

Функционал действий воспитателя группы по поддержке детской игры

РЕЖИССЕРСКАЯ ИГРА 2-4 ГОДА

<i>Среда группы – как инструмент поддержки игры</i>	<i>Действия взрослого, направленные на поддержку игры</i>	<i>Маркеры игрового поведения дошкольников, характеризующие актуальный вид игры ребенка</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Места уединения для разыгрывания режиссерской игры (не менее двух), обозначенные тканью, пледом и т.д. • Режиссерские поля разных размеров - не менее 10 полей (из расчета на одно поле два ребенка): <ul style="list-style-type: none"> - макеты полей могут быть из бросового материала: лист бумаги, лист из разобранной коробки, ткань, лист фанеры и т.д.; - макеты полей могут быть двусторонние; - режиссерским полем может служить скамейка, часть ковра, настольные домики, емкость с водой, песком, фасолью; - тематика режиссерских полей: «Лес», «Река», «Дорога», «Водоем», «Город», «Ферма», «Сенсорные поля» и т.д.; - раскрашены в основные цвета, геометрические формы т.п. • Мелкие фигурки людей, животных, сказочные наборы, деревья, заборчики, машинки. • Предметы-заместители, детали конструктора - не менее 10 коробочек. • Для детей с ОВЗ: предложить «пустые» кубики, которые ребенок может разрисовать. • Организовано хранение полей в среде группы и спальни. Мелкие игрушки хранятся в контейнерах, коробках с ярлычками. 	<ul style="list-style-type: none"> • Демонстрирует, как с предметом разыгрывать сюжет. • Владеет средствами интонационной выразительности, эмоциональности, четкой дикцией, мимикой и жестами. • Выстраивает сюжетную линию в режиссерской игре, фантазировать. • Вбрасывает провокации для развития воображения и фантазии детей: в знакомые сказки нового персонажа. • Применяет технологию моделирования – кружки заместители персонажей знакомых сказок. • Демонстрирует личную заинтересованность и увлеченность процессом собственной игры. • Читает русские народные сказки, потешки и художественные произведения. • Во время наблюдений, при необходимости обогащает игру ребенка, включается в нее (с его разрешения) и помогает ребенку приобрести новый игровой опыт. • Ежедневно планирует развитие и поддержку режиссерской игры в концепции Е.Е. Кравцовой, опираясь на карту наблюдений • Фиксирует активность детей после игры в картах наблюдения. • Раскрывает родителям особенности режиссерской игры, помогает консультационно создать условия для 	<ul style="list-style-type: none"> • Ребенок часто уединяется. • Разворачивает игру в ограниченном пространстве. • Зачастую лежит, сидит, отвернувшись от сверстников; погружен в собственный замысел. • Сосредоточенно играет с мелкими фигурками и предметами-заместителями. • Издает звуки, имитирует ролевую речь кукольных и воображаемых персонажей. • Самостоятельно разворачивает игру. • Игра ребенка разнообразная. • При длительном наблюдении взрослого просматривается фантазийное выстраивание сюжета игры. • Приводит свою игру к логичному завершению, не бросает игру. • Демонстрирует желание принять игрока. • Корректно отказывается от участия в игре других участников. • Может самостоятельно обустроить пространство для режиссерской игры из бросовых материалов.

