**Педагогические технологии развития сюжетно-ролевых игр**

**дошкольников**

*Педагогическая технология* (от др. греческого  τέχνη - искусство, мастерство, умение) – специальный набор форм, методов, способов, приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе, приводящий всегда к достижению прогнозируемого образовательного результата с допустимой нормой отклонения.

Современные педагогические технологии организации игровой деятельности – это технологии, основанные на идеях *педагогического сопровождения*. *Педагогическое  сопровождение*  – такая форма партнерского взаимодействия, в процессе которого согласуются смыслы деятельности и создаются условия для индивидуального принятия решений. Педагогическое сопровождение предполагает умение быть рядом, следовать за воспитанником, сопутствуя в его индивидуальном образовательном маршруте, индивидуальном продвижении в развитии.

Обратимся к **педагогической технологии Н.А. Коротковой и Н.Я. Михайленко.** Авторами сформулированы основные принципы организации сюжетной игры, направленные на *формирование у детей игровых способов, умений*, которые позволят им разворачивать *самостоятельную игру* (индивидуальную и совместную) в соответствии с их собственными желаниями и интересами:

1. Для того чтобы дети овладели игровыми умениями, воспитатель должен играть вместе с детьми.
2. Воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом его этапе следует развертывать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения.
3. На каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому или сверстнику.
4. На каждом возрастном этапе педагогический процесс организации игры должен носить *двучастный характер*, включая моменты *формирования игровых умений в совместной игре* воспитателя с детьми и *создание условий для самостоятельной детской игры*.

Авторы обращают внимание на то, что с изменением возраста детей должна изменяться и *сама форма совместной игры воспитателя* с ними и увеличиваться доля *самостоятельной игры* в рамках всего отведенного режимом времени на нее.

Для того чтобы втягивать детей в игру, играть с ними вместе, воспитатель должен сам научиться свободно разворачивать сюжеты в «живом» процессе игры, отталкиваясь от тематики, привлекающей детей. Авторы обращают внимание на «конспекты», которые используют некоторые воспитатели для проведения сюжетной игры. Они подчеркивают, что заранее написанный «конспект» как подробное предписание для действий детей совершенно *недопустим* и может только вредить делу. Ведь если требовать от детей реализации «конспекта», это будет уже не игра. «Конспект» воспитатель может писать для себя в качестве *возможного проекта собственных действий*. При этом взрослый должен отчетливо понимать, что в игре с детьми его проект не закон для всех, а лишь замысел одного из участников. В настоящей живой игре дети сразу начнут обнаруживать свои замыслы, желания, не совпадающие с проектом воспитателя. От искусства взрослого вовремя принять предложения детей в процессе игры, продолжить по смыслу игровое действие ребенка, ввести нового персонажа (и, соответственно, игровую роль), достроить, развернуть предложенное ребенком событие зависит привлекательность совместной деятельности со взрослым для детей и успешность формирующих воздействий. Воспитатель должен свободно оперировать элементами игровых сюжетов, событиями, персонажами (ролями), их действиями, уметь с детьми каждого возраста развертывать сюжеты, само строение которых облегчает усвоение ребенком новых игровых способов, умений. В основе педагогической технологии – этапы работы в разные возрастные периоды дошкольного детства. Однако, начиная работу по формированию сюжетной игры, воспитатель должен исходить не только из паспортного возраста детей, но и учитывать общий уровень развития ребенка, имеющийся у него опыт жизни в детском саду, а также игровой опыт, приобретенный в семье. Руководствуясь задачами на каждом из этапов, воспитатель создает *ситуации игрового взаимодействия с детьми* (Приложение № 1).

Обратимся к **педагогической технологии Солнцевой О.А.** Сюжетно-ролевая игра рассматривается ею как деятельность, основанная на воображении и фантазии, импровизации. Автор также подчеркивает, что готовые «конспекты игр» противоречат природе игровой деятельности и показывает педагогам *вариативные пути развития и способы построения игровых сюжетов*. Главная идея – сохранение природы игры как деятельности увлекательной, радостной, исключающей принуждение и обязательность. *Педагогическое сопровождение* рассматривается как особый вид профессиональной деятельности воспитателя, направленной на развитие самостоятельности и творчества детей в игре. Это происходит через изучение индивидуальных возможностей каждого ребёнка, определение уровня освоения ими игровых умений (оптимальный, достаточный, недостаточный, низкий), реализацию поэтапной технологии, обеспечивающей постепенное формирование игрового опыта ребенка. Подвижная (изменчивая) игровая позиция педагога обеспечивает его включение в совместную с детьми игру и способствует созданию условий для развития их самостоятельной игры. Ценностное отношение к ребёнку как равноинтересному партнёру общения способствует созданию эмоционально-положительной направленности ребенка на партнеров по игре и обеспечивает эмоциональную непринуждённость в процессе общения и развития сюжетов игры. Данная педагогическая технология предполагает возможность разнообразия сюжетов, ролей, конструирования игрового пространства. Открытость и восприимчивость педагога к возникающим новообразованиям предполагает развитие творческих способностей детей, умений действовать в новых условиях, менять способы деятельности.

Условиями, обеспечивающими эффективность развития сюжетно-ролевой игры, становятся:

1. осуществление регулярной педагогической диагностики опыта игровой деятельности дошкольников и учёт её результатов, что позволяет педагогу ориентироваться на индивидуальные и творческие проявления детей в игре и осуществлять их дальнейшее стимулирование и развитие; является основой планирования, определения форм, средств и методов взаимодействия педагога с детьми;
2. наличие игровой позиции педагога, гибко сочетающей прямые и косвенные способы взаимодействия педагога и детей;
3. поэтапное изменение тактики педагогического сопровождения ребенка в игровой деятельности в зависимости от степени освоения ребенком опыта игровой деятельности (от позиции педагога-партнера к позиции педагога-координатора и педагога-наблюдателя);
4. создание вариативной, изменяемой и динамично пополняемой предметно-игровой среды (например, с использованием полифункционального игрового материала, результатов детской продуктивной деятельности), способствующей развитию детской инициативы, творчества и игрового экспериментирования;
5. отбор и обогащение содержания и сюжетов игр на основе представлений, интересов и предпочтений современных дошкольников.

В основе педагогической технологии – этапы работы в разные возрастные периоды дошкольного детства. Руководствуясь целями и задачами на каждом из этапов, воспитатель создает *ситуации игрового взаимодействия с детьми* (Приложение № 2).

Известно, что развитие сюжетно-ролевой игры происходит на четвертом году жизни, когда ребенок осваивает игровую роль, благодаря чему он отделяет воображаемый мир от реального, начинает осознавать, что он играет. Однако считаем целесообразным представить вниманию педагогов-практиков в Приложениях № 1, 2 – способы педагогического сопровождения игр детей третьего года жизни, как важного этапа развития, преимущественно, сюжетно-отобразительной игры.

**Комплексный метод формирования игрового опыта** **ребенка-дошкольника как способ педагогической поддержки детской игры**

Развитие игровой деятельности связано с ее переходом в форму *детской*

*самодеятельности*. Существуют разные методики педагогического сопровождения и педагогической поддержки игровой деятельности детей. Один из них *–* комплексный метод формирования игрового опыта ребенка, неоднократно представленный в работах Е.В.Зворыгиной, С.Л. Новоселовой, Н.Ф. Комаровой, который включает в себя четыре взаимосвязанных компонента (направления деятельности):

1. Обогащение жизненного опыта и знаний детей, расширение их представлений об окружающем.
2. Обогащение игрового опыта детей (формирование игровых действий, способов осуществления игры).
3. Создание развивающей предметно-игровой среды.
4. Активизирующее общение педагога с детьми.

Опыт показывает, что реализация этих составляющих обеспечивает системную, комплексную работу педагога по развитию сюжетной игры.

1. Цель первого компонента комплексного метода: *дать детям яркие впечатления об окружающем, создать основу для развития и обогащения содержания игры* (понимание детьми назначения предметов, смысла действий людей и др.). Известный ученый, психолог Юркевич В.С. отмечала, что «ребенок играет не только с игрушками, он играет словами, ситуациями, событиями, он играет со всем миром». Дошкольник играет со своим образом мира, своим знанием об этом мире в самых разных его проявлениях. Для игры ребенку необходим его реальный жизненный опыт, который характеризуется определенным уровнем знаний, представлений ребенка об окружающей действительности. Чем шире круг этих знаний, тем более насыщенной содержательно будет игра. Поэтому педагогам необходимо разными способами обогащать непосредственный и опосредованный опыт детей, их представления о предметном мире, социальных взаимоотношениях людей в самых разных областях действительности. Такие знания должны давать возможность *активного действования* с ними, они должны иметь не столько «энциклопедический», сколько практический характер.

Еще один аспект, на который педагогам важно обратить внимание, это то, что детский опыт, инициирующий игру, балансирует на границе ясных и неясных знаний. Если мы остаемся в рамках повседневного бытового опыта ребенка, то в содержании детских игр будет отображаться знакомая действительность. Такие игры быстро заходят в тупик – дети не знают, как их продолжить и развить. Помощь взрослого в такой игре чаще бывает направлена на детализацию и конкретизацию игровых задач, их разворачивание вместо сворачивания и обобщения. С другой стороны, если мы предложим для игры тематику, трудную для понимания ребенка-дошкольника, она не будет воплощена в игре.

Игра (воображаемая ситуация) позволяет ребенку действовать там, где реальная деятельность недоступна: варить суп как мама, водить машину как папа, лечить больных как доктор, лететь на Луну как космонавт и пр. В игре уточняются те знания, представления, которые охватывают все более и более отдаленные сферы действительности, создавая зону не только ближайшего, но и перспективного развития. Уже дети пятого года жизни активно включают в свои игры знания, полученные опосредованно: из книг, фильмов, рассказов взрослых и др. Дети по-своему осмысливают разные сферы действительности, активно преобразуя и постигая их, строя некие модели окружающей жизни в своей игре.

Важно, чтобы знания, адресованные ребенку, опирались на его интересы, которые педагог выявляет в процессе наблюдения за самодеятельными детскими играми. С.Н. Новоселова описывала ситуацию, как дети в одном из детских садов заинтересовались темой морских путешествий, и педагог активно «подбрасывала уголечки в костерок», подпитывая их соответствующей информацией, в результате чего дети играли в путешествия по южным морям три с половиной месяца. Педагогу не обязательно необходимо все знать, более важно поддерживать познавательные интересы ребенка, которые стимулирует игра, и направлять их на совместный поиск недостающей информации: «Не знаю, но это интересно. Давайте, попробуем узнать…».

Важно помнить, что сколько бы интересной ни была информация, которую мы передаем ребенку, в свою игру он перенесет только те события, которые будут эмоционально значимы именно для него. «Игра осуществляется только тогда, когда содержание дано в определенной, очень острой эмоциональной форме» – отмечала Л.И. Божович. Именно яркие впечатления ребенка являются пусковым моментом самодеятельной детской игры.

Динамика изменений сюжетов детских игр четко показывает их зависимость от знаний детей, расширения их кругозора. Происходит постепенный переход от воссоздания в играх событий, знакомых по непосредственному опыту («Семья», «Доктор», «Магазин», «Парикмахерская», «Кафе» и пр.) к отображению все более отвлеченных сюжетов и событий, взятых из книг, фильмов, услышанных рассказов («Космическое путешествие на неизвестную планету», «Морские приключения капитана Врунгеля», «Народный артист» и пр.).

