

Игровые творческие проекты

Солнцева Ольга Викторовна

канд.пед.н., доцент кафедры
дошкольной педагогики

Института детства РГПУ им. А.И.
Герцена.

Что такое игровой творческий проект?

- Это такой способ достижения образовательной цели, который включает детальную разработку проблемы, а она, в свою очередь, должна завершаться достижением реального, практического (материального) результата, оформленного тем или иным образом.
- Организация проектной деятельности детей, результатом которой становится сюжетно-ролевая игра, а продуктом - создание атрибутов и обстановки для игры, накопление содержания для отражения в игровых сюжетах.
- Например: «Туристическое агентство», «Книжный гипермаркет», «Открываем музей!», «Кафе» и др.

Общий результат игрового творческого проекта

**Развитие
сюжетно-
ролевой игры**

**Результат
для
ребенка**

```
graph LR; A[Результат для ребенка] --> B[Интересно играть!]; A --> C[Иметь друзей!]; A --> D[Презентовать себя!];
```

**Интересно
играть!**

**Иметь
друзей!**

**Презентовать
себя!**

**Результат
для
педагога**

```
graph LR; A[Результат для педагога] --> B[Наличие интереса ребенка к социальной действительности]; A --> C[Наличие у детей представлений]; A --> D[Развитие речи детей... ..];
```

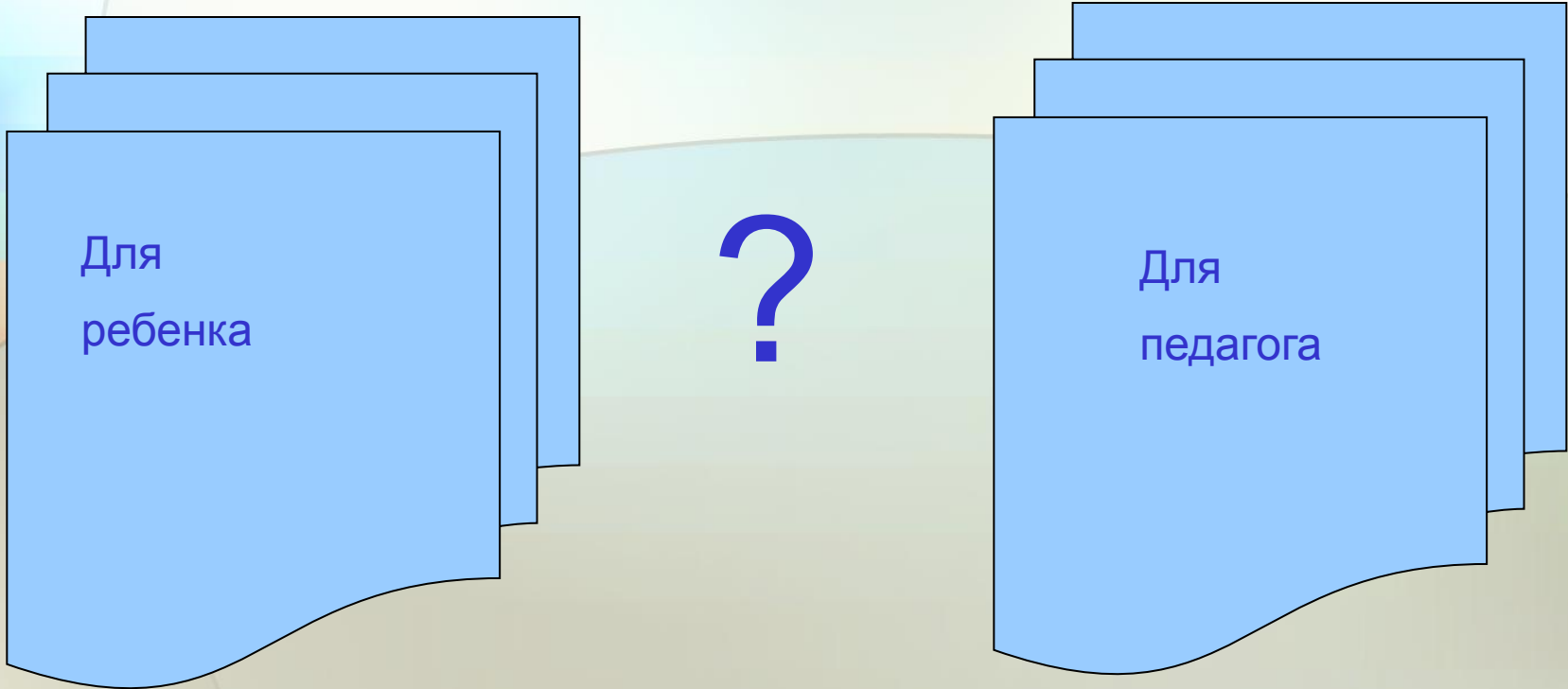
The diagram features a central blue box on the left with the text 'Результат для педагога'. Three arrows originate from the right side of this box and point to three separate blue boxes on the right. The top box contains the text 'Наличие интереса ребенка к социальной действительности', the middle box contains 'Наличие у детей представлений', and the bottom box contains 'Развитие речи детей... ..'. The background is a soft-focus landscape with a blue sky and green hills.

