

## Описание проекта

<b>ФИО автора, ОУ</b>	Будкевич Екатерина Валерьевна, ГБДОУ детский сад № 5 Василеостровского района
<b>Название проекта</b>	«Детская субкультура: мир игры современного дошкольника»
<b>Тип проекта</b>	Познавательно-игровой
<b>Обоснование актуальности проблемы, решаемой за счет проекта</b>	<p>Кратко со ссылками на документы или эмпирическое исследование</p> <p>Для детей игра, которую принято называть «спутником детства», составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность, тесно переплетается с трудом и учением. В игру вовлекаются все стороны личности: ребенок двигается, говорит, воспринимает, думает; в процессе игры активно работают все его психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления. Игра выступает как важное средство воспитания.</p> <p>Проблеме игры детей дошкольного возраста посвящены многие отечественные исследования. Одни из них направлены на изучение теории ролевой творческой игры (Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн, А. Н. Леонтьев, Ф. И. Фрадкина, А. П. Усова, Д. Б. Эльконин, Т. Е. Конникова, Д. В. Менджеридца, Р. М. Римбург, Р. И. Жуковская, А. В. Чернов, Т. А. Маркова, Н. Я. Михайленко, Р. А. Иванкова и т. д.). В других определяются особенности, место и значение дидактических и подвижных игр в педагогическом процессе (Е. И. Радина, А. И. Сорокина, Е. И. Удальцова, В. Р. Беспалова, З. М. Богуславская, Б. И. Хачапуридзе, В. Н. Аванесова и т. д.). Третьи раскрывают значение игры в художественном воспитании детей (П. А. Ветлугина, Н. П. Сакулина, Н. В. Артемова и др.)</p> <p>В современном обществе одной из причин низкого уровня развития игровой деятельности дошкольников является изобилие товаров и развлечений для детей, качество оснащения игровой среды. Разнообразие игрушек настолько велико, что они перестают быть средством игры, а становятся просто предметом обладания ребенка. Мало того, что многие из них не просто не соответствуют действительности, а представляют собой выдуманных героев, роботов и монстров, так они к тому же не только не развивают игровую деятельность, но и препятствуют её развитию.</p> <p>А популярные в последнее время технические игрушки даже не стимулируют самостоятельную активность детей, и игра превращается лишь в простое манипулирование и созерцание возможностей модной игрушки. Так игрушки все чаще превращаются в товар, который взрослые приобретают для детей, и игра сводится к накопительству, потому что иметь как можно больше, тех или иных игрушек в детской субкультуре считается престижным. Также этому способствует производство и реклама в СМИ серийных игрушек. Дети хотят поскорее собрать всю серию, но получив желаемое, быстро охладевают к этим</p>

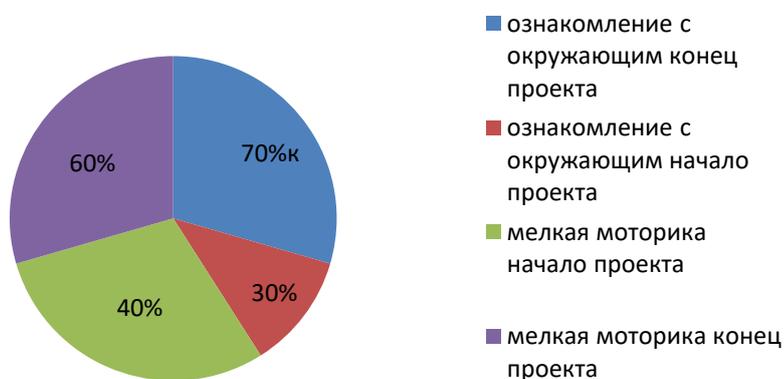
	<p>игрушкам. Игрушки перестают побуждать внешнюю и внутреннюю активность детей.</p> <p>Тарасова, Ю. И. Актуальные проблемы игровой деятельности в современном мире / Ю. И. Тарасова. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2020. — № 2 (292). — С. 412-415. — URL: <a href="https://moluch.ru/archive/292/66092/">https://moluch.ru/archive/292/66092/</a> (дата обращения: 20.01.2022).</p>
<b>Цель проекта</b>	Формирование познавательной активности у детей дошкольного возраста посредством организации развивающей игровой деятельности и многофункциональности игр
<b>Продукт проекта</b>	Игры на развитие познавательного развития
<b>Задачи</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Способствовать обогащению игрового опыта ребенка;</li> <li>2. Создавать благоприятные возможности для реализации ребенка собственных игровых целей;</li> <li>3. Выявить формы и способы игровой деятельности, влияющие на тот или иной аспект процесса познания;</li> <li>4. Обогащать предметно-развивающую среду в группе;</li> <li>5. Привлечь родителей к участию в конкурсе детско-родительских проектов.</li> </ol>
<b>Этапы реализации проекта</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Подготовительный</li> <li>2. Основной</li> </ol>
<b>Критерии и показатели эффективности проекта</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- формирование знаний в области познавательного развития;</li> <li>- доступность, эмоциональная привлекательность и многофункциональность игрового материала;</li> <li>- создание предметного оснащения для самостоятельных игр;</li> </ul>
<b>Ожидаемые социальные эффекты проекта</b>	<p>Влияние (не измеряется) на субъектов, охваченных в проекте или около него (косвенно)</p> <p>Ожидаемый результат к концу реализации проекта:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Дидактические игры создадут своеобразный микроклимат для развития творческих сторон интеллекта ребенка. При этом разные игры разовьют интеллектуальные качества: внимание, память особенно зрительную; умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал; способность комбинированию, т.е. умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов; умение находить ошибки и недостатки; пространственное представление и воображение, способность предвидеть результаты своих действий. В совокупности эти качества составят то, что называется сообразительностью, изобретательностью, творческим складом мышления.</li> <li>- Внедрение нетрадиционных способов поможет расширить технический диапазон возможностей детей, а так же обеспечит высокий уровень эмоциональности и творческой активности детей.</li> <li>- Произойдет становление партнерских отношений между участниками проекта, создание атмосферы общности интересов;</li> <li>- Произойдет активное вовлечение родителей в совместную</li> </ul>