В самодеятельных играх детей отражаются их индивидуальные особенности, предпочтения: кто-то с удовольствием играет в семью, кто-то в приключения и путешествия, кто-то в сказочные сюжеты, что позволяет разнообразить и обогатить коллективную детскую игру, разыграть сразу несколько сюжетных линий, которые будут где-то пересекаться и, соответственно, требовать игрового разрешения.

Комплексный метод формирования игрового опыта ребенка – основа для планирования педагога. Обогащение жизненного опыта детей может происходить в совместной деятельности педагога с детьми в повседневной жизни и во время специально организованной образовательной деятельности, тематически связанной с поддерживаемой сюжетно-ролевой игрой воспитанников.

Примерный перечень форм этой работы:

* наблюдения, целевые прогулки, экскурсии;
* рассматривание картин, иллюстраций, фотографий; обследование, экспериментирование с предметами; просмотр мультфильмов, фрагментов детских фильмов;
* чтение, рассказ; свободное общение, беседы; прослушивание аудиозаписей;
* посильное участие детей в трудовых действиях взрослых.

1. Можем ли мы рассчитывать на то, что ребенок заиграет, если дадим знания, соответствующие возрасту, обогатим его разнообразными впечатлениями? Чтобы ребенок мог развернуть игру на этой основе, его необходимо научить тому, как это можно сделать, то есть показать как сами игровые способы, так и возможности их развития и усложнения по ходу игры. *Обогащение игрового опыта детей* – второй компонент обозначенного метода. Его цель: развивать умение детей переводить жизненный опыт в условный план игры.

Педагогам важно понимать общую линию развития игровых умений: в младшем дошкольном возрасте происходит становление ролевого (игрового) действия, в среднем дошкольном возрасте развивается ролевое поведение, а в старшем дошкольном возрасте – формируется плановое начало при реализации игрового замысла. Это было обозначено еще в работах А.П. Усовой. В работах Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой эта линия обозначена как разные способы построения игры: в 2-3 года у детей формируется условное игровое действие, в 3-5 – ролевое поведение, в 5-7 – способы творческого сюжетосложения.

Как уже было отмечено, обогащение игрового опыта ребенка происходит в ходе совместных игр с носителем игровой культуры: хорошо играющими сверстниками, старшими детьми, играющими взрослыми: родителями и педагогами. В современных условиях воспитателю необходимо осуществлять *целенаправленное формирование игровых способов действий у ребенка, что* становится возможным, когда ребенок последовательно проходит все этапы развития сюжетно-ролевой игры, открывая и усваивая на каждом из них новый, более сложный способ ее построения. Еще в «Концепции дошкольного воспитания» отмечалось, что «игра в детском саду должна организовываться… как совместная игра воспитателя с детьми, где взрослый выступает как играющий партнер и одновременно как носитель специфического «языка» игры». Сетуя на то, что дети плохо играют, необходимо проанализировать – как играем с ними мы – взрослые? «Притворяемся» играющими, превращая игру в формальное разыгрывание, «театрализованную» постановку? Включаемся в игру непосредственно, но можем «заиграться» сами, беря всю инициативу на себя, делая детей зрителями, не учитывая их интересы и потребности? Или играем так, что самые известные «игровые приемы» становятся эмоционально насыщенными, «оживают» игрушки…, и дети непосредственно и увлеченно включаются в происходящее; при этом умеем вовремя поддержать и отдать игровую инициативу ребенку?

*Важно понимать, что какими бы интересными не были наши совместные игры с детьми, если этот опыт не переходит в их самодеятельную игру, это значит, что главная задача педагога пока не выполнена*.

Каждая организованная игра должна постепенно переходить и заканчиваться *свободной игрой детей*, где они могут использовать полученный игровой опыт. А наблюдая за такой игрой, воспитатель может сделать выводы об эффективности совместной деятельности.

Современные исследователи детской игры (Смирнова Е.О., Трифонова Е.В.) обнаруживают неутешительную картину: из детских игр исчезает сюжетная составляющая – даже старшие дошкольники не в состоянии развернуть последовательный насыщенный игровой сюжет. Необходимым шагом в этом случае является обогащение игрового опыта детей, связанное с организацией длительных игр, продолжающихся недели и даже месяцы, на примере которых педагоги смогут передать детям опыт усложнения и развития игрового сюжета. «Когда дети переносят игру на завтра и планируют ее дальнейший ход, они приобретают навыки саморегуляции, необходимые для дальнейшего развития. Такие пролонгированные игры предоставляют больше возможностей для формирования внутреннего плана действия и усложнения мыслительных процессов». В рамках длительной игры возникает несколько сюжетных линий, появляется необходимость их пересечения и увязывания. Усложняется и развивается не только сюжетная линия как некоторая последовательность действий, но и взаимоотношения персонажей в рамках данного сюжета. Такие игры потребуют времени, что также является заботой педагога, и на что нас нацеливает ФГОС дошкольного образования.

Организуя совместные сюжетные игры, которые выполняют функцию обогащения детского игрового опыта, следует учитывать такую характерную особенность, как приоритетную ориентацию педагогов на содержательную насыщенность, познавательность, социальную ориентированность игры, то есть, чтобы игра «воспитывала». Для ребенка же игра – интересная, веселая, увлекательная деятельность. Найти баланс, совместить эти два полюса – задача педагога. Избыточное насыщение организованной игры образовательными задачами превращает ее в «занятие в игровой форме». При этом, образовательные задачи, например, расширение кругозора детей, решаются успешно, а задачи развития игровой деятельности отходят на второй план.

Организуемые педагогом игры необходимо максимально расформализовывать, вводить в них больше веселых, эмоционально захватывающих моментов по ходу развития сюжета: это могут быть смешные, нелепые истории, в которые попадают персонажи или напряженные, захватывающие, которые больше подходят для старших дошкольников. Доля таких, пусть малоинформативных для познавательного развития детей с точки зрения взрослого, ситуаций, должна быть не меньше «полезной» доли. Здесь уместно вспомнить одну из рекомендаций Е.Е. Кравцовой, которая на вопрос, что должен делать взрослый в игре детей, ответила: «Хулиганить. … Ну, если сказать по-другому, взрослый должен мешать ребенку играть», проблематизируя и ломая привычные игровые шаблоны, привнося в игру новые задачи, открывая новые возможности для развития сюжета и познания мира.

Огромная роль в обогащении детского игрового опыта принадлежит совместным играм в разновозрастных детских коллективах, поэтому в детских садах важно поддерживать совместные игры младших и старших дошкольников, что оказывает огромное влияние на становление игры малышей.

Обогащение игрового опыта – это не только приобщение детей к совместной сюжетной игре. На самодеятельные сюжетные игры оказывает влияние весь игровой опыт ребенка, чем шире его игровой репертуар, тем больше возможностей для его развития и саморазвития. Нет необходимости форсировать события, обучая детей разным играм и предлагая каждый день все новые и новые их варианты. Принцип «Дайте детям наиграться» применим не только к дошкольному возрасту в целом, но и к каждой конкретной игре в отдельности. Как только определенная игра исчерпывает свой развивающий потенциал, она либо «уходит», либо становится стереотипной, не развивается и, соответственно, не вызывает должного эмоционального отклика у детей.

Планируя совместную игру с ребенком или детьми, необходимо использовать все периоды времени, отведенные режимом дня для игры и свободной деятельности детей.

Рекомендуем использовать следующие виды игр:

* *Совместные сюжетные игры.* Здесь планируются разнообразные ситуации игрового взаимодействия воспитателя с детьми, исходя из их возрастных особенностей и потенциальных возможностей развития. Например, во II младшей группе – это может быть совместная игра воспитателя с детьми, в которой он выполняет главную роль «доктора», который лечит больного Мишутку, с последующим вовлечением заинтересованных детей на второстепенные роли «пациентов». Таким образом, происходит обучение детей принятию роли и ролевым игровым действиям. В средней группе может быть разыгрывание с детьми многоперсонажного сюжета, где одна роль по смыслу связана со всеми остальными. В такой игре воспитатель меняет свою роль по ходу игры («доктор – медсестра – шофер скорой помощи»), показывая пример разных ролевых игровых действий. В старшем дошкольном возрасте воспитатель создает проблемную ситуацию, направленную на сюжетосложение, например, комбинирование сюжетов «Путешествие в Африку» и «Больница»: приходит письмо от доктора Айболита с просьбой помочь больным зверям. И др.

Обучающие игры вызывают интерес и эмоционально захватывают детей в том случае, если несут элемент новизны, сюрпризности и занимательности. Это своеобразная форма передачи игрового опыта в процессе естественного общения взрослого с детьми по конкретному содержанию игровых задач, где ведущая роль принадлежит взрослому. Вместе со взрослым дети учатся ставить интересную воображаемую цель, усваивают новые, более обобщенные способы отображения действительности.

* *Другие виды игр, близкие по персонажам, тематическому содержанию к сюжетной.* Например, в целях поддержки сюжетно-ролевой игры «Космическое путешествие» в подготовительной группе могут быть запланированы: подвижные игры «Космонавты», «Позолоченный рожок», «Месяц по небу ходил»; настольно-печатные маршрутные игры «Космическое путешествие», «Приключения на неизвестной планете» и др.

1. Представление ребенку игровой среды, которая отвечает актуальным и перспективным задачам его развития, – обязательное условие становления игровой деятельности дошкольников. *Создание развивающей предметно-игровой среды* – третий компонент комплексного метода. Цель его: создание условий для самостоятельных игр, адекватных уровню развития игровых умений детей и содержанию игровой деятельности.

*Развивающая* *предметно-игровая* среда является частью развивающей предметной среды – системы материальных объектов и средств деятельности, функционально моделирующей развитие его деятельности (С.Н. Новоселова). Развивающая предметно-игровая среда должна через свое содержание и свойства создавать условия для творческой деятельности каждого ребенка, обеспечивать ему *зону ближайшего развития.* Развивающей предметно-игровой средой нельзя назвать ту среду, в которой ребенок может просто интересно и разнообразно играть. Характеристику *«развивающей»* она приобретает тогда, когда позволяет не только реализоваться игровой деятельности ребенка, но и способствует переходу ее к более сложным формам.

На каждом возрастном этапе к развивающей среде предъявляются определенные требования. В младшем дошкольном возрасте, когда ребенок уже может самостоятельно создавать воображаемые ситуации, умеет разыграть несложные сюжеты, действовать от лица той или иной игрушки, игрушка должна быть недетализированной, обобщенной. Непонятные или вызывающие особый интерес детали отвлекают детей от самой игры. Например, взяв куклу с открывающимися глазами, все внимание ребенка приковывается не к игре с ней, а к обследованию механизма движения глаз. Научные исследования также подтверждают, что чем более детально разработана кукла, тем меньше она подходит для игры воображения и тем больше времени малыш проводит, исследуя ее.

Наличие в группе достаточного количества бросового и поделочного материала, предложение детям различных предметов в качестве заместителей (воспитатель демонстрирует, как их можно использовать) – обязательное условие организации развивающей предметно-игровой среды.

Изобилие игрушек, что нередко наблюдается в современной практике дошкольного образования, не только не способствует развитию детской игры, а чаще подавляет ее, переключает ребенка на манипулирование с разными игрушками.

