

Муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение детский сад №8
муниципального образования
Гулькевичский район

Деловая игра для молодых педагогов

***«Игровая деятельность дошкольника – ведущий
вид деятельности с детьми 3 – 4 года»***

старший воспитатель Севастьянова Е. А.

2018 г.

ПЛАН МАСТЕР - КЛАССА

Игра – основной и ведущий вид деятельности и средство всестороннего развития ребенка

(Педагогическое руководство формированием игрового опыта ребенка-дошкольника)

Задачи:

Способствовать закреплению теоретических и практических знаний и умений педагогов по руководству и развитию сюжетно-ролевых игр дошкольников в контексте современных программ и технологий;

Совершенствовать работу с детьми через организацию комплексного руководства формированием игрового опыта ребенка;

Содействовать творческому обогащению совместной игровой деятельности педагогов с детьми.

1. Игра – ведущий вид деятельности ребенка-дошкольника.

2.Классификация детских игр.

3.Развитие игровой деятельности дошкольника.

4.Современная характеристика содержания работы педагогов по развитию сюжетно-ролевой игры дошкольников в ДОУ

5.Комплексное руководство формированием игрового опыта ребенка (перспективное планирование)

планомерное обогащение жизненного опыта детей;

планомерное обогащение игрового опыта детей;

активизирующее общение педагога с детьми в процессе игры;

проектирование предметно-игровой среды;

развитие навыков общения с детьми и взрослыми;

игровое сотворчество родителей и детей.

6.Игрушка

1. Задание для педагогов

«Назовите игры своего детства» «Чему вы учились в этих играх» (обсуждение)

2.Право ребенка на игру зафиксировано в Конвенции о правах ребенка

Статья 31.Каждый ребенок имеет право на игру, отдых, на участие в культурной и творческой жизни. Взрослые, в том числе государственные структуры, ответственны за соблюдение этого права; они должны обеспечить детям все возможности для свободной самостоятельной активности которую дети сами выбирают.

Отечественная педагогика

Л. С. Выготский

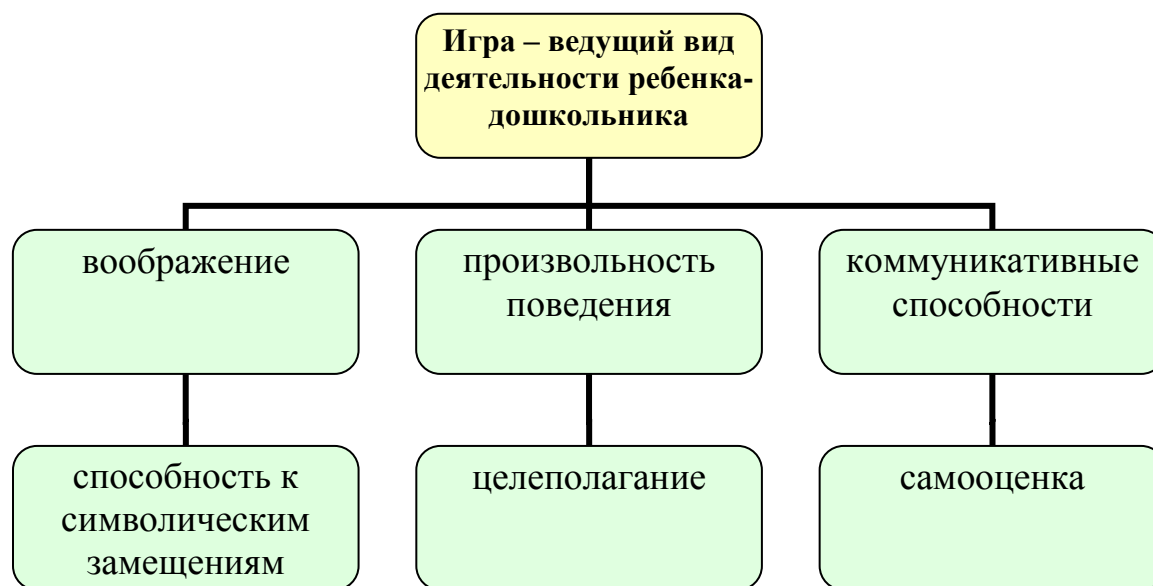
Игра возникает как разрешение противоречия между желанием ребенка быть «как взрослый» (участвовать в событиях взрослой жизни) и возрастной неспособностью реально в них участвовать.

Задание для педагогов.

Назовите отечественных педагогов и психологов, занимающихся исследованиями проблемы детской игры

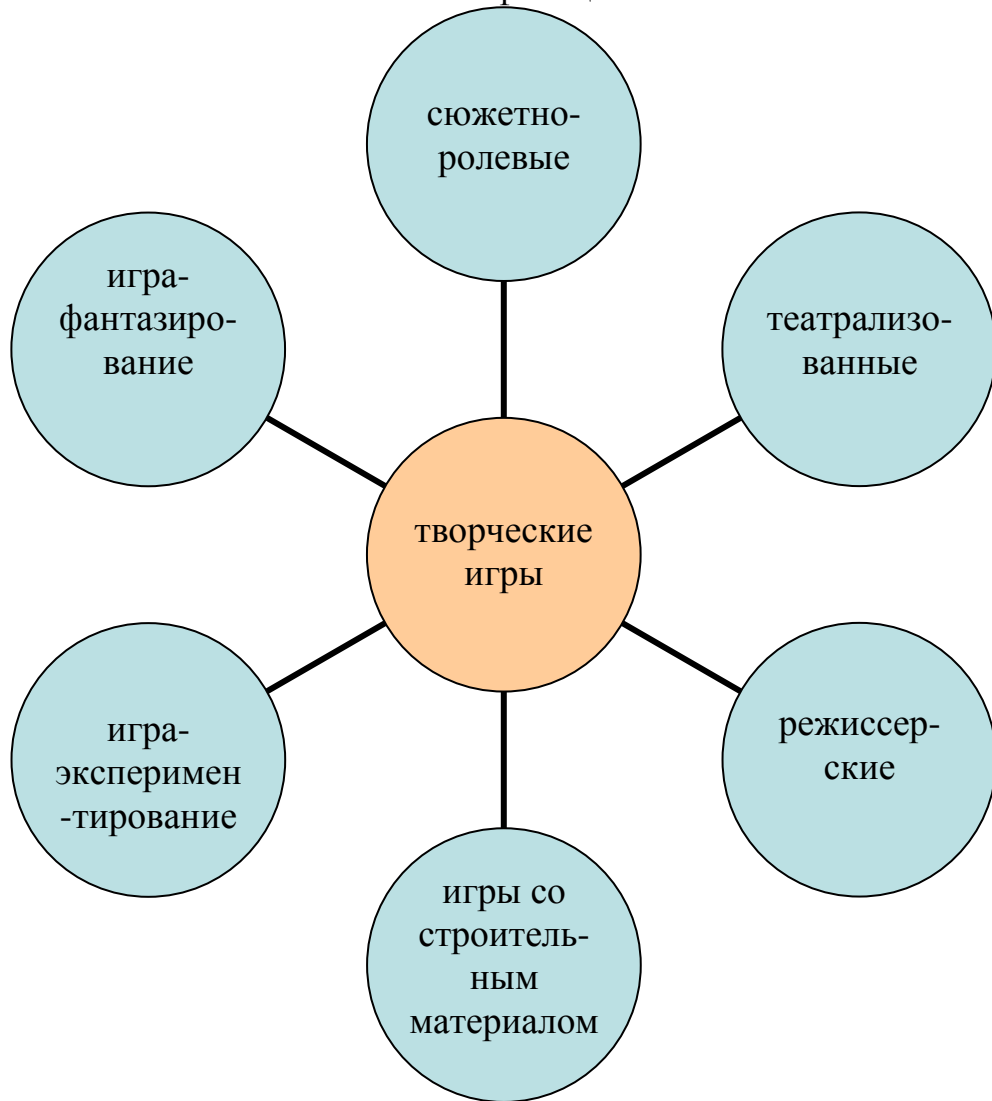
Ответ: (Д. Б. Эльконин Р. И. Жуковская, А. П. Усова, Д.В. Менджерицкая, Н. Я. Михайленко, В. П. Залогина, Р. А. Иванкова, С.Л.Новоселова)

2.Игра – ведущий вид деятельности ребенка-дошкольника.

