

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИЯ
ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ –
ДЕТСКИЙ САД № 148 (МБДОУ - детский сад № 148)

СБОРНИК
МЕТОДИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ

2025

Современные сюжеты детской игры: вызовы времени и эффективные практики поддержки



ЕКАТЕРИНБУРГ, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
РАЗДЕЛ 1. АНАЛИЗ И ДИАГНОСТИКА СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ СЮЖЕТОВ	4
1.1 От «Дочек-матерей» к «Майнкрафту» и «Свинке Пеппе»: эволюция сюжетов детской игры в цифровую эпоху. Дементьева Дарья Васильевна , учитель-логопед МБДОУ № 148, г. Екатеринбург.....	4
1.2 Методы наблюдения и фиксации спонтанных игровых сюжетов: что на самом деле интересует современных детей? Дынга Оксана Анатольевна , воспитатель МБДОУ № 148, г. Екатеринбург	7
1.3 Гаджет как партнёр по игре: анализ влияния цифрового контента на сюжеты и правила детской игры. Макаренко Ирина Леонидовна , воспитатель МБДОУ – детского сада № 250, г. Екатеринбург	12
РАЗДЕЛ 2: СТРАТЕГИИ И ТЕХНОЛОГИИ ПОДДЕРЖКИ ИГРЫ	14
2.1 Тактика играющего партнёра: как войти в игру, не разрушив детский замысел. Паньшина Светлана Николаевна , воспитатель МБДОУ № 148, г. Екатеринбург	14
2.2 Стратегии и технологии поддержки игры: тактика «играющего партнёра» и обогащение предметно-пространственной среды для сложных сюжетов. Бунькова Екатерина Алексеевна , воспитатель МАДОУ детского сада № 526	16
2.3 «Подсказки» вместо указаний: как косвенные методы руководства обогащают детскую игру. Сидорук Марина Павловна , воспитатель МБДОУ МО Заречный «Детский сад комбинированного вида «Детство» СП «Ласточка»	19
РАЗДЕЛ 3: РАБОТА С "СЛОЖНЫМИ" ИЛИ АКТУАЛЬНЫМИ СЮЖЕТАМИ	21
3.1 Супергерои, монстры и битвы: запрещать, игнорировать или направлять? Омотхонова Гульнара Васильевна , воспитатель МБДОУ № 148, г. Екатеринбург	21
3.2 Профессии 21 века в детской игре: от блогера до программиста. Жижина Любовь Ивановна , воспитатель МБДОУ № 148, г. Екатеринбург.....	25
3.3 Игра как инструмент решения психолого-педагогических проблем: откликаясь на интересы детей с ОВЗ через сюжет». Сидорова Алёна Александровна , педагог-психолог МБДОУ № 148, г. Екатеринбург.....	26
3.4 Социальные сети и блогинг в детском саду: создаем игровые проекты. Беляева Валерия Андреевна , воспитатель МБДОУ –детский сад №148, г. Екатеринбург	32

РАЗДЕЛ 4: ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С РОДИТЕЛЯМИ	35
4.1 Просвещение родителей: как объяснить ценность спонтанной игры в мире развивающих кружков. Баталова Наталья Александровна , воспитатель МБДОУ –детский сад №148, г. Екатеринбург	35
4.2 Игровая грамотность для родителей: как просто и убедительно рассказать о том, что игра – это главная работа ребенка. Добруцкая Наталья Александровна , музыкальный руководитель МБДОУ –детский сад №148, г. Екатеринбург	38
4.3 Ценность свободной игры детей дошкольного возраста. Диалог с родителями. Харькова Наталья Владимировна , инструктор по физической культуре МАДОУ № 434 «Солнечный лучик», г. Екатеринбург	41
1.4 Как донести до родителей ценность свободной игры. Ковалёва Ольга Александровна , заведующий МБДОУ –детский сад №148, г. Екатеринбург	44
Заключительное слово	47

ВВЕДЕНИЕ

Уважаемые коллеги!

Данный сборник подготовлен по итогам работы круглого стола в онлайн-формате «Современные сюжеты детской игры: вызовы времени и эффективные практики поддержки», состоявшегося 5 ноября 2025 года на базе МБДОУ – детского сада № 148 г. Екатеринбурга. Мероприятие объединило более 70 педагогов, воспитателей, учителей-логопедов, психологов и специалистов из различных дошкольных образовательных организаций Екатеринбурга, Серова, Заречного и других муниципалитетов Свердловской области.

Актуальность сборника продиктована временем. Сегодняшние дошкольники – дети цифровой эпохи. Их игровые сюжеты больше не ограничиваются традиционными «дочками-матерями», больницей или магазином. В детскую игру прочно вошли персонажи YouTube, компьютерных игр («Майнкрафт»), мультимедийных франшиз («Свинка Пеппа», «Фиксики»), а также профессии XXI века – блогеры, программисты, гейм-дизайнеры. Эти изменения вызывают у педагогов закономерные вопросы: как наблюдать, анализировать и поддерживать современную игру? Как не разрушить детский замысел, оставаясь «играющим партнёром»? Как реагировать на «сложные» сюжеты – битвы, монстров, супергероев? И, наконец, как донести до родителей ценность свободной игры в условиях тотальной занятости и гонки за ранним развитием?

В сборнике представлены **тезисы и практические материалы** докладчиков, раскрывающие четыре ключевых направления, обозначенных в программе круглого стола:

1. **Анализ и диагностика** современных игровых сюжетов (эволюция игры, методы наблюдения, фиксация спонтанных сюжетов).

2. **Стратегии и технологии поддержки** игры (тактика «играющего партнёра», обогащение предметно-пространственной среды, косвенные методы руководства).

3. **Работа со «сложными» и актуальными сюжетами** (супергерои, монстры, агрессия, профессии будущего, блогинг в детском саду, поддержка детей с ОВЗ).

4. **Взаимодействие с семьёй** (просвещение родителей, формирование игровой грамотности, диалог о ценности свободной игры).

Мы надеемся, что предложенные в сборнике диагностические инструменты (дневники наблюдений, карты анализа игры), конкретные тактики и готовые сценарии станут для вас не просто теоретическим материалом, но рабочим инструментом в повседневной педагогической практике.

Пусть игра детей будет понятой, принятой и поддержанной! Ведь именно в ней рождается главное – инициатива, творчество, умение договариваться и радость познания мира.

Руководитель методического объединения МБДОУ № 148 Сидорова А.А.

РАЗДЕЛ 1. АНАЛИЗ И ДИАГНОСТИКА СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ СЮЖЕТОВ

1.1 От «Дочек-матерей» к «Майнкрафту» и «Свинке Пеппе»: эволюция сюжетов детской игры в цифровую эпоху. Дементьева Дарья Васильевна, учитель-логопед МБДОУ № 148, г. Екатеринбург



Игра – это поле для развития речи

- Задача логопеда и педагогов: использовать новые сюжеты для решения профессиональных задач
- Современные игры – реальность наших детей
- Как извлечь из этой реальности логопедический ресурс?

Уважаемые коллеги! Сегодня мы собрались, чтобы поговорить об очень важной теме – детской игре. А я, как учитель-логопед, хочу взглянуть на этот вопрос через призму развития речи и коммуникации. Моя задача – не осудить новое и не идеализировать старое, а понять, как мы, педагоги, можем использовать современные

игровые сюжеты для решения наших профессиональных задач.

Эволюция сюжета: что изменилось?

1. Классические сюжеты: «Дочки-матери» как фундамент

Итак, что же изменилось в детской игре?

Давайте вспомним традиционные сюжеты:

Бытовая сфера: «Дочки-матери», «Больница», «Магазин».

Профессиональная сфера: «Шоферы», «Строители».

Литературная сфера: Игры по мотивам народных и авторских сказок.

Что они давали для развития речи?

Реализм и понятность: ребенок играл в то, что видел своими глазами. Словарный запас пополнялся конкретными, осязаемыми понятиями: «кастрюля», «бинт», «молоток».

Развитие диалогической речи: сюжет требовал постоянного вербального взаимодействия. «Дочка, пора кушать!» – «Мама, что на обед?».

Проигрывание социальных ролей: речь ребенка была привязана к роли: например, врач говорит определенным тоном, или продавец – вежливо здоровается с покупателем, предлагает ему товар, даёт покупателю то, что он выбрал, подсчитывает стоимость товара.

Развернутая фразовая речь: чтобы договориться об условиях игры, нужно было строить сложные предложения.

Вызовы цифровой эпохи: «Майнкрафт» и «Свинка Пеппа»



Что давали «классические» игры

Виды игр:

- «Дочки-матери»
- «Больница»
- «Магазин»
- «Строители»
- Сказки

Логопедический потенциал:

- Конкретный словарь
- Диалогическая речь
- Социальные роли
- Развернутая фраза

А теперь посмотрим на современных детей. Они живут в гибридном мире, где реальность тесно переплетена с цифровой. Их герои – не только мама и папа, но и персонажи YouTube и компьютерных игр.



Что приносят с собой новые сюжеты?

«Свинка Пеппа» и другие мультимедийные франшизы (Котенок Котэ, Синий Трактор, Маша и Медведь, Буба и др.):

Плюс: поют готовый, узнаваемый сюжет и диалоги. Дети легко цитируют реплики, обогащая речь

новыми оборотами.

Вызов: **НО, часто это** поверхностное копирование, а не творчество. Речь становится набором штампов, без понимания глубокого смысла.

«Майнкрафт» и другие компьютерные игры:

Плюс: развивают стратегическое мышление, воображение (конструирование миров). Дают новую, технологическую лексику: «крафтить», «ресурсы», «моб».

Вызов: **НО, это игры** с невербальной коммуникацией в основе. Внутри игры дети общаются короткими репликами в чате или действиями. Нет необходимости строить развернутые диалоги. Это главная «ловушка» для нас, педагогов.

Проблемы, с которыми мы сталкиваемся

Коллеги, в своей практике я все чаще наблюдаю следующие тревожные тенденции, напрямую связанные с этой эволюцией:

Обеднение активного словаря: дети знают слова «крафт» и «босс», но с трудом подбирают синонимы к простым словам или не могут назвать части предметов.

Трудности с построением собственного повествования: ребенок может пересказать эпизод из мультфильма, но не может

самостоятельно составить связный рассказ о том, что он делал в выходные или составить рассказ по серии сюжетных картинок.

Снижение навыков диалога: дети не умеют слушать собеседника, задавать уточняющие вопросы, поддерживать беседу, потому что в их играх этот навык часто не востребован.

«Клиповость» мышления и речи: фрагментарные высказывания, переход с одной темы на другую без логической связи.

Эффективные практики поддержки: не запрещать, а использовать





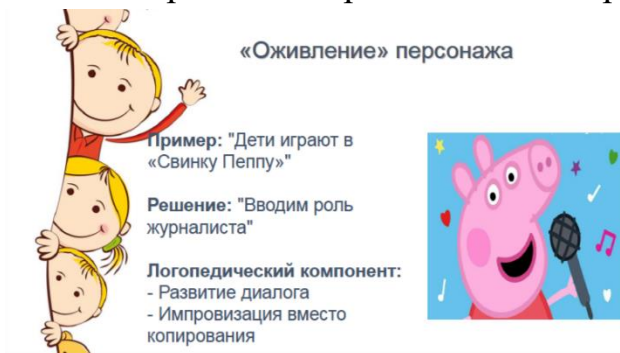
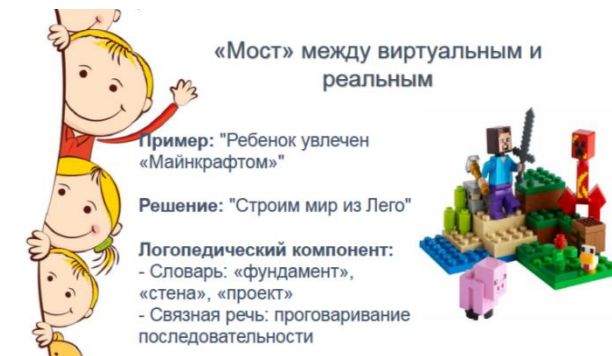
Что же делать? Запретить «Майнкрафт»? Нет. Наша задача – адаптировать, интегрировать и обогатить эти сюжеты. Давайте рассмотрим несколько эффективных практик развития современного игрового сюжета.

Практика 1: «Мост» между виртуальным и реальным.

Мы берем цифровой сюжет и переносим его в реальную, предметную игру.

Пример: ребенок увлечен «Майнкрафтом». Мы не говорим: «Это плохо». Мы говорим: «Давай построим этот мир здесь!». И начинаем конструировать из кубиков Лего, пластилина, песка.

Логопедический компонент: в процессе мы вводим и закрепляем нужную лексику: «строим», «фундамент», «стены», «крыша». Мы составляем план-схему и проговариваем каждое действие: «Сначала мы строим дом, потом сажаем дерево». Это развивает планирующую функцию речи.



Практика 2: «Оживление» персонажа.

Мы берем статичного, цифрового героя и даем ему роль в живом общении.

Пример: дети играют в «Свинку Пеппу». Мы не просто копируем сюжет, а усложняем его. Вводим новую роль: «Журналист, который

берет интервью у Пеппы». Или «Ученый, который объясняет Пеппе, почему идет дождь».

Логопедический компонент: это рождение диалога. Ребенок вынужден не просто цитировать, а импровизировать, подбирать слова, отвечать на неожиданные вопросы. Мы стимулируем вопросительные конструкции.

Практика 3: Создание «гибридных» сюжетов.

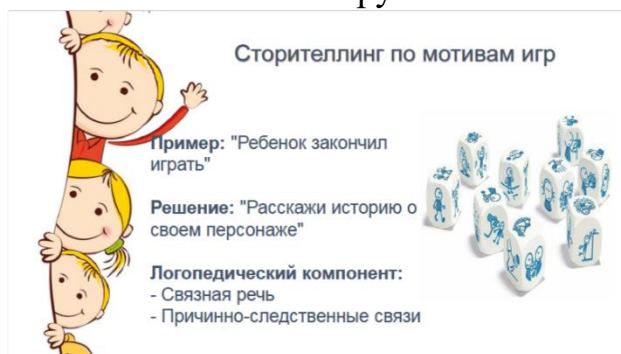
Объединяем классику и современность.

Пример: «Больница для персонажей компьютерных игр». Врач (классическая роль) лечит крипера из



«Майнкрафта» (современный герой). Или: «Магазин, где продают ресурсы для игр».

Логопедический компонент: происходит естественное обогащение словаря. Ребенок использует знакомые ему термины из игры в новом, речевом контексте. Мы активируем пассивный словарь.



Практика 4: Сторителлинг по мотивам игр.

Просим ребенка не просто играть, а рассказать историю о своем персонаже.

Пример: «Расскажи, что твой Стив делал сегодня в игре? С чего он начал? Что случилось потом? Чем все закончилось?».

Логопедический компонент: мы напрямую работаем над связной речью, над построением связного повествования, используя высокую мотивацию ребенка.

Выводы

Уважаемые коллеги! Подводя итог, хочу сказать:

Эволюция сюжетов – это данность. Наши дети – другие, и их игры отражают их реальность.

Наша роль – не борьба с ветряными мельницами, а грамотное руководство. Мы должны стать «переводчиками» и «модераторами» между цифровым и реальным миром.

Современные сюжеты – это не угроза, а ресурс. Это ключик к мотивации ребенка, окно в его интересы. Используя этот ресурс, мы можем решать классические педагогические и логопедические задачи более эффективно.

Главный вывод: игра была, есть и будет ведущим видом деятельности ребенка дошкольного возраста. Меняются ее декорации, но суть остается прежней – это поле для развития, в том числе и для развития речи. Наша задача – быть на этом поле вместе с ребенком, а не наблюдать за ним со стороны с критикой.



1.2 Методы наблюдения и фиксации спонтанных игровых сюжетов: что на самом деле интересует современных детей? Дынга Оксана Анатольевна, воспитатель МБДОУ № 148, г. Екатеринбург

Современный мир быстро меняется, и старые методы часто не помогают понять, чем живут дети. Сегодняшний ребёнок, окружённый гаджетами и новыми впечатлениями, лучше всего раскрывает свои истинные мысли и чувства в спонтанной, свободной игре.

Этот доклад – о практических инструментах для педагогов. Мы разберём, как не просто смотреть на детскую игру, а уметь целенаправленно наблюдать, записывать и анализировать её, чтобы понять реальные, иногда скрытые, интересы и потребности каждого ребёнка. Мы рассмотрим, как вести дневник наблюдений, как заполнять карты анализа игры и как понимать игровые действия детей.