Сегодня наблюдается выраженная тенденция к стереотипизации игр в игровых тематических зонах: зоны игры в поликлинику, парикмахерскую, магазин и т.п. «Дети ограничиваются одними и теми же способами игровых действий, которые как бы «программируются» стандартными условиями в игровых уголках постоянным набором игрушек и игрового оборудования, подсказками и предписывающим вмешательством в игру воспитателей… Игры ритуализируются, замыкаются в рамках жесткой игровой традиции, по сути дела заданной взрослым через специфическую систему руководства. Именно поэтому инициатива детей в игре часто бывает скованна, игра носит не творческий, а репродуктивный характер».

Для преодоления этой ситуации не целесообразно создавать «образцы игры» на определенные темы, заданные соответствующим подбором игрушек в игровом уголке. При этом игровая среда должна быть представлена ребенку таким образом, чтобы именно он мог ее самостоятельно инициативно использовать. Это касается, в первую очередь, детей среднего и старшего дошкольного возраста, сюжеты игр которых определяются не наличной ситуацией, а образом мира ребенка, его желаниями и потребностями.

Игровой материал и его организация имеют особенно большое значение на этапе младшего дошкольного возраста, когда еще не внутренний замысел, а внешняя предметно-игровая среда в значительной мере стимулирует и поддерживает процесс самостоятельной игры детей. «Подсказывающие развернутые сюжетные ситуации» могут быть использованы на начальном этапе обучения игре, когда обыгранные в совместной игре воспитателя с детьми сюжетные игрушки, предметы-заместители остаются в определенном месте (уголке), тем самым стимулируя самостоятельные игры детей. Например, это могут быть куклы, сидящие за столом с чайной посудой (угощаем чаем), рядом умывальник (моем руки), кровать (укладываем спать) и пр. В дальнейшем такая подсказывающая среда сворачивается, но обыгранные игрушки в группе остаются (на полочках, в контейнере и др.), тем самым поддерживается самостоятельная организация предметно-игровой среды малышами.

В группах для детей среднего и старшего дошкольного возраста наиболее целесообразно создание обобщенной игровой предметной среды, в которой предметы могут принимать на себя любые значения в смысловом поле игры, а также гибко менять его по ходу развития сюжета в зависимости от желаний, потребностей, интересов детей. Например, пластиковые бутылочки с яркими наклейками с изображением фруктов могут стать и фруктовым шампунем в игре «Парикмахерская», и вареньем в играх «Кафе», «Магазин», и космическим питанием в игре «Космическое путешествие». Один и тот же стеллаж может стать и «витриной магазина», и пространством для «жителей зоопарка», и основой для созданной детьми экспозиции «музея». Ковер в группе может быть и «ковром-самолетом», и «островом», куда приплыли отважные моряки, и «неизвестной планетой».

Старшие дошкольники в самостоятельной игре руководствуются уже внутренним замыслом и могут самостоятельно организовать необходимую игровую обстановку. Однако для поддержания самостоятельной игры и им необходимы сюжетные игрушки, а также разнообразные полифункциональные материалы, помогающие обозначить ту или иную игровую ситуацию.

В старшем дошкольном возрасте, когда способность к замещению уже сформирована, дети реже используют предметы-заместители, их предпочтения меняются в пользу реалистической игрушки. При этом наиболее важной особенностью оказывается не то, что эта среда «детализирована», а то, что она создается именно самим ребенком, то есть в полной мере отвечает его игровым замыслам и интересам. Учитывая тот факт, что в старшем дошкольном возрасте тематика игр может распространяться на любые «времена и пространства», обеспечить ребенка соответствующей «реалистичной» игровой средой не всегда представляется возможным. Поэтому важно поддерживать создание детьми самодельной игровой среды. Игрушка-самоделка подобно предмету-заместителю позволяет строить игру, отталкиваясь не от наличной среды, а от замысла, то есть от задач и потребностей самого ребенка.

Однако здесь следует обратить внимание на то, что создавая такую среду, например, строя корабль из строительного материала, детализируя его устройство (борта, палуба, мачты, каюта, трюм, трапп и пр.), ребенок может так и не начать играть. Пока ребенок строил этот корабль, он уже многое нафантазировал: плавал, попадал в шторм, чинил пробоину, поднимал упавшие мачты, крутил штурвал на капитанском мостике, заглядывал в иллюминаторы… И вот теперь, когда работа окончена, повторять эту игру в действии уже нет смысла, она сыграна, пережита. Предметное игровое действие, характерное для младших дошкольников (покормить куколку, уложить спать) уже поменялось на действие, протекающее во внутреннем плане, игровой процесс стал свернутым. А определить – это игра-фантазирование или неспособность развернуть игровой сюжет, воспитатель сможет в процессе наблюдения за ребенком и общения с ним.

Для сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста также организуется некоторое пространство. Здесь принципиальное значение имеет то, что это не должен быть заранее оформленный уголок предоставленный детям для игры. Это должно быть пространство, созданное именно ими самими, в соответствии с их игровыми задачами. Положительной характеристикой игровой среды в группе является возможность сохранения игровых построек в течение времени, которое требуется для развития и завершения сюжета.

Таким образом, организация предметно-игровой среды группы предполагает не только учет возрастных особенностей детей, но и умелую трансформацию этой среды в зависимости от игровых интересов детей. В младших группах стабильными остаются игровые пространства, меняются игрушки и предметы-заместители (какие-то временно убираем, другие вовремя предлагаем). В старших группах целесообразно отказаться от «стандартных» игровых уголков, наталкивающих на конкретное разыгрывание сюжета, предоставив детям возможность *обозначить или* *создавать среду своей игры* *самостоятельно*.

Среда должна активизировать в памяти детей яркие впечатления, которые они получили из разных источников, и подводить детей к самостоятельному и активному решению игровых задач, побуждать к разным способам ее реализации и воспроизведения действительности.

Примерное содержание работы:

* внесение, совместное изготовление игрушек, ролевых атрибутов, маркеров пространства;
* изменение предметно-игровой среды на основе новых развивающих задач;
* создание проблемно-игровых ситуаций в предметно-игровой среде, направленных, например, на мотивацию детей к игре (появление новых игрушечных персонажей, которые пришли в группу, потому что знают, что дети умеют вкусно готовить); на использование детьми предметов-заместителей (исчезновение необходимого для работы доктора, парикмахера и др. инструмента) и т.д.
* обыгрывание игрового материала педагогом (для малышей);
* презентации игрового материала взрослым (детьми старшего дошкольного возраста).

1. *Активизирующее общение педагога с детьми* – четвертый компонент комплексного метода. Он направлен на побуждение к самостоятельному применению новых способов решения игровых задач, на отражение в игре новых сторон жизни. Помощь педагога бывает необходима в трех случаях: активизация начала игры; помощь в случае «заминок», пауз в игре; необходимость перевода игры к более сложным формам. Если предыдущие компоненты комплексного метода предполагают возможность заранее продумать, запланировать, подготовить, то здесь следует быть готовым к импровизации, уметь объективно оценить, что происходит в игре в данный момент. Для этого необходимо подчиниться законам развития самой игры, чтобы не разрушить ее.

Активизация начала игры с малышами может начаться через игрушку, которую держит в руках ребенок: «Кто это? Куда ты с ней идешь? А что дальше будешь делать?». Или напомнив детям какую-то историю, воспитатель берет игрушку и от ее лица проигрывает небольшой эпизод:

«Ах ты, кукла замарашка, где испачкала рубашку?  
И чулочки, и носочки грязные у моей дочки.  
Снова целый день стирать, даже некогда играть!»

«А кто еще неаккуратный, испачкал одежду? Найдутся подходящие игрушки?».

Детям постарше можно предложить вспомнить о каком-то событии – экскурсии, прочитанном рассказе. «А можно ли в это поиграть?..». Однако такой прием сработает только в том случае, если само событие и напоминание о нем будут иметь яркую эмоциональную окраску для детей. Это содержание может актуализироваться в игре не сразу, а через какой-то период времени. Примут ли дети этот сюжет, как он будет развиваться – дело их самих.

Тактика предложения игровых проблемных ситуаций может быть использована тогда, когда сюжет игры застопорился, не развивается. Это может быть формирование завязки через сюжетный ход «однажды…» или «вдруг», то есть привнесение какого-либо события. Это может быть возникновение какой-то критической ситуации (поломка «космического корабля»), встреча с новым персонажем (например, встреча с «жителем неизвестной планеты»), необходимость помощи одному из персонажей и т.п. Новые игровые задачи не должны «углублять» игровое действие, детализируя его («Как это было?»), а должны развивать, продвигать сюжет дальше, опираясь на более обобщенные игровые действия («Что было дальше?).

Если наблюдения за игрой детей показывает, что сюжеты повторяются, не происходит их развитие, то в этом случае требуются специальные усилия педагога для обогащения содержания детских игр. В таких случаях педагог может включиться в игру со своим персонажем, подыграть, подвести к новым игровым задачам и предоставить возможность детям разрешить их самостоятельно. Младшим детям можно задать вопросы, помогающие им ставить и решать новые игровые задачи: «Почему твоя дочка такая грустная?» (заболела, проголодалась, устала…), «Чья дочка потеряла свою маму?». Со старшими дошкольниками хорошей стратегией (Е.Е. Кравцова) будет разрушение игровых шаблонов – «мешать» игре: «Смотрите, капитан, человек за бортом!.. Право по курсу неизвестный остров!..».

Таким образом, игровая деятельность дошкольников протекает в усложняющихся проблемных ситуациях, опирающихся на их практический и игровой опыт, а у педагога есть возможность наблюдать и анализировать игровые умения детей, на основе чего намечать новые развивающие задачи и включать новое содержание работы в совместные организованные игры с детьми.

Однако важно помнить, что вмешательство в детские игры должно быть предельно тактичным. Оно допускается, если наряду с повторяемостью сюжетов снижается эмоциональная вовлеченность детей в игру, когда они скорее механически разыгрывают сценки, чем переживают их. В самодеятельные игры старших дошкольников можно включиться, если только сами дети приглашают в игру. Если этого не происходит, показать разные варианты развития сюжетных линий воспитатель сможет в процессе проведения организованных сюжетно-ролевых игр с детьми.

Общение взрослого с ребенком должно быть направлено на формирование прогрессивных для каждого возрастного периода способов решения игровых задач:

* младший дошкольный возраст – развертывание сюжета как смысловой цепочки предметных действий с сюжетными игрушками, предметами-заместителями, воображаемыми предметами;
* средний дошкольный возраст – развертывание сюжета как цепочки ролевых действий (ролевых диалогов);
* старший дошкольный возраст – развертывание сюжета как последовательности взаимосвязанных событий.

Практика показывает, что комплексный метод формирования игрового опыта ребенка-дошкольника обеспечивает системную, пошаговую работу педагогов, направленную на обогащение содержания детской игры, способствует нарастанию игровой самостоятельности и творчества детей (Приложение № 3).

*Практическое задание для слушателей (на развитие умения определять и планировать способы обогащения детской игры):*

*Руководствуясь содержанием лекции, Приложений №1,2,3, презентацией «Современные педагогические технологии развития сюжетно-ролевых игр*

*дошкольников», содержанием образовательной программы, реализуемой в вашем ДОО - создайте план обогащения сюжетно-ролевой игры в вашей возрастной группе (на примере одной темы).*

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Бурим Н.В. Педагогическая поддержка сюжетно-ролевой игры дошкольников. Учебно-методическое пособие. СПб, ЛОИРО, 2019.
2. Комарова Н.Ф. Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду. М., 2012.
3. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду. Пособие для воспитателя. М., Гном и Д, 2000, – 96 с.