<p>Возможно привлечение родителей, детей старшего дошкольного возраста для изготовления режиссерских полей.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Педагог осуществляет подборку книг, картинок, мультфильмов, обогащающих, уточняющих представления об окружающем мире и позволяющие ребенку разыграть простой сюжет совместно со взрослым, а затем и самостоятельно на режиссерском поле. • Педагог обеспечивает доступность и пополняемость материалов для детей в течение дня, контролируя безопасность использования. 	<p>поддержки режиссерской игры в домашних условиях.</p> <ul style="list-style-type: none"> • В виртуальной сети публикует посты об играх детей с профессиональными комментариями о том, как играют дети. 	<ul style="list-style-type: none"> • Не требует от педагога поддержки и дополнительных материалов.
ОБРАЗНАЯ ИГРА 3,5-5 ЛЕТ		
<i>Среда группы – как инструмент поддержки игры</i>	<i>Действия взрослого, направленные на поддержку игры</i>	<i>Маркеры игрового поведения дошкольников, характеризующие актуальный вид игры ребенка</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Создание насыщенной среды: безопасной, доступной, в соответствии с интересами детей и уровнем развития образной игры. • Костюмы для переодевания - не менее 10. • Ободки, хвосты, перчатки для имитации образа животных - не менее 10. • Головные уборы (каска, короны, веночки, шляпы и др.) - не менее 10. • Различная обувь (ботинки, туфли, лапти и др.) - не менее 5 для девочек и не менее 5 для мальчиков. • Аксессуары для дополнения образов: чемоданы, сумки, кошельки, трости, перчатки, браслеты, бусы, очки, галстуки, бабочки и т.д. - не менее 10. • Атрибуты сказочных персонажей – не менее 10. • Атрибуты для образов людей различных профессий - не менее 5. 	<ul style="list-style-type: none"> • Создает событийный ряд, расширяющий кругозор ребенка о разнообразных образах, которые затем появятся в его игре. • Обеспечивает условия для демонстрации детьми образов, находясь сам в роли зрителя и стимулируя детей к просмотру. • Обогащает образ. Как поведет себя кошка, если вдруг увидит злую собаку, и т.п. • Демонстрирует различные варианты игрового поведения в образной игре. • Поддерживает вспыхнувшую детскую игру при необходимости, вбрасывая провокации, расширяющие зону ближайшего развития. • Предоставляет возможность действовать самостоятельно не менее трех часов в день. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ребенок легко находит предметы и атрибуты для создания образа. • Может создать дополнительные аксессуары. • Использует предметы-заместители, • Создает образ доступными для возраста средствами – мимикой, жестами, речью и т.д. • Удерживает свой образ. • Может ответить на вопрос: «Кто ты?», «Из какой сказки?» и т.п. • Испытывает положительные эмоции при демонстрации своего образа. • Принимает поддержку взрослого, по обогащению образа, либо корректно от нее отказывается.

<ul style="list-style-type: none"> • Место для хранения тканей различных размеров, расцветок и фактур – не менее 10 отрезков и различных вспомогательных материалов (веревки, прищепки, резинки и др.) - не менее 5. • Бросовой материал для создания образов. • Подиум, ширмы и зеркала в свободном доступе. • Иллюстративный материал с изображением животных, сказочных героев, людей разных профессий, обогащающий образы детей, которые актуальны для детей не менее 2 на один образ. • Книги, энциклопедии, мультфильмы, кино, компьютерные игры. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ежедневно планирует развитие и поддержку образной игры в концепции Е.Е. Кравцовой, опираясь на карту наблюдений. • Фиксирует результаты наблюдений в картах. • Раскрывает родителям особенности образной игры, помогает консультационно создать условия для поддержки образной игры в домашних условиях. • В виртуальной сети публикует посты об играх детей с профессиональными комментариями о том, как играют дети. 	<ul style="list-style-type: none"> • При длительном наблюдении ребенок «вырастает» в своем образе. • Обращается к книгам, картинкам и т.д. • Просит взрослого помочь обогатить образ деталями. • Пробует себя в образах животных, предметов, людей разных профессий. • С интересом наблюдает за детьми, аплодирует. Подсказывал детали, действия.
--	---	--

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА 5-6 ЛЕТ

<i>Среда группы – как инструмент поддержки игры</i>	<i>Действия взрослого, направленные на поддержку игры</i>	<i>Маркеры игрового поведения дошкольников, характеризующие актуальный вид игры ребенка</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Вся РППС группы подчинена реализации игрового замысла детей (могут соседствовать несколько замыслов, исходя из интересов детей). • В среде имеются маркеры обогащения разворачивающегося сюжета, информационные носители - книги, рисунки, видео, реалистичные предметы (наушники, предметы быта и т.д.): - организованы тематические игровые хранилища, где расположено оборудование (модули, трансформируемая мебель, ширмы и т.д.), коробки, контейнеры, ящички с условными и реалистичными игрушками и атрибутами; - включены в среду предметы-заместители, реалистичные «<i>игрушки-полуфабрикаты</i>» для изготовления самоделок. 	<ul style="list-style-type: none"> • Помогает вспомнить более подходящие для игры события, установить их последовательность, спланировать ход игры, последовательность действий. • Помогает распределить роли, согласовать замысел. • Способствует решению игровых задач, поддержанию познавательного интереса в игре. • Наблюдает за игрой детей. • Направляет замысел и действия детей (совет, подсказка, вопрос, изменение игровой среды, провокации в среде). • Создает проблемные ситуации (гибкое воздействие на замысел игры, развитие сюжета, усложнение способов отображения действительности). • Способствует накоплению детьми индивидуального игрового опыта. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ребенок моделирует пространство для сюжетно-ролевой игры. • Берет на себя роль, четко обозначает ее для партнеров. • Удерживается в рамках принятой роли; ведет диалог, способен сменить роль, если этого требует игровая ситуация. • Способен договориться с 2-3 партнерами для разворачивания игры. • Может вести лидерскую линию. • Может подстроиться под замысел партнеров по игре. • Демонстрирует способность соблюдать правила, достигать компромисса.

