия в игре.

1) Воспитатель поощряет самостоятельную организацию детьми известных игр с правилами в небольших подгруппах, предоставляя детям необходимые игровые материалы.

2) Педагог организывает с детьми подвижные игры разной сложности с элементами соревнования в ловкости, быстроте («Успей пробежать», «Перебежки», «Попади в обруч» и т.п.). Предлагает детям в небольших подгруппах из 3-6 человек самостоятельно организовать знакомые им подвижные игры («Ловишки», «Уголки», «Мы веселые ребята», «Сделай фигуру») «Пустое место», «Серсо» и т.п.). Поддерживает желание детей совершенствовать необходимые для совместной игры двигательные навыки в индивидуальных играх-упражнениях (с мячами, скакалками, обручами и т.п.).

3) Воспитатель организывает настольные и словесные игры с правилами, участвуя в них как детский партнер, а также поощряет самостоятельную организацию детьми настольных и словесных игр с правилами в небольших подгруппах (2-4 человека).

4) Учит детей играм с правилами, требующим умственной компетентности (шашки, домино, «Скажи наоборот» и т.п.); предлагает разнообразные игры «на удачу» (типа «Лото», «Гусек»)

5) Воспитатель использует подвижные, настольные и словесные игры с правилами для развития у детей активности, стремления к достижению успеха, выдержки и настойчивости, честности в отношениях с партнерами.

В том случае, если ребенок не владеет условным (замещающим) действием, то следует использовать методики для предыдущей возрастной группы.

2.3. Способы и направления поддержки детской инициативы

Игровая деятельность подразумевает особую систему взаимоотношений и взаимодействия взрослого и детей. Ее сущностные признаки: наличие партнерской (равноправной) позиции взрослого и партнерской формы

организации (сотрудничество взрослого и детей, возможность свободного размещения, перемещения и общения детей).

Содержание программы «Давай поиграем!» реализуется в различных видах совместной деятельности: игровой, коммуникативной, двигательной, на основе моделирования образовательных ситуаций, которые решаются в сотрудничестве со взрослым.

Для поддержки детской инициативы используется:

- адекватная оценка результата деятельности ребенка с одновременным признанием его усилий и указанием возможных путей и способов совершенствования продукта деятельности;

- спокойная реакция на неуспех ребенка и предложение нескольких вариантов исправления работы: повторное исполнение спустя некоторое время, доделывание, совершенствование деталей. Рассказ о своих трудностях, которые испытывали при обучении новым техникам;

- обращение к детям с просьбой продемонстрировать свои достижения и научить добиваться таких же результатов сверстников;

- поддержание чувства гордости за свой успех и удовлетворение своими результатами.

Добровольное включение детей в деятельность со взрослым (по принципу: «Я тоже хочу делать это») предполагает, помимо подбора интересных содержаний, ряд существенных условий:

- 1) организацию общего игрового пространства;
- 2) возможность выбора цели из нескольких — по силам и интересам;
- 3) открытый временной конец занятия, позволяющий каждому действовать в индивидуальном темпе.

III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Психолого-педагогические условия, обеспечивающие развитие ребёнка

Программа предполагает создание следующих психолого-педагогических условий:

- уважение взрослых к человеческому достоинству детей, формирование и поддержка их положительной самооценки, уверенности в собственных возможностях и способностях;

- использование в образовательной деятельности форм и методов работы с детьми, соответствующих их возрастным и индивидуальным особенностям (недопустимость, как искусственного ускорения, так и искусственного замедления развития детей);

- построение образовательной деятельности на основе взаимодействия

взрослых с детьми, ориентированного на интересы и возможности каждого ребенка и учитывающего социальную ситуацию его развития;

- поддержка взрослыми положительного, доброжелательного отношения детей друг к другу и взаимодействия детей друг с другом в разных видах деятельности;

- возможность выбора детьми материалов, видов активности, участников совместной деятельности и общения;

- поддержка родителей (законных представителей) в воспитании детей, охране и укреплении их здоровья, вовлечение семей непосредственно в образовательную деятельность.

3.2. Особенности организация развивающей предметно-пространственной среды

Огромное значение имеет организация условий пространства, а именно центра сюжетно-ролевых игр в группе дошкольного учреждения.

