

СОГЛАСОВАНО
Педагогическим советом
МБДОУ № 20
Протокол от 31.05.2022г. № 3

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МБДОУ
Детский сад № 20
_____ В.А. Белых
Приказ № 04 – 57/5
от 31.05. 2022 г.

Положение
о игровой деятельности воспитанников муниципального бюджетного
дошкольного образовательного учреждения «Детский сад № 20»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет структуру образовательной деятельности, взаимодействие педагогов и воспитанников, цели, задачи, принципы, методы и формы организации, условия, обеспечивающие к формированию ценностных ориентиров у воспитанников дошкольного образовательного учреждения.

1.2. Положение разработано в соответствии с ФГОС ДО, утвержденным приказом Минобрнауки России № 1155 от 17.10.2013 г;

- Федеральным законом № 273-ФЗ от 29.12.2012 г "Об образовании в Российской Федерации" в редакции от 6 марта 2019 г;
- «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности» (утвержден приказом № 1014 от 30 августа, регистрация в Минюсте 26 сентября 2013);
- Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы в дошкольных организациях.

Специфика дошкольного возраста такова, что достижения детей дошкольного возраста определяется совокупностью личностных качеств, обеспечивающих психологическую готовность ребенка к школе. Развитие ребенка осуществляется в игре. ФГОС ДО ставит во главу угла индивидуальный подход к ребенку и игру, где происходит сохранение самооценности дошкольного детства и где сохраняется сама природа дошкольника. Ведущие виды детской деятельности: игровая, коммуникативная, двигательная, познавательно-исследовательская, продуктивная, восприятие художественной литературы и фольклора, изобразительная, музыкальная, конструирование из различного материала и др.

Необходимо отметить, что образовательная деятельность осуществляется на протяжении всего времени нахождения ребенка в детском

саду. Образовательная деятельность в рамках занятий в обязательном порядке включает организацию дидактических игр (подвижные, музыкальные, математические, разнообразные обыгрывания предлагаемого материала и т. п.) в соответствии с содержанием работы по образовательным областям.

1.3. Данное Положение является локальным нормативным актом ДООУ и вводится в целях организации деятельности ребёнка, его многогранного развития в социально-коммуникативной, речевой, познавательной, художественно-эстетической и физической образовательных областях. Персональные психоэмоциональные особенности малыша, его возраст, способности и склонности определяют содержательный контекст игрового процесса.

2. Цели и задачи игры.

2.1. Игра является сквозным механизмом развития ребёнка (пункт 2.7. ФГОС ДО), посредством которой реализуются содержание пяти образовательных областей: «Социально - коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Речевое развитие», «Художественно - эстетическое развитие», «Физическое развитие». Персональные психоэмоциональные особенности малыша, его возраст, способности и склонности определяют содержательный контекст игрового процесса. Игра является ведущей деятельностью в развитии ребенка не только по времени, но и по силе влияния, которое она оказывает на формирующуюся личность ФГОС ДО указывает на конкретные особенности игрового процесса дошкольника в зависимости от возрастной категории:

2.2. В Положении используются следующие понятия:

- Игра – одна из ведущих видов деятельности ребенка в дошкольном детстве. В игре ребенок сам стремится научиться тому, что он еще не умеет, в игре происходит непосредственное общение со сверстниками, развиваются нравственные качества.

- Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов, принципом и способом их жизнедеятельности, методом познания ребенка и способом организации его жизни и неигровой деятельности;

- Игра означает занятие, отдых, развлечение, забаву, потеху, утеху, соревнование, упражнение, тренинг, в процессе которых воспитательные требования взрослых к детям становятся их требованиями к самим себе, значит активным средством воспитания и самовоспитания;

- Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, совместимости, партнерства, дружбы, товарищества. В игре познается и приобретается социальный опыт взаимоотношений людей;

- Игра, обладая синтетическим свойством, вбирает в себя многие стороны иных видов деятельности, выступает в жизни ребенка многогранным явлением;

- Игра есть потребность растущего ребенка: его психики, интеллекта, биологического фонда. Игра – специфический, чисто детский мир жизни ребенка. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются потому что играют;

- Игра – путь поиска ребенком себя в коллективах сотоварищей, в целом обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего, будущего;

- Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество. Продукт игры – наслаждение ее процессом, конечный результат – развитие реализуемых в ней способностей.