- В сюжетно-ролевую игру переносятся часть атрибутов образной игры - костюмы для переодевания в формате классических сюжетов игр:
 - головные уборы (каска, короны, веночки и др.) - не менее 10;
 - различная обувь (ботинки, туфли и др.) - не менее 5 для девочек и не менее 5 для мальчиков;
 - аксессуары (кошельки, сумочки, дорожные сумки, чемоданы, рюкзаки и др.) не менее 10;
 - галстуки, бабочки, трости, жилеты, накидки, пиджаки – не менее 10;
 - атрибуты животных и сказочных персонажей – не менее 10.
- Место для хранения тканей различных размеров, расцветок и фактур – не менее 10 отрезков и различных вспомогательных материалов (веревки, прищепки, резинки и др.) - не менее 5.
- Педагог с детьми трансформирует пространство под игровой замысел, изготавливает элементы костюмов из бросовых материалов, либо создает условия для самостоятельного создания образа детьми - не менее 5 за месяц.

- Создает событийный ряд, расширяющий кругозор ребенка, позволяющий ему сформировать представление о разнообразных ролевых действиях.
- Обеспечивает детям возможность в течение дня разворачивать игровые сюжеты не менее 3 часов.
- Поддерживает позитивное игровое поведение, сворачивает разрушительные ходы игры, демонстрируя бесконфликтное игровое поведение.
- Помогает разворачивать сюжет, включается в игру, принимая на себя роль (основную, дополнительную), демонстрируя ролевые взаимодействия (речь, диалог, действия), вбрасывает провокации, расшатывая стереотипное ролевое поведение детей;
- Наделяет смыслом игровые действия детей, уходя от прямых указаний, расширяя границы сюжетной линии.
- В течение дня не менее 4 раз демонстрирует ролевое поведение, используя яркие средства выразительности.
- В течение дня наблюдает за развитием сюжетно-ролевой игры с фиксацией в карте наблюдений за игровыми проявлениями дошкольника.
- Планирует вовлечение в сюжетно-ролевую игру младшего воспитателя, действуя по необходимости в технологии парной педагогики.
- Педагоги совместно осуществляют планирование сюжетно-ролевой игры в один из дней недели в период сна детей.
- Оформляет карту наблюдений, в которой ежедневно фиксирует результаты наблюдений.
- Раскрывает родителям особенности сюжетно-ролевой игры, помогает консультационно создать

- Способен «цивилизованно» выйти из игры, не нарушая игры партнеров.
- В некоторых случаях способен длительно удерживать интерес к игре, дополняя игровую ситуацию атрибутами, новыми ходами и т.д.
- Достаточно когнитивного опыта для того, что бы игра развивалась.
- В случае затруднений обращается за советом к взрослому или сверстникам в разворачивании сюжета.
- Обращается к литературе, картинкам, видеоматериалам, чтобы продолжать развивать сюжетную линию выбранной игры.
- В расцвете сюжетно-ролевой игры свободно владеет ролью, реализующими ее действиями, активно пользуется ролевой и комментирующей (поясняющей) речью; свободно комбинирует события и персонажей из разных смысловых сфер, умеет использовать смену роли, совмещение ролей, как средство развертывания интересного сюжета.
- Легко находит смысловое место в игре сверстников, подхватывает и развивает замыслы игры.