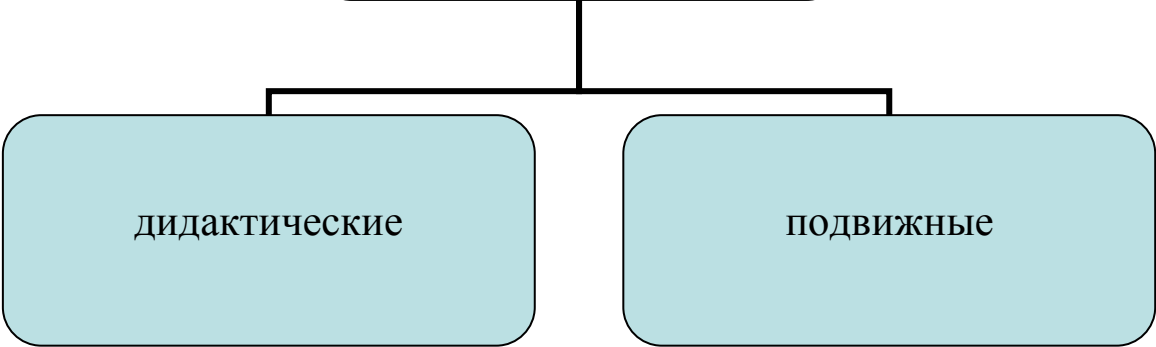


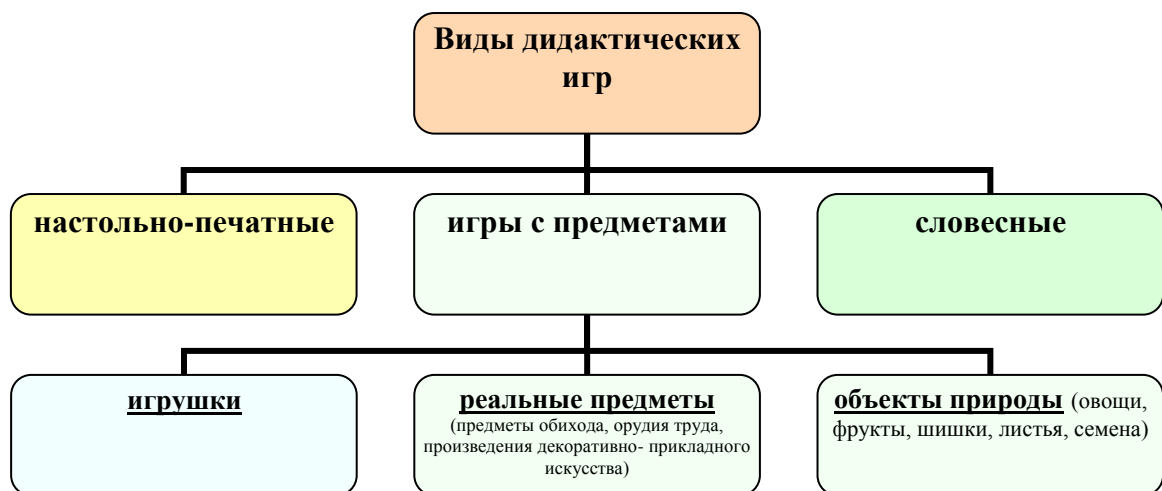


Классификация



игры с готовым содержанием и правилами





Виды дидактических игр.
Дидактическая игра.



Подвижные игры.

Подвижная игра – сознательная, активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех правилами.

Классификация подвижных игр

Элементарные игры

1. Сюжетные

ГОТОВЫЙ СЮЖЕТ

ТВЕРДО ЗАФИКСИРОВАННЫЕ ПРАВИЛА

ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ СВЯЗАНЫ С РАЗВИТИЕМ СЮЖЕТА И РОЛЯМИ.

КОТОРЫЕ ВЫПОЛНЯЮТ ДЕТИ

2. Бессюжетные (двигательные игровые задания, ведущие к достижению цели)

ПЕРЕБЕЖКИ, ЛОВИШКИ (ПРАВИЛА, РОЛЬ, ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ)
 ИГРЫ С ЭЛЕМЕНТАМИ СОРЕВНОВАНИЯ, ИГРЫ-ЭСТАФЕТЫ
 ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРЕДМЕТОВ (КЕГЛИ, КОЛЫЦЕБРОС,
 СЕРСО, «ШКОЛА МЯЧА»)

3. Игры-забавы (побуждают ребенка к двигательной активности:
 «Ладушки», «Коза рогатая» и др.)

4. Игры-аттракционы (двигательные задания выполняются в необычных
 условиях и часто включают элементы соревнования)

5. Игровые упражнения (каждый ребенок действует отдельно, выполняя
 инструкции взрослого)

Сложные игры

1. Игры с элементами спорта (городки, бадминтон, настольный теннис и
 др.)

Современная классификация детских игр.

В настоящее время игра продолжает свой культурно-исторический путь. В
 настоящее время разработана относительно полная классификация детских
 игр, основанная на системообразующем принципе выделения инициативы
 зачинателя игры.

С.Л.Новоселова 1995 год

Классификация детских игр
 (разработана С.Н.Новоселовой)

Игры, возникающие по инициативе взрослого		Игры, идущие от исторически сложившихся традиций этноса (по инициативе старших детей или взрослого)	Игры, возникающие по инициативе ребенка
Обучающие	Досуговые	Традиционные или народные	Самостоятельные сюжетные игры
дидактические сюжетно-дидактические подвижные	игры-забавы игры-развлечения интеллектуальные празднично-карнавальные театрально-постановочные		сюжетно-отобразительные сюжетно-ролевые режиссерские театрализованные
			Игра-экспериментирование

Сюжетно-ролевая игра - ребенок разворачивает сюжет, принимая на себя ту или иную роль. Рассвет сюжетно-ролевой игры приходится на возраст от 3 до 5 лет.

Режиссерская игра- развитие сюжета со многими ролями происходит через роли, передаваемые ребенком игрушкам. В такой игре ребенок разговаривает от имени разных игрушек, передвигает их и одновременно комментирует происходящее в игре.