Игра – это послание

- Выражение чувств и переживаний
- Примерка социальных ролей
- Освоение современного контекста (блоги, игры)

Задача педагога: Стать «переводчиком» с языка игры



Свободная игра – это как зашифрованное сообщение от ребёнка взрослому. Через сюжеты и роли дети: **Показывают свои переживания:** страхи, радости, конфликты из семьи или сада.

Учатся социальным ролям и правилам: не по книжке, а на

практике.

Примеряют разные образы: пробуют быть кем-то – героем, блогером, взрослым.

Отражают современность: сюжеты из YouTube, компьютерных игр и мультиков становятся частью их игры.

Задача педагога – стать внимательным «расшифровщиком» этого послания, чтобы понять, что на самом деле волнует современных детей, а не то, что мы, взрослые, хотим в них увидеть.

Наблюдая за игрой, педагог должен помнить не только о профессиональной задаче, но и об этике.

Быть тактичным и ненавязчивым: наблюдение не должно мешать игре. Позиция педагога – «невидимый хроникёр», который не вмешивается и не направляет.

Правила наблюдения

Три принципа:

- Ненавязчивость
- Конфиденциальность
- Цель — помощь, а не оценка



Соблюдать конфиденциальность: информация о ребёнке – это личное. Она используется для помощи ему, а не для обсуждений в учительской.

Цель – помощь и понимание: мы наблюдаем не для того, чтобы «поймать» ребёнка на плохом поведении, а чтобы понять его внутренний мир, увидеть трудности и вовремя поддержать.

Дневник: Фиксируем факты

Что записываем:

- Действия
- Речь
- Эмоции
- Использование предметов

Главное правило: Без оценок!



Практические инструменты для наблюдения и фиксации

1. Дневник наблюдений: искусство быть «невидимым» хроникером

Дневник – это не отчёт для начальства, а рабочая тетрадь исследователя. Его цель – собрать факты, а не сразу их оценивать.

Как вести:

Форма: обычный блокнот. Записывайте дату, имена детей и время. Можно использовать сокращения для скорости (например, «В» – взаимодействие, «К» – конфликт).

Метод «срезов»: выберите один игровой сюжет и записывайте всё, что происходит, в течение 5-10 минут. Обращайте внимание на:

Действия: что именно делают дети? («Строит башню», «бегает, изображая самолёт»).

Речь: что говорят? Прямые цитаты или суть. («Я – робот!»).

Эмоции: какие эмоции проявляются? (Радость, злость, сосредоточенность).

Материалы: какие игрушки и предметы используют? (Стул стал машиной, палка – мечом).

Чего избегать: не пишите своих оценок («играл плохо», «проявил жадность»). Только факты.

Пример записи:

«Дата: 15.10.2023. Дети: Маша (5 л.), Ваня (5 л.). Время: 10:15-10:25.

«Маша и Ваня в углу с конструктором. Маша говорит: "Давай это будет наша студия". Берёт кубик, подносит ко рту: "Всем привет, сегодня мы проверяем эту машинку на прочность!" Ваня катит машинку к кубику- "стене". Машина врезается, Ваня кричит: "Бум!" Маша отвечает: "Ого! Это был мощный взрыв! Спасибо за лайк и подписку!" Оба смеются».

А в таблицу можно вносить данные по колонкам: дата и время, дети и возраст, место игры, действия и сюжет, речь детей, их эмоции, какие предметы

Дата и время	Дети (возраст)	Контекст / Место	Ключевые параметры наблюдения	Предварительные заметки / Гипотезы			
			Действия и сюжет	Речь и диалоги	Эмоции	Использование материалов	Заметки
15.10.25 10:15-10:25	Маша (5 л.) Ваня (5 л.)	Уголок с конструктором	Создание "студии", испытание машинки на прочность, имитация взрыва.	"Давай это будет наша студия", "Всем привет...", "Спасибо за лайк и подписку!"	Радость, возбуждение, концентрация.	Кубик как микрофон, машинка как тестируемый объект, стул как кабина.	Отражение интереса к блоггерству, созданию контента, зрелищности.
16.10.25 15:00-15:10	Петя (6 л.)	Уголок уединения с одеялами и подушками	Строительство "базы" из подушек и стульев, установка "сигнализации".	"Это наша секретная база", "Чужакам вход воспрещен!".	Серьезность, озабоченность, удовлетворение от результата.	Подушки как стены, стулья как каркас, колокольчик как сигнализация.	Возможная потребность в безопасности, личном пространстве, контроле над средой.

Как работать с этой таблицей:

- Заполняйте быстро:** Используйте короткие, фактологические формулировки. Можно применять условные обозначения (например, «+» для позитивных эмоций, «-» для негативных, «↔» для взаимодействия).
- Фокусируйтесь на столбцах:** они направляют ваше внимание на самые важные аспекты:
 - **Действия и сюжет:** что происходит?
 - **Речь и диалоги:** что говорится? (Прямая речь ценна!)
 - **Эмоции:** как они себя при этом чувствуют?
 - **Использование материалов:** как используются предметы? (Это ключ к абстрактному мышлению).
- Последний столбец - "черновик для мыслей":** это не окончательный вывод, а место, куда можно вписать первую идею, "интригу", которую потом будете проверять с помощью **Карты анализа** и **Алгоритма вопросов**.

они используют как заместители, и последняя колонка – ваши выводы.

Карта анализа: От фактов к смыслу

Ключевые параметры:

- Сюжет и роли
- Повторяющиеся действия
- Социальный контекст
- Скрытый интерес



2. Карта анализа игры: от фактов к выводам

Если дневник – это «фотография» момента, то карта анализа – это уже «диагноз». Это специальная таблица, которая помогает разобраться в наблюдениях.

Что заносить в карту:

1. Сюжет и тема: о чём игра?

(Путешествие, семья, блогерство, война).

2. **Роли:** кто кем является? (Блогер, мама, супергерой). Что делает эта роль?

3. **Игровые действия:** что дети повторяют? (Снимают на «камеру», заказывают еду, «прокачивают» персонажа).

4. **Использование предметов-заместителей:** как используют неигровые вещи? (Кубик – это телефон, коробка – дом).

5. **Социальный контекст:** игра один, вдвоём или в группе? Кто лидер?

6. **Проявление интересов:** какой интерес может стоять за этим сюжетом?

Карта анализа спонтанной игровой деятельности

Воспитатель: _____

Дата проведения анализа: _____

Период наблюдения: (например, с 10.10.2023 по 20.10.2023)

Ф.И. ребенка/группы детей: _____

Возраст: _____

Критерий анализа	Регистрация наблюдений и фактов	Интерпретация и выводы (скрытые интересы, потребности)
1. Сюжет и тема игры (Какова основная идея?)	<ul style="list-style-type: none"> • Пример: "Испытание игрушек", "Блогер-распаковка", "Строительство секретной базы". • Частота: эпизодически / регулярно / постоянно. 	Возможный интерес: <ul style="list-style-type: none"> • К новизне, зрелищности, публичности (блогерство). • К безопасности, контролю, уязвимо (база). • К силе, справедливости, противостоянию (война, супергерои).
2. Игровые роли и их содержание (Кто кем является и что делает?)	<ul style="list-style-type: none"> • Пример: "Блогер (ведущий, комментатор)", "Охранник", "Супергерой-спасатель". • Характер роли: лидер, ведомый, наблюдатель, нарушитель. 	Осваиваемая модель поведения: <ul style="list-style-type: none"> • Самопрезентация, умение привлекать внимание. • Ответственность, защита, установление правил. • Помощь, альтруизм, преодоление трудностей.
3. Игровые действия и сценарий (Какие повторяющиеся действия есть?)	<ul style="list-style-type: none"> • Пример: "Снимает на камеру (кубик)", "Прячет "ценности", "Издаёт звуки взрывов/полета". • Сценарий: стабильный / импровизированный. 	Реализуемая потребность: <ul style="list-style-type: none"> • В признании, демонстрации себя. • В обладании, накоплении, чувстве безопасности. • В проявлении силы, скорости, разряде энергии.
4. Использование предметов-заместителей (Как используется неигровой материал?)	<ul style="list-style-type: none"> • Пример: "Кубик → микрофон/камера", "Палка → меч/ключ", "Коробка → компьютер/сундук". • Уровень символизации: простой / сложный. 	Развитие мышления и креативности: <ul style="list-style-type: none"> • Высокий уровень абстрактного мышления, фантазии. • Умение выходить за рамки конкретной функции предмета.
5. Социальный контекст (Индивидуально, в паре, в группе?)	<ul style="list-style-type: none"> • Пример: "Парная игра", "В одиночку, но рядом", "Групповая игра с четкими распределением ролей". 	Социальные компетенции: <ul style="list-style-type: none"> • Навыки сотрудничества, умение договариваться. • Потребность в уединении или, наоборот, в

	<ul style="list-style-type: none"> • Роль ребенка в группе: лидер, исполнитель, "двигатель конфликта". 	<ul style="list-style-type: none"> • активном общении. • Способы утверждения в коллективе.
6. Эмоциональный фон (Какие эмоции преобладают?)	<ul style="list-style-type: none"> • Пример: "Радость, азарт", "Сосредоточенность, серьезность", "Разочарование, если что-то ломается". • Стабильность: ровный / переменчивый. 	Эмоциональное состояние: <ul style="list-style-type: none"> • Удовлетворенность, проживание успеха. • Напряжение, тревожность, потребность в контроле. • Проработка негативного опыта.
7. Связь с современным контекстом (Откуда взялся сюжет?)	<ul style="list-style-type: none"> • Пример: "Сюжеты из YouTube-каналов (обзоры, распаковки)", "Персонажи из мультфильмов (фильмы, игры)". 	Отражение внешних влияний: <ul style="list-style-type: none"> • Влияние цифровой среды и медиаконтента. • Актуальные для поколения тренды и герои.

Общий вывод и рекомендации для педагогической работы:

Ключевой интерес ребенка: на основе анализа можно предположить, что основным интересом ребенка является [интерес к публичности и самопрезентации / потребность в безопасности и контроле / и т.д.]

Рекомендации:

Для развивающей среды: предложить материалы для [создания видеороликов (планшет-игрушка, фон) / оборудования уединенных уголков / создания костюмов супергероев].

Для образовательной деятельности: включить в план тему [«Профессии в интернете» / «Как строится крепше дома» / «Что такое настоящие друзья»].

Для взаимодействия с родителями: поделиться наблюдением, что [для ребенка] в игре активно примеряет роль лидера-комментатора, что говорит о его потребности в признании, и обсудить, как можно поддержать эту черту в социально приемлемом русле.

Как использовать эту карту:

1. Заполняйте столбец «Регистрация наблюдений» на основе данных из вашего Дневника наблюдений (таблицы). Перенесите сюда самые яркие и повторяющиеся факты за выбранный период.

2. Столбец «Интерпретация» заполняется после анализа всех фактов. Используйте «Алгоритм вопросов к себе» (Что повторяется? Какая потребность стоит за этим?).

3. Общий вывод помогает синтезировать всю информацию и наметить конкретные практические шаги для поддержки ребенка.

Примеры анализа сюжетов:

Сюжет про «распаковку» игрушек → интерес к новым вещам, к популярному контенту, к обладанию.

Сюжет про «супергероев» → интерес к силе, справедливости, преодолению страхов.

Заполненная карта помогает увидеть не случайные эпизоды, а повторяющиеся темы и закономерности. (Карта анализа игры в Приложении №1).

3. Как выявить скрытые интересы: вопросы самому себе

После заполнения карты задайте себе вопросы:

Задайте себе вопросы

Вопросы:

- Что повторяется?
- Какая потребность за этим стоит?
- Что из современного мира отражается?



1. **Что повторяется?** Какие темы, действия или роли встречаются у ребёнка чаще всего? Это и есть его главный интерес.

2. **Что отражается из современной жизни?** Узнаю ли я в игре сюжеты из мультиков, игр, YouTube? О чём это говорит?

(Например, о интересе к технологиям, славе, приключениям).

3. **Какая потребность стоит за игрой?**

Игра в «семью» с ссорами → возможно, потребность разобраться в отношениях дома.

Строительство укрытий и баз → потребность в безопасности, своём уголке.

Игра в блогеров → потребность во внимании, признании друзей.

4. **Что ребёнок осваивает и преодолевает?** Часто через игру дети «переваривают» сложные ситуации (визит к врачу, страх темноты, привыкание к садике).

Как это связано с работой?

ФГОС ДО и общение с родителями

Эти методы легко встраиваются в повседневную работу и помогают в общении с семьями.

Связь с ФГОС ДО:

Эти инструменты помогают выполнять требования Стандарта дошкольного образования, **они позволяют:**

– строить обучение с учётом интересов каждого ребёнка.

– поддерживать **инициативу и самостоятельность** детей в их деятельности.

Работа с родителями: наблюдения за игрой – это отличный повод для партнёрства с семьёй.

Делитесь открытиями, а не проблемами: говорите не «Ваш ребёнок дерётся», а «Я заметила, что в игре он часто защищает слабых, возможно, он ищет способ быть лидером».

Совместная стратегия: обсуждая игровые сюжеты, педагог и родители могут договориться, как лучше поддерживать ребёнка, создавая для него единую и понятную среду.

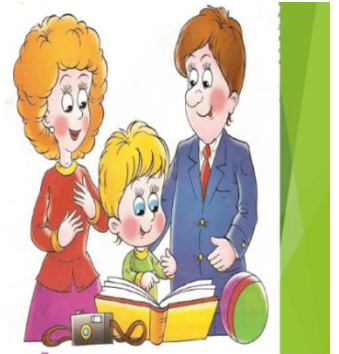
Интеграция в работу

ФГОС ДО:

- Индивидуальный подход
- Поддержка инициативы

Родители:

- Партнёрство
- Обмен открытиями, а не проблемами



Ключ к миру ребенка

Итоги:

- Образование от интересов ребенка
- Своевременная поддержка
- Мы помогаем им жить настоящее



Наблюдение за спонтанной игрой – это не лишняя бумажная работа, а мощный инструмент для понимания детей. Используя дневник для сбора фактов, карту для их систематизации и вопросы для размышлений, педагог получает уникальную информацию о

внутреннем мире современного ребёнка.

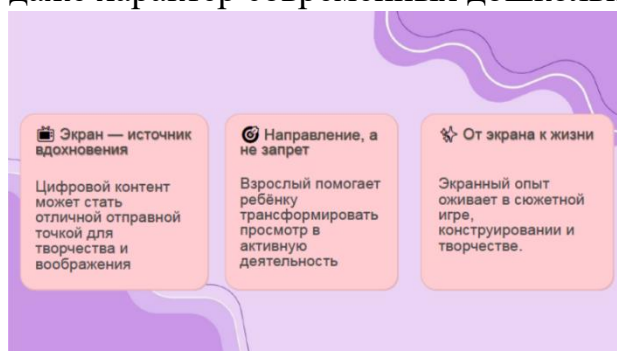
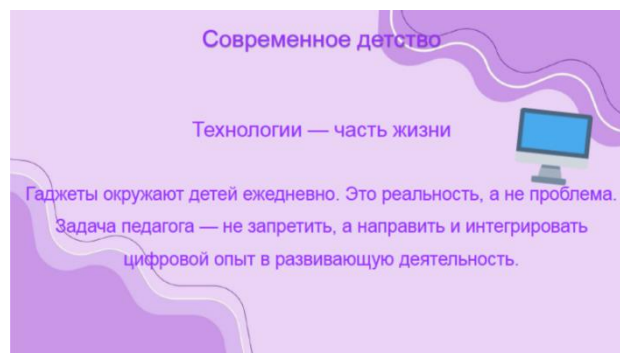
Это позволяет:

- строить обучение **от интересов детей**, а не только от планов.
- вовремя замечать **эмоциональные трудности**.
- подбирать **подходящие способы поддержки** для каждого ребёнка.
- говорить с детьми **на их языке**, становясь по-настоящему значимым взрослым.

Поняв, что на самом деле интересует детей через их игру, мы можем создать такую среду, которая поможет им не просто готовиться к будущему, а полноценно и счастливо жить настоящим.

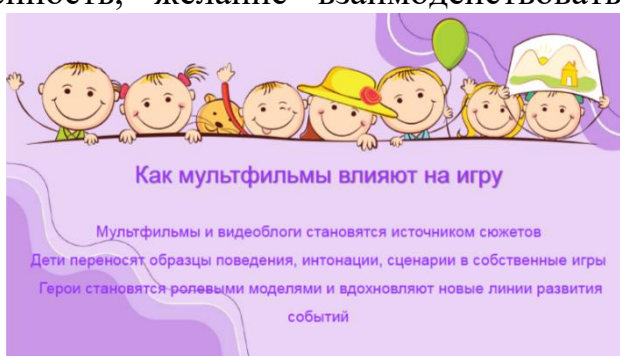
1.3 Гаджет как партнёр по игре: анализ влияния цифрового контента на сюжеты и правила детской игры. Макаренко Ирина Леонидовна, воспитатель МБДОУ – детского сада № 250, г. Екатеринбург

Современное детство невозможно представить без гаджетов. Уже в раннем возрасте ребёнок с интересом тянется к экрану планшета или телефона, легко ориентируется в простых приложениях, узнаёт знакомые мультфильмы и песни. Для нас, педагогов, это не просто новая реальность, а важный аспект воспитательной работы. Мы не можем игнорировать цифровую культуру, ведь она формирует воображение, речь и даже характер современных дошкольников.

