Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад №3 Московского района Санкт-Петербурга

ПОРТФОЛЕО
методических материалов

«Модель образовательного процесса на основе ведущего вида детской деятельности –игре»

В рамках конкурса государственных образовательных учреждений, Московского района Санкт-Петербурга, реализующих программу дошкольного образования
«Образовательный процесс в современном детском саду»
номинация **«Детская игра в образовательном процессе»**

Разработчики: Творческая группа коллектива ГБДОУ№3

Санкт- Петербург,
2022 год

Содержание

1. Пояснительная записка.
2. Модель и ее описание.
3. Методические материалы.
   3.1. Циклограмма основных игровых мероприятий
   3.2. Циклограммы сюжетно-ролевых игр и игровых ситуаций.
   3.3. Пример циклограммы строительных игр
   3.4. Циклограммы игровой технологий «Веселая прогулка»
   3.5. Организация самостоятельной игровой деятельности.
4. Сценарии, технологические карты и паспорта проектов
   4.1. Паспорт игрового образовательного проекта «Театральное кафе»
   4.2. Технологическая карта игры-путешествия «Открываем новые земли»
   4.3. План-сценарий спортивно-игрового досуг «Проказы с Карлсоном»
   4.4. Сценарий игрового мероприятия «Поиграем вместе, бабушка!»
5. Заключение

1. Пояснительная записка

Актуальность

Во ФГОС ДО были сформулированы главные принципы ДО, был введен термин **амплификации.** Понятие «amplification» переводится с английского языка на русский, как *«сильное увеличение, мощное усиление»*. Нельзя путать амплификацию с акселерацией - искусственным ускорением детского развития.

Во ФГОС ДО **амплификации** рассматривается как концепция детского развития, которая основана не на принудительном стимулировании ребенка, а на его обогащении за счет полноценного проживания определенного возрастного периода.

Игровая деятельность может и должна выступать главным инструментом для развития ребенка в свободной и совместной деятельности детей и взрослых.

В игровой деятельности дошкольник приобретает важнейшие психологические новообразования: познание новых областей действительности, в первую очередь социальной; усвоение функций и отношений взрослых людей в обществе; способность действовать в плане воображения; усвоение правил взаимоотношений и социальных мотивов; способность к произвольности поведения и др. А. В. Запорожец подчеркивал, что игровая деятельность не изобретается ребенком, а задается ему взрослым, взрослый учит его играть, передает ему общественно сложившиеся способы игровых действий. Усваивая технику различных игр по законам, характерным для усвоения предметных манипуляций, являющихся ведущими в возрасте от 1 до 3 лет, ребенок в совместной со сверстниками деятельности обобщает эти способы и переносит на другие ситуации. Тем самым игра приобретает самодвижение, становится формой собственного творчества ребенка и именно в этом своем качестве и создает развивающие эффекты. Поэтому эффективное и полноценное *(а не ускоренное)* развитие ребенка предполагает не сворачивание этих форм детской деятельности, а своевременное и максимально полное использование их возможностей.

Введение

Модель образовательного процесса на основе ведущего вида детской деятельности –игре.

Представленная модель рассматривает образовательный процесс, где игра выступает ключевым моментом: является итоговым событием или продуктом проектов, основой для формирования планирования, создания и обновления развивающего пространства, мотивацией к самообразованию и саморазвитию, связью между детьми и взрослыми. В данном портфолио представлены

методические материалы (сценарии, паспорта проектов, методические разработки, циклограммы) самых интересных и эффективных с точки зрения развития ребенка, игровых мероприятий и событий.

Новизна

Все материалы и разработки являются продуктом творческой деятельности наших педагогов.

Игры и игровые мероприятия подобраны и разработаны в соответствии с особенностями современного ребенка и потребностями современной семьи.

Если обычно образовательный процесс и деятельность строится на основе педагогических целей, задачах и, соответственно, на потребности взрослого человека, то в данной модели в приоритете стоят детские цели, интересы, деятельность. Такая модель побуждает педагога к нестандартному видению всего построения образовательного процесса, поиску детской мотивации, отношению к ребенку как равному партнеру и участнику совместного проживания событий, расширению образовательного пространства за счет активного взаимодействия с семьями воспитанников.

Назначение

Материалы, представленные в портфолио предназначена

- Для смелых и решительных руководителей ДОУ
- Неформальных энергичных педагогических коллективов ДОУ
- Увлеченных, понимающих и любящих детей педагогов.
- Для всех, кто готов меняться и делать образовательный процесс интересным и эффективным

Данная модель может быть взята за основу другими учреждениями.

2. Модель и ее описание.

МОДЕЛЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА НА ОСНОВЕ ВЕДУЩЕГО ВИДА ДЕТСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ - ИГРЕ.