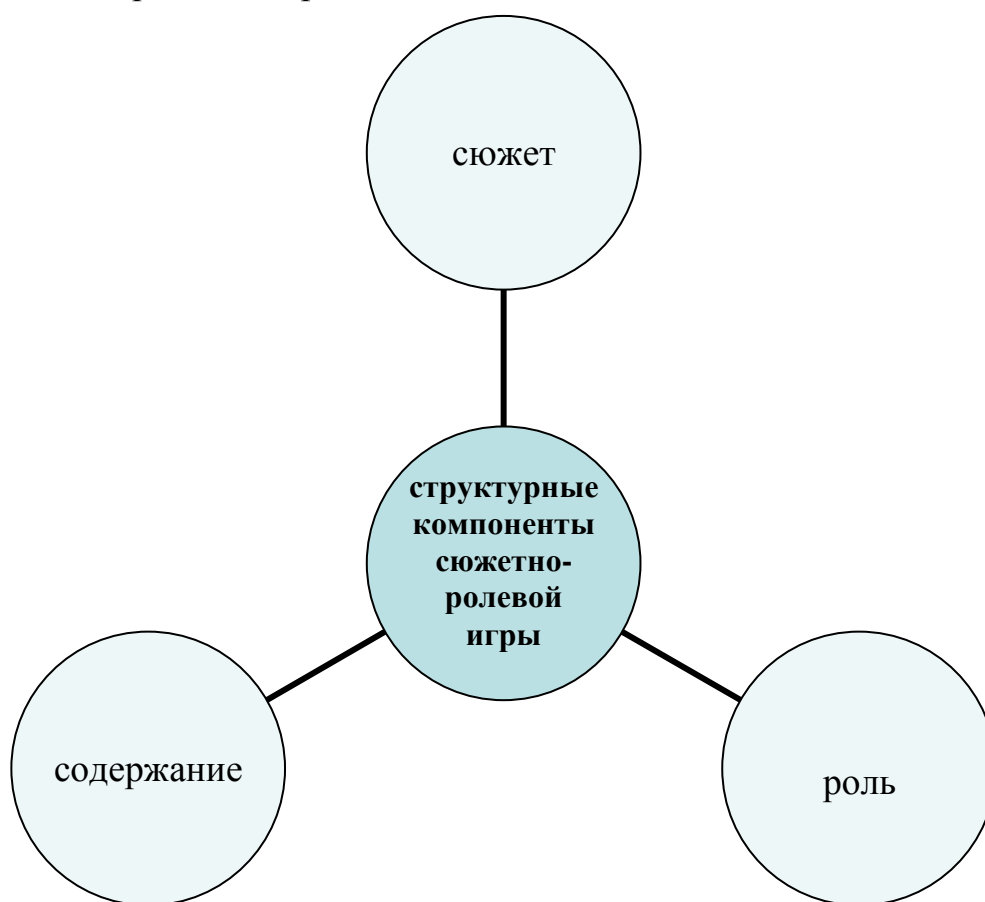
Игра-фантазирование - («игра-греза» Л.С.Выготский)

Построена на воображении.

Такая игра сопровождается монологами и диалогами героев, комментариями.

Игра-фантазирование протекает преимущественно в речевом плане

3.Сюжетно-ролевая игра.



Сюжет (тема) – та сфера деятельности, которая отображается в игре.

Содержание – это то, что конкретно отображается в игре.

Роль – это образ существа или предмета, который ребенок изображает в игре

Замысел- план действий, задуманный играющим.

Ролевое (игровое) действие) – это деятельность ребенка в роли.

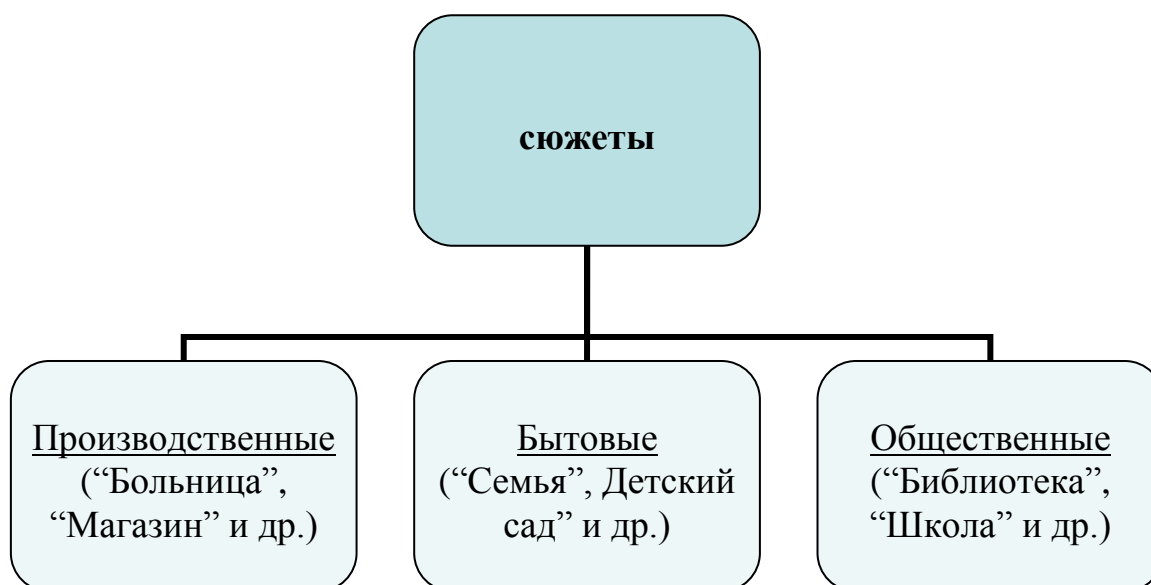
Ролевое взаимодействие – предполагает осуществление взаимоотношений с партнером по игре, диктуемых ролью.

Правила – это порядок, предписание действий в игре.

Центральным моментом ролевой игры является роль, которую берёт на себя ребёнок. При этом он не просто называет себя именем соответствующего взрослого человека ("Я-космонавт", "Я-мама", "Я-доктор"), но, что самое главное, действует как взрослый человек, роль которого он взял на себя и этим как бы отождествляет себя с ним. Именно игровая роль в концентрированной форме воплощает в себе связь ребёнка с миром взрослых. Наиболее характерным моментом роли является то, что она невозможна без практического игрового действия. Роль всадника, доктора или шофёра невозможно выполнять только в уме, без реальных, практических игровых действий.

Сюжет игры - это та область действительности, которая воспроизводится детьми в игре (больница, семья, война, магазин и пр.). Сюжеты игр отражают конкретные условия жизни ребёнка. Они изменяются в зависимости от этих конкретных условий, вместе с расширением кругозора ребёнка и его знакомством с окружающим. Основным источником ролевых игр является знакомство ребёнка с жизнью и деятельностью взрослых. Если дети, плохо знакомы с окружающим миром людей, они играют мало, их игры однообразны и ограничены. В последнее время воспитатели и психологи отмечают снижение уровня ролевых игр у дошкольников.

Содержание игры - это то, что воспроизводится ребёнком в качестве центрального момента в человеческих отношениях. Конкретный характер тех отношений между людьми, которые дети воссоздают в игре, может быть различным и зависит от отношений реальных взрослых, окружающих ребёнка. Одна и та же по своему сюжету игра (например в семью) может иметь совершенно разное содержание: одна "мама" будет бить и ругать своих "детей", другая - краситься перед зеркалом и торопиться в гости, третья - постоянно стирать и готовить, четвёртая - читать детям книжки и заниматься с ними и пр. Все эти варианты отражают то, что "вливается" в ребёнка из окружающей жизни. То, что делает мама со своей дочкой, дочка будет проделывать со своей куклой (или подружкой по игре). Человеческие отношения и условия, в которых живёт ребёнок, определяют не только сюжеты, но прежде всего содержание детских игр. Таким образом, игра возникает из условий жизни ребёнка и отражает, воспроизводит эти условия



. Все сюжеты ролевых игр в дошкольном возрасте он предложил разделить на три группы:

- 1) игры с сюжетами на бытовые темы;
- 2) игры с производственными сюжетами;
- 3) игры с общественно-политическими сюжетами.