<https://docplayer.ru/43146323-Mihaylenko-n-ya-korotkova-n-a-organizaciya-syuzhetnoy-igry-v-detskom-sadu.html>

1. Новоселова С.Н., Зворыгина Е.В. Развивающая функция игры и вопросы руководства ею в раннем возрасте. // Педагогические и психологические проблемы руководства игрой дошкольника: Сб. науч. тр. / Под ред. А.В. Запорожца. М., 1979.
2. Солнцева О.В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение

сюжетных игр детей. – СПб., Речь, 2010.

<http://knigi2017.download/olga-solnceva-doshkolnik-v-mire-igry/>

Приложение № 1

**Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевой игры дошкольников**

|  |  |
| --- | --- |
| Михайленко Н. Я., Короткова Н.А.Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2-е изд., испр. - М.: Издательство «ГНОМ и Д», 2000. <https://docplayer.ru/43146323-Mihaylenko-n-ya-korotkova-n-a-organizaciya-syuzhetnoy-igry-v-detskom-sadu.html> | |
| *Задача педагога* | *Педагогическое сопровождение* |
| *3-ий год жизни*: сформировать у ребенка к трем годам умения развертывать *условные действия с сюжетной игрушкой, предметом- заместителем и воображаемым предметом*, связывать два-три игровых действия в смысловую цепочку, словесно обозначать их, продолжать по смыслу действие, начатое партнером-взрослым, а затем сверстником. | 1. Создание ситуаций игрового взаимодействия с детьми, в которых игровые действия воспитателя направлены на игрушку (кормление, купание, укладывание спать и пр.) с последующим вовлечением в игру заинтересованных детей. 2. Создание ситуаций игрового взаимодействия с детьми, в которых игровые действия воспитателя направлены на детей (везет на автобусе, лечит, кормит и пр.) с последующим переводом ребенка к элементарному взаимодействию со сверстником в рамках общего сюжета (дополнение по смыслу условных действий сверстника).   *Ситуации игрового взаимодействия с детьми более подробно представлены в следующей таблице.* |
| Результат: *если дети в самостоятельной игре разворачивают цепочки из 2-3 действий с сюжетными игрушками, включают в игру отдельные предметы-заместители, называя действия с ними, могут вызвать с помощью игрушки или краткого речевого обращения ответное игровое действие партнера-сверстника, можно считать, что самые простые игровые умения у них сформированы.* | |
| *4-ий год жизни*: сформировать у ребенка к четырем годам умение принимать и обозначать игровую роль, реализовывать специфические *ролевые действия*, направленные на партнера-игрушку, развертывать *парное ролевое взаимодействие*, элементарный *ролевой диалог* с партнером-сверстником. | 1. Создание ситуаций игрового взаимодействия с детьми, в которых основную роль (доктор, продавец, шофер и пр.) выполняет воспитатель (вербально обозначает ее), с последующим вовлечением в игру заинтересованного ребенка/детей в дополнительной роли (больной, покупатель, пассажир и пр.) и стимулирование ролевого взаимодействия (ролевого диалога) с ребенком/детьми. 2. Подключение воспитателя к игре ребенка, в которой он выполняет основную роль (доктор, продавец, шофер и пр.), в дополнительной роли (больной, покупатель, пассажир и пр.) с разворачиванием речевого взаимодействия и последующим вовлечением в игру другого заинтересованного ребенка в дополнительной роли, замыкая их в смысловой связке, требующей ролевого взаимодействия. 3. «Подытоживание» принятия роли ребенком: «Ты как мама покормила дочку?», «Ты   доктор? Лечил больного мишку?» и т. п.   1. Создание ситуаций игрового взаимодействия с детьми, в которых развитие сюжета игры направлено на создание чисто «разговорной» ситуации:  * с помощью телефонных разговоров в контексте сюжетно-ролевых игр («Алло, это магазин? Вам привезли яблоки?...»). * по мотивам известных сказок, персонажи которых выполняют   однотипные действия («Алло? Кто-кто в теремочке живет, кто-кто в невысоком живет?...»). |
| Результат: *если дети в самостоятельной игре разворачивают специфические ролевые действия и ролевую речь, направленную на кукольных персонажей, вступают в парное ролевое взаимодействие со сверстником, включающее называние своей роли, ролевое обращение, короткий диалог,* – *можно считать, что игровые умения у них сформированы.* | |
| *5-ый год жизни*: формировать умение *изменять свое ролевое поведение* в соответствии с разными ролями партнеров, умение *менять игровую роль* и обозначать свою новую роль для партнеров в процессе развертывания игры.   * *Использование многоперсонажных сюжетов с определенной ролевой структурой, где одна из роле включена в непосредственные связи со всеми остальными («Путешествие на корабле»: капитан – матрос, капитан – пассажир, капитан – водолаз; «Поликлиника»: доктор – пациент, доктор – медсестра, доктор – шофер скорой помощи).* * *Отказ от однозначного соответствия числа персонажей (ролей) в сюжете количеству участников игры (персонажей в сюжете должно быть больше, чем участников).* | 1. Создание воспитателем проблемных ситуаций для смены им ролей по   ходу игры («Давай как будто, ты – водитель, а я – пассажир». Во время «поездки» воспитатель развертывает ролевой диалог с «водителем», а затем вводит в сюжет следующее событие, требующее появления нового персонажа: «Давай мы как будто ехали и автобус сломался. Я теперь буду механиком – буду ремонтировать автобус»).   1. Создание воспитателем проблемных ситуаций для смены детьми ролей по ходу игры («Давайте, вы тоже заболели и пришли к доктору! Я доктор. Что у вас болит? Откройте рот, скажите: а-а-а. Какое красное горло! Мороженое ели?.. Шарф на прогулку не одели?.. У вас ангина. Нужно сделать укол». Обращаясь к другому ребенку: «Давай, ты будешь медсестрой – будешь мне помогать…»). 2. Введение в многоперсонажные сюжеты параллельной основной роли (например,   воспитатель-врач спрашивает своего коллегу ребенка, какие у него были сегодня пациенты, помогала ли медсестра; капитан узнает у капитана другого корабля, куда тот направляется, что делают его матросы, есть ли пассажиры и т. п.).   1. Создание ситуаций игрового взаимодействия с детьми на основе сюжетов по знакомым сказкам, в которых одна роль по смыслу связана со всеми остальными («Гуси-лебеди»: «Давай, как будто, я буду печкой, а потом речкой, а потом яблонькой»; «Колобок»: «Давай, как будто, ты будешь зайчиком, а потом лисичкой»). |
| Результат: *если дети в свободной игре вступают во взаимодействие, подключаются к уже играющим сверстникам, беря подходящие по смыслу роли, при этом широко и творчески используют способ условного выполнения действия с сюжетными игрушками, предметами-заместителями, соединяя усвоенные ранее игровые умения с новыми, моделируют ролевой диалог с партнером-игрушкой, с воображаемым партнером, динамично развертывают сюжет в процессе игры за счет включения новых персонажей и смены игровых ролей в рамках той или иной смысловой сферы, можно считать, что игровые умения у них сформированы.* | |
| *Старший дошкольный возраст:* развивать умение *комбинировать* разнообразные события, *согласовывая* в общем сюжете индивидуальные *замыслы.* | 1. Организация совместных игр-придумываний (игр-фантазирований), протекающих в   чисто словесном плане, направленных на совместное сюжетосложение:   * «расшатывание» сюжетов известных детям волшебных сказок, сохраняя общую смысловую канву событий (изменяются конкретные условия действий персонажей или меняются сами персонажи, выполняющие в сказке те или иные функции: героя, дарителя, противника; могут использоваться карты В.Я. Проппа); * придумывание новой сказки с соединением сказочных и реалистических элементов; * развертывание нового сюжета с разноконтекстными ролями в процессе «телефонных разговоров» (сказочный и реальный персонаж); * придумывание новых историй на основе реалистических событий, например,   путешествий (Куда? На чем? К кому? Какие средства помогут в дороге? Что может произойти во время путешествия? Чем закончится путешествие?) с помощью зарисовки условных знаков.   1. Разворачивание игры с непосредственным принятием ролей по мотивам   придуманной истории. |
| Результат: *если в свободной игре наблюдается динамичное наращивание событий, переплетаются, комбинируются события и роли, относящиеся к самым разным смысловым сферам, часто используется смена ролей при включении в сюжет новых персонажей, происходит свертывание многих действий с предметами, которые лишь обозначаются в речи, учащаются моменты чисто речевого взаимодействия, когда дети только проговаривают очередные события (а не «разыгрывают» их), намечают дальнейшее направление сюжета; возрастает инициатива всех участников, можно считать, что игровые умения у них сформированы.* | |