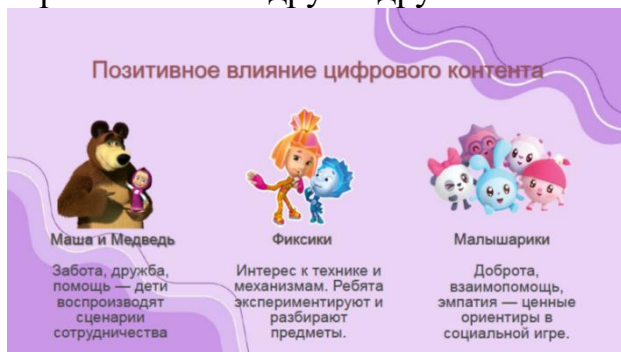


Цифровой контент стал источником новых игровых сюжетов. После просмотра мультфильмов «Маша и Медведь», «Фиксики», «Малышарики» или LEGO-серий дети начинают проигрывать увиденные истории. Они перевоплощаются в героев, воспроизводят знакомые сцены, строят декорации из кубиков или природного материала. В этих играх проявляется эмоциональная вовлечённость, желание взаимодействовать, помогать, решать задачи. Так экранные впечатления переходят в живую деятельность, если рядом есть внимательный взрослый.

Очень важно не запрещать детям обсуждать увиденное, а наоборот – использовать их интерес. Например:



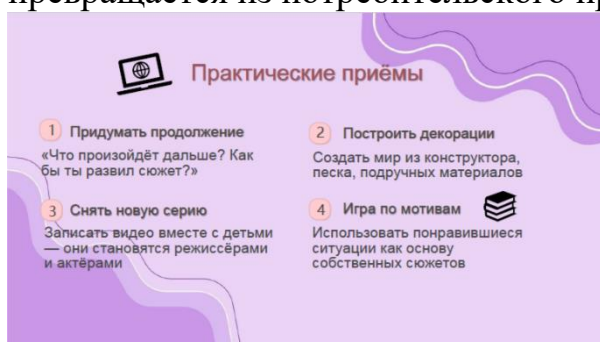
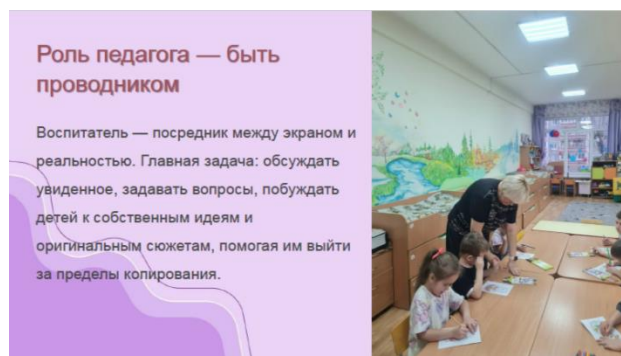
- после просмотра серии «Фиксиков» можно предложить детям «починить» игрушку, «спасти» устройство, придумать свои правила безопасности;
- после «Маши и Медведя» – устроить чаепитие, игру в заботу, придумать новые приключения героев;
- мультфильм «Малышарики» вдохновляет малышей на добрые игры, где герои заботятся друг о друге.



Детские видеоблоги и игровые приложения также оказывают влияние на игровое поведение. Видеоролики с мастер-классами, кулинарными или строительными заданиями вызывают у детей подражание и интерес к экспериментам. Это хороший момент для педагога – подключиться и

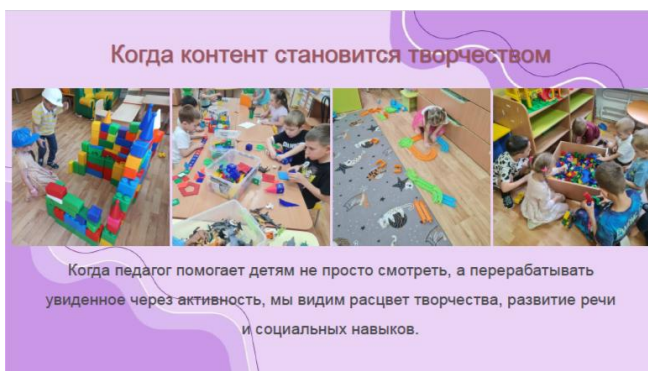
предложить ребёнку продолжить опыт в реальности: приготовить песочное печенье, построить башню из кубиков, провести опыт с водой. Тогда гаджет становится не источником пассивного просмотра, а отправной точкой для действия.

Важным педагогическим приёмом является интеграция цифрового контента в игру. Можно предложить детям «придумать новую серию мультфильма», создать собственных героев, нарисовать их, построить им дом, придумать приключения. Можно совместно с детьми снять короткое видео, иллюстрирующее сюжет любимого мультфильма, или устроить «экранный театр», где дети будут режиссёрами и актёрами. Таким образом, гаджет превращается из потребительского предмета в инструмент творчества.

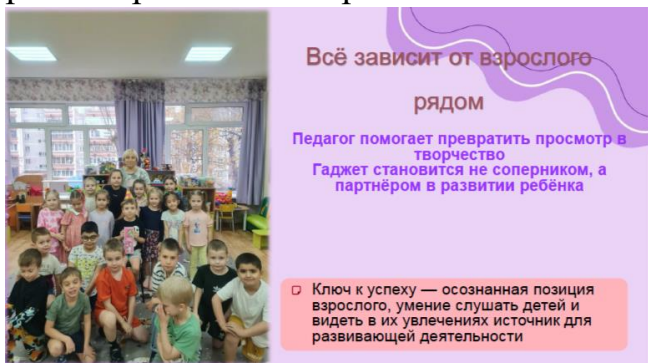


Цифровые игры формируют у детей понимание правил, этапов, достижений. Эти принципы можно использовать в организации коллективных игр. Например, предложить детям «выполнить миссию»: спасти игрушечного зверя, построить дом для друзей, пройти по

«маршруту смелости». Такая игровая структура помогает развивать самостоятельность, инициативу, сотрудничество и целеустремлённость.



Когда рядом взрослый, умеющий поддержать интерес, задать вопрос, предложить игру – гаджет перестаёт быть соперником и становится партнёром. Цифровой мир тогда не разрушает детство, а помогает ему стать более насыщенным, разнообразным и современным.



Наша задача как педагогов – не ограничивать, а направлять. Мы можем научить ребёнка осознанно выбирать, отличать полезный контент от пустого, использовать гаджет не только для развлечения, но и для творчества, познания, общения.



Именно взрослый – воспитатель, родитель – становится посредником между миром экрана и миром живой игры. От нас зависит, сумеем ли мы показать детям, что за экраном всегда есть место действию, фантазии, дружбе и настоящему общению.

РАЗДЕЛ 2: СТРАТЕГИИ И ТЕХНОЛОГИИ ПОДДЕРЖКИ ИГРЫ

2.1 Тактика играющего партнёра: как войти в игру, не разрушив детский замысел. Паньшина Светлана Николаевна, воспитатель МБДОУ № 148, г. Екатеринбург

Эта тема важна для каждого воспитателя и родителя. Мы все хотим быть для детей не просто учителями или надзирателями, а настоящими друзьями и партнёрами в их главном деле – в игре.

Но на практике всегда встаёт один и тот же вопрос: как войти в детскую игру, не начав её руководить? Как не разрушить своими подсказками хрупкий сюжет, который придумал сам ребёнок?

Сегодня мы рассмотрим тактику «играющего партнёра» как практический инструмент. Наша цель – научиться быть не режиссёром и не

Как войти в игру, не став «режиссёром»?

Мы стремимся быть партнёрами, но на практике часто превращаемся в режиссёров.

Вопрос: Как поддержать детскую инициативу, а не навязать свою?

Наша цель: Стать не сценаристом, а актёром второго плана, чья задача – сделать главного героя (ребёнка) ещё ярче.



сценаристом, а помощником в детской игре, чья задача – сделать главного героя (ребёнка) и его историю ещё ярче.

Шаг 1: Создание контакта через «отражение»

Суть: Быть «зеркалом» для действий ребёнка, без оценок и вопросов.

Цель: Показать, что мы видим, принимаем и считаем важной его деятельность. Создать основу доверия.

Что мы делаем? Комментируем действия ребёнка простыми фразами.

Примеры речевых конструкций:

«Ты строишь высокую башню».

«Ты кормишь мишку кашей».

«У тебя получился красивый красный цвет».



Первый и самый важный шаг – создать для ребёнка комфортную атмосферу с помощью техники «отражения» или «эха».

Представьте: ребёнок строит башню из кубиков. Наша первая реакция – спросить: «Что это ты строишь?» или предложить: «Давай сделаем к ней гараж!». Но такие вопросы — это

вторжение. Они заставляют ребёнка отвлекаться и подстраиваться под наше видение.

Вместо этого можно просто стать внимательным зрителем. Проговаривайте вслух то, что видите: «Ты ставишь красный кубик на синий», «У тебя башня становится всё выше».

Эти простые слова не содержат оценок или указаний, но они очень важны. Они показывают ребёнку: «Я здесь, я вижу, что ты делаешь, и мне это интересно». Это основа доверия. Без такого контакта все наши попытки присоединиться к игре будут казаться ребёнку вторжением.

Когда контакт установлен, и ребёнок привык к вашему присутствию, можно стать немного активнее, используя метод «удвоения роли» – стать помощником.

Наша цель – не стать главным героем, а помочь тому, кто уже им является. Если девочка играет с куклой, мы не говорим: «Я теперь тоже мама», а спрашиваем: «Можно, я буду твоей помощницей? Помочь тебе сварить кашу?». Если мальчик – водитель пожарной машины, мы не начинаем тушить пожар, а предлагаем: «Я буду твоим напарником, подам тебе шланг?».

Главное здесь – спрашивать разрешения и ждать ответа. Так мы не нарушаем игру, а дополняем её. Мы даём ребёнку новые возможности, оставаясь при этом в роли поддержки, а не руководителя.

Шаг 2: Интеграция в сюжет через «удвоение роли»

Суть: Стать помощником, спутником, «вторым я» героя ребёнка.

Цель: Обогащить сюжет, не перехватывая главную роль. Действовать с его согласия.

Ключевой момент: Вопросительная интонация и ожидание разрешения.

Примеры речевых конструкций:

«Я буду твоим помощником, медсестрой?»

«Давай я буду твоим напарником водителем?»

«Я буду твоей старшей дочкой, можно?»



Шаг 3: Стимуляция развития через вопросы-«мосты»

Суть: Задавать не контрольные вопросы («Почему?»), а вопросы, которые являются «мостами» в возможное будущее игры.

Цель: Катализировать фантазию, побудить ребёнка самостоятельно усложнять сценарий..

Примеры речевых конструкций:

Вопросы-предположения: «Интересно, что будет, если к нашему дому подъедет ещё одна машина?»

Вопросы-проблемы: «Ой, а что мы будем делать, если у нас закончился бензин?»

Вопросы-варианты: «Нам ехать по этой дороге или свернуть в лес?»



Когда мы уже стали частью игры, можно использовать самый тонкий инструмент – вопросы, которые помогают развивать сюжет.

Важно: это не контрольные вопросы. Мы не спрашиваем: «Почему зайка плачет?» – такой вопрос может смутить ребёнка, если он сам ещё не придумал причину.

Наши вопросы – это «мостики» в будущее игры. Они отталкиваются от того, что происходит сейчас, и мягко подсказывают, что можно сделать дальше.

Например, если вы «приготовили обед» для кукол, можно спросить: «Как думаешь, гости скоро придут? Может, поставить ещё тарелочек?». Если «заправляете» машину, поразмышляйте: «А мы далеко едем? Может, взять карту, чтобы не заблудиться?».

У этих вопросов нет правильного ответа. Они нужны, чтобы подстегнуть фантазию ребёнка, помочь ему самому развить сюжет и придумать новые повороты.

Быть партнёром – это искусство смирения и доверия

Наша позиция — «второй план».

Мы не ведём, а следуем. Не управляем, а поддерживаем.

Высшая награда:

Загоревшиеся глаза ребёнка, который осознал, что его мир важен и интересен.

Мы укрепляем веру в себя, поддерживаем инициативу и растим творческую личность.



Подводя итог, хочу сказать: быть играющим партнёром – это значит уважать ребёнка и доверять ему. Это готовность отложить в сторону свои, даже самые хорошие, идеи и просто следовать за ребёнком.

Наша роль – роль второго плана. Мы не ведём, а идём рядом. Не управляем, а поддерживаем.

И наша главная награда – не идеально сыгранная по нашему сценарию игра, а горящие глаза ребёнка, который понял, что его мир важен, интересен и принят взрослым. Став таким бережным партнёром, мы делаем больше, чем просто играем. Мы помогаем ребёнку поверить в себя, поддерживаем его желание действовать и расти творческим, свободным и уверенным в себе человеком.

2.2 Стратегии и технологии поддержки игры: тактика «играющего партнёра» и обогащение предметно-пространственной среды для сложных сюжетов. Бунькова Екатерина Алексеевна, воспитатель МАДОУ детского сада № 526

Почему простая игра уже не проста?

Современные дети живут в сложном мире, и их игра это отражает.

Простые сюжеты сменяются сложными: кафе, космические миссии, банки, блоги.

Проблема: нехватка у детей социального опыта и подходящего игрового пространства.

Задача взрослого: не руководить, а тонко и грамотно поддерживать игру.

Современные дети живут в сложном, многогранном мире, и их игра отражает эту реальность. Вместо простых сюжетов «дочки-матери» или «шофёра» мы всё чаще наблюдаем попытки смоделировать взаимодействия из взрослой жизни: открытие кафе, организацию космической

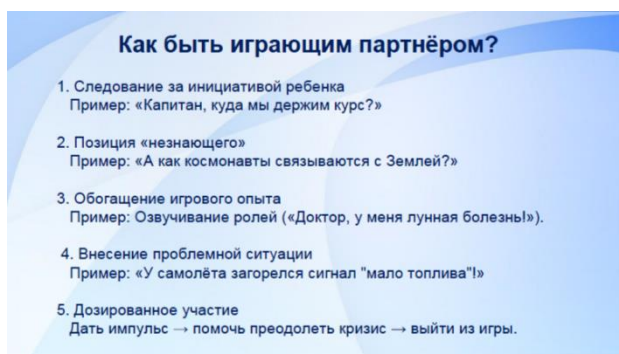
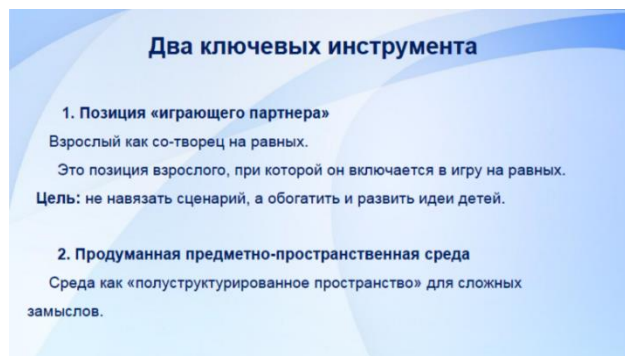
миссии, работу банка или съёмки блога. Однако для развития таких сложных сюжетов детям часто не хватает как социального опыта, так и подходящего игрового пространства. Задача взрослого – не руководить процессом, а тонко и грамотно его поддерживать. Ключевыми технологиями здесь выступают

позиция «играющего партнёра» и продуманная предметно-пространственная среда.

Ключевыми технологиями здесь выступают позиция «играющего партнёра» и продуманная предметно-пространственная среда.

1. «Играющий партнёр» – это особая позиция взрослого (педагога или родителя), при которой он включается в детскую игру на равных, не доминируя и не навязывая свой сценарий, а обогащая и развивая идеи детей.

2. Продуманная предметно-пространственная среда. Среда должна быть не просто набором игрушек, а «полуструктурированным пространством», провоцирующим на сложные замыслы. Она работает по принципу «Вызов - Ответ»: предметы бросают детям вызов, а те находят им творческое применение.



Ключевые принципы «играющего партнёра»:

1. Следование за инициативой ребенка. Взрослый присоединяется к уже существующему замыслу, а не предлагает свой. Он наблюдает, слушает и встраивается в предложенные обстоятельства.