4. Развитие ролевой игры в дошкольном возрасте

Однако игровая роль в развитой форме не возникает сразу и одномоментно. В дошкольном возрасте она проходит существенный путь своего развития. При одном и том же сюжете, содержание игры на разных этапах дошкольного возраста совершенно различно. В общих чертах линию развития игры ребёнка можно представить как переход от операциональной схемы единичного действия к его смыслу, который всегда заключается в другом человеке. Эволюция действия (по Д.Б.Эльконину) проходит следующий путь. Сначала ребёнок ест ложкой сам. Потом он кормит ложкой кого-то другого. Затем он кормит ложкой куклу, как ребёнка. Потом он кормит ложкой куклу, как мама кормит ребёнка. Таким образом, именно отношение одного человека к другому (в данном случае мамы к ребёнку) становится главным содержанием игры и задаёт смысл игровой деятельности.

Главным содержанием игры младших дошкольников является выполнение определённых действий с игрушками. Они многократно повторяют одни и те же действия с одними игрушками: "трут морковь", "режут хлеб", "моют посуду". При этом результат действия не используется детьми - нарезанный хлеб никто не ест, а вымытая посуда на стол не ставится. Сами действия при этом максимально развёрнуты, они не могут быть сокращёнными и не могут заменяться словами. Роли фактически есть, но они сами определяются характером действия, а не определяют его. Как правило, дети не называют

себя именами лиц, роли которых они на себя взяли. Эти роли существуют скорее в действиях, чем в сознании ребёнка.

В середине дошкольного детства та же по сюжету игра проходит иначе. Основным содержанием игры становятся отношения между людьми, роли которых дети на себя взяли. Роли ярко очерчены и выделены. Дети называют их до начала игры. Выделяются игровые действия, передающие отношения к другим участникам игры - если каша накладывается в тарелочки, если нарезается хлеб - то всё это даётся "детям" на обед. Действия, производимые ребёнком, становятся короче, не повторяются, а одно действие сменяется другим. Действия выполняются уже не ради них самих, а ради осуществления определённого отношения к другому играющему в соответствии со взятой на себя ролью.

Содержанием игры старших дошкольников становится выполнение правил, вытекающим из взятой на себя роли. Дети 6-7 лет чрезвычайно придирчиво относятся к выполнению правил. Исполняя ту или иную роль, они внимательно следят, насколько соответствуют их действия и действия их партнёров общепринятым правилам поведения - бывает так или не бывает: "Мама так не делают", "Суп после второго не подают". Это высший уровень развития игры, когда дети уже действуют произвольно и осмысленно, осознавая свои действия и свои отношения с партнёрами по игре.

Выделенные этапы не являются прямым следствием возраста. Развитие игры зависит, прежде всего, от условий жизни и воспитания ребёнка, а значит от нас, близких взрослых. Для того чтобы ребёнок умел хорошо играть, и чтобы игра давала действительный развивающий эффект, необходимо учить его играть, и, прежде всего, готовить к принятию игровой роли.

Задание для педагогов:

Определите возрастной диапазон по характеристикам компонентов игры.

Развитие игровой деятельности дошкольника.

Компоненты игры	2-3 года	3 -4 года	4 – 5 лет	5 -6 лет
Замысел игры, постановка игровых целей и задач	Дети обычно начинают играть, не задумываясь. Выбор игры определяется попавшей на глаза игрушкой, подражанием другим детям. Цель возникает в процессе игры (приготовить кукле обед, поехать на машине). Дети начинают ставить	Дети самостоятельно ставят игровые задачи для тех, с кем хотят играть, но не всегда могут понять друг друга, поэтому взрослый часто помогает словесно обозначить игровую задачу.	Воплощение замысла в игре происходит путем решения нескольких игровых задач. Усложняется способ их решения. Как правило, дети сами договариваются перед началом игры.	Замыслы игр более устойчивы, но не статичны, а развивающиеся. Дети совместно обсуждают замысел игры, уточняют точку зрения партнера, достигают общего решения. Появляется длительная перспектива игры, что говорит о высоком уровне

	<p>цель сначала в строительных играх, а затем с игрушками. В конце 3-го года жизни дети начинают готовить условия для игры. Игровые замыслы начинают адресовываться группе детей.</p>			<p>развития игрового творчества. Перед игрой дети намечают общий план, а во время игры включают новые идеи и образы, т.е. плановость, согласованность игры сочетается с импровизацией.</p>
<p>Игровые действия, игровые предметы</p>	<p>К концу 3-го года жизни дети выполняют действия с предметами заместителями, сообщают другим предполагаемое содержание своих действий с ними. Они воспринимают воображаемую ситуацию. Игруют с воображаемыми предметами, переходят к активной замене хорошо освоенных действий словом. Дети переходят к обобщенным действиям. В совместных играх они сначала выполняют одинаковые действия, затем функции играющих распределяются (один причесывает другого), к 3-му году появляются подлинно коллективные</p>	<p>Дети используют разные предметные способы воспроизведения действительности: хорошо владеют действиями с сюжетно-образными игрушками, начинают свободно применять в игре предметы-заместители, адаптируются к воображаемым предметным ситуациям, переходят на обозначение и замену предметов и действий словом. Во второй половине 4-го года жизни дети придумывают разнообразные замещения, изменяют первоначальное игровое назначение предмета. Они изобретательно относятся к предметам-заместителям, часто предлагают свой вариант сверстникам. Дети</p>	<p>Дети самостоятельно выбирают предметы-заместители. Совершенствуются способы действия с предметами. Хорошо освоены предметно-игровые действия, свободно играют с игрушками, предметами-заместителями, воображаемыми предметами, легко дают им словесные обозначения.</p>	<p>Игровое действие часто заменяется словом. Дети осуществляют игровое действие с предметами-заместителями, природным материалом, игрушками, собственными поделками. Широко используется в игре подсобный материал. По ходу игры они подбирают или заменяют необходимые предметы.</p>

	игры.	заменяют недостающие тематические игрушки другими предметами.		
Правила игры	Детей привлекает само действие. Правила игры не выполняют функции ее регулятора.	Правила регулируют последовательность действий.	Правила регулируют ролевые взаимоотношения. Дети выполняют правила в соответствии со взятой на себя ролью. Следят за выполнением правил игры другими детьми	Дети осознают, что соблюдение правил является условием реализации роли.
Содержание игры	Основное содержание игры – действие с предметами. К концу 3-го года жизни, научившись действовать с предметами, дети переходят к отображению простейших взаимоотношений между персонажами.	Сюжетно-отобразительная игра переходит в сюжетно-ролевую. В игре дети отражают не только назначение предметов, но и взаимоотношения взрослых.	Содержанием становится отражение разнообразных взаимоотношений взрослых. Значение действий с орудиями, предметами отодвигается на второй план.	В игре дети создают модели разнообразных взаимоотношений между людьми.
Сюжет игры	Сюжеты по преимуществу бытовые. Они не многочисленны, однообразны, неустойчивы. В конце 3-го года жизни дети начинают объединять в игре 2-3 хорошо знакомых события, иногда включают в игру эпизоды сказок.	Бытовые сюжеты преобладают, но они уже менее статичны. Чаще дети используют в играх эпизоды из хорошо знакомых сказок.	Сюжеты развернуты и разнообразны. Появляются общественные сюжеты. В игре дети комбинируют эпизоды из сказок и реальной жизни.	Совершенствуется умение совместно строить и творчески развивать сюжеты игр. Для детей характерно стремление узнать как можно больше о том, во что они играют. Эпизоды из сказок, общественные сюжеты занимают значительное место в играх, они смелее и разнообразнее комбинируют в играх знания,

				подчерпнутые из наблюдений, книг, кино, рассказов взрослых.
--	--	--	--	---

Если игра не развивается, то утрачивается роль зоны ближайшего развития.