**Педагогическое сопровождение сюжетной игры ребенка третьего года жизни**

|  |  |
| --- | --- |
| Михайленко Н. Я., Короткова Н.А.Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя. 2-е изд., испр. - М.: Издательство «ГНОМ и Д», 2000. <https://docplayer.ru/43146323-Mihaylenko-n-ya-korotkova-n-a-organizaciya-syuzhetnoy-igry-v-detskom-sadu.html> | |
| 3-ий год жизни  *Задача педагога:* сформировать у ребенка к трем годам умение развертывать условные действия с сюжетной игрушкой, предметом-заместителем и воображаемым предметом, связывать два-три игровых действия в смысловую цепочку, словесно обозначать их, продолжать по смыслу действие, начатое партнером-взрослым, а затем сверстником. | |
| *Развитие сюжета игры, в котором игровые действия воспитателя направлены на игрушку с последующим вовлечением в игру заинтересованных детей.*  Включение в игру *двух-трех действий в рамках одной сюжетной ситуации* (кукла хочет есть – не хочет есть, хочет спать – не хочет спать, хочет купаться – не хочет купаться и т. п.) | Воспитатель усаживает за детский столик куклу (мишку, зайца размером не менее 50 см), ставит на стол игрушечную тарелку, кладет ложку (соответствующих кукле размеров). Обращаясь к детям, говорит: «Вы играете, и я поиграю с куколкой. Я сейчас ее покормлю. Катя, ты есть хочешь? Вот здесь кашка в тарелке, давай кушать, дочка!» Берет ложку и несколько раз (5-6) подносит ее ко рту куклы. При этом разговаривает с куклой: «Ешь, открывай рот! Вот какая хорошая, ест кашу!»  *Приемы вовлечения детей:* «Давай играть. Вот мишка и кукла сидят за столом. И ты с ними садись. А я вас кормить буду!»  «Я не успеваю всех кормить сразу. Маша, помоги мне, покорми мишку» |
| //-//-//-//-//-//-//-//-//-//-//-//-//  Включение в игру *смысловых ситуаций, связанных друг с другом*: варит кашу на игрушечной плите, а затем кормит ею кукол; кормит кукол, а затем укладывает их спать; купает куклу, а затем укладывает ее спать; стирает кукольное белье в игрушечном тазике, а затем гладит его утюгом и т. д. | Воспитатель берет мишку, разговаривает с ним: «Мишка, почему ты такой грустный? Есть хочешь? Дать каши?» Обращается к наблюдающему за игрой малышу: «Петя, сваришь мишке кашку? Он есть хочет». Воспитатель в это время ставит на стол тарелку, берет ложку. Обращается к мишке: «Сейчас Петя нам кашку принесет. Будешь есть, а потом спать». Кормит мишку. Затем обращается к другому малышу: «Сережа, мишка наш поел. Теперь ему спать пора. Уложишь его спать?» и т. п. |
| //-//-//-//-//-//-//-//-//-//-//-//-//  Введение в игру *предметов-заместителей*:  использование одного предмета-заместителя для выполнения разных игровых действий (например, в одной игре палочка используется как ложка, в другой как градусник, в третьей как расческа и т. д.);  использование разных предметов-заместителей для выполнения одного и того же по смыслу игрового действия (например, в первый раз в игре вместо мыла берется кубик, в следующий раз плоская коробочка, брусочек и т. п.).  Показ игрового действия с предметом-заместителем и словесное обозначение условного предмета («Это у нас мыло», «Это как будто ложка» и т. п.), смысла производимого с ним действия («Намылю мишке лапки, хорошо мылится мыло» и  т. п.) | Воспитатель, предварительно убрав игрушечные ложечки и приготовив небольшую палочку, начинает играть: «Мишка, ты есть хочешь? Покормлю тебя кашей. Вот тарелка, а ложечки нет. А вот у нас ложка (берет палочку)! Ешь, мишка (кормит мишку палочкой вместо ложки)». Далее взрослый обращается к одному из наблюдающих за игрой детей: «Не наелся еще мишка. Ты покормишь его еще? Вот тебе ложка! (дает палочку). Это у нас как будто ложка! А я пока кроватку ему приготовлю».  Или: «Ты купаться хочешь? Сейчас буду дочку мыть. Надо в ванну водички теплой налить. Вот здесь налью (подходит к игрушечному крану или просто к стене). Шшш... Налила воды. Давайте мне дочку! (кукле) Иди купаться, водичка хорошая. Сейчас намылю тебя. Где мыло? Забыла принести. Дима, принеси мне вон тот кубик (кубик заранее приготовлен, лежит на соседнем столе). Спасибо, это у меня как будто мыло. Буду им мыть». Воспитатель «моет», трет куклу мылом-кубиком. Обращается к игрушечному зайчику: «У тебя лапки грязные? Как ты будешь с грязными лапками за стол садиться? Надо помыть. Вот мыло (берет кубик). Кто вымоет зайке лапки? |
| //-//-//-//-//-//-//-//-//-//-//-//-//  Введение в игру *воображаемых предметов*. | Воспитатель, играя с детьми, протягивает ребенку руку с воображаемой конфетой: «Аля, возьми конфетку, угости мишку».  Если ребенок не принимает этого предложения, взрослый сам угощает Мишку воображаемой (отсутствующей) конфетой: «Мишка, попробуй, какая вкусная. Ест, улыбается. Аля, у меня еще одна есть (берет со стола еще одну воображаемую конфету). Вот, попробуй и ты» и т. д. |
| *Развитие сюжета игры, в котором игровые действия воспитателя направлены на детей.*  Перевод ребенка на дополнение по смыслу условных действий сверстника, т. е. к элементарному взаимодействию в рамках общего сюжета. | Воспитатель ставит в ряд несколько стульчиков и говорит: «Это автобус. Я поеду на автобусе в лес. Кто хочет со мной поехать? Садитесь в автобус. У нас большой автобус, все поместятся. Я вас повезу. Где мой руль? Заведу мотор: ррррр (изображает шум мотора). Поехали. Би-би! Ррррр. Все дети едут. Далеко, далеко. Остановились. Давайте пойдем все в лес погулять. Выходите. Будем собирать ягоды (взрослый срывает воображаемую ягодку и «ест» ее). Вы тоже собираете ягоды? Маша, какую большую ягодку ты нашла. Угостишь ею Диму? А теперь надо ехать обратно. Садимся в автобус. Сейчас он поедет. Никто в лесу не остался?» и т. п. |