КОМПОНЕНТЫ МОДЕЛИ

1. СПОРТИНЫЕ ИГРОВЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ И ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ: "Зов джунглей", "Проказы с Карлсоном"."Игры с незнайкой","Прогулка по городу" "Завтрак у зверей", "День рождение у козленка", "Путешествие в Африку с Доктором Айболитом", "Игры с бабушками**", "Игры для настоящих мужчин"**, "Вперед, мальчишки", "Игры со снеговиком" *технология "Веселая прогулка"	2. УЛИЧНЫЕ ГУЛЯНИЯ: народные игры на пяточках "Масленица", "В стране Калевала" "Осенняя ярмарка" "Водный праздник"
3. ИГРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ: "Птичья школа" "Театральное кафе" "Спасательная экспедиция" "Поиски сокровищ" и другое	4. ТЕАТРАЛИЗОВАННЫЕ ИГРОВЫЕ ВЕЧЕРА ЭТИКЕТА: "Чаепитие"; "Поездка в автобусе" "Поход в театр" "Скоро в школу"
5. КВЕСТЫ И ИГРЫ-ПУТЕШЕСТВИЯ: "Открываем новые земли" "Спасти насекомых" "Большой поход с друзьями**"	6. АВТОРСКИЕ ЭЛЕКТРОННЫЕ ИГРЫ: "Совя игра**"; "Морской бой", "Игра в прятки" и много других
7. КОНКУРСЫ И ТУРНИРЫ "Шахматный турнир" Пазл турнир "собирай-ка", "Математическкий турнир "Умка" интеллектуальная викторина "Своя Игра"**;	8. КОМПОЕНТ: ТРАДИЦИОННЫЕ ИГРЫ: сюжетно-ролевые игры; дидактические игры; развивающие, строительные, коммуникативные, подвижные игры и другое

Краткое описание компонентов.

1. КОМПОНЕНТ. Спортивные игровые мероприятия и игры

Спортивные игровые досуги, построены в соответствии с темой и содержанием образовательной программы, закрепляет и поддерживает образовательные задачи, служит инструментом для диагностики носит сугубо игровой характер

*ТЕХНОЛОГИЯ «Веселая прогулка» -проводится 1 раз в месяц для каждой группы – это комплекс тематических игр, подобранных для

каждой возрастной группы»; разработана и введена как особая форма в нашем ДОУ, проводится педагогом по игре.

2. КОМПОНЕТ «Уличное гуляние» - большое тематическое мероприятие, проходящее на улице для всего детского сада, в сценарий которого обязательно включены народные и подвижные игры и игровые эстафеты.

3. КОМПОНЕТ «Игровые образовательные проекты»

Образовательные проекты, где итоговым продуктом или результатом является игра или игровое мероприятие.

Игровое мероприятие- мероприятие, которое состоит из разных игровых элементов или носит сюжетно-ролевой характер

4. КОМПОНЕНТ «Театральные игровые вечера этикета» -технология, направленная на формирование правильного поведения детей в разных ситуациях. Главные герои вечеров: Гномычи и Фея вежливости Здрасте, именно Гномычи являются объектом воспитания, дети вместе с феей исправляют ошибки Гномычей и учат их правильно себя вести. Все вечера носят не только театральный характер, но и включают в себя игры разной направленности.

5. КОМПОНЕТ «Квесты и игры –путешествия» - игровая форма для детей старшего возраста, именно в таких играх дети могут воспользоваться своими знаниями и навыками, чтобы решить поставленные игрой задачи. Такие игры помогают сплотить детский коллектив, создают условия для принятия самостоятельных решений, сформировать такие процессы как самоанализ и контроль. Их очень любят дети.

6. КОМПОНЕТ «Авторские электронные игры» - разработаны в рамках программных тем, служат инструментом проверки и диагностики остаточных знаний детей.

7. КОМПОНЕТ «Конкурсы и турниры» - в ДОУ реализуется технология конкурсного движения с целью поддержки детских талантов и индивидуальности. Часть конкурсов носят игровой характер и форму.

8. КОМПОНЕНТ «Традиционные игры» - в доу созданы все условия для самостоятельной свободной игровой деятельности. В группах раннего и младшего возраста сформирована современная мобильная игровая среда и конструкции.

** -мероприятия, разработанные и проведенные в прошлом и этом учебном году.

В педагогике есть такое понятие как «Играющий педагог», это качество практически невозможно сформировать: оно или есть, или его нет. Как же обеспечить для всех детей возможность встречи и общения с таким человеком, который сможет раскрыть всю силу игры.?

В детском саду всегда есть несколько «Играющих педагогов», при построении общей модели образовательного процесса на основе игровой деятельности такие люди могут стать «спасательным кругом» для всех, необходимо привлекать их для игры со всеми детьми. Это и является одним из основных условий такой модели. Именно такие люди смогут спланировать, придумать, разработать и проиграть с детьми разные ситуации, помочь другим педагогам сделать образовательный процесс интересным, насыщенным, эффективным для всех участников.

3. Методические разработки и материалы

Важно построить и грамотно спланировать игровую деятельность, выстроить так называемые циклограммы. Представляем здесь несколько примеров циклограмм, которые легли в основу рабочих программ педагогов.

3.1. Циклограмма основных игровых событий и мероприятий по возрастам.