В результате:

- дети продолжают играть в школе
- игра сворачивается, не достигнув объективно необходимого уровня развития

Личностно незрелые, недоигравшие дошкольники пойдут в школу, не научившись регулировать свое поведение, оценивать себя и контролировать свои желания.

Поэтому необходим взрослый, который поможет ребенку не только овладеть предметными действиями, но и освоить игровые действия:

- не объяснять правила, а играть совместно, выбирая позицию партнера;
- помогать своевременно переходить к более сложным способам игры, используя особые формы и соответствующим образом развертывая сюжет;
- не угадывать желания и идеи ребенка, а учить его пояснять свои действия и согласовывать их с действиями партнера по игре/

5. Развитие детской игры в условиях ДОУ связано с применением комплексного метода педагогической поддержки детских самостоятельных игр (Е.В.Зворыгина, С.Л.Новоселова)



Обогащение жизненного опыта детей

наблюдения, экскурсии, целевые прогулки;
рассматривание картин, иллюстраций, фотографий;
обследование, экспериментирование с предметами,
просмотр видеозаписей;
чтение, рассказывание, заучивание текста наизусть;
свободное общение, беседы;
прослушивание дисков, аудиозаписей;
посильное участие детей в трудовых действиях взрослых;
продуктивные виды детской и совместной со взрослым деятельности.

Обогащение игрового опыта детей

дидактические, подвижные, театрализованные, пальчиковые, строительно-конструктивные и др., близкие по персонажам, тематическому содержанию к планируемой сюжетно-отобразительной /сюжетно-ролевой игре;
обучающие сюжетно-отобразительные /сюжетно-ролевые игры(планируются приемы практического руководства игрой, исходя из возрастных особенностей и потенциальных возможностей развития ребенка).

Активизирующее общение педагога с детьми в процессе обучающих игр
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.

Приемы:

Диалог воспитателя с детьми по ходу обучающих игр;

Создание воспитателем проблемных ситуаций через ролевую речь(мотивация к игре; развитие сюжета)

Создание развивающей предметно-игровой среды

Цель: создание условий для самостоятельной игры, адекватных уровню развития игровых умений детей и содержанию игровой деятельности.

Внесение (презентация игрового материала воспитателем, старшими детьми)

игровые атрибуты

маркеры пространства

предметы оперирования

Обыгрывание атрибутов воспитателем

Создание проблемных ситуаций, направленных

на использование предметов-заместителей и

воображаемых предметов

Создание проблемных ситуаций через игрушку(и)

За основу перспективного планирования взята характеристика комплексного метода руководства развитием самостоятельных игр, предложенная

Е.В.Зворыгиной и С.Л.Новоселовой.

Руководствуясь этой идеей, мы рекомендуем осуществлять планирование формирования игрового опыта ребенка в контексте темы новой сюжетно-отобразительной / сюжетно-ролевой игры.

Таким образом, перспективный план совместной деятельности педагога с детьми будет включать в себя четыре взаимосвязанных компонента (направления деятельности):

Обогащение жизненного опыта детей;

Обогащение игрового опыта детей;

Активизирующее общение педагога с детьми в процессе обучающих игр;

Создание развивающей предметно-игровой среды.

Опыт показывает, что реализация этих составляющих обеспечивает системную, комплексную работу педагога по развитию сюжетной игры. В выборе тематики детских игр (например, «Детский сад», «Путешествие на корабле», «Экскурсия в зоопарк» и т.д.) необходимо руководствоваться образовательной программой, реализуемой в дошкольном учреждении, учитывая игровые интересы детей группы.

Перспективный план формирования игрового опыта дошкольников рекомендуется разрабатывать на месяц. По ходу его реализации на практике, на основе изучения игровых умений, интересов детей и др., он может корректироваться и дополняться.

1. Обогащение жизненного опыта детей – первый компонент перспективного плана.

Цель: дать детям яркие впечатления об окружающем, создать основу для развития и обогащения содержания игры (понимание детьми назначения предметов, смысла действий людей и др.). Здесь может быть запланирована совместная деятельность педагога с детьми (в повседневной жизни и во время специально организованных занятий), тематически связанная с планируемой сюжетно-отобразительной / сюжетно-ролевой игрой.

Примерный перечень форм этой работы:

наблюдения, экскурсии, целевые прогулки;

рассматривание картин, иллюстраций, фотографий; обследование, экспериментирование с предметами; просмотр видеозаписей;

чтение, рассказывание, заучивание текста наизусть; свободное общение, беседы; прослушивание дисков, аудиозаписей;

посильное участие детей в трудовых действиях взрослых;

продуктивные виды детской и совместно со взрослым деятельности.

2. Обогащение игрового опыта детей – второй компонент перспективного плана.

Цель: развивать умение детей переводить жизненный опыт в условный план игры. В этой работе педагогу необходимо обратить внимание на планирование совместной игровой деятельности с ребенком / детьми, используя все периоды времени, отведенные режимом дня для игры и свободной деятельности детей.

Рекомендуем использовать следующие виды игр: дидактические, подвижные, театрализованные, пальчиковые, конструктивно-конструктивные, близкие по персонажам, тематическому содержанию и др. к планируемой сюжетно-отобразительной /сюжетно-ролевой игре.

Например, в контексте сюжетно-ролевой игры «Зоолечебница» (старшая группа, программа «Детство») могут быть запланированы дидактические игры «Кому что нужно для работы», «Где мы были – мы не скажем, а что видели покажем», игра-имитация «Угадай, кто я»; игра-инсценировка по сказке К. Чуковского «Айболит», строительная игра «Больница для зверей» и др.

обучающие сюжетно-отобразительные /сюжетно-ролевые игры. Здесь планируются приемы практического руководства игрой, исходя из возрастных особенностей и потенциальных возможностей развития ребенка. Например, в I младшей группе в плане может быть отражен такой прием, как «обыгрывание воспитателем роли «доктора» с последующим вовлечением в игру заинтересованных детей»; во II младшей – «совместная игра воспитателя с детьми, в которой главную роль – «доктор» – выполняет ребенок, а воспитатель с остальными детьми выполняет одинаковые второстепенные роли - пациенты»; в средней – «разыгрывание с детьми многоперсонажного сюжета, где одна роль по смыслу связана со всеми остальными: «доктор – медсестра – шофер скорой помощи», со сменой ролей воспитателем или детьми по ходу игры; в старшем дошкольном возрасте – «создание проблемной ситуации, направленной на сюжетосложение, например, комбинирование сюжетов «Путешествие в Африку» + «Больница» (письмо от доктора Айболита с просьбой помочь больным зверям)»

Обучающие игры вызывают интерес и эмоционально захватывают детей в том случае, если несут элемент новизны, сюрпризности и занимательности. Обучающие игры – 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.

Содержание второго компонента может быть реализовано педагогами при условии владения методикой развития сюжетно-отобразительной /сюжетно-ролевой игры в разных возрастных группах.

3. Активизирующее общение педагога с детьми в процессе обучающих игр – третий компонент перспективного плана.

Цель: способствовать развитию самостоятельной игры ребенка, поиску новых игровых задач и способов их решения; формировать у детей навыки общения со взрослыми и друг с другом.

Общение взрослого с ребенком способствует формированию 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.

Эффективность обучающих игр могут обеспечить продуманные приемы мотивации дошкольников к игре, активизации их по ходу игры, которые реализуются в педагогическом процессе через ролевое общение педагога с детьми. Они и включаются в третий компонент перспективного плана.

Полезно разработать и прописать примерные сценарии обучающих игр, алгоритм которых не является неизменным и может меняться по ходу игры с детьми, опираясь уже на предложения и замысел играющих. В сценарии включаются проблемные игровые ситуации, направленные на самостоятельное решение игровой задачи ребенком, на нахождение нового способа отображения действительности. Формулировка игровой задачи может быть прямой («Покорми дочку»), косвенной («Дочка хочет есть»), игровая задача может быть поставлена вне подсказывающей сюжетной ситуации («Чья дочка потеряла маму?»).