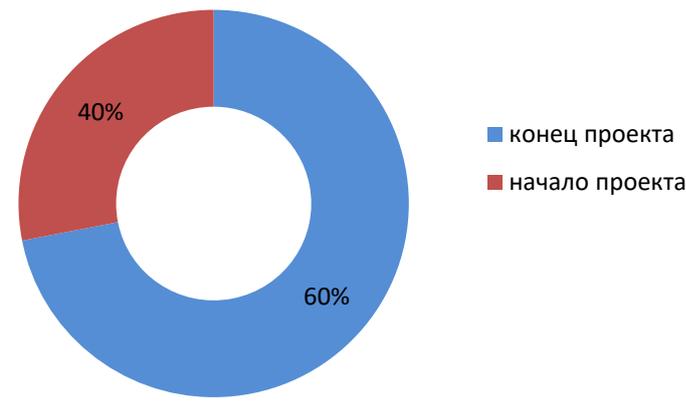
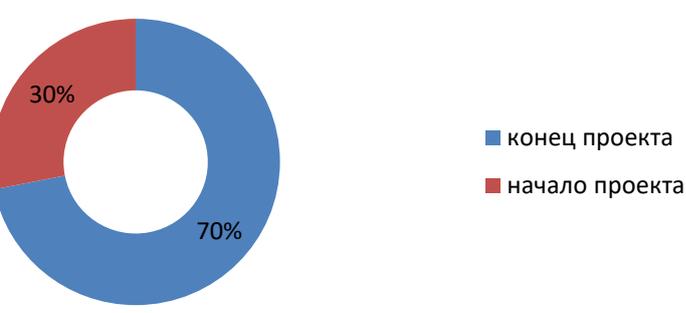
деятельность с ребенком в условиях семьи и детского сада.					
№	Этап работы	Содержание этапа	Полученный результат этапа	Исполнители, ответственный	Сроки (даты)
1	Подготовительный	- Анкетирование родителей «Любимые игры и игрушки ребенка дома» - Консультация для родителей «Игры современного дошкольника» - подготовка материала для игр с привлечением родителей	- анкета заполненная родителями и ее анализ  - вовлечение родителей в изготовление многофункциональных игр - сбор бросового и наглядного материала	Родители Воспитатели	01 – 14.12.2021
2	Основной	- составление плана, определение сроков - выбор игр для изготовления  - изготовление игр	- составлен план, установлены сроки - проведен анализ среды, игровых предпочтений детей - игры познавательного характера и их обыгрывание	Воспитатели	10 – 20.01.2022

**Данные по диагностике эффективности реализации проекта**  
(Приводятся данные измерений (графики, диаграммы, таблицы), подтверждающие положительную динамику изменений по критериям эффективности)

**Критерий 1**

**Познавательное развитие**



<p><b>Критерий 2</b></p>	<p><b>Многофункциональность</b></p>  <p>■ конец проекта ■ начало проекта</p> <table border="1"><thead><tr><th>Категория</th><th>Процент</th></tr></thead><tbody><tr><td>конец проекта</td><td>60%</td></tr><tr><td>начало проекта</td><td>40%</td></tr></tbody></table>	Категория	Процент	конец проекта	60%	начало проекта	40%
Категория	Процент						
конец проекта	60%						
начало проекта	40%						
<p><b>Критерий 3</b></p>	<p><b>Результативность оснащения игр</b></p>  <p>■ конец проекта ■ начало проекта</p> <table border="1"><thead><tr><th>Категория</th><th>Процент</th></tr></thead><tbody><tr><td>конец проекта</td><td>70%</td></tr><tr><td>начало проекта</td><td>30%</td></tr></tbody></table>	Категория	Процент	конец проекта	70%	начало проекта	30%
Категория	Процент						
конец проекта	70%						
начало проекта	30%						