месяц	**вид и название игры или игрового мероприятия**	**тема**
	Младший возраст	
сентябрь	- игровой праздник «Сказки Бабушки Федоры»	Игра и игрушки: кукла, лошадка
Сентябрь	- игровой «Поиграй со мною, мама»	Игра и игрушки
октябрь	Осенняя ярмарка. Народные игры и забавы	карусель, овощи, урожай
октябрь	«Завтрак у зверей» игровой досуг	Игры и игрушки; домашние животные: кто, что ест
ноябрь	строительные игры	транспорт
январь	игровой досуг Веселые игры со Снеговиком	зимние забавы, зима
февраль	Игровой досуг «В гостях у художника», сказка «Петушок и краски»	основные цвета, художник
март	- спортивно-познавательный досуг «в гостях у зверей»	валеология
апрель	флеш-моб «Мышиный хоровод»	игра, народная игра
Средние группы		
сентябрь	-Спортивные досуги «Завтрак у зверей», «У козленка день рождения»	огород, овощи

октябрь	Семейный спортивный досуг «Поиграй со мною, мама!»	игра
январь	-Спортивный игровой досуг с родителями «Путешествие с доктором Айболитом»	Африка, знакомство с героем и литературным произведением «Доктор Айболит»
февраль	-ОП «Мастерская художника», Игровой досуг «В гостях у художника»	работа с цветом, палитра, роль художника
март	Познавательно-игровой досуг «загадки Айболита»	валеология, здоровое питание
апрель	флеш-моб «Мышиный хоровод»	игра, народная игра
май	Игровой досуг с родителями «День именинника» («мы едем-едем-едем»), «Мышиный хоровод»	игра, литература
Старшие группы		
сентябрь	осенняя ярмарка «Дожинки»	народные игры, урожай родного края
сентябрь	вечер этикета «Чаепитие»	этикет, посуда
октябрь	игровой спортивный досуг «Прогулка в лесу»	природный комплекс лес, лесные обитатели, признаки осени
Ноябрь	Вечер этикета «В автобусе»,	транспорт, безопасное поведение в общественном транспорте
Ноябрь	спортивно познавательный досуг «Игры с Незнайкой»	транспорт, виды пешеходных переходов, дорожные правила
ноябрь	Образовательный игровой проект «Птичья школа»	Птицы родного края, школа
декабрь	**веселая прогулка**	игры со снегом, зимние забавы
декабрь	Игровой спортивный досуг «Игры со снеговиком»	зимние забавы
январь	- спортивно -развлекательный досуг с родителями «Проказы с Карлсоном»	Знакомство с литературным творчеством А. Линдгрен и героями

март	Спортивный досуг «Поезд здоровья»	валеология, Солнце, воздух и вода –наши лучшие друзья»
апрель в течение года	Познавательно-развлекательный досуг -спортивно игровой досуг «Ракетодром»	Космос
Май	флеш-моб «Светофор»	игра, ПБДД
подготовительные к школе группы		
сентябрь	- ОП «Зов джунглей»	джунгли и их обитатели, травоядные и хищны животные, понятие «Команда»
октябрь	- КВН «Осенний Петербург»	СПБ
ноябрь	спортивно-развлекательный досуг «путешествие по городу»,	СПБ, правила БДД
декабрь	электронная игра «Морской бой» ОП «Поиск сокровищ»	координатная плоскость, карта
январь	ОП «Театральное кафе»	математика, профессии, кулинария
февраль	ОП квест: «Открываем новые земли»	география, карта, материки и их животные, опыты и эксперименты
март	- ОП «Вперед, мальчишки!», тематическое занятие, спортивный и музыкальный праздник	Патриотическое воспитание, рода войск
апрель	- КВН «Я и мое здоровье»	валеология
Апрель	Вечер этикета «В Театре»	театр, виды театра, финансовая грамотность, роли зрителя, кассира, артиста
май	интеллектуальная игровая викторина «Своя игра» Город Петра	Санкт-Петербург
май	-вечер этикета «Скоро в школу»	школа, школьные принадлежности, роль учителя и ученика, этикет поведения ученика
май	игровой флеш-млб «Город Петра»	Рождение город Санкт-Петербурга

3.2. Примерные Циклограммы сюжетно-ролевых игр и игровых ситуаций.

Ранний возраст

Бытовые сюжеты с куклами (игрушками)

1. «посади куклу на горшок»;
2. «купание куклы»;
3. «накорми куклу кашей»;
4. «напои куклу чаем»;
5. «уложи куклу спать» (в кровать, в коляску)

соединяем ситуации:

6. «посади куклу на горшок и уложи спать»;
7. «купание куклы и укладывание ее спать в коляску, прогулка с куклой»;
8. «накормить, уложить спать, спой ей (почитай)»;
9. «накорми куклу кашей, напои ее чаем, уложи спать, помой посуду» и др.

Ролевые сюжеты с куклами (игрушками)

1.«Лечим куклу (игрушку)»: даем лекарство (микстуру, таблетки);

- мерим температуру;
- ставим компресс;
- делаем укол (?);
- смазываем рану и др.

2.«Катаем куклу (игрушку)»:

- —в машине;
- —на поезде;
- —на самолете;
- —на качелях (каруселях);
- —на лодке (корабле).