Пример: если дети строят корабль из стульев, взрослый не говорит: «Давайте поплывём в Африку!», а спрашивает: «Капитан, куда мы держим курс? Мне, как новому матросу, что нужно делать?»

2. Позиция «незнающего». Взрослый задаёт уточняющие вопросы, которые помогают детям самим развить сюжет.

Пример: «Интересно, а как космонавты связываются с Землёй?», «Что нам нужно сделать, чтобы наш ресторан получил пять звёзд?»

3. Обогащение игрового опыта через «озвучивание» и «обыгрывание» ролей. Взрослый демонстрирует культурные образцы ролевого поведения.

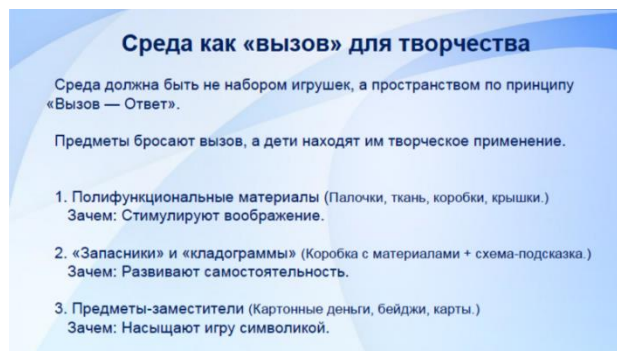
Пример: Взяв на себя роль пациента в больнице, педагог может сказать: «Доктор, у меня, кажется, не просто кашель, а лунная болезнь. На Луне я был, и там было очень пыльно». Это провокация к развитию фантастического сюжета.

4. Тактичное внесение проблемной ситуации. Чтобы игра не застопорилась, «играющий партнёр» может осторожно внести конфликт, требующий разрешения.

Пример: «Ой, у нашего самолёта загорелся сигнал «мало топлива». Что делать? Экстренно садиться или искать запасную станцию в облаках?»

5. Дозированное участие. Взрослый не должен «застрывать» в игре надолго. Его задача – дать импульс, помочь преодолеть кризис, а затем мягко выйти из игры, позволив детям продолжить самостоятельно.

Среда должна быть не просто набором игрушек, а «полуструктурированным пространством», провоцирующим на сложные замыслы. Она работает по принципу «Вызов – Ответ»: предметы бросают детям вызов, а те находят им творческое применение.



Стратегии обогащения среды:

1. Использование полифункциональных (неоформленных) материалов.

Что это: Палочки, шишки, куски ткани, верёвки, прищепки, коробки, крышки, пуговицы, камушки.

Зачем: Эти предметы не имеют жёстко заданной функции. Сегодня палочка – это градусник, завтра – меч, а послезавтра – антенна для спутника. Они стимулируют воображение и позволяют реализовать любой, самый неожиданный сюжет.

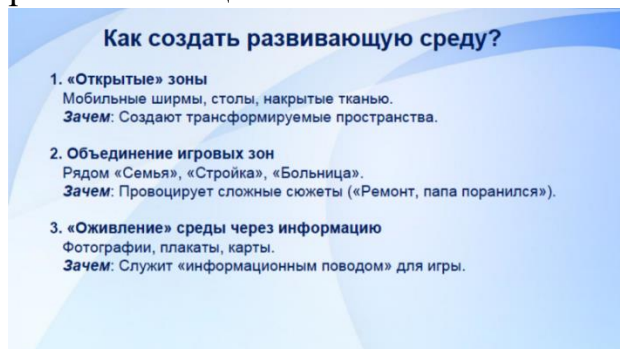
2. Создание «запасников» и «кладограмм».

«Запасник» – это специально организованное место (коробка, ящик), где хранятся полифункциональные материалы. Дети знают, что могут в любой момент воспользоваться ими для своих целей.

«Кладограмма» – это схема-подсказка, показывающая, где что лежит. Она развивает самостоятельность и умение планировать.

3. Введение предметов-заместителей и символов.

Среда должна содержать предметы, которые легко становятся знаками чего-то другого. Карта, чертёж, «деньги», билеты, бейджи, пульта управления (сделанные из картона) – всё это насыщает игру символикой, приближая её к реальным социальным отношениям.



легко становится пещерой или домом.

Стимуляция к объединению игровых зон.

Размещайте материалы так, чтобы провоцировать детей на создание сложных сюжетов. Например, рядом с зоной «Семья» поставьте коробку с инструментами («Стройка») и чемоданчик врача («Больница»). Это может натолкнуть на идею игры «Ремонт в квартире, папа поранился».

«Оживление» среды через информацию.

Организация «открытых» зон.

Вместо жёстко закреплённых уголков («кухня», «гараж») создавайте мобильные, трансформируемые пространства. Передвижная ширма может быть и больницей, и кабиной директора, и телестудией. Стол, накрытый тканью,

Размещайте в группе фотографии интересных мест, плакаты с изображением профессий, схемы, карты. Это служит «информационным поводом» для игры. Увидев плакат с солнечной системой, дети могут захотеть играть в «космических исследователей».

Тактика «играющего партнёра» и богатая предметно-пространственная среда – это две стороны одной медали. Без понимающего взрослого даже самая лучшая среда может остаться не востребованной. Без развивающей среды даже самый талантливый педагог не сможет поддержать игру, ему просто не на что будет опереться.

Работая в тандеме, эти стратегии позволяют:

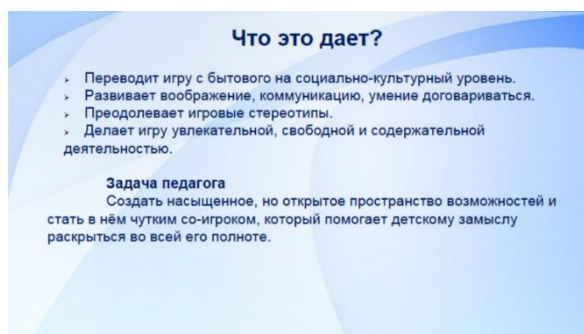
Перевести игру с бытового уровня на социально-культурный.

Развивать у детей воображение, коммуникативные навыки и умение договариваться.

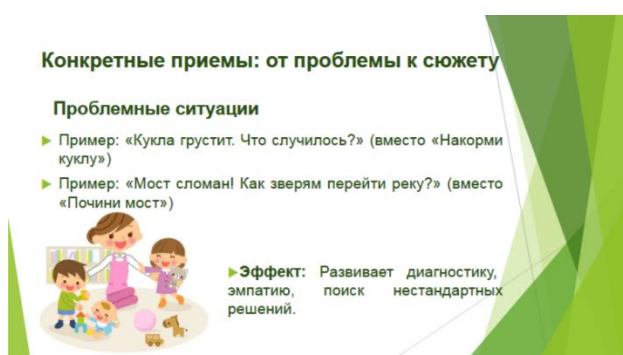
Преодолевать игровые стереотипы.

Сделать игру по-настоящему увлекательной, свободной и содержательной деятельностью, в которой ребёнок не просто развлекается, а познаёт мир и себя в нём.

Таким образом, задача взрослого – создать насыщенное, но открытое пространство возможностей и стать в нём чутким со-игроком, который помогает детскому замыслу раскрыться во всей его полноте.



2.3 «Подсказки» вместо указаний: как косвенные методы руководства обогащают детскую игру. Сидорук Марина Павловна, воспитатель МБДОУ МО Заречный «Детский сад комбинированного вида «Детство» СП «Ласточка»



Добрый день, уважаемые коллеги! Сегодня мы поговорим о тонком искусстве направлять детскую игру, не возглавляя ее. Цель нашего доклада – перевести роль взрослого из режиссера в соавторы детской игры. Часто наше естественное желание помочь и научить проявляется в прямых указаниях: «Построй вот здесь домик», «Раскрась небо голубым». Но что, если заменить эти инструкции на «подсказки» – проблемные ситуации и провокационные вопросы? Такой сдвиг в позиции взрослого из режиссера в соавтора кардинально преобразует игру, делая ее глубже, сложнее и по-настоящему детской. Давайте рассмотрим, как это работает на практике.

Один из ключевых приемов – создание проблемной ситуации. Вместо указания «Накорми куклу обедом» можно озадачить ребенка: «Кажется, наша кукла Катя сегодня совсем невеселая. Как ты думаешь, что с ней?» Этот вопрос запускает целый каскад размышлений и действий. Может, она грустит, потому что хочет на день рождения? Или она заболела, и нужно приготовить особое лекарство? А может, ее котенок потерялся, и его нужно найти? Такая проблема превращает простое кормление в многослойный сюжет, где ребенок сам определяет причину и находит решение, проявляя инициативу и эмпатию.

Конкретные приемы: от проблемы к сюжету

Провокационные вопросы

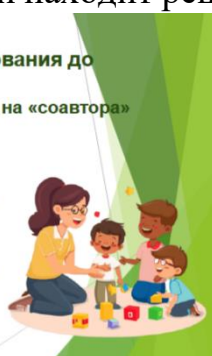
- ▶ Пример: «Вы на необитаемом острове. Что будете делать?»
- ▶ Пример: «Ваш космический корабль вышел из строя. Какая планета по курсу?»
- ▶ Эффект: Расширяет игровое пространство, стимулирует совместное планирование.



Приемы в действии: от конструирования до ролевой игры Меняем роль взрослого: с «режиссера» на «соавтора»

Конструирование и эксперимент

- ▶ Пример: «Как нам построить устойчивую башню?» → Поиск инженерных решений.
- ▶ Пример: «Почему она рухнула? Как сделать прочнее?» → Анализ ошибок.



Другой мощный инструмент – провокационные вопросы, которые расширяют игровое пространство. Фраза «Ваш корабль потерпел крушение у необитаемого острова. Что вы видите вокруг и что будете делать сначала?» работает как ключ, запускающий воображение. Дети начинают совместно выстраивать

картину мира: «Я вижу пальмы и кокосы!», «А там пещера, может, там пираты?», «Давайте сначала построим шалаш из веток!». В этот момент рождается не просто игра, а полноценный проект, где детям приходится договариваться, учитывать идеи друг друга и совместно планировать следующие шаги.

В конструировании волшебным эффектом обладает вопрос «Как нам это построить?». Стоя перед кучей кубиков, мы не даем инструкцию «Строй стену», а признаемся в своем «незнании» и приглашаем ребенка стать инженером. Он начинает экспериментировать: «Давайте

Приемы в действии: от конструирования до ролевой игры Меняем роль взрослого: с «режиссера» на «соавтора»

Сюжетно-ролевая игра

- ▶ Пример: «Я заблудился. Вы местный житель?» → Рождение новой роли (гид).
- ▶ Пример: «Какие есть способы лечения, кроме уколов?» → Разработка комплексного решения.



▶ Вопросы передают детям авторство и инициативу

сделаем фундамент шире, чтобы башня не падала!», «А для крыши нам нужны треугольные детали!». Это рождает обсуждение, поиск инженерных решений и гордость за совместно созданное. Еще один пример: если постройка рухнула, вместо «Я же говорил» спросите: «Интересно, почему она обвалилась? Как сделать устойчивее?» – и ребенок сам придет к выводу о важности прочного основания.

Итог: что обретает детская игра?

- ▶ Глубокий сюжет: От простого действия к многослойной истории.
- ▶ Самостоятельность: Ребенок — творец, а не исполнитель.
- ▶ Командная работа: Умение договариваться, слушать, аргументировать.



Косвенные методы — это инвестиция в развитие критического мышления, креативности и социального интеллекта ребенка

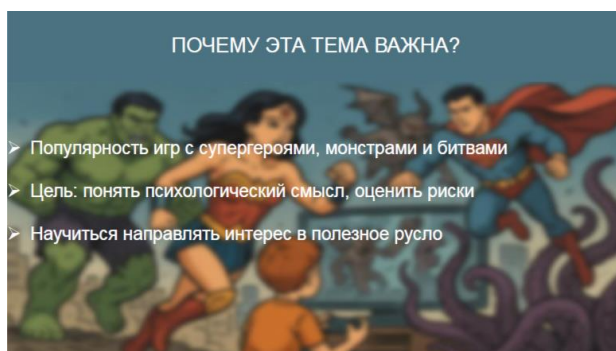
В сюжетно-ролевой игре незаменимы открытые вопросы, передающие детям авторство. Вместо «Сейчас ты будешь продавцом, а я покупателем» можно спросить: «Я заблудился в вашем городе. Вы местный житель? Можете мне помочь?» Это мгновенно меняет шаблон: ребенок не просто выдает

товар, а становится гидом, советует, куда сходить, рассказывает о достопримечательностях. Другой пример: в игре «Больница» вместо «Сейчас будем ставить укол» можно озадачить: «Доктор, а какие еще способы лечения, кроме уколов, вы можете предложить? Может, есть волшебные таблетки или физиопроцедуры?» — и вот уже ребенок-врач разрабатывает целый комплекс оздоровительных мер.

Таким образом, переход от указаний к «подсказкам» — это не просто смена слов, а изменение философии взаимодействия. Мы создаем среду, где проблемы — это возможности, а вопросы — ключи, запускающие мышление и диалог. В такой игре ребенок чувствует себя настоящим творцом и автором. Он учится не следовать инструкциям, а думать, спорить, фантазировать и договариваться. Именно эти навыки — инициативность, креативность и умение работать в команде — становятся главным результатом по-настоящему богатой и развивающей игры.

РАЗДЕЛ 3: РАБОТА С "СЛОЖНЫМИ" ИЛИ АКТУАЛЬНЫМИ СЮЖЕТАМИ

3.1 Супергерои, монстры и битвы: запрещать, игнорировать или направлять? Омотхонова Гульнара Васильевна, воспитатель МБДОУ № 148, г. Екатеринбург



Сегодня мы рассмотрим важный аспект воспитания и развития маленьких детей, связанный с популярностью игр, сюжетов и игрушек, посвящённых супергероям, монстрам и различным видам боевых противостояний. Мы разберём психологический смысл таких развлечений, исследуем возможные риски и выясним, каким образом родители и педагоги могут способствовать положительному влиянию подобной активности на формирование здоровой личности ребёнка.

Причина популярности супергероев и агрессивных игр у детей

Во-первых, давайте поймём, почему маленькие дети настолько сильно притягиваются к играм с участием супергероев, монстров и элементов боевой культуры.

1. Эмоциональная разрядка и выражение эмоций

Детям зачастую сложно открыто говорить о своих тревогах, беспокойствах или недовольстве. А вот через игровую деятельность они находят способ выплеснуть накопившиеся отрицательные эмоции. Когда ребёнок надевает костюм супергероя и побеждает монстра, он символически преодолевает внутренние страхи и неуверенность. Это позволяет ему ощутить контроль над ситуацией и собственную значимость.

Например, случай из моей практики, который произошёл совсем недавно, пришла ко мне в группу девочка, которая переживает переход в новый детский сад. Лера недавно пришла к нам в группу, до этого она два года посещала другой детсад, она пришла в незнакомую обстановку и чувствует одиночество и беспокойство. Чтобы преодолеть дискомфорт, она два дня играет в игру «Защитники королевства», она берет пластиковый замок, куклу и динозавра, где принцесса должна победить страшного дракона, охраняющего замок. Эта игра помогала Лере освободиться от страхов, обрести уверенность и отвлечься от неприятных мыслей.

2. Фантазия и свобода самовыражения

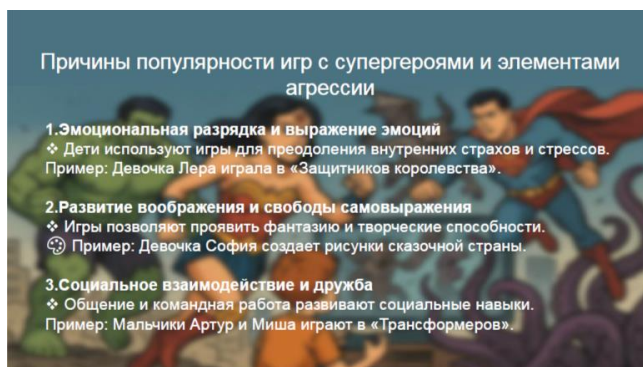
Дети живут в своём особенном мире, полном чудес и магии. Герои комиксов и фильмов вдохновляют малышей своей силой, ловкостью и способностью совершать невероятные поступки. Такие персонажи становятся источником вдохновения для новых идей и воплощением мечтаний ребёнка. Они расширяют кругозор, стимулируют творческий потенциал и желание исследовать новое.

Например, девочка София обожает нарисовать сказочную страну, населённую добрыми и злыми существами. Она наделяет каждого персонажа особыми качествами и создаёт целые истории вокруг них. Таким образом, малышка формирует своё представление о справедливости, смелости и храбрости.