Наличие интереса
ребенка к
социальной
действительности

Наличие у детей
представлений

Развитие речи
детей... ..

Результат применения игрового творческого проекта



Для
ребенка

Для
педагога

Многомерность результата

Поразмышляем ...

Высший уровень развития игры (игра-отношение) появляется только у отдельных детей после 5 лет и в подготовительной группе наблюдается в 18,2% случаев. На этом уровне ролевые отношения ярко выражены, и поведение детей взаимосвязано с поведением других играющих. Ролевой диалог отражает специфику сюжета. При минимуме игровых действий максимально развернуты эмоциональные и деловые отношения между партнерами.

Примером данного уровня может служить игра в дочки-матери, в которой мать заботливо снаряжает дочку на прогулку, подбирает ей теплые вещи, чтобы она не замерзла и не простудилась, а девочка притворяется, что она не слушается маму и отказывается одевать шапку.

Успех отражения впечатлений в игре зависит от того, **что** видел ребенок

«Магазин»

```
graph LR; A[«Магазин»] --> B[Что привлекает внимание ребенка?<br/>Что составляет сферу отношений?];
```

Что привлекает
внимание ребенка?
Что составляет
сферу отношений?

Тема: «Книжный гипермаркет»

Образовательные задачи

- Обогащение представлений детей о роли книг в жизни людей, о многообразии книг, о разных формах книг (книга на бумажном носителе, на электронном носителе, аудиокнига); о бумаге, как материале для изготовления книг, её свойствах и качествах. Знакомство детей с некоторыми экономическими связями (полиграфическая фабрика - книжный гипермаркет\магазин).

Задачи развития игры

- Придумывание ситуаций взаимодействия между людьми, событий;
- Создание обстановки для игры (подбор и изготовление книг, рекламных буклетов, временных коллекций иллюстраций к книгам, оформление выставок детских рисунков);
- Развитие ролевого взаимодействия между детьми, умений организационного общения.

Тема проекта: «КНИЖНЫЙ ГИПЕРМАРКЕТ» (старшая группа).

- Результат проекта:
- Изготовление детьми книг-самоделок.
- «Открытие книжного гипермаркета» (сюжетно-ролевая игра).

Мотивационный этап проекта

- **Взаимодействие с семьей:** в выходные дни родители с детьми посещают книжный гипермаркет /магазин, рассматривают его устройство (какие отделы есть, что продают, только ли книги продаются в таком магазине), покупают книгу для семейного чтения. Домашнее чтение книг.
- **Организация в группе выставки книг.** Обсуждение прочитанного, рассматривание книг.
- **Актуализация опыта в детском саду:** обмен впечатлениями о посещении гипермаркета, какие книги покупали? Ситуация - «мозговой штурм» «Как устроить книжный гипермаркет в нашей группе?». Высказывание предположений по поводу организации сюжетно-ролевой игры (где играть, какие нужны товары, как оформить материалы для игры, все ли нам известно о том, как книги попадают в гипермаркет/магазин книг, где их делают, как их делают, о том, кто работает в гипермаркете/магазине книг.

Этап реализации проекта. Блоки работы.

Обогащение
представлений
детей о
социальной
действитель-
ности

- Чтение детской художественной и познавательной литературы.
- Беседы по содержанию прочитанного
- Рисование, «словесное рисование» представителей разных профессий.
- Наблюдения за деятельностью и отношениями людей
- Мастер-классы представителей разных профессий.

Игровое проблемное обсуждение

Рассказ ребенка
о впечатлениях



Уточнить,
детализировать,
пополнить
знания

Выявить для детей неполноту,
неопределенность части
представлений - «Что еще
может происходить?»