Ролевые сюжеты:

- машина везет груз;
- машина (поезд, корабль, лодка, самолет) везет детей;
- в лес за ягодами (грибами, орехами, шишками, цветами);
- мама идет в магазин;
- мама убирает дом;
- папа чинит (машину, мебель);
- мама стирает платочки (гладит).

основная задача обучения и ступени игровых навыков:
—научить манипулировать предметами в определенном порядке (последовательно) в соответствии с сюжетом, подражая взрослым;
—научить пользоваться предметами-заменителями, повторяя отработанный алгоритм действия;
—научить играть несуществующими (воображаемыми) предметами, действуя по знакомому алгоритму.

Особенности и характер игры: «Играем рядом», игры на уровне манипуляции

Младшая группа

1. игровые ситуации из раннего возраста;
2. **сюжетно-ролевая игра «Доктор» (отождествляемые роли—доктор, больной):**

   смазываем рану и др.
3. **сюжетно-ролевая игра «Семья» (роли: мама, папа, ребенок)**

   игровые действия:

- мама идет в магазин;
- мама убирает дом;
- папа чинит (машину, мебель);
- мама стирает платочки (гладит);
- мама готовит обед;
- мама укладывает спать и др.

4. **сюжетно-ролевая игра «Гости» (роли: мама-хозяйка, гость)**

   игровые действия:

   - *уборка дома;*
   - *накрывание праздничного стола;*
   - *мама готовит праздничный обед (чай);*
   - *мама угощает гостей и т.д.*
5. **сюжетно-ролевая игра «Автобус» и «Поезд» (роли: водитель-машинист, пассажиры, билетер)**

   игровые действия:

   - строительство автобуса (поезда);
   - ведение автобуса, езда на автобусе;
   - выход на остановках.
6. **сюжетно-ролевая игра «Парикмахерская» (роли: парикмахер или мама, клиент (ребенок))**

   игровые действия:

   - одевание накидки и халата;
   - расчесывание, причесывание и сушка волос;

7. сюжетно-ролевая игра «Водитель грузовой машины» (роль: водитель, грузчик, строитель)

игровые действия:

- строительство грузовой машины;
- погрузка кирпичей (груза);
- разгрузка груза, строительство.
-

основные задачи обучения и ступени игровых навыков:

—научить манипулировать предметами в определенном порядке (последовательно) в соответствии с сюжетом, подражая взрослым;

—научить пользоваться предметами-заменителями, повторяя отработанный алгоритм действия;

—научить играть несуществующими (воображаемыми) предметами, действуя по знакомому алгоритму.
—помочь ребенку закрепить за собой роль (середина года) и действовать в соответствии с принятой ролью;
—просить ребенка комментировать (проговаривать) свои действия;
—помочь детям взаимодействовать в игровой ситуации в соответствии с принятыми ролями;
—формировать игровой ролевой диалог.

Особенности и характер игры: «Играем рядом», «Играем вдвоем, вместе»

Средняя группа
1.«Семья»
роли: мама, папа, бабушка, ребенок;
1. «Доктор»
роли: больной, мама больного, доктор (врач)
2. «Магазин»
роли: продавец, покупатель (мама), ребенок (водитель привозит товары)
3. «Перекресток»
роли: водители, пешеходы, постовой (светофор)
4. «Пожар» (шлем
роли: шофер пожарной машины, пожарник, потерпевший, доктор
5. «Зоопарк» (ролевая театрализованная игра)
роли: посетитель, звери, смотритель
6. «Бензоколонка»
роли: водитель, заправщик
7. «детский сад»
роли: воспитатель, няня, мама, ребенок, повар
8. «Стройка»
роли: крановщик, строитель, водитель, грузчик

основные задачи и этапы обучения игры:
—разработка сюжета игры, обозначение возможных ролей;
—подбор атрибутов и атрибутов-заместителей;
—помочь ребенку закрепить за собой роль и действовать в соответствии с принятой ролью;
—помочь детям взаимодействовать в игровой ситуации в соответствии с принятыми ролями;
—формировать игровой ролевой диалог.

Старший возраст
1. **«Парикмахерская», «Косметический кабинет» ***
роли: парикмахер, клиент;
2. **«Магазин»*** (переход на профильные магазины: «Игрушечный», «Продовольственный», «Молочный» и т.д.)
роли: продавец, покупатель, кассир;

3. **«Доктор»*** (переход на профильных врачей: Окулист, педиатр, травматолог, ЛоР и т.д.), «Поликлиника», «Аптека»
роли: врачи-специалисты, больной, мама, фармацевт (игра с сюжетосложением);
4. **«Зоопарк»*** (театрализованная ролевая игра)
роли: звери, смотрители зоопарка, зрители;
5. **«Цирк»** (театрализованная ролевая игра)
роли: конферансье, дрессировщики, зрители, звери, клоуны, кассир и билетер и др. (игра с сюжетосложением)
6. **«Кафе»**
роли: официанты, повар, кассир-бармен, посетители
7. **«Театр»** (сюжетосложение) театрализованная ролевая игра.
Роли: актеры, зрители, гримеры, кассир и билетер, официанты кафе и др.
8. **«Перекресток»** (сюжетосложение: «Бензозаправка», « Автомастерская», «Авария на дороге», «Скорая помощь» и т.д.)
9. **«Мореплаватели»** роли: матросы, капитан, боцман, водолаз и др.