3. Социальное взаимодействие и дружба

Игра в супергероев объединяет детей, способствует формированию социальных связей и навыков сотрудничества. Вместе с друзьями дети распределяют роли, создают собственные правила и соревнуются в мастерстве своего героя. Совместная игра укрепляет доверие, повышает уверенность в собственных силах и улучшает коммуникативные умения.

Например, мальчики Артур и Миша часто играют в "Трансформеров": каждый берёт на себя роль любимого робота-трансформера, устраивает баталии и участвует в приключениях. Благодаря этому они учатся договариваться, уважать мнение партнёра и действовать сообща.





Конечно, в этом присутствуют **Риски и опасности агрессивных игр**

Теперь посмотрим на потенциальные угрозы, связанные с увлечением детей агрессивными сюжетами и образами:

1. Повышение уровня агрессии

Постоянное погружение в атмосферу соперничества и насилия может сформировать стереотипы восприятия мира исключительно через призму борьбы. Особенно опасно, если взрослые допускают перенос игровых моментов в повседневную жизнь ("ударить товарища, потому что тот сделал что-то плохое").

Ребёнок, одержимый идеей постоянного противостояния, рискует утратить чувство сострадания и терпимости к другим людям. Его восприятие окружающей среды станет искажённым, а социальное поведение - жёстким и нетерпимым.

2. Ограниченное развитие креативности

При постоянном повторении одних и тех же образов, и сюжетов ребёнок лишается возможности самостоятельно строить уникальные игровые ситуации. Под влиянием готовых шаблонов фантазия ограничивается заданными рамками, что тормозит процесс творческого роста и оригинальности мысли.

Для примера представьте девочку Машу, которая регулярно смотрит мультики про принцесс и рыцарей. Постепенно она теряет инициативу создать собственный уникальный персонаж или придумать новую историю. Вместо этого ей легче повторять чужие образы и повторять ранее увиденные события.

3. Формирование зависимости

Частое возвращение к любимым героям и ситуациям способно породить зависимость от таких занятий. В результате дети начинают избегать иных видов досуга, предпочитая пассивный просмотр экранов активным занятиям, таким как спорт, чтение книг или участие в семейных мероприятиях.

Представьте мальчика Диму, который целый день проводит за просмотром мультиков про пауков и драконов. Из-за недостатка физической активности у него снижается концентрация внимания, ухудшается настроение и возникает дефицит полезных впечатлений.

Что делать взрослым: запретить, проигнорировать или направить?

Мы подошли к ключевому вопросу нашего исследования: как лучше поступить взрослому человеку, сталкивающемуся с подобным увлечением ребёнка?

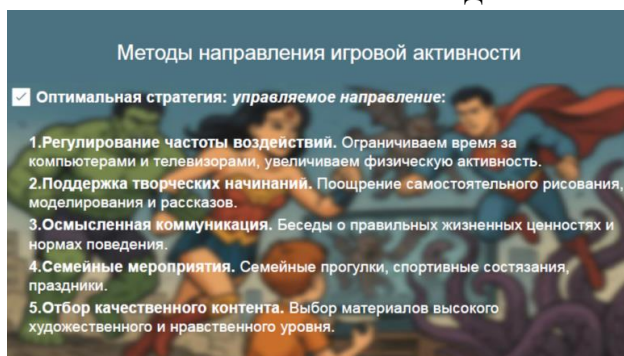
Запреты неэффективны и контрпродуктивны. Попытки

Что делать взрослым: запретить, проигнорировать или направить?		
<p>Запреты: почему они не работают? Неэффективность запретов Попробуем разобраться, почему попытки установить строгие правила часто приводят к обратному эффекту.</p> <ul style="list-style-type: none"> — Протест и сопротивление: дети склонны сопротивляться ограничениям, особенно жёстким. — Повышение привлекательности: чем больше запрет, тем сильнее желание нарушить его. <p>Альтернатива запретам. Разные переключать внимание на контроль и направление активности ребёнка, поддерживая интерес и свободу выбора.</p>	<p>Игнорирование: риски невмешательства. Оставлять детей одних перед лицом проблем опасно по следующим причинам:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Отсутствие своевременной помощи: взрослые теряют шанс своевременно поглотить на ситуацию. — Неправильное использование энергии: без направления детская инициатива может привести к негативным последствиям. 	<p>Направленность: оптимальное решение. Почему направленность эффективна? Взрослые играют важную роль в формировании безопасной среды, помогая детям реализовать инициативу продуктивно и ответственно. Как направить деятельность ребёнка?</p> <ul style="list-style-type: none"> — Создать условия для развития творческих способностей. — Поддерживать детскую самостоятельность, предлагая конструктивные альтернативы. — Обеспечить доступ к безопасным ресурсам и инструментам.

наложить полный запрет на подобную активность вызывают у ребёнка сопротивление и протест. Чем строже родительские ограничения, тем сильнее возрастает привлекательность запрещённого предмета. Вместо запрета разумнее сосредоточиться на осознанном направлении и контроле игровой деятельности.

Игнорирование тоже небезопасно. Оставляя ребёнка один на один с этими проблемами, взрослый упускает возможность вмешаться вовремя и предотвратить нежелательное развитие событий. Без должного руководства и поддержки детская энергия может пойти по неверному пути.

Направленность - оптимальный вариант. Взрослый должен грамотно организовать пространство для свободного проявления детской инициативы, обеспечивая безопасность и давая полезные советы.



Вот шаги, которые помогут родителям и воспитателям добиться положительного результата:

1. Регулирование интенсивности воздействия.

Необходимо ограничить количество времени, которое ребёнок проводит за компьютерными играми, просмотром

мультфильмов и фильмами. Следует чередовать активные виды отдыха с спокойными занятиями, уделяя внимание физическим упражнениям, прогулкам на свежем воздухе и общению с семьёй.

2. Создание условий для продуктивного выражения эмоций.

Предоставляйте ребёнку разнообразные варианты самовыражения, поощряйте самостоятельное создание историй, рисунков, поделок и других форм творческой деятельности. Это позволит раскрыть скрытые таланты и развить креативность.

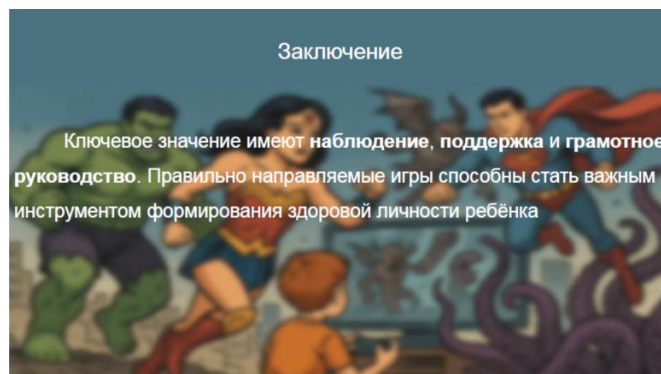
3. Проведение бесед и обсуждений. Регулярно разговаривайте с детьми о значении и последствиях агрессивных действий, формируйте правильное отношение к понятиям доброты, уважения и взаимопомощи. Используйте диалоги для раскрытия смысла понятий дружбы, честности и верности слову.

4. Организация совместных мероприятий. Проводите семейные вечера, направленные на изучение культур народов мира, организацию театрализованных представлений, спортивных соревнований и прочих коллективных проектов. Подобные мероприятия способствуют сплочению семьи и созданию благоприятной атмосферы дома.

5. Контроль содержания материала. Обращайте особое внимание на содержание мультимедийных продуктов, которыми пользуется ваш ребёнок. Отбирайте качественные произведения искусства, обладающие высоким художественным уровнем и нравственными ценностями.

Приведённые рекомендации позволят вам выстроить правильный баланс между развлечением и развитием ребёнка, создав условия для успешного освоения нового опыта и здорового личностного роста.

Итак, наша тема показывает, насколько важны внимательное наблюдение и активное вмешательство взрослых в детскую игровую практику. Нельзя ни исключать, ни закрывать глаза на увлечение детей супергероями и эпизодами борьбы. Напротив, полезно уметь управлять этим процессом, предлагая полезную альтернативу и поддерживая детское стремление познавать мир через игру.



Важно помнить, что ключ к успеху лежит в понимании истинных мотивов ребёнка, принятии его переживаний и создании обстановки, способствующей полноценному раскрытию потенциала и благополучному становлению будущего гражданина нашей планеты.

3.2 Профессии 21 века в детской игре: от блогера до программиста. Жижина Любовь Ивановна, воспитатель МБДОУ № 148, г. Екатеринбург

Сегодня мы с вами собрались, чтобы обсудить очень важную и интересную тему: как современные профессии находят отражение в сюжетно-ролевой игре наших детей. Мир стремительно меняется, и на смену традиционным образам врача и продавца приходят новые герои – блогеры, программисты, гейм-дизайнеры. Наша задача – не запрещать эти новые игры, а понять их и грамотно использовать для развития ребенка.

Игра – зеркало общества
Игра – это зеркало социальных отношений.
Освоение социальных ролей.
Профориентация в современном мире.
Задача педагога: понять, принять и грамотно направить.

Почему это важно? Детская игра – это всегда зеркало общества. Через игру ребенок осваивает социальные роли, пробует себя в разных видах деятельности и познает мир. Если 30 лет назад ребенок играл в «почту» и «магазин», то сегодня он «снимает влог» или «создает приложение». Суть игры не изменилась – это все та же социализация и профориентация. Но изменился ее словарь и реквизит.

Наша задача – говорить с ребенком на одном языке и помогать ему осваивать реалии современного мира через привычную для него деятельность – игру.

Давайте рассмотрим несколько примеров современных профессий в играх.

Примеры профессий в игре

Блогер: Развитие речи, уверенность, структурирование мысли. Задача: «Снять» обзор игрушки, провести мастер класс, игры.	Программист: Развитие логики, фантазии, командной работы. Задача: Нарисовать интерфейс
--	---

Блогер/Влогер. Что делает ребенок? Он не просто кричит в игрушечный микрофон. Он «снимает» ролик на телефон, рассказывает о своих игрушках (обзор), проводит мастер-класс (лепка, рисование), «общается» с аудиторией. Здесь мы можем развивать связную речь, умение структурировать мысли, уверенность в себе. Наша роль – подсказать темы для «блога»: о природе, о книгах, о правилах безопасности.

Программист/Гейм-дизайнер. Эта игра часто выглядит со стороны как возня с планшетом или компьютером. Но мы можем перенести ее в офлайн! Предложите детям стать «разработчиками»: пусть они рисуют на бумаге интерфейсы игр, придумывают персонажей и их способности, создают «код» из символов и стрелочек. Это прекрасно развивает логическое и абстрактное мышление, фантазию и умение работать в команде.



Как мы, педагоги, можем этому способствовать?

Принять и поддержать. Проявить интерес к игре ребенка. Спросить: «О чем твой сегодняшний влог?», «Какую игру ты разрабатываешь?».

Обогатить среду. Не обязательно покупать дорогие игрушки. Старый

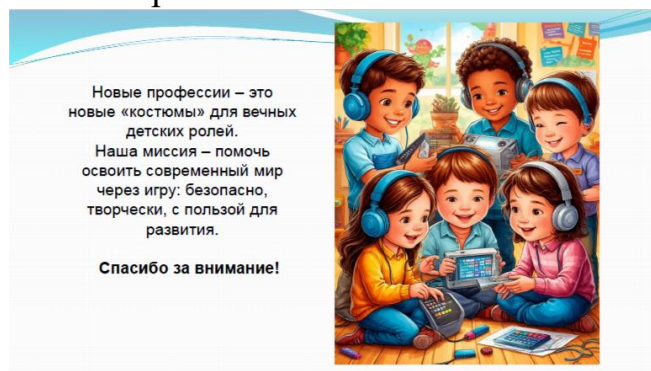
нерабочий пульт, клавиатура, микрофон из конструктора, картонная коробка как «ноутбук» – прекрасный реквизит.

Наполнить смыслом. Направлять сюжет игры в образовательное русло. «Блогер» может рассказать о временах года, а «программисты» – создать игру про правила дорожного движения.

Безопасность в сети. Через игру в «блогера» мы можем мягко и доступно объяснять основы цифровой гигиены: не называть свое имя, не показывать адрес, быть вежливым в комментариях.

Коллеги, игра была и остается ведущим видом деятельности дошкольника.

Профессии 21 века – это просто новые костюмы для вечных детских ролей. Наша миссия – не отгораживать детей от нового, а помочь им освоить его безопасно, творчески и с пользой для развития.




Давайте вместе создавать в наших группах такую игровую среду, где будет место и доктору, и блогеру, и продавцу, и программисту!

3.3 Игра как инструмент решения психолого-педагогических проблем: откликаясь на интересы детей с ОВЗ через сюжет». Сидорова Алёна Александровна, педагог-психолог МБДОУ № 148, г. Екатеринбург

Сегодня мы собрались, чтобы обсудить один из самых важных вопросов современного дошкольного образования: **как откликаться на интересы детей?** Казалось бы, ответ лежит на поверхности: наблюдай, слушай, поддерживай. Но на практике мы все сталкиваемся с ситуациями, когда этот интерес неочевиден, скрыт, или когда ребенок в принципе не может его нам ясно продемонстрировать.

ВВЕДЕНИЕ. ПРОБЛЕМА

Интерес ребенка с ОВЗ часто неочевиден.
Заключение ПМПК → язык дефицитов.
Наша задача: перевести его на живой язык детской игры.
Ребенок с ОВЗ «на берегу», не знает, как войти в «поток игры».
Наша роль: Архитекторы, сценаристы, режиссеры. Строим «мостики» в игру.



Особенно остро этот вопрос встает, когда мы говорим о детях с ОВЗ. Мы держим в руках заключения ПМПК – документы, в которых расписаны дефициты, цели и коррекционные маршруты. Часто мы видим там сухие, методичные формулировки: «развитие произвольной регуляции», «коррекция коммуникативной сферы», «формирование познавательной активности». И мы, педагоги, оказываемся перед сложнейшей задачей: как эти цели перевести с языка диагностики на **живой, понятный и увлекательный язык детской игры?**

Сегодня я предлагаю вам не теорию, а практический инструментарий. Мы посмотрим на конкретные заключения наших воспитанников – и **увидим за диагнозами – игровые профили**. Мы разберем, какую «игровую дверь» можно открыть для каждого из них и какой «ключ» для этого подойдет.

Начнем с **первой девочки**. У нее тяжелые нарушения речи. Согласно заключению, ключевые дефициты – это **развитие произвольной регуляции и пространственно-временных представлений**.

Проблема в игре: ее игровые действия хаотичны, сюжет рвется, она быстро теряет интерес, не может удержать роль, требующую последовательности.

Наша тактика «Структурированный сюжет»: мы не предлагаем ей свободную игру «в семью», где все бегают без цели. Мы создаем игру с четким, повторяющимся алгоритмом.

Конкретный пример: Сюжет «Фабрика игрушек»

Роль для Девочки: «Контролер качества» или «Упаковщик».

Что делаем: мы создаем конвейер: один ребенок-«мастер» красит деталь (кубик), второй – «сборщик» – соединяет ее с другой, а ты (называем по имени) – «контролер» – проверяет готовность и кладет в «коробку» (отмечает галочкой на листе, ставит печать). Это идеально ложится на ее задачи:

Произвольная регуляция: она должна дождаться своей очереди, выполнить действие по образцу.

Игровой профиль 1. «Жесткий каркас»

Запрос ПМПК: Развитие произвольной регуляции.

Проблема в игре: Хаотичные действия, рвущийся сюжет.

Тактика: «Жесткий каркас».

Пример: Сюжет «Фабрика игрушек».

Роль: «Контролер».



Пространственные представления: мы вводим понятия «сначала» – «потом», «слева» – «справа» (детали едут слева направо), «в» коробку, «на» полку.

Развитие: постепенно мы усложняем алгоритм, добавляя новые операции, и мягко вводим в ее роль речевые штампы: «Готово!», «На проверку!», «Брак!». Так игра становится для нее не стрессом, а понятной и предсказуемой деятельностью, где она успешна».

У второго мальчика также ТНР, но акцент в его заключении сделан на **коррекцию коммуникативной и эмоциональной сферы.**

Проблема в игре: он пассивен, не вступает в контакт, не понимает эмоций других, может играть рядом, но не вместе.

Наша тактика «Игра с эмоциональными правилами»: мы используем сюжет как безопасный полигон для тренировки социальных навыков.

Конкретный пример: Сюжет «Спасательная команда»

Роль для ребенка: «Спасатель-водитель» или «Спасатель с оборудованием». Это роли с минимальной вербализацией, но максимальным включением в общее дело.