Приложение № 2

**Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевой игры дошкольников**

|  |  |
| --- | --- |
| Солнцева О.В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение сюжетных игр детей. – СПб.: Речь; М.: Сфера, 2010. | |
| 3-ий год жизни  *Цели педагога:* постепенно развивать опыткаждого ребенка;помогать детям отражать окружающий мир вигре;побуждать детей к первымтворческим проявлениям;воспитывать стремление к игровому взаимодействию со сверстниками.  *Задачи:*   1. включение в игру действий с   игрушками и предметами и действий без предмета («изобразительных», например, съесть несуществующую конфетку);   1. замена в игре хорошо   известных предметных действий действиями с предметами-заместителями, а потом словами;   1. передача действий,   характерных для персонажа (мама, доктор и др.) и взаимоотношений персонажей (например, мама ласково разговаривает с дочкой);   1. одушевление игрушки,   приписывание ей желаний, эмоциональных состояний;   1. словесное пояснение игровых   действий, предметов-заместителей и воображаемых предметов («Я кормлю», «это у меня ложка»);   1. принятие от педагога словесно обозначенного замысла игры в I полугодии («Мы сейчас поедем на дачу»), к концу года – обозначение простейшего замысла самостоятельно; в первом полугодии с помощью воспитателя, а к концу года самостоятельно разыгрывание короткого диалога с игрушкой; 2. самостоятельное разворачивание смысловых цепочек из двух-трех игровых действий, осмысленное продолжение действия, начатого партнером взрослым; 3. вхождение во взаимодействие   со сверстником на основе обмена предметными действиями. | Насыщение игрой всей жизнедеятельности малышей:   1. Превращение в игровой сюжет событий, происходящих в группе – параллельное проигрывание с игрушкой (дети едят – кормим кукол; дети спят – укладываем спать кукол; дети гуляют на прогулке – одеваем кукол и идем гулять и др.). 2. Организация ситуаций игрового взаимодействия педагога с детьми, в которых он передает детям игровые способы действий, ставит перед детьми новые игровые задачи:  * развитие сюжета игры, в котором игровые действия воспитателя направлены на игрушку (приготовление обеда, купание куклы, стирка кукольного белья, прогулка   с куклой и др.) с последующим предложением продолжить действие воспитателя;   * //-//-//-//-//-//-// с 2-3 взаимосвязанными действиями с использованием   противоположных желаний персонажа и связанных с ним эмоциональных состояний (хочет есть – не хочет, хочет спать – не хочет и др.) с последующим предложением продолжить действие воспитателя («Я покормлю Мишку, а ты уложи его спать…»);   * //-//-//-//-//-//-/ с использованием предметов-заместителей, сначала как вспомогательных (мыло, конфета), а затем как основных (котенок – свернутый пушистый платок); * //-//-//-//-//-//-/ с использованием воображаемых предметов (расчесывание   несуществующей расческой, угощение невидимой конфетой). Обыгрывание случайно  возникшего действия («Что пьет Мишка? Молоко или чай?»).   1. Создание игровых сюжетов по представлению, основанных на рассказе ребенка (оживление представлений в беседе, обогащение и уточнение детских представлений за счет рассказа-аналогии воспитателя, побуждение детей к проигрыванию через создание проблемной игровой ситуации, например, заболел Мишка). 2. Разыгрывание игровых ситуаций, направленных на стимулирование   активной речи ребенка в игре:   * диалог с игрушкой; * «телефонные» разговоры.  1. Организация разнообразных ситуаций игрового взаимодействия педагога с ребенком *(«А давай, я – доктор, а ты привела ко мне больную дочку»; «А теперь ты – доктор, а я привела к тебе дочку. Она заболела»).* 2. «Подытоживание» роли *(«Ты мама, кормишь дочку», «Ты как шофер, ехал на машине*   *и рулил»).*   1. Включение ребенка в совместную игру со сверстником с продолжением и дополнением игровых действий сверстника *(«Посмотри, Никита, Алеша накормил Мишку. А ты хочешь покормить Зайку?.. А теперь можно и посуду помыть»).* 2. Включение в игру словесных элементов из песенок, книг, мультфильмов *(«Спят усталые игрушки…»).* 3. Создание проблемно-игровых ситуаций, побуждающих к поиску   предметов-заместителей *(«Дочка хочет спать. А где же кроватка?» – построить кроватку из кирпичиков).* |
| 4-ый год жизни  *Цель:* создать условия для освоения ребенком средств выполнения игровой роли.  *Задачи:*   1. принятие игровой роли; 2. правильное называние себя в игровой роли («Я – шофер», «Я – мама»); 3. называние своих игровых действий («Я завожу мотор – р-р, я еду на машине», «Я варю кашу, буду кормить дочку»), планировать в речи 1-2 игровых действия; 4. передача цепочки из   нескольких связанных действий в сюжетно-ролевой игре;   1. вхождение в игровое общение   со сверстниками – парное и в малой группе, объединение для совместных действий. | Этапы педагогической технологии:   1. *Развитие у ребенка умения принимать на себя игровую роль и реализовывать ее через предметные и речевые действия, направленные на партнера-игрушку, сверстника.* 2. Создание ситуации игрового взаимодействия, в которой игровые действия воспитателя направлены на игрушку: «Я – доктор. Буду лечить зверей. Здесь у меня больница. Мишка, ты заболел..?» с последующим вовлечением в игру заинтересованного ребенка: «А давай, ты дочку привел к доктору…» (дает образец поведения доктора). 3. Создание ситуации игрового взаимодействия, в которой игровые действия ребенка (доктора) направлены на игрушку: «Мишка, ты заболел? Живот болит? Малины много съел?». Обращается к детям: «Есть ли в нашей группе доктор? Доктор, вылечишь Мишку?..». 4. Подключение детей к игровому взаимодействию друг с другом: «А давай, ты дочку привел к доктору» (доктор – ребенок). 5. Создание ситуации игрового взаимодействия, в которой игровые действия ребенка направлены на воспитателя: «Давай, я как будто заболела и пришла к доктору…» (дается образец поведения пациента). 6. *Расширение диапазона выполняемых игровых действий (передача характеров, настроений), участие детей в коротком взаимодействии со сверстником.* 7. Создание ситуации игрового взаимодействия, в которой игровые действия ребенка   (доктора) направлены на игрушку (воспитатель приносит кукол-пациентов, которые ведут себя по-разному).   1. Подключение детей к игровому взаимодействию друг с другом: «Какие еще звери   лечились у Айболита?.. Отведешь больного Зайку к доктору?».   1. «Комментирование» действий ребенка: «Ты шофер? У тебя автобус или такси?   Довези меня, пожалуйста, до магазина. У тебя бензин не кончился? Не пора заправлять машину?..» (расширение знаний внутри игры).   1. Создание ситуации игрового взаимодействия, в которой игровые действия   воспитателя направлены на ребенка: «Давай, мы как будто плывем на корабле. Я капитан, а ты – матрос. Матрос, смотри в бинокль, не видно ли берега?...».   1. *Развитие умения вести ролевой диалог, переходить к ролевым диалогам со сверстником; обогащение содержания ролей за счет образов литературных персонажей.* 2. Создание ситуаций игрового взаимодействия с детьми с помощью телефонных   разговоров по мотивам литературных произведений: «Я буду Чукоша. У меня зазвонил телефон. Кто говорит?...».   1. Создание ситуаций игрового взаимодействия с детьми с помощью телефонных   разговоров в контексте сюжетно-ролевой игры: «Давай поиграем в телефон. Здесь у меня больница. Я звоню домой больной девочке. Алло! Это доктор говорит!..». |
| 5-ый год жизни  *Цель:* продолжать осваивать ролевое поведение как способ построения игры.  *Задачи:*   1. обогащение содержания   самостоятельных сюжетно-ролевых игр;   1. накопление содержания для   сюжетно-ролевых игр, отражающих представления детей о социальной действительности (семья, магазин, детский сад, парикмахерская, поликлиника, корабль и др.) и опосредованные впечатления детей, полученные из мультфильмов и книг;   1. обогащение арсенала игровых   действий: называние детьми игры, своей роли и роли других играющих, использование разнообразных предметов-заместителей, воображаемых предметов, сокращение предметных игровых действий за счет обозначения части сюжета в речевом плане («Как будто мы уже покормили кукол и теперь будем одевать их на прогулку»);   1. обмен ролями в совместной игре с воспитателем, включение детей в разные ролевые диалоги и изменение содержания диалога в зависимости от смены ролей; 2. перенос игрового опыта в совместные игры со сверстниками; 3. создание игровой обстановки с   использованием реальных предметов и их заместителей, действия в реальной и воображаемой игровой ситуации; развитие самостоятельности и творчества в игре;   1. воспитание доброжелательных отношений между детьми, интерес к общему замыслу и согласованию действий. | *Этапы педагогической технологии:*   1. *Обогащение опыта сюжетно-ролевой игры за счет взаимодействия c детьми в позиции «соигрока» («партнера»).* 2. Создание ситуации игрового взаимодействия, в которой игровые действия воспитателя направлены на ребенка: «Давай поиграем в доктора. Я буду доктором, а ты пациентом. А что нужно врачу?» (предлагает ребенку помочь разложить медицинские принадлежности из аптечки, комментируя их назначение, если ребенок молчит; надевает шапочку и белый халат). «Я – доктор. Приходите ко мне на прием. Здравствуйте. У вас болит горлышко или живот? Когда вы заболели? Давайте посмотрим горлышко. Откройте рот, скажите а-а-а…». 3. Вовлечение в игру заинтересованных детей: «У вас тоже что-то заболело?   Становитесь в очередь, больные..».   1. Создание ситуаций игрового взаимодействия с детьми помощью   телефонных разговоров в контексте сюжетно-ролевой игры: «А теперь давайте поиграем так, как будто я – доктор. Я у себя в кабинете. У меня есть телефон. Вы заболели, звоните мне и вызываете врача…» (образцы разговоров по телефону). Или доктор сам звонит пациентам, узнает, как они себя чувствуют, дает советы.   1. Создание ситуации игрового взаимодействия, в которой игровые действия ребенка направлены на воспитателя: «Здравствуйте, доктор. У меня так болит пальчик. Даже распух. Что вы мне посоветуете? Мне нужно таблетки принимать, мазать мазью или уколы делать?..». 2. Создание ситуаций игрового взаимодействия, в которых вводится дополнительная роль: «А теперь давайте поиграем так, как будто я – доктор, а ты – медсестра, мне помогаешь. Медсестра, найдите, пожалуйста, карточку этого больного. Сделайте, пожалуйста, укол. Вы уже обзвонили всех наших больных?..» (может быть введение разных дополнительных ролей: мамы, которая привела больную дочку, шофера скорой помощи и др.); вторая основная роль (один ребенок в роли доктора, другой в роли медсестры, воспитатель исполняет роль второго доктора): «Доктор, ты еще не закончил прием? А медсестра уже всем уколы сделала?». 3. *Включение детей в проблемно-игровые ситуации на основе взаимодействия педагога в позиции «помощника».* 4. Дети и воспитатель в очереди на прием к врачу. Воспитатель: «Пока пациенты ждут своей очереди, они разговаривают? Давайте поговорим о…». 5. В кабинете врача: «Медсестра, телефон звонит. Дзинь-дзинь. Может что-то   случилось? Узнай…».   1. Из кабинета доктора исчезли все медикаменты. Воспитатель: «Очередь большая. Больные ждут. Что делать? Придумайте, что можно взять вместо них. Чем можно заменить градусник? А шприц?..». 2. *Создание условий для самостоятельного применения игровых умений в сюжетно-ролевой игре.*   Дети играют самостоятельно, при необходимости воспитатель оказывает помощь. В *позиции наблюдателя* воспитатель реализует диагностические задачи: фиксируется активность детей в использовании ролевых высказываний, участии в ролевых диалогах, их содержательность, способность детей договориться друг с другом, наличие/отсутствие конфликтов. |
| *Старший дошкольный возраст*  *Цель:* создавать условия для активной, самостоятельной и творческой деятельности.  *Задачи:*   1. обогащение содержания   сюжетно-ролевых игр на основе знакомства с явлениями социальной действительности и отношениями людей (школа, магазин, больница, парикмахерская, путешествия и др.), активизация воображения на основе сюжетов сказок и мультфильмов;   1. построение игры на основе   совместного со сверстниками сюжетосложения;   1. передача действия, отношения,   характера и настроения персонажа (требовательный учитель, любящая мама, капризная дочка и др.) с помощью средств выразительности (мимики, жестов, движений, интонаций);   1. самостоятельное или с   небольшой помощью воспитателя согласование общего игрового замысла с использованием разнообразных способов (считалки, жребия, договора по желанию), установление договоренности о развитии сюжета и выборе ролей по ходу игры;   1. передача словесно   воображаемых игровых событий, места действия («Здесь море. Это корабль, – он плывет к замку волшебника») приемом условного проигрывания части сюжета – «как будто»;   1. самостоятельное создание   игровой обстановки с учетом темы игры и воображаемой ситуации, изготовление игрушек-самоделок и предметов-заместителей до или по ходу игры;   1. развитие умения   сотрудничать со сверстниками: формулировать собственную точку зрения, выяснять точку зрения своего партнера, сравнивать их и согласовывать при помощи аргументации. | *Этапы педагогической технологии:*   1. *Обогащение представлений детей о той сфере действительности, которую ребенок будет отображать в игре.* 2. Чтение детской художественной и познавательной литературы. 3. Беседы по содержанию прочитанного, «словесное рисование» представителей разных профессий. 4. Наблюдения за деятельностью и отношениями людей, рассказы, беседы о впечатлениях. 5. *Организация сюжетно-ролевой игры («игра в подготовку к игре»).* 6. Сотворчество воспитателя и детей: ситуаций взаимодействия между людьми,   придумывание и сочинение событий, хода их развития в соответствии с темой игры; соединение реальных и фантастических персонажей в одном сюжете.   1. Фиксирование придуманных ситуаций, событий при помощи рисунков,   пиктографического письма, записывания воспитателем под диктовку детей и пр.   1. Создание предметно-игровой среды на основе организации продуктивной и   художественной деятельности детей, сотворчества с воспитателем, детского коллекционирования.   1. Организация совместной игры в микрогруппах на основе выполнения воспитателем   одной из ролевых позиций.   1. *Самостоятельная игровая деятельность детей.* 2. Наблюдение за самостоятельными играми детей: воспитатель показывает помощь только тогда, когда возникают трудности в согласовании замыслов или конфликтные ситуации; осуществляет определение задач развития игры на перспективу.   *Игровая тема «Музей» (пример):*   * «Мозговой штурм»: «Какой музей можно открыть в группе? Какие экспозиции в нем   могут быть?».   * Коллекционирование – подбор предметов для составления экспозиции, определение   способов их размещения в пространстве группы, создание подписей, условных обозначений.   * Создание проблемно-игровой ситуации «Давайте откроем музей» (определение   содержания экспозиции, рекламы музея).   * Создание проблемно-игровой ситуации «Как устроен музей?» (вход в музей, касса,   буфет, экспозиция).   * Беседа «Кто работает в музее?» (хранители музея создают экспозицию, договариваются, как разложить предметы, какие подписи сделать; экскурсоводы проводят экскурсию, рассказывают об экспонатах, проводят занятия с детьми, учат делать поделки; дежурный по залу следит за порядком и др.). * «Мы – хранители музея» – создание экспозиции. * «Мы – экскурсоводы» – придумывание и обыгрывание содержания экскурсии. * «Мы проводим занятие с детьми» – придумывание и обыгрывание ситуаций обучения детей в музее (рисование, изготовление поделок и др.). * «Мы – посетители» - придумывание и обыгрывание ситуаций   посещения музея (какие правила нужно соблюдать, как выразить восхищение, какие вопросы можно задавать). |