Вызвать желание уточнить,
детализировать, пополнить
знания

Создать банк игровых идей

Творческая игровая мастерская

Фиксация
детских
впечатлений

- Рисунки, символы, условные изображения и краткие подписи к ним.
- Тематические картотеки.

Создание
материала
для игры

- Детское коллекционирование.
- Совместная продуктивная деятельность воспитателя и детей по изготовлению атрибутов для игры.

Игровая тема: «Книжный гипермаркет».

Игровые ситуации.

- «*Выставка-продажа детской книги*»: продавец рассказывает маленьким читателям про детские книги, читатели выбирают книги, рассматривают, задают вопросы.
- «*Выставка детских рисунков о любимых сказках*» — создание рисунков, оформление выставки, презентация выставки.
- «*Презентация аудиокниг*» — сочинения и запись рекламных роликов по аудиокнигам, рисование обложек для аудиокниг, презентация аудиокниг.
- «*Продажа открыток к празднику*» — создание коллекции праздничных открыток, ее оформление, ситуации покупки праздничной открытки для разных персонажей («Какая открытка порадует бабушку?», «Какая открытка порадует друга?»); запись музыкальных открыток; придумывание вариантов поздравлений для разных персонажей и от имени разных персонажей.
- «*Литературное кафе*» — организация кафе в книжном магазине, обсуждение в нем любимых книг.

Творческий этап (завершение проекта)

- Торжественное открытие в группе «Книжного гипермаркета / магазина».
- Создание и презентация родителям аудиокниги «Как мы играем в книжный гипермаркет / магазин».
- Самостоятельная сюжетно-ролевая игра.
- Дополнение обстановки «новыми отделами».

Игровой проект

«Рекламный проспект о Васильевском острове»

- Игровой познавательный проект выступает как форма организации педагогического процесса по ознакомлению детей с родным городом и одновременно является подготовкой к игре «Экскурсионное бюро».

Алгоритм организации:

- Воспитатель предлагает детям поиграть — создать рекламный проспект про Санкт-Петербург (тема — «Васильевский остров»). Выбор темы может быть продиктован местонахождением детского сада, интересами детей.

Проблемно-игровая ситуация «Сделаем рекламный проспект о Васильевском острове»

- Воспитатель приносит в группу рекламные проспекты, посвященные Санкт-Петербургу. Дети рассматривают рекламные проспекты и выявляют, что рекламного проспекта, посвященного Васильевскому острову нет. Ставится цель сделать рекламный проспект о Васильевском острове для туристов, чтобы проводить экскурсии. Для этого дети будут собирать информацию о достопримечательностях Васильевского острова.

Проблемно-игровая ситуация «Кто делает рекламный проспект».

- Воспитатель рассматривает с детьми рекламные проспекты туристических агентств. Выдвигаются предположения о том, люди каких профессий участвуют в изготовлении рекламных проспектов.

Определяются возможные ролевые позиции для детей: «репортеры», «коллекционеры», «фотокорреспонденты», «художники-оформители».

Проблемно-игровая ситуация «Что расскажет про Васильевский остров наш рекламный проспект».

- Воспитатель обсуждает с детьми, какая информация может проявиться в рекламном проспекте. В ходе обсуждения рисует макет проспекта (заголовки, места фотографий и картинок, их названия, место для интервью).

Серия проблемно-игровых ситуаций «Создаем рекламный проспект».

- Дети по желанию распределяются на подгруппы (примерно по 5 человек в каждой). Воспитатель обсуждает с каждой из подгрупп детей содержание предстоящей деятельности, прогнозирует промежуточные и конечный результат, наравне с детьми высказывает предложения (например, узнать, где горожане больше всего любят отдыхать на Васильевском острове).
- Воспитатель использует диалогово-вопросительный способ взаимодействия с детьми (например, «Что лучше снять крупным планом при фотографировании Академии художеств?», «Что будет интересно рассмотреть вблизи?», «Как назвать фотографии?»).

Серия проблемно-игровых ситуаций «Создаем рекламный проспект».

- Воспитатель подчеркивает вклад каждого ребенка в реализацию проекта («Придумал интересные вопросы», «Принес нужные картинки» и пр.), оказывает детям эмоциональную поддержку, подчеркивает значимость каждого этапа создания проекта.