При создании предметно-пространственной развивающей среды педагогический коллектив придерживается следующих принципов:

Насыщенность среды: среда соответствует содержанию программы воспитания, в том числе при реализации комплексно-тематического принципа её построения (ориентирована на примерный календарь праздников, тематика которых отражает все направления развития ребёнка), а также возрастным особенностям детей (учитывая ведущий вид деятельности). Образовательное пространство включает средства реализации программы воспитания, игровое, спортивное, оздоровительное оборудование и инвентарь (в здании и на участке) для возможности самовыражения и реализации творческих проявлений.

Трансформируемость: обеспечение возможности менять функциональную составляющую предметного пространства в зависимости от образовательной ситуации и меняющихся интересов, и возможностей детей (в зависимости от времени года, возрастных, гендерных особенностей, конкретного содержания программы воспитания, реализуемого здесь и сейчас). Трансформируемость предметно-игровой среды позволяет ребёнку взглянуть на игровое пространство с иной точки зрения, проявить активность в обустройстве места игры и предвидеть ее результаты.

Полифункциональность: использование в детском саду множества возможностей предметов пространственной среды, их изменение в зависимости от образовательной ситуации и интересов детей, возможности для совместной деятельности взрослого с детьми, самостоятельной детской активности, позволяет организовать пространство группового помещения со специализацией его отдельных частей: для спокойных видов деятельности (центры «Книги», «Театрализованная деятельность»), активной деятельности (двигательный центр

(физкультурный инвентарь), центр экспериментирования, центр конструирования, центр сюжетно- ролевых игр) и др.

Вариативность: возможность выбора ребёнком пространства для осуществления различных видов деятельности (игровой, двигательной, конструирования, изобразительной, музыкальной и т. д.), а также материалов, игрушек, оборудования, обеспечивающих самостоятельную деятельность детей. **Доступность:** свободный доступ детей к играм, игрушкам, материалам и пособиям в разных видах детской деятельности (используемые игровые средства располагаются так, чтобы ребёнок мог дотянуться до них без помощи взрослых, что способствует развитию самостоятельности). В том числе - доступ к объектам природного характера, побуждающий к наблюдениям на участке детского сада (постоянным и эпизодическим) за ростом растений, участию в элементарном труде, проведению опытов и экспериментов с природным материалом.

Безопасность: соответствие предметно-развивающей среды требованиям по обеспечению надёжности и безопасности (в помещении отсутствуют опасные предметы (острые, бьющиеся, тяжёлые), углы – закрыты; безопасность при организации пространства и использования оборудования для двигательной деятельности и т.д.). **Гендерный принцип:** среда обеспечивается материалами и игрушками как общими, так и специфичными для мальчиков и девочек. Материалы, игрушки и оборудование имеют сертификат качества и отвечают педагогическим и эстетическим требованиям (способствуют развитию творчества, воображения; возможности применять игрушки как в индивидуальных, так и коллективных играх; обладают дидактическими свойствами (способствуют обучению конструированию, ознакомлению с цветом, формой и т. д.); и способствуют приобщению детей к миру искусства.

3.3. Перечень методической литературы

1. Короткова Н.А., Кириллов И.Л. Макет как элемент предметной среды для сюжетной игры старших дошкольников. // Дошкольное воспитание, Jul 1997.
2. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребенком. М.: Педагогика, 1989. 158 с.
3. Михайленко Н.Я.; Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду. М.: Психол. ин-т : Междунар. образоват. и психол. колледж, 1997. 77 с.
4. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. и др. Проблемы дошкольной игры: психолого-педагогический аспект. Москва: Педагогика, 1987.
5. Короткова Н.А. Сюжетная игра дошкольников. Москва: Линка-пресс, 2016. 252 с.
6. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Игра с правилами в дошкольном возрасте. Москва: Онега, 1994. 190 с.

7. Пиаже Ж. Моральное суждение у ребенка. Екатеринбург: Акад. проект, 2006.

3.4. Кадровые условия реализации программы

В реализации программы понимают участие воспитатели дошкольных групп МАДОУ.

3.5. Распорядок и режим образовательной деятельности

Режим и распорядок дня устанавливаются с учетом требований СанПиН 1.2.3685-21, условий реализации программы ДОО и потребностей участников образовательных отношений. Уклад учитывает специфику и конкретные формы организации распорядка дневного, недельного, месячного, годового циклов жизни группы. Уклад способствует формированию ценностей воспитания, которые разделяются воспитанниками, родителями и воспитателями (педагогами).