* игры, перешедшие из средней группы

Подготовительная группа
1. «Кафе»* (роли: официанты, посетители, продавцы, повара, кондитеры);
2. «Поликлиника» * (сюжетосложение: врачи-специалисты);
3. «Цирк»* (роли: конферансье, оркестр, животные, дрессировщики, актеры-акробаты, клоуны, зрители, кассир, билетеры);
4. «Театр»* (сюжетосложение: актеры, гримеры, зрители, кассир, билетер, осветитель, звукооператор, буфетчица, официанты)
5. «Кругосветное путешествие» * (мореплаватели вокруг света, роли: капитан, матросы, боцман, водолаз, вперед смотрящий и др.)
6. «Пираты» или «Поиски клада»
7. «Индейцы» (роли: шаманы, индейцы, вожди племен, воины-охотники, следопыты);
8. «Древний человек» (охота на мамонта);
9. «Школа» (роли: учитель, ученики, родители)

* игры, перешедшие из старшей группы

3.3. Примерная Циклограмма строительных игр

Игры со строительным и конструктивным материалом не только увлекательны, они являются инструментом для экспериментирования в математике, инструментом развития и учения ребенка.

В каждой группе созданы уголки строительных игр, а также детей знакомят с разными способами и методами построек, мотивируют к игре со строительным материалом в ходе проектов и игровых ситуаций. На примере конструктивной деятельности можно посмотреть всю методико-педагогическую деятельность в коллективе. Продуктом совместной деятельности коллектива

стала технология строительных игр «Юный архитектор». Здесь мы представляем циклограмму для младшей группы.

№ п/п	Месяц	Тема занятия	Постройка	Занятие
1.	сентябрь	Знакомство с кирпичами	произвольно	конструирование
2.	сентябрь	«Забор для домика»	Заборчик	Игра
3.	сентябрь	Сравнение по ширине, счет до 3-х	Дорожки	игра
4.	сентябрь	Знакомство с кубиком, Сравнение по высоте, счет до 3-х	Башни из 2-х и 3-х кубиков	игра
5.	октябрь	Поезд для игрушек	поезд	игра
6.	октябрь	Знакомство с полукирпичем, Счет до 3-х и 4-х, сравнение по количеству и длине	поезд	математика
7.	октябрь	уложи куклу спать	Кровать	Игра
8.	октябрь	Накорми куклу	Стол, стул	Игра
9.	октябрь	Медвежья столовая, сравнение по размеру, установление соответствий	Стол, стул	игра
10.	ноябрь	Медвежья спальня, сравнение по размеру	Кровать	игра
11.	ноябрь	транспорт	воротики	Экспериментальная деятельность, игра
12.	ноябрь	Транспорт	Грузовая машина	Игра, ознакомление с предметным миром
13.	ноябрь	Транспорт	Легковая машина	Игра, ознакомление с предметным миром
14.	декабрь	Транспорт	Гараж	Игра, ознакомление с предметным миром
15.	декабрь	Счет до трех и больше, сравнение по высоте и ширине	лесенка	математика
16.	декабрь	Зимние забавы	горка	конструирование
17.	январь	Счет до восьми, понятия куб, сравнение по величине	Домик-кубик	математика

18.	январь		крылечко	конструирование
19.	фев-раль	Волк и семеро козлят,	домик	Театрализованная игра
20.	март	Заюшкина избушка	домик	Театрализованная игра
21.	март	Транспорт	мостик	Игра, ознакомление с предметным миром

3.4. Компонент Игровая технология «веселая прогулка»

Актуальность

Кто передаст ребенку опыт «дворовой» игры, если сама дворовая игра уходит из жизни современного ребенка. А ведь именно дворовая игра помогала детям занять себя на улице, делала прогулку интересной, увлекательной, учила общаться детям разного возраста, помогала освоить двигательные навыки, развивала выносливость, физические данные и многое другое.
Конечно, в обязанности педагога-дошкольника входит задача познакомить детей с подвижными играми всех времён и народов, но, согласитесь, далеко не каждый педагог может (по разным причинам) грамотно эмоционально, интересно проводить игровую часть на прогулке.

Методика и организация: проводится 1 раз в месяц для каждой группы – это комплекс тематических игр, подобранных для каждой возрастной группы»; разработана и введена как особая форма в нашем ДОУ, проводится педагогом по игре.

Циклограмма технологии «Веселая прогулка»

месяц	**тема прогулки**	**игры**
Сентябрь	«Веселая прогулка во дворе»	Подвижные и дворовые игры по возрасту
Октябрь	Уличное гуляние: Осенняя ярмарка/ «Осенины»/ «В стране Калевалы» (карельский народный праздник)	Народные игры по теме ярмарки или национального праздника
Ноябрь	День дорожной безопасности. «Безопасный дорожный переход»	
Декабрь	Игры со Снеговиком	Игры и забавы с героем «Снеговиком» (малыши с куклой Снеговика)
Январь	Зимние забавы	Игры со снегом и спортивным зимним инвентарем

Февраль	«Защитники отечества». Игры и эстафеты	игры и эстафеты с военной тематикой и атрибутикой
1 Марта	Широкая Масленица.	Народные весенние игры и забавы
Апрель	«Весна пришла»	Игры с мячом и скакалкой
Май	Игровой флеш-моб	«Светофорчик»
июль	Водный праздник	Игры и эстафеты с водой. флеш-моб (на улице) «брызгалка»

3.5. Организация самостоятельной игровой деятельности.