- Игровая деятельность - это эмоциональные, интеллектуальные и физические усилия, направленные на достижение игровой задачи.

Признаки игровой деятельности: она не продуктивна; добровольна; проходит по определенным правилам; связана с эмоциональным, интеллектуальным и физическим напряжением (в нем содержится удовольствие от игры).

- Игровая активность — это организованная деятельность, предполагающая направление умственных, физических и эмоциональных усилий детей на достижение поставленной игровой задачи.

- Игровая технология – определенная последовательность действий педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению итогов и результатов игровой деятельности.

Игровая технология в учебном процессе, сочетание элементов игры. Функция игры — ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность.

2.3. Функции игры, как педагогический феномен:

- Социокультурное назначение игры. Игра — сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально - контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека.

- Функция межнациональной коммуникации. И. Кант считал человечество самой коммуникабельностью. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

- Функция самореализации человека в игре. Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры — это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в

игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

- Коммуникативная игра. Игра - деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество — коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей.

- Диагностическая функция игры. Диагностика — способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью, она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество), во-вторых, игра сама по себе — это особое «поле самовыражения».

- Игротерапевтическая функция игры. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д. Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой Игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослыми, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту.

2.4. Принципы организации игры:

- свободная форма деятельности ребёнка, исключая принуждение, совершаемая ради получения положительных эмоций от самого процесса, а не только от конечного результата такой деятельности;

- творческий характер, построенный на принципе инициативности, самобытной импровизации и неординарности;

- эмоциональный азарт, проявляющийся в духе соперничества и конкуренции;

- следование правилам, которые прямо или косвенно отражают логическую последовательность и содержательный рисунок игры.

2.5. В п. 2.7. ФГОС ДО определены особенности развития игровой деятельности ребенка в зависимости от возрастных и индивидуальных особенностей детей. Для ребенка важно развивать игровую деятельность:

- В младенческом возрасте (2 мес. – 1 год) – непосредственное эмоциональное общение с взрослым, манипулирование предметами и познавательно – исследовательские действия, восприятие музыки, сказок, стихов, двигательная активность и тактильно – двигательные игры;

- в раннем возрасте (1 год - 3 года) - предметная деятельность и игры с составными и динамическими игрушками; экспериментирование с материалами и веществами (песок, вода, тесто и пр.), общение с взрослым и совместные игры со сверстниками под руководством взрослого,

самообслуживание и действия с бытовыми предметами-орудиями (ложка, совок, лопатка и пр.), восприятие смысла музыки, сказок, стихов, рассматривание картинок, двигательная активность;

- для детей дошкольного возраста (3 года - 8 лет) - ряд видов деятельности, таких как игровая, включая сюжетно-ролевую игру, игру с правилами и другие виды игры, коммуникативная (общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками), познавательно-исследовательская (исследования объектов окружающего мира и экспериментирования с ними), а также восприятие художественной литературы и фольклора, самообслуживание и элементарный бытовой труд (в помещении и на улице), конструирование из разного материала, включая конструкторы, модули, бумагу, природный и иной материал, изобразительная (рисование, лепка, аппликация), музыкальная (восприятие и понимание смысла музыкальных произведений, пение, музыкально-ритмические движения, игры на детских музыкальных инструментах) и двигательная (овладение основными движениями) формы активности ребенка.

3. Типология игровой активности дошкольников

3.1. Виды:

- Игры, инициаторами которых становятся сами дети (самостоятельные игры):

- сюжетно-отобразительная;
- сюжетно-ролевая игра;
- режиссёрская постановка;
- театрализованная импровизация.

- Игры, рождающиеся по инициативе взрослых. Игры с ярко выраженным обучающим характером:

- дидактические игры с сюжетным рисунком;
- игра-эксперимент, игра-путешествие с поисковыми элементами;
- подвижные разного уровня интенсивности;
- дидактические игры с музыкальным сопровождением.

