**Описание проекта**

|  |  |
| --- | --- |
| **ФИО автора, ОУ**  | Степанова валентина Сергеевна,ГБДОУ детский сад № 38 Василеостровского района |
| **Название проекта** | «Детская субкультура: мир игры современного дошкольника» |
| **Тип проекта** | Познавательно-исследовательский |
| **Обоснование актуальности проблемы, решаемой за счет проекта**  | **Дошкольное** детство - возрастной этап, в решающей степени определяющий дальнейшее развитие человека. Общепризнанно, что это период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребенка, становления основ индивидуальности. Важнейшим условием развития детей **дошкольного**возраста является освоение игровой деятельности. **Дошкольное** детство - возрастной этап, в решающей степени определяющий дальнейшее развитие человека. Общепризнанно, что это период рождения личности, первоначального раскрытия творческих сил ребенка, становления основ индивидуальности. Важнейшим условием развития детей **дошкольного** возраста является освоение игровой деятельности. Важной частью **игры**является сознательное отношение детей к выполнению правил ролевого поведения, которое отображает глубину освоения действительности. Роль призывает детей подчиняться определённым правилам поведения и следовать социальным нормам. В последние годы многие ученые и практики с тревогой говорят о тенденции исчезновения [**игры из жизни детей**](https://www.maam.ru/obrazovanie/detskie-igry)**,** особенно в старшем **дошкольном возрасте**. Анализ практики работы **дошкольных** учреждений свидетельствует об углублении противоречия между признанием роли **игры в развитии ребенка дошкольного** возраста и явным перевесом в сторону обучения детей, раннего вовлечения их в систему дополнительного образования. Сюжетным творческим играм уделяется немного времени, а их содержание часто не соответствуют особенностям субкультуры **современного ребенка**. Руководство играми **дошкольников** в детском саду несет на себе отпечаток излишнего дидактизма и осуществляется по аналогии с проведением учебных занятий, часто на устаревшем и неинтересном **современным** детям содержании в строго регламентированной предметно-игровой среде. Следовательно, игровая деятельность не становится источником самореализации внутренних сил ребенка. Это приводит к необратимым потерям в развитии психики **дошкольника**. В старшем **дошкольном** возрасте дети продолжают играть в сюжетно-ролевые **игры знакомой тематики**(*«Магазин»*, *«Больница»*, *«Парикмахерская»* и т. д.). При организации таких игр важно учитывать особенности **современной социальной жизни**. Например, более типичный образ магазина – это супермаркет. Вместо обычной парикмахерской ребёнок чаще встречается с салоном красоты с широким спектром услуг. Под влиянием широкого ознакомления с социальной действительностью и средств массовой информации в игровом репертуаре ребёнка появляются новые игровые темы: *«Книжный супермаркет»*, *«Туристическое агентство»* и др. Итак, подведя итоги вышесказанного, хочется сказать, что **проблемы игры детей дошкольного возраста есть**, и они очевидны:1. Сюжеты игр **современных дошкольников** отражают преимущественно бытовую сторону жизни и телевизионную тематику. Профессиональные и общественные сюжеты представлены минимально.2. У большинства **современных дошкольников** игра не достигает своей развитой формы.3. Многим детям трудно наладить контакт в сюжетно-ролевой игре, взять на себя роль лидера, не отступиться от правил **игры**.4. Уровень развития **игры современных дошкольников значительно ниже**, чем у их сверстников середины прошлого века. |
| **Цель проекта**  | Выяснить, в какие игры играют современные дети |
| **Продукт проекта** | Презентация изготовленной книжки «Игры современного дошкольника» |
| **Задачи** | **1.** Способствовать обогащению игрового опыта ребенка**; 2.** Создавать благоприятные возможности для реализации ребенка собственных игровых целей**; 3.** Выявить формы и способы игровой деятельности, влияющие на тот или иной аспект процесса. |
|  |
|  |
| **Этапы реализации проекта**  | 1.Подготовительный2. Основной |
|  |
|  |
| **Критерии и показатели** **эффективности проекта**  | -формирование знаний родителей о играх современных дошкольников;- знание детей о современных играх. |
| **Ожидаемые социальные эффекты проекта**  | Ожидаемый результат к концу реализации проекта:- Произойдет становление партнерских отношений между участниками проекта, создание атмосферы общности интересов; - Произойдет активное вовлечение родителей в совместную деятельность с ребенком в условиях семьи и детского сада. |
| **№** | **Этап работы** | **Содержание этапа** | **Полученный результат этапа** | **Исполнители, ответственный** | **Сроки (даты)** |
| 1 | Подготовительный | 1. Анкетирование родителей. «В какие игры чаще играет ваш ребенок?» «В какие игры вы играете с ребенком?» «В какие игры чаще играет ваш ребенок?»
2. Опрос детей

«Мои любимые герои и **игрушки**», «Какие **игрушки тебе нравятся**?» *«Откуда вы узнаете про****современные игрушки****?»* | - Анкета заполненная родителями и ее анализ.- Полученные ответы детей | Воспитатели, родители | 04.12.2023-08.12.2023 |
| 2 | Основной | -составление плана, определение сроков | -Составлен план, установлены сроки- проведен анализ среды, игровых предпочтений детей | Воспитатели | 11.12.2023-22.12.2023 |
|  |  |  |  |  |  |
| **Данные по диагностике эффективности реализации проекта** (Приводятся данные измерений (графики, диаграммы, таблицы), подтверждающие положительную динамику изменений по критериям эффективности) |
| **Критерий 1** | **Анализ анкетирования родителей**

|  |  |
| --- | --- |
| «Часто ли вы играете с ребенком дома?» | 75% родителей дали отрицательный ответ;25% родителей указали на то, что ребенок сам организует игру дома; |
|  «В какие игры вы играете с ребенком?»«В какие игры чаще играет ваш ребенок?» | 55% родителей ответили, что предпочитают играть с детьми, в развивающие логические игры.15% игры на компьютере, игры с куклами барби, Лего Ниндзяго20% игры в дочки-матери |

Таким образом, мы можем констатировать, что родители часто не обращают внимание, в какие **игрушки играют дети**, бездумно приобретают их по первому требованию ребенка, не задумываясь о педагогическом потенциале данной **игрушки и пользе**, которую она может принести ребенка при организации самостоятельной игры. |
| **Критерий 2** | **Анализ опроса детей в какие игры сейчас они играют**

|  |  |
| --- | --- |
| **«Какие игрушки тебе нравятся?** | 78% динозавры, 36% супер герой Бетмон, 42% машинки-трансформеры. |
| «Откуда вы узнаете про **современные игрушки**?»*«*В какие игры ты любишь играть дома?» | 48% из рекламных роликов, 15% из компьютерных игр24% видел у друзей20% редко играют44% играют в компьютере36% в планшете |

 |

Таким образом, анализ детских ответов свидетельствует о том, что их больше привлекают герои иностранных мультфильмов, которые выступают в качестве их любимой **игрушки**. Большинство детей рассказали, что дома редко играют любимыми **игрушками**, чаще смотрят телевизор и играют в компьютер. Любимыми **игрушками** предпочитают играть в детском саду с друзьями, а также меняться ими во время игры.