Условия для успешной игровой деятельности

Для того, чтобы свободная деятельность была действительно развивающей необходимо ряд условий:

- Необходимо хорошо организовать пространство
- Необходимо достаточное разнообразие игр
- Необходимо время для «развертывания» игры
- Необходимо понимание и интерес ребенка к игре. Для этого важно участие педагога и его небезразличное участие и внимание.

Наши воспитатели тщательно проработали состав игрового и дидактического материала, продумали организацию группового пространства, учли возрастные и гендерные потребности и особенности детей. В течение всего учебного года педагоги поддерживают и переорганизуют игровую среду.

В этом году в рамках задач программы воспитания, с целью пополнения среды материалом по патриотическому воспитанию, нами был проведен конкурс уголков «Моя родина-Россия», где главным критерием были: доступность, привлекательность и наличие игрового материала.

4. Сценарии и паспорта проектов и мероприятий.

4.1. Паспорт игрового образовательного проекта «Театральное кафе»

тип Практико-ориентированный, социально-ролевой

по виду: межгрупповой (подготовительные к школе группы) среднесрочный

по целевой установке: **социализация детей**

Цель проекта:

1. Для ребенка:

Организовать действующее кафе в детском саду, и побыть в нем в предлагаемых социальных ролях (официанта, повара, кассира, посетителя)

Задачи проекта:

1. для ребенка:

- Узнать всю организацию работы кафе: профессии и, что делают люди этих профессий, что должно быть в кафе для его успешной работы
- обсудить виды кафе, и чем они отличаются друг от друга
- Изучить роли участников кафе, опробовать роли в игре в группе (проиграть ситуации), познакомиться с этикетом (правилом поведения) в кафе в каждой роли
- изучить правила сервировки стола и этикет поведения посетителей и официантов; научиться накрывать стол в кафе, и проиграть сервировку стола
- Обсудить меню кафе, написать меню, ознакомиться с меню и с прайс-листом, посчитать, какой набор можно будет заказать на имеющуюся сумму (10р);
- научиться и приготовить самим печенье и бутерброды к вечеру в кафе
- Подготовить сценку для выступления
- потренироваться в чтении меню кафе
- рассчитать стоимость заказа (что я смогу заказать на имеющуюся сумму денег?),
- сделать себе кошелек и деньги для расчета в кафе;
- подготовить представление для выступления;

Цель проекта:

2. Для педагогов:
   - ***Развивать навыки самореализации, самостоятельность, помочь ребенку освоить социальную роль, мотивировать познавательный интерес у детей***
   - ***Учить детей взаимодействовать между собой***

Задачи интеграции проекта:

для педагогов

- **Познание**. Провести беседу с детьми о профессиях в кафе (официанта, повара, кассира, посетителя). Познакомить их с функциональными обязанностями участников процесса. Ввести дежурство и сервировку по столовой в группе.
- **Грамота.** Обговорить с детьми меню, составить и записать его, прочитать меню на прайс-листе
- **Математическое развитие:** Познакомить детей с номиналом российских монет: 10р, 1р, 2р, 5р;

Поработать арифметические действия и состав числа 10 (из каких монет можно составить число 10). Провести подсчет заказа с помощью изготовленных детьми монет. Познакомить со счетами. Потренировать детей в подсчете заказов на счетах.

- Конструирование кошельков (оригами). Изготовление монет.
- **Театрализация. Музыка**. Подготовить сценку для выступления
- **Художественная деятельность**: изготовление масок, афишки выступления, вывески с названием кафе

Участники проекта: дети подготовительных групп, воспитатели, музыкальные руководители
Необходимые атрибуты: одноразовая посуда, мешки под мусор, продукты для изготовления бутербродов, выпечки печенья, соки, фрукты,
Сроки реализации проекта 2 неделя (октябрь)
Результат: Яркое представление о социальном общественном заведении «Кафе», социальный навык выполнения функциональных обязанностей по профессиям, практический опыт использования денег при покупке и оплате заказов, практический опыт изготовления бутербродов и д.
стабильный интерес к занятиям по темам, творческое отношение к художественной деятельности, пополнение развивающей и игровой среды руками детей,
Мотивация к активной игровой самостоятельной деятельности по теме «Кафе», «Магазин», «Театр»

4.2. Технологическая карта игры-путешествия «Открываем новые земли»

для детей подготовительной к школе группы
Образовательные и развивающие цели мероприятия:
Через интерактивные действия
• Формирование и закрепление представлений у детей о карте мира, названиях материков и их расположения на карте;
• Формирование представлений о научных экспедициях и их целях
• Условия для опыта работы в команде, умений принимать решения в нестандартных ситуациях, ориентироваться в пространстве
Подготовительная работа с детьми.