- Игры, являющиеся формой отдыха или смены деятельности:

- развлекающие игры;
- интеллектуальные головоломки и состязания;
- календарные и тематические праздники, карнавалы, представления;
- театральные и костюмированные;
- народные игры и фольклорные традиции, пришедшие в современный мир из исторического прошлого.

Самостоятельная игра. В возрасте от трёх до пяти лет ребёнок начинает открывать для себя удивительный мир сюжетно-ролевой игры, осваивая азы ролевого перевоплощения, имитации поведения какого-либо персонажа из внешнего мира. Базовой основой такой игры является сюжет, в этом возрасте

излюбленными становятся бытовые сцены из семейной жизни. Осваивая сначала простейшие манипуляции с предметами, позже с их символическими заместителями, затем подражая социальным ролям взрослых, ребёнок совершенствует механизмы абстрактного мышления и проходит игровую практику изучения различных моделей поведения в обществе.

Сюжетно-отобразительная игра появляется с трёх лет и предваряет более сложную сюжетно-ролевую. Особенностью этой игры является то, что ребёнок играет один, игровые действия сосредотачивает на игрушке, но одухотворённо отображает мир человеческих отношений, эмоции радости или разочарования, реплики спора или одобрения, поведение послушания или бунта. Таким образом, малыш не берёт на себя роль в полном объёме, но в игровых действиях по отношению к игрушке воспроизводит модель поведения, свойственную конкретному человеку. В возрасте четырёх-пяти лет в игре по-прежнему главными персонажами остаются игрушки, но появляется более яркое эмоциональное воплощение в жестах и мимике, динамических позах самого ребёнка или предмета. Большое значение начинают приобретать так называемые игровые атрибуты, например, машина для водителя, указка для учителя, медицинский халат врача, фуражка военного и т. д.

Режиссёрская игра наименее изученный феномен, она обладает исключительно индивидуальным характером, когда малыш, выступая в роли режиссёра и сценариста одновременно, придумывает слова для героев и сам же исполняет их роли, являясь автором и актёром в одном лице. Часто можно наблюдать как ребёнок, всецело поглощённый строительством дома или игрой с любимой куклой, разыгрывает сценки между вымышленными персонажами и, проговаривая их слова, как будто не замечает окружающих.

Театрализованная игра. На основе литературного сюжета дети разыгрывают в лицах какую-либо сценку с использованием костюмов или персонажей кукольного театра (напольные или куклы бибабо), может подключаться музыкальное сопровождение или пантомима, хореография, но тогда необходима помощь взрослых. Такие игры учат детей читать настроение или эмоциональное состояние другого человека по его мимике и жестам, развивают чувство эмпатии, учат понимать и чувствовать окружающих людей, следовательно, выстраивать адекватное поведение. Кроме того, герои обычно являются сказочным воплощением добра и зла, светлых и тёмных сил, а как известно, добро всегда побеждает зло в финале сказки. Такая безоговорочная победа добра привлекает детей и становится основой жизненного оптимизма, стимулирует желание подражать положительным персонажам, которые являются воплощением чести и благородства.

Сюжетно-ролевая игра. Для старших дошкольников (6–7 лет) важным будет не обращение к игрушке, а общение с детьми, которые выполняют роли героев игрового сюжета. В этом возрасте ребёнок выходит за пределы бытовых сюжетов, его вдохновляют более широкомасштабные, «глобальные» проекты, например, полёт в космос или кругосветное путешествие, строительство железнодорожной магистрали и т. д.

3.2. Развитие в условиях ФГОС

Усложнение игрового мастерства ребёнка проходит три фазы: сначала взрослые являются инициаторами игры и авторами сюжетного замысла, затем требуется только их подсказка, наконец, ребёнок совершенствует свои игровые навыки до уровня полной самостоятельности. Богатая фантазия ребёнка и творческая импровизация сделают игру оригинальной и разнообразной по своему замыслу, следовательно, более интересной и увлекательной. Для того чтобы игры были действительно интересными и разнообразными требуется проведение серьёзной работы со стороны взрослых по вовлечению ребёнка в познавательную деятельность (пункт 2.6 ФГОС ДО). Эрудированный ребёнок с развитым для своего возраста пониманием окружающего мира, фантазирует новыми идеями, вовлекая в игру новых участников и наполняя её глубоким содержанием.