	<p>условия для поддержки сюжетно-ролевой игры в домашних условиях.</p> <ul style="list-style-type: none"> • В виртуальной сети публикует посты об играх детей с профессиональными комментариями о том, как играют дети. 	
ИГРА С ПРАВИЛАМИ 6-7 ЛЕТ		
<i>Среда группы – как инструмент поддержки игры</i>	<i>Действия взрослого, направленные на поддержку игры</i>	<i>Маркеры игрового поведения дошкольников, характеризующие актуальный вид игры ребенка</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Картотека подвижных игр в соответствии с возрастом (не менее 15 игр) и атрибуты для подвижных игр (маски, инвентарь) - не менее 10. • Готовые настольно – печатные игры по разным образовательным областям в соответствии с возрастом: <ul style="list-style-type: none"> - по физическому развитию не менее 3, - по художественно – эстетическому развитию не менее 3, - по социально-коммуникативному развитию не менее 5, - по речевому развитию не менее 5, - по познавательному развитию не менее 10; • Игры, самостоятельно изготовленные детьми или в совместной деятельности со взрослыми. • Игры разных типов: <ul style="list-style-type: none"> - лото не менее 5, - домино не менее 4, - бродилки не менее 6, - другие (морской бой, крестики-нолики, шашки, шахматы, квесты и пр.) не менее 5. • Материалы, оборудование для жеребьевки. • Материалы для изготовления собственных игр. 	<ul style="list-style-type: none"> • Предоставляет возможность детям действовать самостоятельно. • Совместная игра с детьми. • Принимает придуманные детьми правила. • Объясняет незнакомые правила игры, помогает детям удерживать их в ходе игры. • Знакомит с правилами игры. • Доказывает возможность изменения правил игры при общем согласии. • Стимулирует творческую активность детей для придумывания новых правил. • Ведет индивидуальную карту наблюдений за проявлениями ребенка в игре. • Раскрывает родителям особенности игры с правилами, помогает консультационно создать условия для поддержки игры с правилами в домашних условиях. • В виртуальной сети публикует посты об играх детей с профессиональными комментариями о том, как играют дети. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ребенок сам соблюдает правила игры. • Контролирует действия партнеров в соответствии с правилами. • Чувствителен к нарушениям, оказывает им сопротивление (порицание, апелляция к правилам, угроза выйти из игры). • Сам подчиняется требованиям сверстников. • Владеет большим арсеналом игр, при желании может придумать игру с правилами, новые правила к знакомой игре, самостоятельно изготовить игру-бродилку. • Отчетливо понимает, что выигрыш - это не успех всех, а дисбаланс конечных результатов в пользу одного. • Обнаруживает стремление к выигрышу. • Умеет контролировать свои эмоции при выигрыше и проигрыше. • Легко организует сверстников для игры.

<ul style="list-style-type: none"> • Педагог в группе создает место для хранения и (пространство) для проведения игр. • Педагог обеспечивает периодическую сменяемость материала не менее 3 раз в год. • Педагог обеспечивает доступность материалов и оборудования для детей. 		<ul style="list-style-type: none"> • Иницирует разговор о варианте правил перед началом игры. • Использует различные виды жребия (считалка, предметный).
РЕЖИССЕРСКАЯ ИГРА 6,5 – 8 ЛЕТ		
<i>Среда группы – как инструмент поддержки игры</i>	<i>Действия взрослого, направленные на поддержку игры</i>	<i>Маркеры игрового поведения дошкольников, характеризующие актуальный вид игры ребенка</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Главный источник игры -воображаемый мир ребенка. <p>Минимум атрибутов, все что необходимо для игры ребенок может извлечь из любого пространства.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Главный источник игры -воображаемый мир ребенка. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ребенок режиссирует сложные сюжеты, объединяющие разные предметы. • Зачастую его режиссёрская игра перерастает в литературное творчество, с минимальным количеством используемых предметов. • Порой все действия заменяет речью. • Иногда участвует в коллективной режиссерской игре с двумя-тремя детьми; с которыми вместе придумывает сюжет, предметно его представляют и придумывают множество ролей. • Увлекается придумыванием новых сказок или переделыванием старых сказок на новый лад. • Проигрывает собственные сказки и истории с разным количеством предметов. • Играет один или с партнерами, в разных ситуациях (на прогулке, в режимных моментах, свободной деятельности).

		<ul style="list-style-type: none">• Перестает нуждаться в многочисленных предметах для своей игры.
--	--	--