- Детей знакомят с картой мира, с названием и расположением материков, знакомят с животным и растительным миром материков.

- проводят опыты и эксперименты («Школа научных опытов») по темам:

1. Можно ли создать невидимые чернила? Можно ли их сделать видимыми, зная секрет?
2. Какие способы есть для размораживания льда? Каким способом быстрее всего можно разморозить лед?

Организация мероприятия

Дети делятся жеребьевкой на две команды (экспедиции) по 10-12 человек.

Игра «Квест» проходит по двум параллельным маршрутам двумя командами (экспедициям)

Подготавливается стилизованная карта мира, на которой нанесены силуэты материков и названия океанов.

Команды получают маршрутные листы движения по детскому саду, на которых обозначено, в каком порядке и какие помещения (остановка) проходят команды. Основная цель «экспедиции» - Открытие новых земель (материков) и нанесение их на карту мира: Каждая команда посещает три пункта (станции), где, выполняя задания, они получат необходимые силуэты материков. Каждая команда посетит три пункта (станции) в порядке с маршрутным листом. После получения трех материков экспедиции возвращаются в группу, где наносят материки на карту. Карта заполнена. Игра закончена.

Ход мероприятия

Инструкция проводится перед самым началом игры.

Инструкция детям - Представьте, что вы живете в другое время, когда люди только открывали новые земли и составляли карту мира. Вам предлагают отправиться в экспедицию, найти (открыть) новые земли и нанести их на карту. В путешествие отправятся две экспедиции, каждая экспедиция получит свой маршрут следования. На каждом контрольном пункте вы должны отыскать определенное количество букв. Необходимое количество букв подскажет цифра на двери пункта (помещения). Затем, из найденных букв вы должны составить название материка (здесь вам поможет только ваши знания). Если вы правильно составите название, то вы получите силуэт материка. Буквы на каждом пункте будут спрятаны или зашифрованы по-разному, возможно, вам придется их доставать или разгадывать, а может даже расколдовывать! Будьте готовы к разным неожиданностям, применяйте ваши знания и умения, а главное, советуйтесь друг с другом и не ссорьтесь!

Заключительный этап

Экспедиции возвращаются в разное время, заполняют карту полученными силуэтами и ждут вторую экспедицию. После возвращения обеих команд, дети рассказывают друг другу о своих приключениях, делятся впечатлениями. Говорят, что больше всего понравилось, с какими трудностями они встретились, что было самое необходимое.

Маршрут 1 (экспедиция №1)

Пункт №1 (Антарктида)

Количество букв 10. Место: Улица (площадка группы).

Детям предлагают быстро одеться и бежать на площадку. Найденные ледышки принести в группу и подумать, как можно быстро достать буквы изо льда. Буквы заморожены во льду и размещены на уличной площадке группы.

Пункт №2 (Африка)

Количество букв 6. Место: помещение №1 (спортивный зал)

Дополнительная инструкция. В зале спрятаны силуэты животных, разрезанных пополам. Детям необходимо отыскать все детали, собрать животных (всего 6 животных, но 12 деталей), на которых написаны буквы, так же разрезанные пополам. В зале заранее запрятаны и разложены детали силуэтов африканских животных: жираф, слон, лев, крокодил, зебра, бегемот или другие

Пункт№3 (Америка)

Количество букв- 7

Место: помещение №3 (групповое помещение)

В группе находится импровизированный вигвам. По всему пространству разбросаны картонные перья со знаками-иероглифами. Так же есть шифр к иероглифам. Ребятам необходимо найти нужное количество перьев с буквами, расшифровать их и составить название материка

Маршрут 2 (экспедиция №2)

Пункт №1 (Евразия)

Количество букв- 7. Место: помещение№2 (групповая комната)

Дополнительная инструкция. Здесь запрятаны буквы, возможно, они заколдованы, вам надо отыскать их и расколдовать. Заранее на листки бумаги молоком наносятся буквы, в соответствии с названием материка Евразия, в комнате стоят безопасные свечи, педагоги помогают детям зажечь свечи, но только после того, как дети сами догадаются о способе «расколдовывания»

Пункт№2 (Америка)

Количество букв 7

Место: спальная комната группы «Кораблик»

В группе находится импровизированный вигвам. По всему пространству разбросаны картонные перья со знаками-иероглифами. Так же есть шифр к иероглифам. Ребятам необходимо найти нужное количество перьев с буквами, расшифровать их и составить название материка

Пункт №3 (Австралия)

Количество букв - 9 Место: помещение №3 (музыкальный зал)

Дополнительная инструкция. В зале спрятаны силуэты животных, разрезанных пополам. Детям необходимо отыскать все детали, собрать животных (всего 9 животных, но 18 деталей), на которых написаны буквы, так же разрезанные пополам. В зале заранее запрятаны и разложены детали силуэтов австралийских животных: крокодил, кенгуру, коала, киви, собака, утконос, какаду, страус или другие

4.3. План-сценарий спортивно-игрового досуг «Проказы с Карлсоном»

(для детей 5- 6лет)

Построение и приветствие участников праздника.