Что делаем: мы заранее договариваемся о «сигналах». У нас есть карточки с эмоциями-ситуациями: «Грустный котенок на дереве» (нужно утешить), «Злой пес» (нужно обойти осторожно), «Испуганный зайчонок» (нужно говорить тихо и ласково).

Как вовлекаем: я, как «главный спасатель», не говорю ему: «Пойди поговори с зайчиком». Я показываю ему карточку «испуганный зайчонок» и говорю: «Называю по имени, нам нужен твой бинокль, чтобы найти его тихонько, без шума». Он выполняет действие, а другой ребенок-«спасатель» ведет диалог. Так ребенок становится частью команды, учится считывать эмоциональный контекст по картинкам и действиям коллег, и его собственная роль от этого становится значимой и безопасной».

Игровой профиль 2.
«Эмоциональные якоря»
Запрос ПМПК: Коррекция коммуникации и эмоций.
Проблема в игре: Пассивен, не понимает эмоций, играет рядом.
Тактика: «Эмоциональные якоря».
Пример: Сюжет «Спасательная команда».
Роль: «Водитель».



Игровой профиль 3.
«Совместное строительство»
Запрос ПМПК: Взаимодействие со взрослым, познавательная активность.
Проблема в игре: Нет сюжета, манипуляции, низкая мотивация.
Тактика: «Совместное строительство».
Пример: Сюжет «Строители дороги».
Роль: «Главный инженер».



Следующий мальчик с задержкой психического развития – наш самый сложный случай. В заключении – целый спектр задач: от **формирования взаимодействия со взрослым до развития познавательной активности.**

Проблема в игре: нет целостного сюжета, игра на уровне манипуляций, низкая мотивация, нежелание идти на контакт.

Наша тактика «Игра-конструктор со взрослым-партнером»: мы не ждем, что он придумает сюжет, мы буквально конструируем его вместе с ним, кирпичик за кирпичиком.

Конкретный пример: Сюжет «Строители дороги»

Роль для ребенка: «Главный инженер» (это повышает его статус) или «Мастер по укладке асфальта».

Что делаем: мы начинаем с его интереса – он любит конструктор. Я сажусь рядом и начинаю строить дорогу. Не командуя, а комментируя и предлагая: «Ох, нужен тут мост, а то река. Какой деталью его сделать? Держи, помоги». Я становлюсь его «помощником».

Как развиваем: мы вместе «подключаем» к игре других детей, давая им подчиненные роли по четкому запросу: «(называем по имени), нашему грузовику (которым играет другой ребенок) не проехать, скажи ему, куда отвезти кирпичи?». Если ребенок молчит, я говорю за него, но смотря на него: «Главный инженер говорит, вези туда». Так мы формируем **взаимодействие со взрослым**, через него подключаемся к детям, а сам сюжет стимулирует **познавательную активность** (как построить, чтобы не упало?) и **развивает пространственные представления**.

Мальчик имеет тяжелые нарушения речи, и в его заключении прямым текстом указана ключевая для нас цель: **«формирование, коррекция и развитие коммуникативных и социальных компетенций... игровой деятельности».**

Проблема в игре:

несформированность активной речи блокирует его попытки вступить в игру. Он может хотеть играть, но не знает, как попросить роль, как поддержать диалог, и поэтому остается в одиночестве или проявляет негативизм.

Наша тактика «Роли с социальным паспортом»: мы создаем для него роли, где коммуникация заранее предсказуема и обеспечена визуальными опорами.

Конкретный пример: Сюжет «Почта» или «Курьерская служба»

Роль для ребенка: «Почтальон» или «Курьер».

Что делаем: мы готовим «почтовые посылки» (коробочки) и комплект «карточек-сообщений» для него: картинка «Здравствуйте, вам посылка», «Распишитесь, пожалуйста» (и значок подписи), «До свидания!». У других детей и воспитателей тоже есть карточки-заказы.

Как вовлекаем: задача ребенка – ходить по группе, отдавать посылки и показывать нужную карточку. Это снимает стресс вербального общения, но ставит его в центр социальных взаимодействий. Он – важный связующий элемент между всеми игроками. Его роль значима, понятна и имеет четкий алгоритм. Постепенно, по мере развития его речи, он начнет не показывать, а проговаривать эти фразы.

Игровой профиль 4. «Роль с социальным паспортом»

Запрос ПМПК: Развитие социальных компетенций.

Проблема в игре: Не может попросить роль, поддержать диалог.

Тактика: «Роль с социальным паспортом».

Пример: Сюжет «Почта».

Роль: «Почтальон».



Коррекционный эффект: мы напрямую работаем над его ключевыми дефицитами: **коммуникативные компетенции** (пусть и невербальные на старте), **социальные компетенции** (он учится вступать в контакт по правилам), **игровая деятельность** (удержание сложной социальной роли).

Игровой профиль 5.
«Иллюстрированный сценарий»

Запрос ПМПК: Понимание речи, активизация словаря.

Проблема в игре: Не понимает сложные инструкции, бедный словарь.

Тактика: «Иллюстрированный сценарий».

Пример: Сюжет «Магазин».

Роль: «Покупатель».



У девочки проблемы в развитии понимания обращенной речи, накопление и активизация словаря

Проблема в игре: ребенок плохо понимает сложные речевые инструкции в быстром потоке игры, его собственный словарь беден, что мешает ему понять сюжет и предложить свою идею.

Наша тактика «Иллюстрированный сценарий»: мы делаем речевую составляющую игры видимой, осязаемой и повторяющейся.

Конкретный пример: Сюжет «Магазин»

Роль для ребенка: «Покупатель» или «Консультант».

Что делаем: мы создаем не просто прилавок, а «меню» с фотографиями товаров и подписанными ценниками. Для «покупателя» – карточки-заказы: «Мне, пожалуйста, [картинка яблока] и [картинка хлеба]». Для «консультанта» – карточки-реплики: «Что вам показать?», «Какой сок вы предпочитаете?», «С вас 100 рублей».

Как вовлекаем: ребенок взаимодействует не столько с людьми, сколько с этими опорами. Он видит, какая фраза уместна, и может ее повторить или показать. Сюжет каждый раз проигрывается по одному сценарию, что позволяет ему надежно усвоить речевые конструкции и пассивно перевести их в активный словарь. Игра становится мощным тренажером для речи.

У девочки проблемы в **формирование и развитие познавательной активности.**

Проблема в игре: низкий познавательный интерес, игра застревает на уровне простых манипуляций (покрутить, постучать), не перерастая в собственно сюжет.

Игровой профиль 6. «Игра-расследование»

Запрос ПМПК: Познавательная активность.

Проблема в игре: Застревает на манипуляциях, нет сюжета.

Тактика: «Игра-расследование».

Пример: Сюжет «Следопыты».

Роль: «Исследователь».



Наша тактика «Игра-расследование»:

мы встраиваем в простой сюжет элемент загадки, которую можно решить через действия с предметами.

Конкретный пример: Сюжет «Следопыты» или «Ученые-исследователи»

Роль для ребенка: «Следопыт» / «Лаборант».

Что делаем: мы создаем «таинственные находки». Например, «след невиданного зверя» (след из бумаги на полу), который ведет к «сундуку с сокровищами» (коробка с замком-молнией или на липучках). Рядом лежат

«инструменты ученого»: лупа, цветные стеклышки, мерные ленточки, разные баночки.

Как вовлекаем: взрослый-«руководитель экспедиции» задает интригу: «Ой, смотрите, какой странный след! Давайте его измерим? А давайте через лупу рассмотрим? Как вы думаете, он ведет к той коробке? Давайте ее откроем!». Ребенок, вовлеченный в предметную деятельность (измерять, рассматривать, открывать), незаметно для себя втягивается в сюжет. Его **познавательная активность** стимулируется через игровой мотив, а сам сюжет становится наградой за его исследовательские действия.

Уважаемые коллеги, давайте теперь соберем всю мозаику в единую картину. Мы с вами прошли путь от диагностического заключения до игрового сценария для шести разных детей. Давайте обобщим наши находки.

Что общего во всех этих тактиках? Мы можем вывести три универсальных принципа работы со сложным ребенком в игре:

Принцип опоры на «зону ближайшего развития»: Мы не ждем, что ребенок сам проявит инициативу в том, что у него не сформировано. Мы создаем игровые «протезы» – карточки, алгоритмы, роли-посредники – которые позволяют ему выполнять действие, которое пока недоступно ему самостоятельно.

«Шесть ключей к игре для детей с ОВЗ»

Ребёнок и запрос ПМПК	Игровая тактика	Ключевой механизм	Пример
Ребенок с ТНР: Развитие произвольной регуляции	«Жесткий каркас»	Создание игры с четким, повторяющимся алгоритмом действий, где сюжет вторичен, а первичен — порядок.	«Фабрика игрушек», роль «Контролера».
Ребенок с ТНР: Коррекция коммуникации и эмоций	«Эмоциональные якоря»	Использование визуальных подсказок (карточек эмоций) для встраивания в сюжет, где вербальное общение минимизировано или структурировано	«Спасательная команда», роль «Водителя».
Ребенок с ЗНР: Взаимодействие со взрослым, познавательная активность	«Совместное строительство»	Взрослый становится равным партнером и «наращивает» сюжет вокруг стойкого интереса ребенка, являясь мостом к другим детям.	«Строители дорог», роль «Главного инженера».
Ребенок с ТНР: Развитие социальных компетенций	«Роль с социальным паспортом»	Создание ролей, где коммуникация предсказуема и обеспечена визуальными опорами, делая ребенка связующим звеном.	«Почта», роль «Почтальона».
Ребенок с ТНР: Понимание речи, словарь	«Иллюстрированный сценарий»	Визуализация речевой составляющей игры, делая ее осязаемой и повторяющейся, превращая игру в речевой тренажер.	«Магазин», роль «Покупателя/Консультанта».
Ребенок с ТНР: Познавательная активность	«Игра-расследование»	Встраивание в простой сюжет элемента загадки, которая решается через предметно-практические действия, стимулируя интерес.	«Следопыты», роль «Исследователя».

Принцип декомпозиции сложного сюжета: Мы разбиваем большую игру на маленькие, понятные и повторяемые действия. Для девочки – это цикл «проверил-положил», для мальчика – «взял-отнес-показал». Успех в этих микродействиях дает ребенку уверенность для усложнения сюжета.

Принцип осмысленного участия взрослого: Мы отказываемся от роли «наблюдателя» или «директора». Наша роль – «играющий партнер», «ресурсный помощник» или «хранитель правил». Мы находимся внутри игры, чтобы тонко направлять ее, не разрушая детского замысла.

Главный вывод
Откликнуться на интерес = перевести заключение ПМПК на язык игровых возможностей.

Не «что развивать?», а «В КАКОЙ ИГРЕ?»

Игра — не развлечение, а основной канал коррекции.

Давайте станем игровыми сценаристами успеха для каждого ребенка!



Коллеги, главный вывод нашего сегодняшнего разговора заключается в следующем:

Откликнуться на интересы ребенка с ОВЗ – значит провести настоящую педагогическую и психологическую экспертизу его заключения ПМПК и перевести его с языка дефицитов на язык игровых возможностей.

Мы не просто читаем: «ему нужно развивать произвольную регуляцию». Мы задаем себе вопрос: **«В КАКОЙ ИГРЕ С ПРАВИЛАМИ И ЧЕТКИМ СЦЕНАРИЕМ ОН СМОЖЕТ ЭТО ДЕЛАТЬ?»**

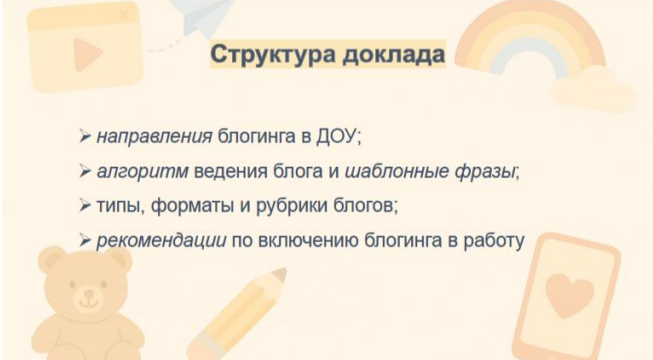
Мы не просто видим: «коррекция коммуникативной сферы». Мы спрашиваем себя: **«В КАКОМ СЮЖЕТЕ ОН СМОЖЕТ ОБЩАТЬСЯ БЕЗ СЛОВ, НО ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ ПОЛНОПРАВНЫМ УЧАСТНИКОМ?»**

3.4 Социальные сети и блогинг в детском саду: создаем игровые проекты. **Беляева Валерия Андреевна, воспитатель МБДОУ –детский сад №148, г. Екатеринбург**

В современном мире мы не можем не обратить внимание на проблему использования гаджетов детьми и влияния Интернет-сообщества на их развитие. Цифровые технологии прочно вошли в нашу жизнь и жизнь детей, соответственно, порождая новый феномен «цифрового детства». Мы, как педагоги, должны понимать, что такая ситуация не является для нас предметом борьбы. Напротив – у нас появился новый ресурс для самовыражения, развития и воспитания детей, что не противоречит ФГОС дошкольного образования, который предусматривает создание многообразия возможностей для личностного развития, успешной социализации и последующей самореализации.

Структура доклада

- направления блогинга в ДОУ;
- алгоритм ведения блога и шаблонные фразы;
- типы, форматы и рубрики блогов;
- рекомендации по включению блогинга в работу




Блогинг как часть цифрового мира – это деятельность по созданию, наполнению и продвижению блогов: интернет-дневников, страниц в социальных сетях, информационных площадок брендов и т.д.

В дошкольных учреждениях блогинг вызывает у детей большой

интерес и может быть использован как средство повышения уровня речевого, творческого развития и коммуникативной активности воспитанников. Выделим два возможных направления блогерства в ДОУ:

1. Творческая активность на основе знаний о социальных сетях.
2. Имитация деятельности взрослого.

В первом случае дети могут, например, вести страницу группы в виде стенгазеты, оформляя её согласно реально существующим социальным сетям. Такая же деятельность может распространяться на кукол и любые другие игрушки. В страницу группы включаются новости, фотографии, посты от лица воспитателя и многое другое.

При реализации второго направления рекомендуется целенаправленно создавать продукт деятельности при помощи гаджетов, то есть видео-ролики и/или фотографии. При этом создание блогов следует разделить по типам, форматам и рубрикам.

Для организации процесса можно создать «стенд блогера» – пространство с атрибутами (игрушечная камера, микрофон, фон), где дети могут репетировать.

Для записи видео следует проводить подготовительную работу по проработке идеи, подбору образа, определению места для съёмки, составлению сценария (рисунки с этапами), определению составляющих видеоролика (приветствие, рассказ, заключение).



Для удобства можно использовать схему алгоритма ведения блога, на которую будут ориентироваться дети. Можно также составить опорную таблицу шаблонных фраз.

Личные блоги могут перерасти в рассказы о себе, своих увлечениях, сделанных поделках или проведенных экспериментах.

Приветствие	Представление	Варианты		
		Тема	Тема следующей встречи	Прощание
Здравствуйте!	Меня зовут...	Я увлекаюсь... Меня интересует... Сегодня я расскажу вам...	Вам это может быть интересно... На следующей встрече я расскажу вам о...	До свидания!
Добрый день (утро, вечер)!	С вами снова...	Для вас у меня интересная новость...	Вам будет интересно узнать...	До следующей встречи!
Всем привет!	Я рада встречи с вами...	А вы слышали...		До встречи в эфире!
Привет!	И с вами снова я... Мне столько - то лет.			



Тематический блог может быть создан для демонстрации процесса изготовления чего-либо.

Например, в рамках «Кулинарного блога» дошкольники могут рассказывать о приготовлении какого-либо блюда как на примере

игрового материала, так и в процессе реальной готовки дома или в детском саду. Эта творческая деятельность сочетается с элементами дизайн-проекта при соблюдении основных этапов.

Важно, чтобы взрослые лишь направляли процессы: предлагали тему, обеспечивали технику (камера, планшет), а дети оставались авторами контента. В итоге игра в блогера становится тренажёром для речи, креативности и навыков «проектного мышления».

Разнообразие форматов блогов расширяет возможности развития.

Можно создавать популярные в сети обзоры: дети могут «снимать» видеобзор любимой книжки, игрушки или собственного творчества.

Дошкольники могут вести блог про развивающие игры, создавать интерактивные задания, решение которых должны дать другие дети, посмотревшие видео, такой формат способствует укреплению логики и речи.