Игровые задачи (проблемные ситуации) могут быть направлены на развитие игровых действий с педагогом, сверстниками, игрушками. Например, во II младшей группе может быть следующее развитие сюжетно-ролевой игры «Повар»:

Развитие сюжета, в котором игровые действия воспитателя направлены на детей – педагог предлагает испечь и угостить детей пирожками, показывая и комментируя при этом условные игровые действия.

Развитие сюжета, в котором игровые действия детей направлены на воспитателя. В этом случае педагог создает проблемную ситуацию, объясняя детям, почему он голоден и просит его накормить, активизируя их прежний опыт и знания наводящими вопросами, советами, стараясь вызвать эмоциональную заинтересованность игровой задачей.

Развитие сюжета, в котором игровые действия детей направлены на игрушки – теперь уже в группу приходят проголодавшиеся животные, которых дети кормят самостоятельно.

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 перспективный план.

4. Создание развивающей предметно-игровой среды – четвертый компонент перспективного плана руководства игрой. Цель: создание условий для самостоятельных игр, адекватных уровню развития игровых умений детей и содержанию игровой деятельности.

Своевременное изменение игровой среды, подбор игрушек и игрового материала, который активизирует в памяти ребенка недавние впечатления, полученные при знакомстве с окружающим, в обучающих играх, направляют ребенка на самостоятельное и активное решение игровой задачи, побуждают к разным способам ее реализации и воспроизведения действительности.

Предметно-игровая среда изменяется с учетом практического и игрового опыта детей:

сюжетные игрушки – предметы-заместители – воображаемые предметы; подсказывающие развернутые сюжетные ситуации – измененные сюжетные ситуации – самостоятельная организация предметно-игровой среды детьми.

Примерное содержание работы в плане работы воспитателя: внесение, совместное изготовление игрушек, ролевых атрибутов, маркеров пространства; изменение предметно-игровой среды на основе новых развивающих задач; совместное составление алгоритмов игры (старший дошкольный возраст); проблемные игровые ситуации, направленные, например, на мотивацию детей к игре (появление новых игрушечных персонажей, которое 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; презентации игрового материала взрослым (детьми старшего дошкольного возраста).

Практика показывает, что комплексный подход к планированию формирования игрового опыта детей обеспечивает системную, пошаговую работу педагогов в развитии сюжетно-отобразительных / сюжетно-ролевых игр дошкольников и способствует нарастанию игровой самостоятельности и творчества детей.

Надеемся, что предложенные методические рекомендации помогут педагогам системно планировать, развивать сюжетные игры дошкольников, проектировать предметно-игровую среду с учетом усложнения игры, и будут дополнены их собственным практическим опытом.

В приложении предлагаем примерный перспективный план развития сюжетно-ролевой игр «Доктор» во II младшей группе детского сада.

Задание для педагогов

Составить примерное содержание работы по развитию сюжетно-ролевой игры. Совместное заполнение предложенной формы.

Примерное содержание работы по развитию сюжетно-ролевой игры «Доктор» во II младшей группе (на месяц)

Обогащение жизненного опыта детей

Экскурсия в медицинский кабинет

Наблюдение за работой врача

Рассматривание сюжетных картин, иллюстраций, фотографий (работа врача), предметных картинок (медицинские инструменты)

Рассматривание медицинских инструментов: градусник, фонендоскоп («трубка, чтобы слушать дыхание»), шпатель, шприц, грелка

Чтение литературных произведений (отрывков): «Айболит» К. Чуковского, «Наш доктор» А. Карандашовой, «Чудесные таблетки» С. Михалкова, «Лечу куклу» Л. Образцова, «Кукла заболела» Я. Райниса, «Доктор» М. Грозовского, «Заболела кисонька» А. Ануфриевой

Рассказ воспитателя о работе доктора; о том, как сама играла в «доктора» в детстве.

Прослушивание музыкальных произведений: «Заболел наш петушок», муз. В. Витлина, сл. А. Пассовой.

Рисование: «Шарфик для больного Мишутки»

Аппликация: «Чудесные таблетки доктора Айболита»

Обогащение игрового опыта детей

Сюжетно-ролевые игры (косвенные приемы обучения детей игровым действиям)

Обыгрывание воспитателем роли «доктора» с последующим вовлечением в игру на роли пациентов (больных) заинтересованных детей.

Совместная игра воспитателя с детьми, в которой главную роль – «доктора» – выполняет ребенок, а воспитатель с остальными детьми выполняет одинаковые второстепенные роли пациентов (больных)

Развитие сюжета игры, в котором игровые действия детей – «докторов» – направлены на игрушки – «заболевших» зверей

Другие виды игр:

Дидактические: «Кому что нужно для работы», «Кто здесь был и что забыл», «Что лишнее» (знание детьми медицинских инструментов и понимание смысла трудовых действий врача); «Что бывает, если...» (понимание причин болезни)

Театрализованные:

Игры-имитации: «Веселая – грустная кошечка», «Собачка заболела – выздоровела» (аналогично с другими известными домашними и дикими животными);

Игры-импровизации: «Заяц Егорка свалился в озерко», «Зайку бросила хозяйка», «Заболела кисонька», «Заболел наш петушок» (с последующим разговором о том, что может заболеть, если...)

Разыгрывание ролевых диалогов по сказке К. Чуковского «Айболит»

Подвижные игры «У медведя во бору» (Почему рычит медведь? Может, у него что-то болит? - разговор с детьми о причинах нездоровья медведя); «Зайка серенький сидит» (Почему у зайки замерзли лапки? Как можно их согреть? – разговор о переохлаждении как причине заболевания).

Строительно-конструктивная игра «Построим кровати для больных зверей»

Активизирующее общение педагога с детьми в процессе сюжетно-ролевых игр (примерные сценарии)

Я доктор. Здесь у меня больница. (обращается к игрушечному медведю). Мишка, ты заболел? Не волнуйся, я тебя вылечу. Что у тебя болит? Горло? Сейчас посмотрим. Открой рот, скажи: а-а-а... Да, горлышко красное. У тебя

ангина. Надо смазать горло мазью. Вот так. Горькая или сладкая? А сейчас сделаю компресс: намочу бинт в лекарстве, приложу к горлышку и обмотаю теплым шарфом. Тепло? Теперь ложись спать: баю-бай...

Приемы вовлечения заинтересованных детей: обращения к ребенку
Катя, ты заболела? Давай я и тебя полечу. Что у тебя болит? Голова? (щупает лоб). Да, голова у тебя горячая. Нужно измерить температуру. Где у нас градусник? Подними руку, а теперь опусти – держи его аккуратно. Какая высокая у тебя температура! А теперь я тебя послушаю (берет фонендоскоп). У тебя хрипы. Ты кашляешь? Надо сделать укол. Где у нас шприц? Молодец, Катя, не плачешь. Теперь выпей микстуру от кашля и таблетку, чтобы понизилась температура. Горькая? Запей водичкой. Молодец. Иди домой, ложись в кроватку. Я приду завтра посмотреть, как ты себя чувствуешь. Если опять будет высокая температура, позвони доктору по телефону. До свидания, поправляйся.

Оля, у тебя дочка (кукла) заболела. Давай я ее полечу...