1. **Вводная часть**
   - *проводится разминка под музыку.*
   - *влетает Карлсон под музыку разбрасывает кубики в зале,* ***физкультурны****й руководитель ругается на Карлсона :*

предлагает построить башню из кубиков он делит всех на две команды «Печенье» и «Варенье»

2. **Эстафета «Построй башню»** (кто построит башню выше и быстрее, что бы она не разрушилась)

3. Эстафета «Разбери башню или возим кубики в тележке»

Карлосон предлагает повозить кубики на тележке как заправские строители. Каждый раз ребенок из команды снимает один кубик с башни и кладет в тележку, отвозит тележку к команде, следующий игрок катит тележку уже с одним кубиком и снимает другой кубик и т.д.

4. Игра «Укради плюшки» (проводится по типу «Тише едешь -Дальше будишь)

На расстоянии от команд лежит блюдо с «Плюшками» (подушечки-смайлики), ***его принесла Фрекин БОКК (переодетый физрук****), она делает вид, что засыпает, дети пытаются утащить у нее плюшки, Фрекин Бокк в любой момент может обернуться….*

Далее Карлсон предлагает детям полететь на чердак, где водятся приведения, дети с Карлсоном имитируют полет на чердак. Там уже весит на веревке белье, Карлсон предлагает ребятам снять белье с веревки

5. **Эстафета «Сними белье с веревки»** (на веревки заранее развешено с помощью прищепок белье) дети снимают белье с веревки

Игра «Жмурки с Приведением»

Пока физрук отвлекает детей, Карлсон накидывает на себя простынь и превращается в «Приведение». Простынь можно передавать другим водящим

4.4. Сценарий игрового мероприятия «Поиграем вместе, бабушка!»

(Игровой вечер с бабушками в ходе реализации проекта «Наши любимые бабушки и дедушки»)

Цель мероприятия: Создать условия для участия «третьего» поколения в жизни своих внучат, доставить радость детям и бабушкам (дедушкам) от активного общения друг с другом

1. Дети и взрослые выстраиваются перед входом в зал, взявшись за руки в цепочку, чередуясь взрослый-ребенок, и входят в спортивный зал под музыку, проходя за руки по залу, выстраиваются в большой круг
2. Стоя в круге проводится совместная Разминка под музыку «Утята»
3. Игровой прием «Тай-тай, налетай!»: «Кто в змею играй?»

После приема Все стоят в одном круге. Ведущий предлагает бабушкам рассчитаться на 1-й-2-й, чтобы разбиться на две команды –змеи. Дети остаются стоять в одном круге. 2 команды бабушек выстраиваются друг за другом держась за пояс друг друга. Идут вдоль круга детей проговаривая: «Я змея, я ползу, будешь с нами играть?» ребенок, соглашаясь, должен проползти между расставленных бабушкиных ног и встать в конец змеи. Когда все дети встраиваются в змею, Змея говорит: «Есть хочу!» и голова змея (первый игрок в строю) начинает догонять-ловить свой хвост (стоящего в конце)

4. Игровой прием **«Тай-тай, налетай!»: «Кто в Гуси-гуси, играй?»**

В этой игре бабушки –хозяюшки., дети гуси. Одна из бабушек считалкой выбирает одного волка. Другая бабушка выбирает другого волка. Волкам надевают нагрудные маски волков. Проводится игра «гус-гуси»:

Хозяюшки: гуси-гуси! Гуси: га-га-га!

Хозяюшки: есть хотите? Гуси: да-да-да!

Хозяюшки: так, летите же домой! Гуси: Серый волк под горой не пускает нас домой!

Хозяюшки: ну летите, как хотите, только крылья берегите!

(дети летят к бабушкам-хозяюшкам, волки пытаются их запятнать. Игра повторяется 2-3 раза, каждый раз бабушки выбирают новых волков)

5. Игровой прием **«Тай-тай, налетай!»: «Кто в бездомного зайца играй?»**

Бабушки выстраиваются парами по залу, поднимая руки вверх, образуя домики. Дети под музыку бегают по залу, по окончании музыки, забегая в «свободный» домик. Игра повторяется несколько раз. В последнем коне все бабушки встают в круг, взявшись за руки. Дети-зайцы бегают по внешнему круг до окончания музыки, после чего вбегают в воротики.

6. По окончании все дети встают вместе с бабушками в большой круг, проводится игра «Карусели»

Ели-ели-ели-ели, закружились карусели. А потом, потом, потом все бегом, бегом, бегом. Тише-тише, е шумите, карусель остановите. Раз-два-раз-два, вот и кончилась игра!

7. После игры всем участникам раздаются подарки –игры «Мемори» для совместной игры дома детей и бабушек

5. Заключение

Наша образовательная программа называется «Праздник каждый день», каждую неделю в нашем детском саду проходят разнообразные мероприятия для детей, они являются неотъемлемой частью образовательного процесса. Все они носят игровой характер или содержат игровые элементы, поэтому, мы с уверенностью можем сказать, что игра лежит в основе нашей работы.