



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ЖИВАЯ ИГРА»

СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ

ВОЗРАСТ ОБУЧАЮЩИХСЯ: 5-7 ЛЕТ

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ: 1 ГОД

АВТОР-СОСТАВИТЕЛЬ: РУЧКИНА ЛЮБОВЬ
АЛЕКСЕЕВНА

ВОСПИТАТЕЛЬ ГБДОУ ДЕТСКИЙ САД №78 КРАСНОСЕЛЬСКОГО
РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА "ЖЕМЧУЖИНКА"

2020 ГОД

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ - формирование у детей способностей к произвольной сюжетно - ролевой игре.

АКТУАЛЬНОСТЬ программы определяется необходимостью успешной социализации ребёнка в современном обществе, и сюжетно-ролевая игра является ведущим средством социализации.

Она развивает:

- коммуникацию
- воображение
- мышление
- решает все задачи познания себя, так как именно в игре активизируются все ресурсы детской психики и максимально совершенствуются.

Сюжетно - ролевая игра – это некая дверь, через которую ребята могут исследовать мир взрослых детским инструментом.

ЗАДАЧИ

Обучающие (образовательные):

1. Научить детей подбирать и преобразовывать предметы - заместители в сюжетно-ролевой игре.
2. Научить использовать предметы – заместители в сюжетно-ролевой игре.
3. Научить детей соблюдать правила игры, поддерживать их и устанавливать.

Развивающие:

1. Развивать творческое воображение у детей, способствующее становлению самостоятельной сюжетно-ролевой игры.

Воспитательные:

1. Развивать коммуникативные способности детей.
2. Формировать эмпатию.
3. Формировать и развивать умения управлять своими эмоциями.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Предметные:

1. Дети умеют подбирать и преобразовывать предметы-заместители для сюжетно-ролевой игры.
2. Дети умеют использовать предметы-заместители в игровой деятельности.
3. Дети умеют соблюдать правила, поддерживать их и устанавливать.

Метапредметные:

1. Дети могут самостоятельно выбирать роль в игре и обозначить её для других участников.

Личностные:

1. Дети обретают способность проявлять инициативу.
2. Дети проявляют эмпатию во взаимодействии друг с другом.
3. Дети обретают навык умения управлять своими эмоциями.

ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Форма занятий: подгрупповая (12-15 детей)

Режим занятий: 1 раз в неделю с сентября по май

Общее количество часов в год: 36 часов

1. Организация каждого занятия складывается из нескольких модулей:

- 1) Расширение представлений детей о тех профессиях, которым в основной программе не уделяется внимание или уделяется в небольшом объёме.
- 2) Подвижная игра.
- 3) Формирование навыка создания предметов-заместителей (мастерская).
- 4) Произвольная сюжетно-ролевая игра.

2. Группа обучающихся может быть как одновозрастная, так и разновозрастная.

3. Педагог – активный сопровождающий игры, носитель игровой культуры.

Он передаёт навыки игры детям, создает условия для самостоятельной игры, но не руководит детьми, соблюдая главный принцип, который заключается в том, что сюжетно-ролевая игра должна быть свободной деятельностью детей.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ

1. Соблюдение правил игроком

Высокий уровень – соблюдает заранее оговорённые правила игры на всём её протяжении.

Средний уровень – правила соблюдаются, но могут нарушаться в эмоциональной ситуации.

Низкий уровень – не соблюдает правила.

2. Подбор, преобразование и использование в игре предметов-заместителей

Высокий уровень – каждый раз ребёнок подбирает, преобразует и использует в игре предметы-заместители самостоятельно, предметное оформление игры занимает мало времени.

Средний уровень – вначале игры ребёнок не проявляет инициативу при выборе предметов-заместителей, но с помощью наводящих вопросов, делает выбор, преобразует самостоятельно.

Низкий уровень – ребёнок выбирает, преобразует и использует предмет-заместитель только с подсказкой педагога, на предметное оформление игры уходит много времени.

3. Ролевое поведение

Высокий уровень - роль чётко выделена и наблюдается на всём протяжении игры, активное взаимодействие с другими игроками.

Средний уровень – ребёнок выбирает роль, но выполнение роли сводится только к реализации действий, мало взаимодействует с другими игроками.

Низкий уровень – ребёнок затрудняется выбрать роль.

ПРИМЕРЫ ЗАНЯТИЙ

Занятие «Идём в поход»

1 часть занятия

- Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности.
- Знакомство с новым игровым сюжетом «Идём в поход»: презентация «Идём в поход. Какие бывают походы?», иллюстрации, фотографии, видеофрагмент (из сем. архива воспитателя), стихи (С. Михалков "Весёлый турист"), песня «У похода есть начало».
- Знакомство детей особенностями походной жизни и профессией инструктора походов.
- Обсуждение темы с детьми. «Какой вид походов вам нравится?» и др. вопросы.



2 часть занятия: подвижная игра

Игра: «Перенеси дрова»

Цель: развивает координацию в пространстве, ловкость, быстроту реакции.

3 часть занятия: мастерская сюжетно-ролевой игры

Педагог задаёт вопросы: «На что похожи представленные в мастерской материалы?», «Какие на ощупь?», «Что из них можно сделать?».

Педагог показывает, как можно сделать:

- 1) рюкзак (из подушки и веревок)
- 2) бинокль (из картонных втулок и скотча)

Дети развивают навыки работы с тканью, ножницами, скотчем, продолжают учиться завязывать узлы.



4 часть занятия: самостоятельная сюжетно-ролевая игра

Педагог с детьми «отправляются» в поход (в лес).

1. Обсуждение основных правил с детьми:

- 1). Не делай больно себе.
- 2). Не делай больно другим.
- 3). Не разрушай пространство игры.



2. Выбор ролей в круге превращений.

Перед превращением дети отвечают на 2 главных вопроса: "Что вам нужно для того, чтобы стать тем, кем хотите?" и «Что вы будете делать в своей роли?».

3. После превращения дети идут в мастерскую и выбирают нужные материалы для своей роли.

4. Игра. Педагог тоже выбирает роль и играет с детьми.



БОЛЬШОЕ СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

Ручкина Любовь Алексеевна

воспитатель в Государственном бюджетном дошкольном образовательном учреждении детский сад № 78 Красносельского района Санкт-Петербурга "Жемчужинка"

Электронная почта: Lyubaruchkina@gmail.com