Игра эксперимент - вид дидактической игры, интерактивная форма проведения учебного занятия, во время которой организуется наглядное моделирование, имитация изучаемых явлений. Ребёнок путём экспериментально-исследовательской деятельности получает новые знания или приобретает навыки. «Как распространяется звук» С помощью нехитрых приспособлений, таких как тазик с водой или небольшой бассейн, монеток или деталей конструктора педагог предлагает малышам разобраться с происхождением физического явления передачи звука. Дети, бросая монетки в ёмкость с водой, замечают волнообразно расходящиеся по воде круги. Воспитатель поясняет, что такими же волнами, но по воздуху до нас доносятся звуки от собеседника или от другого источника звука.

4. Основные требования к эффективной организации и проведению игры.

4.1. Две модели поведения взрослого:

- взрослый является вдохновителем, организатором и координатором игры на основе заранее подготовленного сюжета и подручных средств;

- взрослый включается в спонтанную инициативу детей, занимая равную позицию с остальными игроками, и может оказывать воздействие на ход игры общими для всех способами. Он может предложить новый персонаж, придумать поворот сюжета и т. д.

4.2. Задачи руководства игровой деятельностью детей:

1. Стимулировать игровое воспроизведение событий повседневной жизни, таким образом, добиваться знакомства с назначением предметов и освоения навыков их практического применения.

2. Помогать освоить умение видеть, понимать и формулировать задачу игры.

3. Обучать поиску разнообразных вариантов использования игрушек процессе игры.

4. Побуждать использование символических предметов, подменяющих объекты из реальной жизни.

5. Придумывать игровые ситуации с вымышленными предметами.

6. Формировать опыт замены некоторых игровых действий образами словесной формы выражения.

7. Пробуждать у детей желание находить различные варианты решения игровой задачи, используя новые комбинации с предметами.

8. Развивать самостоятельность в принятии решения и поиске разнообразных задач и целей игры.

9. Прививать игровую культуру, т. е. учить признавать право каждого участника на своё игровое пространство и уважать интересы всех игроков.

10. Стимулировать проявление живого интереса к играм сверстников.

11. Учить ставить игровую задачу самому и принимать задачу, поставленную другими.

12. Поощрять изобретение интересных и необычных игровых задумок.

13. Обучать умению договариваться.

5. Правила поведения воспитателя в практической реализации социо-игровой технологии:

1. Исключить авторитарность и диктат, кроме тех ситуаций, которые могут представлять потенциальную опасность здоровью детей.

2. Занимать демократическую позицию наравне со всеми участниками совместной деятельности.

3. Держать паузу невмешательства и молчания, такое поведение даст детям возможность проявить самостоятельность в решении проблемы или конфликта.

4. Брать во внимание реальные возможности детей, но стараться расширять зоны самостоятельности, не разжёвывать знания и не давать готовых алгоритмов.

5. Помочь ребёнку преодолеть робость и неуверенность, имея в педагогическом резерве набор упражнений, которые повысят самооценку, придадут уверенность в собственных силах.

6. Уходить от чёткой постановки цели, более приемлемо создание условий для открытия интеллектуального и творческого потенциала ребёнка.

7. В проведении этапа презентации давать первое слово малоактивным детям.

6. В п. 3.3.5 ФГОС ДО разрешает образовательной организации самостоятельно определять игровое оборудование. Согласно требованиям ФГОС ДО набора игрушек должен пополняться постепенно, периодически меняться в соответствии с возрастом и жизненным опытом детей.

Мастерство педагога красноречивее всего проявляется в его умении организовать самостоятельную деятельность своих воспитанников. Воспитателю необходимо умело направить каждого малыша на занимательную, но в то же время полезную игру, при этом важно опираться на инициативность, развивать любознательность ребёнка. Внимательный и заботливый педагог правильно распределит детей по игровым задачам так,

чтобы они не мешали друг другу, проявит чуткость и справедливость в разрешении конфликтной ситуации, возникшей во время игры. Таким образом, от уровня профессиональной подготовки воспитателя зависит гармоничное творческое развитие детей.