В нашей группе открылась больница. Где же доктор? Маша, будешь доктором? А я как будто заболела – буду твоим пациентом. Кто еще заболел и хочет обратиться к врачу? Здравствуйте, доктор. У меня высокая температура. И горло болит. Что вы мне посоветуете? У меня очень красное горло? Нужно ли мне принимать микстуру? А полоскать горло?... Спасибо, доктор, я теперь быстро поправлюсь. Вы знаете, у вас тут еще больные сидят, ждут своей очереди...

Воспитатель в роли доктора Айболита: Меня зовут Айболит. А знаете, почему меня так зовут?... Ко мне постоянно приходят больные звери и жалуются: «Ай, болит живот; ай, болит голова!» Вот и сегодня пришли, посмотрите (показывает на игрушечных зверей с перевязанными частями тела: головой, лапой, животом, горлом...) Больных много, я не успеваю всех вылечить. Может, вы мне поможете?... Кто будет лечить этого мишку (лисичку, зайчика)? Что болит у твоего пациента? Лапа? Где он ее так ободрал? Как ты будешь его лечить? Может, йодом смажешь? Наверное, жжет. Давай я подую, и т.д.

Создание развивающей предметно-игровой среды

Внесение:

игровые атрибуты (халаты, шапочки для докторов)

маркер пространства (ширма)

предметы оперирования: игрушки (градусники, фонендоскопы, шприцы, грелки); реальные (вата, бинт);

предметы-заместители: горчичники (прямоугольники из бумаги), лекарства (баночки, коробки), таблетки (кружки из картона);

Обыгрывание атрибутов воспитателем.

Создание проблемных ситуаций, направленных на использование предметов-заместителей и воображаемых предметов:

а) не оказалось градусника – «давай, как будто это (палочка) будет градусником»

б) не оказалось таблеток (фонендоскопа) – предлагаю воображаемые.

Создание проблемных ситуаций, направленных на мотивацию к игре – «Заболевшие звери» – игрушки с перевязанными частями тела: лапой, головой, животом, горлом.

5. Педагогическое руководство развитием сюжетно-ролевых игр дошкольников

(Н.Ф.Губанова. Игровая деятельность в детском саду. Библиотека программы воспитания и обучения в детском саду. М.. 2006)

2-3 года

Закладываются предпосылки перехода от предметной игры к сюжетной, а внимание детей переключается с самого предмета на персонаж и сюжет
Показ воспитателем действий с предметами, сопровождая словом, раскрывающим результат действия (перелили воду), его значение (перелили воду в чашку, чтобы пить), оценку действия (ловко получилось – воду не пролили)

Создание игровых ситуаций с показом новых способов использования сюжетных игрушек, предметов-заместителей

Одноактные манипуляции с предметом

Объединение нескольких действий в одной игре

Введение в игру предметов-заместителей

Проигрывание ролевых диалогов с игрушками

воспитатель с игрушкой – ребенок с игрушкой

ребенок с двумя игрушками

Проигрывание воспитателем жизненных ситуаций, эпизодов из книг, мультфильмов с последующим вовлечением в игру детей

3-4 года

Создание воспитателем игровых ситуаций с последующим вовлечением в игру детей

Обогащение содержания детской игры

с помощью наводящих вопросов воспитателя

через создание проблемных ситуаций (внесение новых игрушек, предмета-заместителя)

Организация обучающих ролевых игр с целью передачи детям способов ролевого поведения

разыгрывание режиссерской игры с игрушками с последующим

привлечением к выполнению ролей детей

развитие сюжета игры, в котором игровые действия детей направлены на игрушки

4-5 лет

Содержанием игры становятся не предметные действия, а отношения между людьми

Создание игрового замысла и планирование игры детьми (самостоятельное ведение игры)

Обогащение содержания детской игры с помощью наводящих вопросов воспитателя

с помощью наводящих вопросов воспитателя

через создание проблемных ситуаций

Проигрывание вместе с детьми некоторых сюжетов, например «Подготовка корабля к плаванию», «День на корабле», «Приключение на необитаемом острове», «Кок и команда», «Командир и боцман», «Радист на корабле» (проигрывание воспитателем и детьми всех ролей, обмен ролями)

Организация игр-упражнений (придумывание историй и сказок)

Разрешение воспитателем проблемных, конфликтных ситуаций в игре (партнер-координатор)

Совместное с воспитателем изготовление необходимых игрушек и атрибутов для игр

6. Задания для педагогов

Решение педагогических ситуаций

Маша, Ваня и Кирилл решили играть в "Морское путешествие".

"Чур, я капитан корабля", - говорит Ваня. "Ты вчера был капитаном. Ты каждый день капитан", - запротестовали Маша и Кирилл

Вопросы:

Как воспитателю разрешить данную ситуацию?

Какое правило можно придумать, чтобы право на интересные роли имели и другие участники игры?

Максим быстро взял себе игрушки для игры в "Космическое путешествие: и пульт управления, и командирский шлем, и планшет с картой, и

"космическое питание", и "солнечные батареи" для перезарядки двигателей.

"А нам с чем играть? Раз всё взял, то сам и играй. Не будем с тобой играть", - сказали ребята.

Вопросы:

Как поступить воспитателю в данной ситуации?

Какую работу можно провести с детьми, чтобы предотвратить возможные подобные ситуации?

Дети младшей группы после игры не убрали игрушки. Не сделали это и после напоминания воспитателя.

Вопросы:

Какова должна быть реакция педагога?

Мальчик ходит по группе, берёт то одну, то другую игрушку, но ни с одной не играет.

Как поступить воспитателю?

Трое детей бегают по участку детского сада, наталкиваются на своих товарищей. На замечания воспитателя отвечают, что они играют в "войну".

Как должен поступить педагог?

Дети повторяют в игре "некрасивое" поведение взрослых.

Как должен отреагировать на это воспитатель?

Девочка пришла в группу. Ребята приглашают её в игры. Но она от всех приглашений отказывается.

Как отреагировать в этом случае воспитателю?

Как правильно вовлечь девочку в игру?

Мальчик ходит по группе, берёт то одну, то другую игрушку, но ни с одной не играет.

Как поступить воспитателю?

7. Анализ наблюдения игровой деятельности детей

Козлова А.М. и др. «Дошкольное образование: психолого-педагогическая практика». М., 2002

Приемы руководства сюжетно-ролевыми играми, используемые воспитателем

Какие приемы использовал воспитатель для развития сюжетно-ролевой игры:

- расширял представления детей (путем рассказов, чтения книги, рассматривания иллюстраций, проведения дидактической игры);
- интересовался: «Во что играете?»
- предлагал новые игровые действия;
- предлагал новые роли;
- вносил дополнительное оборудование или предлагал его изготовить вместе с детьми;
- предлагал новые игровые ситуации;
- давал прямые указания к действию: «Покорми куклу», «Крути руль»;
- задавал вопросы, которые направляли развитие игры;
- брал на себя главную (второстепенную) роль и таким образом направлял игру;
- давал оценку (анализ) игры;

Какие приемы использовал воспитатель для формирования взаимоотношения детей во время игры?

- вовлекал робких, застенчивых детей в игру (путем прямого предложения «Возьми поиграть», путем введения новой роли)
 - сам организовывал вокруг себя коллектив для игры;
 - побуждал детей самостоятельно договариваться (о распределении ролей, об игрушках);
 - предупреждал или устранял возникающие конфликты (из-за игрушек, ролей, выполнения правил)
 - побуждал детей объединять разные игры между собой;
- использовал какие-то другие приемы.

8. Игрушка.

Для каждого возраста существуют свои особенные игрушки, которые предполагают определённый способ действия и наиболее тесно связаны с возрастными особенностями и задачами развития данного периода от 1 до 3 лет

ведущая деятельность – предметная

игрушки, способствующие развитию интеллектуально-познавательных и моторных способностей (возможность действий, манипуляций: кубики, пирамидки, вкладыши, матрешки, простые конструкторы и др.)