Приложение №3

**Комплексный метод формирования игрового опыта ребёнка**

|  |
| --- |
| **Поддержка сюжетно-ролевой игры «Рыбалка» (младший дошкольный возраст)** |
| *Задачи:*   * Развивать у детей интерес к сюжет­но-ролевой игре, способствовать возникновению у детей игр на темы из окружающей жизни, по мотивам литературных произведений. * Демонстрировать детям способы ролевого поведения, используя обучающие игры. * Развивать игровые, творческие и коммуникативные умения ребенка. |
| **I. Обогащение жизненного опыта детей** |
| * Длительное наблюдение за аквариумными рыбками. * Рассматривание иллюстраций, фотографий: «На рыбалке», «Кот-рыболов» * Беседы из личного опыта: «Как я с папой /дедушкой ходил на рыбалку», «Где живут рыбки?» * Чтение: Н. Носов «Карасик», И. Гурвич «Левушка-рыбак», рус. нар. сказка «Лисичка-сестричка и серый волк», А. Пушкин «Сказка о   рыбаке и рыбке» (отрывок), И. Токмакова «Где спит рыбка», Н. Нищева «Аквариум», А. Барто «Кораблик».   * Просмотр мультфильмов: «Лисичка-сестричка и серый волк», «Леопольд и золотая рыбка». * Детское экспериментирование: «Какая бывает вода?», «Пузырьки-спасатели». * Совместная работа с родителями: предложить родителям посетить рыбный магазин, океанариум. |
| **II. Обогащение игрового опыта** |
| * Дидактические игры: «Поймай рыбку» (величина, цвет), «Какой рыбки не стало?», «Кто живет в пруду?» * Подвижные игры: «Удочка», «Рыбак и рыбки», «На рыбалке», «Щука». * Пальчиковые игры: «Жил да был один налим», «Рыбка» (Н.Нищева). * Обыгрывание истории с помощью театральных кукол: «Как Ваня ловил рыбу». * Создание ситуации игрового взаимодействия с детьми - воспитатель подходит к аквариума, рядом с которым сидит игрушка-котик:   - Мурзик, что ты делаешь? Брысь, брысь! Не ешь нашу рыбку Мурзик, ты проголодался? Что же делать? Мурзик может съесть нашу рыбку. Надо его накормить. Принесем ему еду. Я угощу Мурзика бутербродом, а ты чем?..  - Мурзик не хочет это есть. Снова смотрит на нашу рыбку. Жалко и рыбку, и Мурзика. А где нам взять рыбу для котёнка? (купить в магазине, сходить на рыбалку и пр.)  - Сходить на рыбалку, да я с удовольствием! Что для этого нам нужно? Давайте собираться. Вот мой рюкзак. Я возьму бинокль, фонарик, сетку. А где же наши удочки и ведра? (достают удочки, ведра, коробочки с шнурочками-червями)  - Надо тепло одеться, ведь у воды всегда холодно, да не забыть надеть резиновые сапоги, чтобы не промочить ноги (одевают воображаемую одежду). Надо подумать - все собрали?.. Тогда в путь дорогу!  - Ой, Мурзик, тебя здесь оставлять нельзя! Ты же съешь нашу рыбку, пока мы на рыбалке, надо тебя в другой комнате оставить! Теперь пора в путь, а чтобы дорога была веселей, давайте споем песенку (звучит музыка).  - Так, надо посмотреть в бинокль, не заблудились ли мы? (смотрят в воображаемые бинокли) Озеро, вижу озеро, совсем близко, а вы?.. (озеро, лодку и пр.) Какая красота! Как удобно будет с лодки рыбачить! Как же нам на лодку попасть - ведь кругом вода? (надо мост построить, переплыть и пр. ) А я не умею мост строить, может вы меня научите?.. (дети строят мост, например, из массажных ковриков)  - Хороший мост у нас получился! Ой сколько кругов на воде, значит много рыбы. Жаль, что я не умею её ловить. Может вы меня научите? (дети учат воспитателя, например: «Надо взять червяка, насадить на крючок, забросить удочку и подождать. Когда рыбка будет клевать - нужно ее доставать».)  - Что-то плохо клевать стала, давайте рыбку прикормим (кормят рыб).  - А у меня есть сеть. Помогайте! (тянем сети, складываем рыбу в ведро)  - Темнеет. Пора домой, а то в темноте дорогу не найдем. Мурзик нас, наверно, совсем заждался. Давайте будем освещать себе дорогу фонариками, чтобы не заблудиться (возвращаются домой).  - Мурзик, ты где? Мы тебе свежей рыбки наловили, угощайся (кормят Мурзика рыбой).  - Вот это удачная рыбалка! |
| **III. Создание развивающей предметно-игровой среды** |
| * Подбор и внесение атрибутов: лодка (ванночка), рыболовная сеть, магнитные игры «Удочка», пластмассовые рыбки (разной величины   и цвета), рюкзак, ведерки, фонарики, аквариум с заводной рыбкой, игрушка-котик.   * Изготовление вместе с детьми плоскостных рыбок на магнитах (рисование, аппликация). * Объемное конструирование из модулей: «Лодка». |
| **IV. Активизирующее общение педагога с детьми** |
| После рыбалки и кормления Мурзика:  - Вам понравилось ходить на рыбалку? Много ли рыбы наловили? А Мурзику рыбка понравилась? Как он вас благодарил? (он мурлыкал и пр.)  - Ой, как рыбы много осталось. Что же с ней можно сделать? (сварить суп, пожарить) |
| *Комплексный план поддержки игры разработан педагогами МБДОУ «Детский сад №35 г. Выборга» (Иванова Е. Г., Чижова Л. А.)* |

|  |
| --- |
| **Поддержка сюжетно-ролевой игры «Космическое путешествие» (старший дошкольный возраст)** |
| *Задачи:*   * Дать детям яркие впечатления о космосе и солнечной системе, создать основу для развития и обогащения содержания самостоятельных игр. * Развивать умение детей переводить жизненный опыт в условный план игры. * Развивать умение комбинировать разнообразные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы. * Создать вместе с детьми предметно-игровую среду для самостоятельных игр. |
| **I. Обогащение жизненного опыта детей** |
| * Чтение/рассматривание иллюстраций/общение: Авдеев Ю., Горьков В. «Космическая азбука», Синицын В. «Первый космонавт», С.Баруздин «Первый человек в космосе»; В. Медведев «Звездолет Брунька», В. Кащенко «Найди созвездия», А. Леонов «Шаги над планетой», П. Клушанцев «О чем рассказал телескоп?», Е.Левитан «Малышам о звёздах и планетах», Е.А.Паникова, В.В. Инкина «Как мальчик стал космонавтом», Н.Носов «Незнайка на Луне» (отрывки), албанская народная сказка «Как Солнце и Луна друг к другу в гости ходили», русская народная сказка «Солнце, Месяц и Ворон-Воронович». * Просмотр отрывков из мультфильмов и фильмов: «Белка и Стрелка в космосе». * Беседы: «Земля – голубая планета жизни», «Почему бывает день и ночь, лето и зима?», «Кто живет в Звездном городке?», «Первооткрыватели космоса – животные», «Зачем нужно изучать космос?». * Рассказ: «Как Солнце и Луна друг к другу в гости ходили», «Собаки – космонавты», «О чем рассказал телескоп?», «Сколько звезд на небе?», «Солнце – источник жизни на земле», «Как спутники помогают людям?». * Рассматривание карты звездного неба, глобуса – макета Земли, иллюстраций, фотографий с космонавтами, космическими кораблями, космической станцией; фото из космоса/познавательное общение: «На чем все держится в космосе?», «Почему звезды маленькие, а Луна большая?», «Луна бывает разной. Иногда это шар, иногда лишь его кусочек. Отчего так происходит?», «На Луне есть моря: море Ясности, море Спокойствия…Но живут ли там лунные рыбы?»; «Что такое созвездия?», «Солнце - это звезда?», «Что можно увидеть в телескоп?». * Опытно-экспериментальная деятельность: «Притяжение земли»; «Путь Солнца по небосводу» (Почему день сменяется ночью? Из каких цветов состоит солнечный луч? Моделирование солнечных часов); «Исследователи новой планеты» (звуки неизвестной планеты). * Отгадывание и придумывание загадок о звездах, кометах, планетах, ракетах, космонавтах. * Рассматривание репродукций художников/общение: Плотнов А.И. «Ю.А.Гагарин»; Леонов А.А. «На Луне», «В открытом космосе», «Старт «Востока», «Автоматическая стыковка», «Перед прилунением», «Мягкая посадка»; Соколов А.К. «Домой», «Впереди марс», «Свершилась стыковка», «Перед стартом», «На орбите космическая станция»; Леонов А.А., Соколов А.К. «Марсианское утро», «Марсианский полдень», «Лунный вездеход». * Экскурсии: * *Музей космонавтики и ракетной техники имени Валентина Глушко (скафандры космонавтов, модель МКС,*   *образцы еды и др.)*   * *Петербургский планетарий («Семья солнышка», «Сказки неба», «Проделки Луны» и др.)* * *Пулковская обсерватория (старинные и современные телескопы, астрономические часы и др.)* * Моделирование: написание письма жителям неизвестной планеты с помощью условных изображений. * Совместное обновление рубрики «Рассуждалки»: «Что можно увидеть в космосе?». * Создание Книги Почемучек (детские вопросы), лэпбука (интерактивной тематической папки). |
| **II. Обогащение игрового опыта** |
| * Решение занимательных задач на развитие мышления: игра-путешествие с творческими заданиями по ФЭМП «В гостях у гнома-астронома». * Развивающие интеллектуальные игры: «Звездочет», «Найди, что спрятал инопланетянин», «Десять лунатиков», «Звездный путь», «Космические разведчики», «Собери созвездия». * Маршрутные игры (игры-ходилки): «Космическое путешествие», «Приключения на неизвестной планете». * Тематические игры-пазлы, игры-лабиринты с шариками «Помоги космонавту долететь до Марса», «Пройди лабиринт с исследователями неизвестной планеты». * Подвижные игры: «Космонавты», «Вокруг Солнца», «Летающие тарелки», «Позолоченный рожок», «Земля, луна, ракета», «Месяц по небу ходил». * Игры-соревнования: «Подготовка к космическому путешествию». * Коммуникативные игры на «знакомство с жителями неизвестной планеты», создание положительных эмоций, развитие эмпатии: «Я дарю тебе…», «Здравствуйте»; на развитие умения действовать сообща, в команде: «Заблудились», «Исследователи неизвестной планеты»; на развитие внимания, выдержки, согласованности действий «Радиограмма», «Запрещенное движение». * Игры-фантазирования: «Потому что» («Наш космический корабль отправляется в полет, потому что…», «Космический корабль совершил посадку на неизвестной планете, потому что…» и т.д.), «Приключение на неизвестной планете (на основе сюжетной картины, серии картин). * Создание ситуаций игрового взаимодействия с детьми (совместные партнерские сюжетно-ролевые игры): «Космический полет», «Космическая станция», «Путешествие на неизвестную планету».   *Пример:*  *Воспитатель в роли командира космического корабля:*  - Внимание, последняя проверка ракеты и космического корабля.  - Ракета к старту готова. Закрыть люк. Пристегнуть ремни безопасности.  - Внимание, отсчет времени 5 минут: 5, 4, 3, 2, 1. Старт!  - Полёт ракеты проходит нормально.  - Растут перегрузки. Опустить кресла в лежачее положение.  - Первая космическая скорость набрана. Ракета поднялась на заданную высоту.  - Отделить I ступень ракеты.  - Включить двигатели II ступени…  - Опустить нос ракеты! Вывести корабль на орбиту.  - Выключить двигатели.  - Поднять кресла.  - Передать радиограмму на землю о выходе космического корабля на орбиту, сообщить, как работают двигатели, как чувствуют себя космонавты.  - Передаю управление второму пилоту… *(поддержка самостоятельной игры детей).*  *Воспитатель в роли космонавта-штурмана:*  - Внимание, по курсу - неизвестная планета. Наблюдаю горы и кратеры от ударов метеоритов. Космонавты-исследователи, сообщите на Землю о планете на нашем пути.  - Наблюдаю планету, похожую на яркую звезду, закрытую облаками…  - Справа по курсу - широкая звёздная полоса, похожая на молочную реку. Она пересекает всё небо…  - Впереди - хвостатое небесное тело. Изменить орбиту полета. Доложить о космическом объекте…  - Держу курс на созвездие «Большая медведица».  - Командир космического корабля, путь к космической станции «Мир» проложен. Разрешите отдых. *(поддержка самостоятельной игры детей)* |
| **III. Создание развивающей предметно-игровой среды** |
| * Внесение и презентация воспитателем карты звездного неба; плакатов с видами Земли из космоса; других планет,   в т.ч. сказочной; небесных явлений.   * Совместные с воспитателем и самостоятельные подбор и создание игровых атрибутов (телескоп, фотоаппараты, наушники и макет рации - спутниковой связи, пульт управления, топливные баки, тросы, имитаторы скафандров, тюбики с космической едой, эмблемы отряда космонавтов и др.). * Создание схем построек/объемное конструирование из модулей: «Космический корабль», «Космическая станция» и др. * Конструирование из конструкторов «Лего», «Тико»: «Жители неизвестной планеты». * Создание коллажей-фонов (аппликация/рисование/пластилинография): «Неизвестная планета», «Марсианский пейзаж. |
| **IV. Активизирующее общение педагога с детьми** |
| *Не планируется заранее, может возникать, если сюжет зашел в тупик и есть необходимость перевода игры к более сложным формам:*  Например, активизирующее общение по ходу игры: «Внимание-внимание, Центр управления полетами ведет переговоры с космической станцией «Мир»: Сообщите, как выглядит планета Земля из космоса? Видна ли Россия? Какая погода будет в ближайшие дни? Наблюдается ли облачность?» И т.д.)  Или по окончании игры, например, интервью с космонавтами: «Как прошел ваш полет? На каких планетах вы побывали? Что интересного/удивительного там видели? Случались ли на вашем корабле чрезвычайные ситуации? Как вы с ними справились? Встречались ли вы с инопланетянами? Какие они?» И т.д.) |