Ведя «тревел-блог» (блог про путешествия), дети фиксируют свои экскурсии и прогулки. Если семья часто путешествует (пусть даже по родному городу), ребёнок может вести дневник впечатлений – фотографировать парк, зоопарк, памятник и рассказывать, что интересного там увидел. Даже осмотр ближайшего двора можно превратить в сюжет: дети могут описывать свой город для «туристов», делиться фактами о местных достопримечательностях. Такой контент приучает малышей к внимательному наблюдению за окружающим миром.



Для каждого типа блогов воспитатель даёт методическую поддержку: помогает составить план (что рассказать первым, вторым), показывает, как вести себя перед камерой, предлагает вопросы-интервью. При этом всегда важно контролировать результат, чтобы записи были опубликованы в сети с

разрешения родителей, либо выложены в закрытую группу.

Видеоролики могут быть использованы в различных целях. Например, их можно включить при проведении утренника, тематического занятия или обличить в целый проект для широкого распространения.

Включая блогинг в свою работу важно не забывать, что, помимо прочего, мы формируем цифровую грамотность и регулярно говорим о правилах безопасного поведения в сети. Это можно делать при помощи игровых приёмов.

Таким образом, правильно организованный блогинг в детском саду становится многофункциональным инструментом: он развивает речь и творчество, прививает навыки дизайнерского мышления, расширяет познания об обществе и учит безопасному поведению в сети.

РАЗДЕЛ 4: ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С РОДИТЕЛЯМИ

4.1 Просвещение родителей: как объяснить ценность спонтанной игры в мире развивающих кружков. Баталова Наталья Александровна, воспитатель МБДОУ –детский сад №148, г. Екатеринбург

Сегодня мы собрались, чтобы поговорить о современном детстве, которое все больше напоминает расписание делового человека. Английский во вторник, робототехника в среду, шахматы в четверг... В этой гонке за ранним развитием мы, педагоги, и сами родители стали заложниками идеи:

«чтобы ребенок был успешен, его время должно быть заполнено с пользой».

И в этой суматохе мы все чаще сталкиваемся с парадоксом: у ребенка есть все – развивающие центры, интерактивные игрушки, логические игры, но... пропадает самое простое и естественное – **спонтанная, ничем не регламентированная игра**. Та самая, где он строит домик из стульев и одеял, где палочка становится и мечом, и волшебной палочкой, а песок в песочнице превращается в вулканическую лаву.



Моя задача сегодня – не убедить вас, что кружки – это зло. Нет! Речь о балансе. О том, как донести до родителей непреходящую ценность того, что кажется им просто «бесцельным времяпрепровождением».

Взгляд родителей: Почему они сомневаются?

Результат: Поделка с кружка вместо песка в карманах

Конкуренция: Все водят и мы должны

Непонимание: Игра – развлечение, а не развитие



Почему родители не верят в игру?

Давайте посмотрим на мир их глазами. Они видят:

Результат. На кружке ребенок принес поделку – вот он, осязаемый результат! А что он «принес» после часа возни в песочнице? Песок в карманах.

Конкуренцию. Все вокруг водят детей на занятия, значит, так надо. Страх «не успеть, отстать» – один из самых сильных двигателей.

Непонимание процесса. Для многих игра – это просто развлечение, отдых между «важными» делами. Они не видят сложнейших психических процессов, которые запускаются в этот момент.

Так в чем же истинная ценность спонтанной игры? И как мы, педагоги, можем это объяснить?

Я предлагаю говорить с родителями на языке **четырёх ключевых преимуществ**, которые невозможно купить за деньги и невозможно полностью получить на структурированном занятии.

Ценность №1: Полигон для мозга

Развивается:

- Воображение и креативность
- Исполнительные функции (планирование, контроль)
- Речь и переговоры

Фраза для родителей: «Ваш ребенок на площадке пришёл мини-курс по лидерству»



1. Игра – это полигон для развития мозга и гибких навыков.

Когда ребенок самостоятельно придумывает сюжет («Давай, как будто мы пираты, которые ищут сокровище, но наш корабль захватили приведения!»), он:

Развивает воображение и креативность – те самые навыки, которые в XXI веке ценятся выше, чем умение решать типовые задачи.

Тренирует исполнительные функции: он удерживает в голове сложный сюжет, планирует действия («сначала спрячемся, потом нападём»), контролирует свои импульсы.

Развивает речь и навыки ведения переговоров: дети договариваются о правилах, распределяют роли, учатся аргументировать свою позицию.

Как донести до родителей? Говорите: «Ваш сын на площадке, решая, кто будет водить в догонялках, прошел мини-курс по лидерству и конфликтологии. Это бесценно».

2. Игра – это терапия и работа с эмоциями.

В игре ребенок проигрывает и проживает сложные для себя ситуации: визит к врачу, ссору родителей, страх темноты. Он берет на себя роль не только слабого, но и сильного (врача, родителя, монстра), тем самым участь управлять своими эмоциями и смотреть на ситуацию с разных сторон. Это естественная и безопасная психотерапия.

Как донести до родителей? Спросите: «Замечали, как после болезни дочка чаще играет в больницу? Так она справляется с пережитым стрессом. Это ее способ восстановиться».

Ценность №2: ТЕРАПИЯ И РАБОТА С ЭМОЦИЯМИ.

Проигрывание и проживание сложных ситуаций.
Умение управлять эмоциями
Взгляд на ситуацию с разных ролей (сильный/слабый)

Вопрос для родителей:
Замечали, как после болезни ребенок играет в больницу?



Ценность №3: Фундамент САМОСТОЯТЕЛЬНОСТИ

Цель и путь рождаются внутри ребенка.

Умение ошибаться и искать новые решения

Развитие внутренней мотивации (Я сам так хочу)

Объяснение для родителей:
Это навык который избавит от скуки во взрослой жизни



3. Игра – это фундамент самостоятельности.

На кружке взрослый всегда направляет: «сделай так, нарисуй этап, повтори за мной». В спонтанной же игре ребенок сам ставит себе цели и сам находит пути их достижения. Он учится принимать решения, ошибаться («башня из кубиков

постоянно падает!») и находить новые решения. Рождается внутренняя мотивация – не «мне сказали», а «я сам так хочу!».

Как донести до родителей? Объясните: «Умение занять себя самому – это навык, который избавит вашего ребенка от скуки во взрослой жизни и научит его полагаться на себя».

4. Игра – это лаборатория социальных отношений.

Именно в свободной игре, а не по указке взрослого, дети учатся настоящему сотрудничеству, эмпатии, умению делиться и отстаивать свои границы. Они создают собственное общество со своими законами.

Ценность №4: ЛАБОРАТОРИЯ СОЦИАЛЬНЫХ ОТНОШЕНИЙ

Сотрудничество, эмпатия, умение делиться
Отстаивание границ без вмешательства взрослых
Создание собственного общества с правилами



ЭФФЕКТИВНЫЕ ПРАКТИКИ ПОДДЕРЖКИ

«Уроки игры» для родителей

«Игровые дневники»

«Организация игрового пространства»

Быть «переводчиком» детской игры



Эффективные практики поддержки: что мы можем сделать?

Теория без практики мертва. Как же нам, воспитателям, действовать?

1. Проводить «Уроки игры» для родителей. Можно организовать встречу, где мы не читаем лекцию, а предлагаем родителям... поиграть.

Показать, как из подручных средств (прищепок, коробок, крупы) рождается целый мир.

2. **Создавать «игровые дневники».** Предложить родителям в течение недели записывать не что ребенок выучил, а в КАКИЕ игры он играл, и что в этом было развивающего. Это переключает фокус с результата на процесс.

3. **Организовывать пространство.** Показывать родителям, как создать дома простую, но стимулирующую игровую среду: «уголок уединения» с одеялом и подушками, «коробку сокровищ» с природными материалами, «стол для творческого беспорядка».

4. **Быть «переводчиком» детской игры.** После дня в саду рассказывать родителям не только «чем занимались», но и «во что играли». «Сегодня ваш Коля целый час строил гараж для машинок из конструктора. Хочу отметить его потрясающую усидчивость и инженерную мысль – он сам придумал, как сделать устойчивый пандус!».

Уважаемые коллеги, давайте будем адвокатами детства.

Наша миссия – не просто информировать, а мягко, но уверенно менять парадигму. Спонтанная игра – это не пустое место в расписании. Это – **работа ребенка над самим собой.** Это инвестиция не в узкие навыки, а в

гибкий ум, устойчивую психику и счастливую, наполненную жизнь.

Давайте поможем родителям увидеть в игре не беспорядок, а творческий процесс. Не бесцельность, а глубокий смысл. Не потерю времени, а его главную ценность для ребенка.

НАША МИССИЯ – БЫТЬ АДВОКАТАМИ ДЕТСТВА

Меняем парадигму:
спонтанная игра- это работа ребенка над собой

Инвестиция в гибкий ум, устойчивую психику и счастливую жизнь

Помогите родителям увидеть: не беспорядок, а творчество; не бесцельность, а смысл; не потерю времени, а главную ценность.

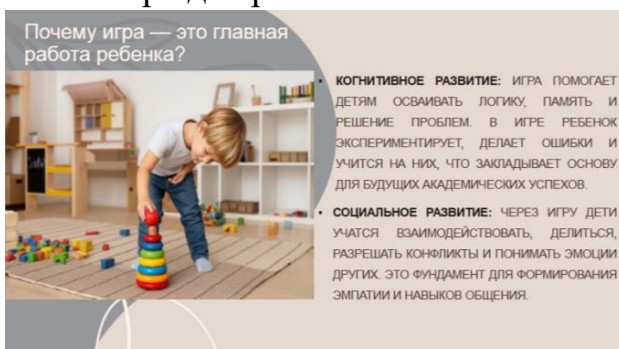


4.2 Игровая грамотность для родителей: как просто и убедительно рассказать о том, что игра – это главная работа ребенка. Добруцкая Наталья Александровна, музыкальный руководитель МБДОУ –детский сад №148, г. Екатеринбург

Уважаемые коллеги! Тема моего выступления – игровая грамотность для родителей. Часто игра воспринимается как развлечение, но на самом деле это главная «работа» ребенка. Согласно исследованиям психологов, таких как Жан Пиаже и Лев Выготский, игра является ключевым механизмом когнитивного и социального развития. Однако многие родители не всегда понимают, как объяснить и продемонстрировать эту ценность. Сегодня я представлю три простых и убедительных формата просвещения: «Игровые гостиные», «Дни обмена играми» и короткие видеоролики.

Почему игра – это главная работа ребенка?

Игра для ребенка – это активный процесс обучения. Она развивает:



Когнитивное развитие: Игра помогает детям осваивать логику, память и решение проблем. В игре ребенок экспериментирует, делает ошибки и учится на них, что закладывает основу для будущих академических успехов.

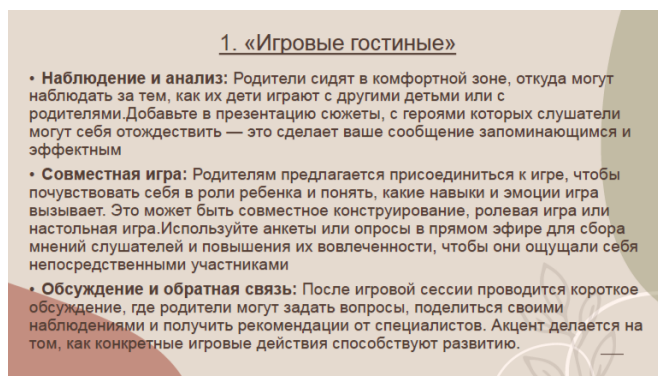
Социальное развитие: через игру дети учатся взаимодействовать, делиться, разрешать конфликты и понимать эмоции других. Это фундамент для формирования эмпатии и навыков общения.

Наша задача – показать родителям, что игра не пустая трата времени, а инвестиция в развитие ребенка.

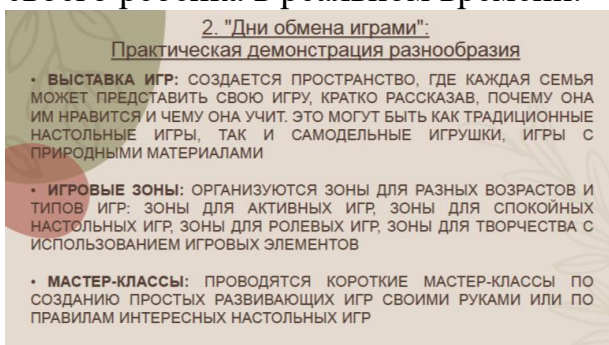
«Игровые гостинные»:

Создание пространства для понимания

«Игровые гостинные» – это не просто место для игр, а специально организованное пространство, где родители могут наблюдать за игрой своих детей, а также участвовать в ней под руководством опытных специалистов (педагогов, психологов).



Это специально организованное пространство, где родители наблюдают за игрой детей под комментарии специалистов. Они видят наглядно, как в игре решаются задачи, возникают и разрешаются конфликты, проявляются эмоции. Родители могут и сами включиться в игру. После сессии – краткое обсуждение с экспертом. Этот формат убедителен, потому что родители видят прогресс своего ребенка в реальном времени.



«Дни обмена играми»: практическая демонстрация разнообразия

«Дни обмена играми» – это мероприятия, где родители и дети могут принести свои любимые игры, поделиться ими с другими семьями и вместе исследовать новые игровые возможности.

Организуются разные игровые зоны и мастер-классы. На месте работают «игровые консультанты», которые помогают родителям понять развивающий потенциал разных игр. Это разрушает стереотип, что игра – это только купленная игрушка, и показывает разнообразие доступных игровых форм.

Короткие видеоролики **«Один час из жизни игры»**: визуализация реальной пользы

Создание коротких, динамичных видеороликов, демонстрирующих «Один час из жизни игры» ребенка, – это мощный инструмент для донесения информации в современном, визуально ориентированном мире.

Они показывают, как всего за один час игры ребенок развивает конкретные навыки: эмпатию в ролевой игре, креативность в рисовании, командную работу на площадке. Польза визуализируется с помощью субтитров и инфографики, например: «Сейчас развивается пространственное мышление». Такие видео легко показывать в соцсетях и чатах – они наглядны и быстро доносят мысль.



Как визуализировать пользу игры для когнитивного и социального развития

указаны ключевые навыки, которые развиваются через игру, с примерами конкретных игр.

«Галерея достижений»: организация выставок детских работ, созданных в процессе игры. Это могут быть рисунки, поделки, конструкции из конструктора, сценарии ролевых игр. Под каждой работой можно разместить краткое описание того, какие навыки были развиты в процессе ее создания. Например, под сложной башней из кубиков: "Развитие пространственного мышления, логики и навыков решения проблем".

«Интерактивные стенды»: в образовательных учреждениях или на мероприятиях можно создавать интерактивные стенды, где родители могут попробовать сами поиграть в игры, демонстрирующие развитие определенных навыков. Например, стенд с головоломками для развития логики, стенд с материалами для ролевых игр, где родители могут попробовать себя в роли врача или продавца.

«Истории успеха»: публикация коротких историй от родителей или педагогов о том, как игра помогла ребенку преодолеть трудности или развить важные навыки. Эти истории должны быть эмоциональными и убедительными, демонстрируя реальные результаты.

«Визуальные сравнения»: создание простых иллюстраций, показывающих разницу между пассивным времяпрепровождением и активной

3. Короткие видеоролики "Один час из жизни игры": Визуализация реальной пользы

- **Сюжеты из реальной жизни:** Видеоролики снимаются в естественной обстановке – дома, на детской площадке, в детском саду.
- **Акцент на конкретных навыках:** Каждый ролик может быть посвящен определенному аспекту развития
- **"Час эмпатии в ролевой игре":** Дети разыгрывают сценку, где один ребенок утешает другого, демонстрируя понимание чувств.
- **"Час креативности с красками и фантазией":** Ребенок создает необычную поделку, используя подручные материалы и придумывая историю для своего творения.
- **"Час командной работы на площадке":** Дети договариваются о правилах игры в мяч, учатся работать вместе для достижения общей цели.
- **"Час исследования с лупой и природой":** Ребенок изучает насекомых или растения, проявляя любознательность и наблюдательность.
- **"Час самоконтроля в настольной игре":** Ребенок ждет своей очереди, соблюдает правила, справляется с проигрышем.

игрой. Например, изображение ребенка, смотрящего в экран, и ребенка, строящего замок из песка, с подписями о том, какие навыки развиваются в каждом случае.

«Игровые чек-листы»: Разработка простых чек-листов для родителей, которые помогут им оценить, насколько разнообразны игры их ребенка и какие навыки он развивает. Например, «Играет ли ваш ребенок в ролевые игры?», «Использует ли он конструкторы?», «Участвует ли в играх с другими детьми?».

Игра – это фундаментальный инструмент развития ребенка. Используя простые и визуальные форматы – гостиницы, дни обмена, видео – мы можем помочь родителям увидеть настоящую ценность игры. Наша цель — изменить восприятие, чтобы игра заняла свое законное место как главная и самая полезная «работа» детства.