- Подгруппа «репортеры» участвует в игровых ситуациях «Я беру интервью у своих сверстников и взрослых (воспитателей, родителей)».
- Примерные темы интервью: «Любимое архитектурное сооружение Васильевского острова»; «Любимое место отдыха на Васильевском острове»; «Самые интересные жители Васильевского острова».
- Воспитатель помогает детям подготовиться к расспрашиванию сотрудников детского сада, которые давно живут на Васильевском острове, о том, что интересного они могут рассказать о Васильевском острове.

- Подгруппа «коллекционеры» совместно с родителями участвует в составлении коллекций (вырезки, календарики, открытки и т.п. по темам «Васильевский остров», «Академия художеств» (репродукции картин и иллюстраций художников, которые учились или преподавали в Академии Художеств — И. Е. Репин, В. И. Суриков, В. М. Васнецов, Е. И. Чарушин), информация о жизни и традициях детей, которые жили раньше).

- Подгруппа «фотокорреспонденты» при поддержке педагога участвует в фотографировании архитектурных зданий, поиске старых фотографий, открыток, иллюстраций, готовит выставку фотографий на темы «Как выглядел Васильевский остров раньше» и «Современный Васильевский остров».

- Подгруппа «художники-оформители» готовит с привлечением родителей выставку детских рисунков на тему «Мы живем на Васильевском острове», используя краски, цветные карандаши, восковые мелки, а также природный материал (дерево).
- Вся информация собирается воедино, и «художники-оформители» с помощью педагога размещают и наклеивают фотографии, рисунки, детские рассказы.

Презентация рекламного проспекта

- На презентацию приглашаются родители, организуются конкурсы и викторины. Дети демонстрируют свои достижения (важно, чтобы результат игрового познавательного проекта имел яркую эмоциональную оценку со стороны родителей).

Игровая ситуация «Туристическое агентство».

- Происходит ознакомление с рекламным проспектом. Составляется план экскурсии по Васильевскому острову и перечень вопросов к экскурсоводам.

Игровая ситуация «Экскурсия по Васильевскому острову»

- Для проведения экскурсии используются собранные ранее



фотографии,



Творческий игровой проект «Кафе» (разные варианты...)

Пример организации
подготовительного этапа

Игровая ситуация «Блиц-опрос».

Игровая ситуация «Специальный репортаж».

Игровая ситуация «Круглый стол».

Игровая ситуация «Телемагазин».

Игровая ситуация «Очумелые ручки».

«Репортаж о детском празднике в кафе».

Игровая ситуация «Удивительные события в кафе».

Игровая оболочка «Телепередача»

Используй-
вание

«игровой
оболочки»

«Телепереда
ча»

Игровая ситуация «Блиц-опрос».

- Цель: выявить полноту и точность представлений детей о работе кафе.
- Воспитатель выступает в роли корреспондента, который берет интервью у разных людей. Примерные вопросы: «Вы были в кафе?», «Что там можно заказать?», «Кто там работает?», «Кто помогает официанту выполнить заказ?».

Игровая ситуация «Специальный репортаж».

- Цель: уточнение представлений детей по теме игры.
- Подготовительный этап: рассматривание с детьми фотографий. Подготовка детей к выполнению роли репортеров, официантов, поваров, посетителей. Составление вопросов об оформлении зала, одежде работников, взаимодействии работников, правилах вежливости и др. Разыгрывание ситуации «Мы ведем репортаж из кафе».

Игровая ситуация «Круглый стол».

- Цель: преобразование представлений детей в игровой опыт.
- В ходе телепередачи за круглым столом обсуждаются вопросы: «Можем ли мы открыть в группе кафе и поиграть?», «Какие роли могут быть в этой игре?», «Какое может быть меню?»

Игровая ситуация «Телереклама».

- Цель: создание игровой обстановки для игры.
- В телерекламе рекламируются товары для дома, офиса и кафе (из имеющихся в группе — столы, стулья, салфетки, посуда, одежда, муляжи товаров для игры «Магазин» и др.).
Определяется возможность использования предметов в игре.

Игровая ситуация «Оч.умелые ручки».

- Цель: создание атрибутов для организации игры (картофель фри, пирожки, гамбургер).

*Игровая ситуация
«Репортаж о детском
празднике в кафе».*

- Цель: развитие сюжетосложения.
- Придумывание сценария детского праздника, содержания конкурсов, вопросов для интервью с детьми и родителями.

Игровая ситуация «Удивительные события в кафе».

- Цель: развитие сюжетосложения.
- Составление сценариев необычных репортажей из кафе: «Шрек с семьей в кафе», «Герои мультфильма “Мадагаскар” пришли кафе».