|  |
| --- |
| **Поддержка сюжетно-ролевой игры «Дом моды» (старший дошкольный возраст)** |
| *Задачи:*   * Обогащать и систематизировать представления детей о труде и професси­ях людей, побуждать к отражению в   играх различных сторон действительности (труд взрослых в Доме мод, их взаимоотно­шения).   * Создавать условия для развития длительных игр, обучая детей объе­динению нескольких сюжетов и игровых   линий, способствовать становлению взаимоотноше­ний между действующими лицами в многоролевой игре.   * Побуждать детей к созданию коллекций предметов, игрушек и атрибу­тов для сюжета игры. |
| **I. Обогащение жизненного опыта детей** |
| * Чтение/рассматривание иллюстраций/общение: «Новый наряд для короля» Г.Х. Андерсен, «Мода» Г. Кругляков, «Храбрый портняжка» Братья Гримм, «Заяц портной» С.Михалков, «Кем быть» Маяковский, «Я для мамы платье шила» Викторов, «Олин фартук» И.Гринберг, «Заплатка» Н. Носов, «Как рубашка в поле выросла» К. Ушинский, «Золушка» Ш. Пьеро, «Портниха» Б. Заходер. * Просмотр отрывков из мультфильмов и фильмов: «Сказочные истории - Швея Элла», «Портной и луна», «Заяц-портной», «Храбрый портняжка», «Портной Бесо», «Волк и портной», «Джинглики» (Фрося - красавица, модница и модельер), «Барби и Сказочная страна моды. (Встреча с Миллисент. Новая коллекция. Подготовка к показу мод. Модный показ)». * Просмотр презентаций: «История возникновения одежды», «История русского народного костюма», «Детская мода», «Кто работает в доме моды» (знакомство с профессиями дизайнера, закройщика, швеи, моделей, художника-модельера, менеджера по рекламе, администратора и их структурой работы). * Просмотр видеоролика «Показ моды». * Беседы: «Мода – это интересно», «Модельерами могут быть как девочки, так и мальчики», «Что такое показ мод, для чего его делают?», «Что из какой ткани можно сшить?», «Ткацкие фабрики в Ленинградской области», «От добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого», «Люди, каких профессий трудятся над созданием модной одежды?», «Правила безопасности при работе с электроприборами». * Рассматривание картинок из серий «Одежда» и «Профессии»; фотографий «Замерщик снимает мерки с фигуры девочки», «Модельер разрабатывает модель одежды», «Закройщик обводит мелом лекало», «Портные во время работы», «Механик ремонтирует швейное оборудование», «Дизайнер украшает платье валаном», «Утюжильщица готовит брюки к последней примерке», «Женщина разговаривает с администратором ателье», «Магазин тканей», «Стеллажи с тканями», «Прилавки со швейной фурнитурой», «На подиуме дети демонстрируют модели одежды». * Просмотр иллюстраций, презентации о детской моде, о работе дома моды. * Опытно-экспериментальная деятельность: проведение опытов по определению свойств тканей. * Рассматривание репродукций художников/общение: «Швея» Илья Ефимович Репин, «Швея» Константин Егорович Маковский, «Маленькая швея» Алексей Пахомов, «Швея» Джон Уильям Годвард, «Старый портной» Юдель Пэн, «У портного» Пьетро Лонги, «Портной» Джованни Баттиста Морони. * Экскурсии: в магазин «Ткани», в «Ателье». * Обучение трудовым приемам: пользоваться сантиметровой лентой, лекалом, делать выкройку, подбирать элементы декора к одежде, вести показ (рассказывать по ходу показа о нарядах, моделях). * Обучение работе на швейной машинке, правилам пользования. * Обучение работе иголкой и правилам пользования иголкой. * Обучение работе утюгом и правилам пользования утюгом. * Обучение работе отверткой и правилам пользования отверткой. * Моделирование: «Взаимодействие сотрудников Дома мод». |
| **II. Обогащение игрового опыта** |
| * Решение занимательных задач на развитие мышления: игра с творческими заданиями по ФЭМП «В гостях у   Портняжки».   * Маршрутные игры (игры-ходилки): «Волшебная шляпа». * Тематические игры-пазлы: «Собери картинку»; игра-лабиринт: «Иголочка и ниточка». * Настольно-печатные игры: «Разрезные картинки», лото «Все работы хороши», «Кому, что нужно для работы»,   «Найди отличие», «Помоги портнихе», «Что сначала, что потом», «Подбери ткань», «Подбери заплатку»,   * Игры в уголке «ряжения». * Коммуникативные игры на знакомство с мастерами «швейного городка», создание положительных эмоций, развитие эмпатии: «Я сошью тебе…», «Здравствуйте»; на развитие внимания, выдержки, согласованности действий «Можно-нельзя», «Запрещенное движение». * Игры-фантазирования: «Приключение в швейном городке» (на основе начала рассказа, придуманного воспитателем). * Создание ситуаций игрового взаимодействия с детьми (совместные партнерские сюжетно-ролевые игры):   – Ребята, скоро у нас будет праздник, на который все должны прийти красивые и нарядные. А если в магазине не будет одежды нашего размера или цвет нам не понравится, то где мы можем приобрести нужный наряд? Ведь просто сшить одежду не достаточно, она должна быть красивой и нравиться нам. Хотите стать модельерами и придумать свои варианты одежды?  *Пример:*  *Воспитатель в роли модельера:*  – Здравствуйте если вы хотите, то мы в нашем ателье могли бы сшить вам наряд. Посмотрите, пожалуйста, журналы и выберите фасон платья? (Берёт журнал и предлагает выбрать модель). Куда вы пойдете в этом платье? Рукав сделать длинный или короткий? Платье прямое или расклешённое? Из какой ткани вы хотите платье? Выберите ткань, пожалуйста (показывает отрезы тканей). Могу предложить вам вот такую яркую и легкую ситцевую ткань. Эти зеленые нитки подходят к основному цвету ткани. Я Вам советую взять вот эти оранжевые пуговицы, они будут красиво смотреться на вашем платье (рисует эскиз платья). Или можно сзади вставить молнию, а спереди украсить платье розочкой. Посмотрите эскиз платья. Может пришить снизу волан? Или вместо этой розочки пришить бантик? А может вот эти пёрышки будут смотреться на этой ткани интереснее? Ну, вот вы выбрали модель платья, ткань и фурнитуру. Сейчас я приглашу замерщика, и он снимет с вас мерки. Кто бы хотел побывать в роли модельера? … *(поддержка самостоятельной игры детей).*  *Воспитатель в роли замерщика:*  – Здравствуйте, пройдите в примерочную, я сниму с вас мерки. Давайте измерим объем груди. Поднимите, пожалуйста, руки. Теперь измерим длину рукава. Какая длинна юбки будет у Вашего платья? Такая? Завтра приходите на первую примерку. Кто хочет попробовать снять мерки со следующего посетителя? … *(поддержка самостоятельной игры детей).*  *Воспитатель в роли закройщика:*  – Мне надо раскроить детали платья на ткани. Для этого я перенесу выкройку деталей на ткань. Постараюсь разместить более экономно все детали на ткани? *(раскладывает детали выкройки на ткани).* Закрепляю выкройки булавочками. Готово*.* Беру мел и обрисовываю детали выкройки. Теперь беру ножницы и вырезаю. Детали платья готовы. Можете начинать шить платье. (*Обращается к швее)* Кто хочет создавать выкройки одежды? *(поддержка самостоятельной игры детей).*  *Воспитатель в роли швеи:*  – Мне надо сшить детали платья. Я постараюсь выполнить работу вовремя и аккуратно. Вначале я подготовлю свое рабочее место, одену косынку, заправлю нитку в иголку швейной машинки. Машинка готова. Приступаю к сшиванию деталей. Ой, что-то машинка застучала. Надо вызвать мастера по ремонту швейной машинки *(проблемная ситуация 1)*. У меня порвалась нитка в иголке *(проблемная ситуация 2).* Все в порядке. Продолжаю работать. Все детали сострочены. Платье готово. Примите у меня работу *(обращается к модельеру).* Кто хочет поработать на швейной машинке? *(поддержка самостоятельной игры детей)* |
| **III. Создание развивающей предметно-игровой среды** |
| * Создание алгоритмов по ситуациям игры, рабочих листов, пооперационных карт. * Внесение и презентация воспитателем швейных машинок, утюгов. * Совместное с детьми создание памяток: «Правила безопасности при работе на швейной машинке», «Правила безопасности при работе утюгом». * Создание схем построек/объемное конструирование из модулей: «Швейное ателье», «Стеллажи для хранения одежды, тканей» и др. * Конструирование из конструкторов «Лего», «Тико»: «Манекен», «Швейная машинка», «Утюг», «Гладильная доска». * Совместные с воспитателем и самостоятельные подбор и создание игровых атрибутов (приборы для шитья, манекены, швейные машинки, утюги и т.п.; кошельки-оригами, денежные купюры; пошив одежды для кукол). * «Дадим новую жизнь старым вещам» – пошив одежды детьми для себя; украшение одежды стразами, пуговицами; нанесение рисунка на ткань (одежду) по трафаретам красками. * Создание моделей одежды для плоскостных бумажных кукол: «Красивое платье» (аппликация); «Украшаем одежду» (пластилинография); «Необычное платье», «Русский народный костюм», «Праздничный наряд» (рисование). * Создание журналов: «Какую одежду носили на Руси», «Музей моды прошлых веков – «Галерея костюма в Эрмитаже», «Какая бывает ткань?». * Взаимодействие с родителями:   – Совместное изготовление и подбор атрибутов к игре (отрезы ткани, метр, нитки, ленты, фурнитура и т.д.)  – Изготовление листов для альбома «Образцы тканей».  – Изготовление листов для «Журнала мод». |
| **IV. Активизирующее общение педагога с детьми** |
| *Не планируется заранее, может возникать, если сюжет зашел в тупик и есть необходимость перевода игры к более сложным формам:*  Например, активизирующее общение по ходу игры: «Что вам сегодня заказали? Много ли заказов?» (*закройщику*),  «Какой фасон Вы придумали и чем украшаете одежду?» *(дизайнеру),* «Какие детали Вы сейчас сшиваете?» *(швее),*  «Какой товар сегодня пользуется спросом?» *(продавцу),* «В какой цвет вы сегодня будете красить ткань?» *(рабочему цеха по покраске тканей)* И т.д.  Или по окончании игры, например, интервью с работниками ателье: «Как прошел ваш трудовой день? Случались ли в вашей работе непредвиденные ситуации? Как вы с ними справились? Удалось ли вам устроить показ моды?» И т.д.  «Расскажите, клиенты, вы остались довольны обслуживанием? Чья работа вам понравилась больше всего и почему? Кто был самым вежливым? К кому бы вы обратились еще раз? Давайте запишем в книгу «Отзывов и предложений», что вам понравилось больше всего, чтобы вы изменили в нашем Доме мод?» |
| *Комплексный план поддержки игры разработан педагогами МДОБУ «Агалатовский ДСКВ № 1» Всеволожского р-на*  *(Гусак Н.Ф., Зданович Н.К., Султаншина Л.В., Беляева М.Н., Паршенцева З.В., Сидорович Н.К.)* |