

Пояснительная записка

В соответствии с п. 2.4 Приказа Минпросвещения РФ от 25 ноября 2022 г. «Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования (далее везде: ФОП ДО), часть, формируемая участниками образовательных отношения может включать парциальные программы.

Данная парциальная программа нацелена на инновационное решение образовательных задач всех образовательных областей за счет более эффективного развития сюжетной игры и игры с правилами.

Можно предположить, что содержания образовательной деятельности, представленного в ФОП ДО для этого недостаточно по причине неполноты описания методик, и рассеивания содержания по различным образовательным областям. Так, умение использовать ролевые атрибуты и оперировать игрушками-персонажами в сюжетной игре и использовать в построении сюжета события художественных произведений отнесено к разделам «Театрализованная деятельность»; умение реализовать пространственную проекцию сюжета – к разделу «Конструктивная деятельность»; соблюдать правила в игре исключительно к образовательной области «Физическое развитие».

Одновременно с этим, требования целевых ориентиров по развитию игровой деятельности чрезвычайно высоки, и превышают общепринятую возрастную норму в среднем на год. Так, п. 15.3.1 гласит, что ребенок по достижению 4 лет стремится к выполнению правил и основных ролей. Вместе с тем, общепринятые представления о возрастной норме относят эпизодическое проявления соблюдения правил в игре к 5 годам. То же относится к реализации основной роли в игре. Для ребенка четвертого года жизни более характерно выполнение в сюжетной игре роли второстепенной, зависимой в развитии сюжетной линии от роли основной, которую берет на себя воспитатель.

Еще более превышает реальные возможности современного ребенка требование того, чтобы он к 6 годам приобрел способность комбинировать сюжеты на основе разных событий (п. 15.3.3). Такой высокий уровень творческих способностей проявляется у детей в большинстве случаев только к 7 годам, и то лишь 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.

Данная программа включает два основных направления развития игровой деятельности дошкольников: развитие сюжетной игры и игры с правилами и основана на работах Н.А. Коротковой.

Использование данной программы позволит детям группы:

– 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.

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

Вторая младшая группа

Сюжетная игра

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

В данном возрасте взрослому надо открыть для детей все возможные проекции События[1] и стимулировать переход от единичного События в игре к последовательной связке двух Событий.

Взрослый может действовать двояко: 1) инициировать игру, втягивая в нее детей; 2) подключаться к уже возникшей игре ребенка, усложняя ее изнутри игрового процесса. В данном возрасте первая тактика имеет больший вес, нежели в последующих возрастных группах.

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.

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?».

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

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

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

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

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.

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.

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

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

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

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, 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.

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.

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. Задавшись 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 разворачивает в виде ролевых диалогов.

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 разворачивания 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.

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 участнике.

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.

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.

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.).

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

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.).

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.

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.

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.).

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.

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, брошенных колец и т.п. – и определить выигравшего (это игры типа кеглей, летающих колпачков, серсо, кольцеброса и т. п.).

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.

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...»).

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.

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 разворачиванию игры в той или иной проекции.

Основное внимание в данном возрасте концентрируется на «горизонтальном» измерении игры — на комбинировании в разворачивающемся 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).

В ролевой проекции мы используем 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?)

В пространственной проекции воспользуемся маркерами 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...»

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.

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.

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

Педагог организывает с детьми подвижные игры разной сложности с элементами соревнования в ловкости, скорости («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.).

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).

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

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.

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

Литература

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.
8. Piaget J. Play, dreams and imitation in childhood. New York: Norton Library, 1967.
9. Garvey C. Play. 2nd ed. N.Y.: Cambridge (Mass.): Harvard Univ. Press, 1990.