4.3 Ценность свободной игры детей дошкольного возраста. Диалог с родителями. Харькова Наталья Владимировна, инструктор по физической культуре МАДОУ № 434 «Солнечный лучик», г. Екатеринбург

Цитатами великих педагогов, практиков мы понимаем, насколько важную роль имеют игры в развитии детей. И еще одну цитату педагога-новатора Сухомлинского я озвучу.

Игра – это огромное светлое нежное, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». В. А. Сухомлинский

Известно, что ведущей деятельностью дошкольного возраста является игра. Но в обыденной жизни со словом «игра» родители связывают что-то несерьезное, развлекательное и веселое. Поэтому, всё чаще возникают ситуации, что взрослые посещают развивающие центры и частные сады, где дети с трёх лет сидят за столами и следуют инструкциям педагога.

Проблема современности-дефицита игровой деятельности

- ▶ В современном мире возникает дефицит игровой деятельности у дошкольников. Это связано с ускоренным темпом жизни, технологическим прогрессом, не соблюдением режима дня у детей:
- ▶ родители имеют высокую занятость, они «привязаны» к гаджетам и меньше времени уделяют прогулкам на свежем воздухе с детьми и стараются своих детей организовать различными кружками и секциями дополнительного образования.
- ▶ Недостаток игровой деятельности у дошкольников неблагоприятно сказывается на эмоциональном развитии детей.

«Игры детей – вовсе не игры, а правильное смотреть на них как на самое значительное и глубокомысленное занятие этого возраста».

М. Монтель



Проблемой современности является высокий ритм жизни, этим самым человечество теряет главные ценности, в том числе и дефицит игровой деятельности у дошкольников прогрессирует.

Это связано и с технологическим прогрессом, не

соблюдением режима дня у детей. Все чаще родители предлагают альтернативу- гаджет своему ребенку, который не является свободной игрой.

Родители имеют высокую занятость, они сами «привязаны» к гаджетам и меньше времени уделяют прогулкам на свежем воздухе с детьми и стараются своих детей организовать дополнительным образованием.

Недостаток игровой деятельности у дошкольников неблагоприятно сказывается на психологическом развитии детей, физическом развитии, социальные навыки формируются только при живом общении, эмоциональный интеллект страдает.

Виды свободной игры:

настольные игры, игры с конструктором, игры с игрушками
игры на свежем воздухе в детском городке (турники, качели)

творческие игры – раскраски, рисунки, лепка и др.

занятия с книгами.

Виды свободной игры

- настольные игры, игры с конструктором, игры с игрушками
- игры на свежем воздухе в детском городке (турники, качели)
- творческие игры — раскраски, рисунки, лепка и др.
- занятия с книгами.



Функции игровой деятельности в развитии дошкольников

- применять креативные способности: воображение, творчество и игра-одно целое
- развивать фантазию: создание собственной реальности через игру
- развивать навыки социального взаимодействия: стремление к социальным связям, чтобы оказаться в игре
- справляться с тревожными эмоциями: переживание пройденных впечатлений через игру

Функции свободной игры:

Дети создают свою собственную реальность через игру. Нет ничего невозможного - расцветающее воображение делает возможным практически все. Воображение, творчество и игра немислимы друг без друга. Детская игровая

деятельность одновременно сложна и полна воображения. Они постоянно создаются заново. Во время игры часто возникают проблемы, требующие решения. Поиск решений - неотъемлемая часть игры. Это обучение через открытие - активное освоение мира в его собственном смысле.

Игра предлагает идеальную развивающую основу для социального обучения. Ведь когда дети играют вместе, необходимо реализовать разные игровые идеи. Для этого необходимо заключать соглашения, согласовывать правила, разрешать конфликты и обсуждать возможные решения. Индивидуальные потребности должны быть отброшены в пользу идеи игры и игровой группы, чтобы совместная игра вообще могла развиваться. Дети стремятся к социальным связям. Они хотят принадлежать к игровой группе и вырабатывают новые модели поведения и стратегии, которые позволяют им принадлежать к ней. Игра открывает путь к себе, а также от себя к "ты" и "мы".

Наблюдая за детьми во время игры, мы всегда видим, что они перерабатывают впечатления через игру. В ролевых играх разыгрываются прекрасные, счастливые, но также и грустные, пугающие события. То, во что играет ребенок, имеет для него смысл и значение. Речь идет не столько о достижении конкретной цели или результата. Гораздо важнее сам процесс игры и те впечатления, которые они могут получить от игры с собой и другими детьми.

- ▶ гибко реагировать на различные конфликтные ситуации, решать их: получать опыт сложных ситуаций через игру и находить пути выхода из них
- ▶ развиваться физически: радость движения становится двигателем физического развития дошкольников
- ▶ адаптироваться в детском саду: бесценный опыт общения в ходе игры расширяет границы



Диалог с родителями

- ▶ На основании вышеизложенного необходимо взаимодействовать с родителями. Ведь для них самостоятельная игра — отличный вид времяпровождения детей, ведь игры они придумывают сами, даже если родителям кажется, что лучше бы их ребенок потратил время на изучение какого-то предмета.

Мероприятия с родителями:

- ▶ родительские встречи
- ▶ родительские собрания
- ▶ совместные праздники и досуги с проведением субъективных игр, где правила задают дети
- ▶ совместные мероприятия на свежем воздухе, где игры так уместны

В диалоге с родителями предложить им:

- создать благоприятную среду для игр как дома, так и на свежем воздухе найти локацию

-ограничить экранное время:

Установить правила использования гаджетов и придерживаться их.

Важно, чтобы эти правила

распространялись и на взрослых членов семьи — дети учатся на примере родителей. Рассматривать экранное время как привилегию, которая следует после активного времяпрепровождения на свежем воздухе.

-быть примером

Самый эффективный способ привить ребенку любовь к активным играм — показать собственный пример. Семейные прогулки, пикники, активные игры во дворе с поддержкой родителей формируют у детей положительное отношение к свободным играм.

-познакомить детей с традиционными играми

Многие современные дети просто не знают традиционных уличных игр. Научите их играть в те игры, в которые играли вы сами: городки, лапта, вышибалы, классики, резиночка, прятки. Поиграть вместе с детьми, а затем дать возможность детям играть самостоятельно.

Выводы. Чему учит свободная игра:

Навыки, которые дети приобретают в играх, оказываются чрезвычайно востребованными в современном мире:

Умение работать в команде
Адаптивность и гибкость мышления

Устойчивость к неудачам

Креативность и нестандартное мышление

Выводы

- ▶ Свободная, никем не ограничиваемая игра представляет собой инструмент, с помощью которого дети учатся дружить, преодолевать страхи, решать проблемы и лучше контролировать собственную жизнь. Кроме того, это одно из основных средств, способствующих приобретению детьми физических и интеллектуальных навыков, необходимых для успеха в окружающей их культуре. Ничто из того, что мы делаем для своих детей, — ни количество купленных игрушек, ни организованный полезный досуг, ни занятия в кружках, — не может компенсировать свободу, которую мы при этом у них забираем. Тому, чему дети учатся благодаря собственным инициативам в процессе свободной игры, нельзя научить никаким другим способом.

Эмоциональный интеллект

Стратегическое планирование

Физическая выносливость и координация

Эти качества высоко ценятся и являются залогом успешной самореализации в будущем.

Заключение: вернуть детям право на детство

Вернуть детям игру – значит вернуть им право на полноценное детство, со всеми его радостями, открытиями и даже небольшими трудностями, которые учат преодолению препятствий. Это не призыв к отказу от технологического прогресса, а напоминание о необходимости баланса между виртуальным и реальным мирами.

1.4 Как донести до родителей ценность свободной игры. Ковалёва Ольга Александровна, заведующий МБДОУ –детский сад №148, г. Екатеринбург

Сегодня в рамках нашего круглого стола мы уже много говорили о том, как меняются сюжеты детской игры, как цифровая среда проникает в дошкольное детство, как педагогу правильно войти в игру, не разрушив замысел ребёнка. Но есть одна очень важная тема, без которой все наши профессиональные усилия рискуют остаться только нашими усилиями. Я говорю о **семье**. О том, как донести до родителей простую, но такую непростую для современного мамы и папы мысль: **свободная игра – это не пустое времяпрепровождение, а главная работа ребёнка.**

Почему родители перестали верить в игру?

Давайте честно посмотрим на ситуацию. Сегодняшний родитель живёт в режиме высокой тревожности за будущее ребёнка. Ему кажется, что если к пяти годам сын не знает английский алфавит и не решает логические задачи, то школа его «сломает». Отсюда – бесконечные кружки, раннее развитие, гаджеты с «полезными» приложениями. А игра... Игра воспринимается как пауза, как развлечение между делом, как то, что можно сократить в пользу занятий.

Более того, многие родители просто **не умеют играть**. Они выросли в другое время, их самих не учили играть – их учили отвечать на вопросы и выполнять задания. И когда ребёнок предлагает: «Мама, давай я буду монстром, а ты меня спасай», – мама теряется. Она не знает правил, боится выглядеть глупо, а главное – не понимает, КАКАЯ польза в этом «монстре».

Наша задача – не ругать родителей за непонимание, не читать лекции о важности игры высоким научным стилем, а **перевести ценность игры на язык, понятный занятому папе и уставшей маме**. И сделать это так, чтобы они захотели играть, а не отмахивались.

Три главных тезиса, которые мы доносим до семьи

В нашей практике мы выделили три простых, но ёмких послания родителям. Они работают без давления, без сложных терминов.

Тезис первый. Игра – это тренировка воли и самостоятельности

В кружке за ребёнком думает педагог: «Сделай так, раскрась сюда, ответь правильно». А в игре ребёнок сам ставит цель, сам ищет способы, сам ошибается и сам исправляет ошибки. Если кукла заболела – что делать? Лечить, звонить в больницу, искать лекарства. Если замок из стульев рухнул – перестраивать заново, но уже крепче.

Это и есть **развитие инициативы, целеполагания, волевого усилия**. Без этих качеств бесполезны любые знания. Можно знать сто английских слов, но не уметь договориться в песочнице. Можно решать примеры, но не придумать сюжет для новой игры. Мы объясняем родителям: **отдайте ребёнку время на игру – и вы получите самостоятельного человека**.

Тезис второй. Через игру ребёнок перерабатывает то, что его тревожит

Дети видят новости, слышат разговоры взрослых, сталкиваются со страхами. Мальчик, который играет в войнушку, не обязательно агрессивен. Он может переживать тревогу за безопасность, проигрывать роль защитника, учиться контролировать ситуацию. Девочка, которая снимает «Инстаграм для кукол», осваивает современные способы коммуникации и самопрезентации. Если мы запрещаем «страшные» или «глупые» сюжеты, ребёнок не перестаёт думать о них. Он уходит в себя, в скрытую игру, в гаджеты без нашего контроля. А если мы принимаем эти сюжеты и мягко направляем – мы получаем доступ к внутреннему миру ребёнка. Родителям мы говорим: **не бойтесь монстров в игре. Бойтесь, когда ребёнок перестал играть вообще**.

Тезис третий. Игра — это естественная диагностика и терапия

Педагог видит в игре то, что родитель часто пропускает. Как ребёнок договаривается? Умеет ли уступать? Боится ли проигрывать? Застревает ли на одном сюжете? Это сигналы, которые можно и нужно обсуждать с семьёй. Но делать это надо не в формате «у вашего ребёнка проблема», а в формате «давайте вместе поможем ему через игру».

Мы учим родителей простым вещам: если ребёнок постоянно играет в одну и ту же тревожную ситуацию – значит, ему нужно помочь. Если ребёнок не может принять роль – возможно, он боится осуждения. И главное – **играть с ребёнком дома недолго, но искренне**. Десять минут полного включения в игру стоят часа формального «сидения рядом».

Какие форматы работы с родителями работают реально?

Мы перепробовали много способов: родительские собрания с презентациями, раздаточные материалы, памятки. Но по-настоящему работают только те форматы, где родитель **проживает игру сам**. Потому что взрослому, как и ребёнку, важно не услышать, а почувствовать.

Формат первый. Игровые родительские собрания

Вместо лекции мы предлагаем родителям... поиграть. Разбиваемся на группы, получаем простые предметы (коробки, ленточки, стулья) и задание: за 10 минут придумать сюжет и разыграть его. Сначала взрослые стесняются, отмахиваются: «Мы не дети». А через пять минут начинают увлекаться, смеяться, спорить. И после этого сами говорят: «Так вот почему ребёнок не

хочет прерывать игру! Это же целый мир». Такой опыт убеждает лучше любых лекций.

Формат второй. Короткие видео для родителей

Мы снимаем ролики по 1–2 минуты. Без занудства, с живыми примерами. Называем их просто: «Как играть с ребёнком, если вы устали», «Пять фраз, которые убивают игру, и пять фраз, которые её развивают», «Почему монстр – это не страшно». Родители смотрят такие видео в очереди, в метро, между делами. И постепенно меняют своё поведение дома.

Формат третий. Дневники игровых сюжетов

Воспитатель записывает (иногда просто на телефон) фрагмент игры ребёнка. Показывает родителю: «Смотрите, ваш сын сегодня придумал, как лечить сломанного робота. Он предлагал варианты, переживал, радовался решению. Это же настоящая инженерная и эмпатийная задача». Конкретика работает безотказно. Родитель видит не абстрактную «пользу игры», а своего живого ребёнка – умного, увлечённого, решающего сложные задачи.

Формат четвёртый. Родительский клуб «Игра не для галочки»

Раз в месяц мы собираем желающих родителей и разбираем один конкретный сюжет. Например: «Ребёнок играет в блогера – это нормально?», «Как играть в супергероев без драк?», «Дочки-матери по-новому: что изменилось?». Родители приходят с вопросами, делятся своими трудностями. Мы не даём готовых рецептов, мы показываем возможные пути. И главное – создаём сообщество, где не стыдно признаться: «Я не умею играть, научите».

Чего мы добились и к чему стремимся?

Уважаемые коллеги, я не скажу, что все родители вдруг полюбили игру и забрали детей из всех кружков. Нет, это не так и не нужно. Но мы видим **реальные сдвиги**:

Родители перестали одёргивать детей в игре фразами «прекрати ерундой заниматься».

Они начали задавать открытые вопросы: «А что будет дальше?», «А почему герой поступил так?».

Они стали чаще обращаться к воспитателю не с жалобами, а с наблюдениями: «Я заметил, что мой ребёнок... Что это может значить?»

И главное – они **разрешили себе играть**. Пусть неуклюже, пусть взрослому серьёзно, но они входят в детскую игру как равные партнёры.

Наша цель на ближайший год – сделать так, чтобы фраза «**игра – это главная работа ребёнка**» стала в нашем детском саду такой же естественной, как «мойте руки перед едой». Не высокопарной лекционной истиной, а живым правилом, которое родители передают друг другу в раздевалке, на прогулке, в родительском чате.

Вместо заключения. Обращение к коллегам

Мы, педагоги, часто жалуемся: родители не понимают, родители не включаются, родители требуют результатов. Но давайте честно: а мы достаточно просто и уважительно говорим с ними об игре? Не свысока, не научно, а по-человечески?

Я призываю нас всех: **выйдите из роли «учителя для родителей»**. Станьте их партнёрами. Покажите им, как играть. Посмейтесь вместе с ними над нелепыми сюжетами. Удивитесь тому, как их дети придумывают миры. И тогда родитель сам потянется к игре – не потому, что «так сказала заведующая», а потому что это оказалось радостно и важно.

Заключительное слово

Уважаемые коллеги! Наш полуторачасовой марафон подошел к концу. И я хочу сказать, что это было невероятно насыщенное и продуктивное время! Если в начале нашей встречи мы лишь обозначили контуры большой темы, то сейчас, благодаря вашим выступлениям, мы смогли наполнить ее конкретными красками, практическими решениями и глубокими смыслами.

Каждое ваше выступление сегодня стало кирпичиком в общее здание нашего профессионального понимания. Мы не просто поговорили – мы получили целый чемодан практических инструментов

Что мы выносим с собой сегодня?

1. **Понимание:** мы стали лучше понимать детей цифровой эпохи.
2. **Инструменты:** мы получили конкретные стратегии и тактики для поддержки их игры.
3. **Уверенность:** мы убедились, что можем работать с любым, даже самым сложным сюжетом, видя в нем потенциал для развития.

Дорогие коллеги, огромное спасибо каждому за ваш бесценный опыт, открытость и готовность делиться. Пусть идеи, прозвучавшие сегодня, найдут свое воплощение в ваших группах и помогут раскрыться игровому потенциалу каждого ребенка.

До новых встреч в профессиональном пространстве!