усвоение способов действия с предметами (учится соотносить форму, размер, расположение отдельных деталей)

От 3 до 7 лет

ведущая деятельность - ролевая игра

игрушки, способствующие социально-эмоциональному развитию (или развитию личностной сферы), предполагающие общение или обращение с ними как с живыми персонажами: игрушка- «подружка, собеседник»; игрушки-«манекены» (куклы, зверушки, персонажи сказок, мультфильмов и др.)

освоение смыслов и норм отношений между людьми

Функции игрушки

Привлекательность, способность приносить радость, улучшать жизнь через соотнесение с фундаментальной ценностью жизни

Способность быть «переходным объектом», то есть нести в себе материнские чувства тепла, любви, защиты, безопасности, покоя, опоры

Способность быть символическим объектом, психологическим орудием, наделяющим ребенка силой, красотой, добротой, мудростью, делающим его более приспособленным к жизни среди людей

Возможность игрушки будить фантазию ребенка, его собственную активность

Педагогическая оценка игрушки

Простота и доступность

Потенциальная возможность стать предметом соответствующего действия (деятельности) ребёнка

Привлекательность для самого ребёнка (отвечает его интересам и потребностям)

Открытость для разнообразных форм активности ребенка (для преобразований)

Возможность самостоятельной деятельности

«Коммуникативность» игрушки (потенциальная направленность на общую, совместную игру)

Оптимальное сочетание новизны и узнаваемости, наличие задачи и ориентиров для её решения

Этический аспект игрушки (вызывает добрые, гуманные чувства)

Эстетический аспект игрушки (художественные качества)

«Современность» игрушки (способность воплотить в себе и передать детям «дух своего времени»)

«Традиционность» игрушки (связь с культурными традициями своего народа)

Технические качества игрушки (прочность и безопасность)

9.Задание для педагогов

Составьте перечень оборудования для сюжетно- ролевой игры «МЧС»

Составьте перечень оборудования для сюжетно- ролевой игры «Космическое путешествие»

Составьте перечень оборудования для сюжетно- ролевой игры

«Парикмахерская»

Составьте перечень оборудования для сюжетно- ролевой игры «Ателье»

Составьте перечень оборудования для сюжетно- ролевой игры
«Путешествие»

Вопросы для закрепления

Творческий характер сюжетно- ролевой игры определяется наличием :.
(замысла)

Что является структурным компонентом игры? :. (сюжет, содержание, роль)

Чаще всего в игре ребенок принимает на себя роль :. (взрослого)

Психические процессы, формирующиеся в процессе сюжетно- ролевой игры
:.. (мышление, воображение, память)

Многообразие и взаимосвязь игровых действий, взаимоотношений детей в
игре - это: (сюжет)

Один из принципов организации сюжетно- ролевой игры - это :.. (наличие
атрибутов)

Назовите сюжетно- ролевые игры с производственным сюжетом ("магазин",
"поликлиника", "кафе", "школа", "парикмахерская", "автосервис" и т.д.)

Назовите общественно-политические сюжетно- ролевые игры ("в войну", "в
индейцев", "в митинг",

Домашнее задание.

1. Заполнить таблицу в соответствии с реализуемой программой

«Развитие сюжетно - ролевой игры дошкольников»

2. Заполнить таблицу «Перспективный план совместной деятельности
педагога с детьми по развитию сюжетно-ролевой игры (на месяц)»

ЧТО ТАКОЕ ИГРА?

Платон

«...Любое юное существо не может, так сказать, сохранять спокойствие ни в
теле, ни в голосе, но всегда стремится двигаться и издавать звуки, так что
молодые любя то прыгают, то скачут, находят удовольствие в плясках и
играх»

Шиллер

«Игра – свободное самостоятельное раскрытие всех сил человека, его
сущности»

Газман О.С.

«Игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных измерениях:
в настоящем и будущем; с одной стороны она дарит сиюминутную радость и
служит удовлетворению актуальных потребностей ребенка, а с другой –
всегда направлена в будущее, так как в ней моделируются либо какие-то
жизненные ситуации, либо закрепляются свойства, качества, состояния,
умения, навыки, способности, необходимые личности ребенка для
выполнения им социальных, профессиональных, творческих функций, а
также физической закалки развивающегося организма»

Кон И.С.

«Что такое игра, мы не знаем. Вернее, так: я не знаю ни одного законченного
определения, которое исчерпывало весь объем понятия, все мои интуитивные
представления об игре. Почему бы действительно не представить ее...

механизмом самоорганизации и самообучения такой избыточной системы, как психика ребенка?»

Зинкевич-Евстигнеева Т.

«Игра – наиважнейшая, универсальная сфера «самости» ребенка, в которой идут мощные процессы «само»: самоодушевления, самопроверки, самоопределения, самовыражения и, что особенно важно, самореализации».

Зинкевич-Евстигнеева Т.

«Игра для ребенка – естественный способ рассказа о себе, своих чувствах, мыслях, о своем опыте»

Экслайн В.

«Игра – процесс, в котором ребенок проигрывает свои чувства, т.о. выводя их на поверхность, вовне, получая возможность взглянуть на них со стороны или научиться управлять ими, либо отказаться от них».

Зинкевич-Евстигнеева Т.

«Игра – средство, которое делает самовыражение ребенка свободным»

Зеньковский В.В.

«Психологическая игра может быть определена не как деятельность, цель которой в ней самой, а как деятельность, служащая средством телесного и психического выражения чувства, тому изменению реальности, которое непременно имеет место при игре, и благодаря которому объект игры представляет неразрывное сплетение реального и воображаемого. Без работы фантазии, без изменения объекта нет и игры...»

Зеньковский В.В.

«Большинство игр служит прежде всего интересам чувств, а не интеллекта (имеются в виду спонтанные детские игры). Именно благодаря этому игры становятся важнейшим подспорьем в деле подготовки ребенка к будущим жизненным перипетиям. Детская игра обеспечивает ребенку и безопасность, и «психический простор», «психическую свободу», необходимую для того, чтобы могли оформиться все силы, все дремлющие в глубине души функции»

Шмаков С.А.

«Детская игра оказывает важное воздействие на оптимистическое ощущение ребенка в дне сегодняшнем»

Список литературы:

1. В.А. Недоспасова «Растем играя: средний и старший дошкольный возраст»: Пособие для воспитателей и родителей: -М.: Просвещение, 2002
2. Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова «Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя, 2-е изд. -М.: Изд-во «Гном и Д» 200.
3. Кравцова Е.Е. «Разбуди в ребенке волшебника»-М., 1996
4. Руководство играми детей в дошкольном учреждении. Под ред. М.А. Васильевой. М., 1986
5. Игра и дошкольник. Развитие детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности. СПб, 2004

- 6.Калинченко А.В., Микляева Ю.В., Сидоренко В.Н. Развитие игровой деятельности дошкольников. М., 2004
- 7.Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с детьми. М., 2001
- 8.Новоселова С.Л. Игра дошкольника. М., 1989
- 9.Клинченко А.В., Микляева Ю.В., Сидоренко В.Н. Развитие игровой деятельности дошкольников. Методическое пособие. М., 2004
- 10.Скоролупова О.А., Логинова Л.В. Играем?.. Играем!!! Педагогическое руководство играми детей дошкольного возраста. М., 2005
- 11.Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с детьми. М.. 2001
- 12.Н.Ф.Губанова Игровая деятельность в детском саду. М.:Мозаика-Синтез, 2006.
- 13.Использовались материалы презентаций Бурим Н.В., заведующего ЦДО СПб АППО