

Отдел образования, спорта и туризма Молодечненского райисполкома
Государственное учреждение образования «Ясли-сад №25 г. Молодечно»

ОПИСАНИЕ ОПЫТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«ВЛИЯНИЕ МЕТОДА КОМПЛЕКСНОГО РУКОВОДСТВА НА
РАЗВИТИЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА»

Островская Инна Ивановна,
воспитатель дошкольного
образования
8(029)165-08-20;
e-mail: sasha_mec@mail.ru

1 . Информационный блок

В основу содержания учебной программы дошкольного образования положен принцип учёта ведущего вида детской деятельности, который рассматривает игру как одно из важнейших условий социализации детей от рождения до семи лет.

Игра проходит через всю нашу жизнь. Вместе с тем в ней есть период, когда игра – в центре жизнедеятельности человека, становится «стихией», приобретает особое значение не только для дня сегодняшнего, но и для будущего. Этот период – дошкольное детство.

Процесс социализации начинается у человека в детстве и продолжается всю жизнь. Ребёнок стремится к активной деятельности, и важно не дать этому стремлению угаснуть, важно способствовать его дальнейшему развитию. Чем полнее и разнообразнее детская деятельность, тем успешнее идёт его развитие. Вот почему наиболее близки и естественны для дошкольника игры и активное общение с окружающими – с взрослыми и сверстниками.

Сюжетно-ролевая игра – первая проба социальных сил и первое их испытание. Игра для ребёнка – это действительность, и действительность гораздо более интересная, чем та, которая его окружает. Интересна она для ребёнка потому, что понятнее. А понятнее потому, что отчасти есть собственное создание.

Актуальность опыта состоит в том, что развитие ребёнка не эффективно вне игры. Поэтому важно, чтобы с ребёнком находился рядом творческий педагог, обеспечивающий наибольшие возможности для игровой деятельности.

Родители и дети живут сегодня интенсивной жизнью, в которой всё меньше времени остаётся для общения друг с другом, для совместных занятий и игр. Также современный ребёнок лишён возможности играть со старшими детьми – «носителями игры», так как зачастую он единственный ребёнок. Крайне редко можно наблюдать игры-отношения, которые соответствуют высокому уровню развития сюжетно-ролевой игры. Игра перестаёт быть способом вхождения ребёнком в мир взрослых и освоения ими социальных отношений. Наши воспитанники мало ориентируются на образ взрослого и нормативные модели поведения. Так как в недостаточной степени владеют правилами общения, влияющими на характер взаимоотношений участников игры, их доброжелательное партнёрство.

Кроме того, появились новые профессии (менеджер, программист, стилист и др.) Из-за недостатка представлений о труде взрослых, о

личностных качествах людей незнакомых профессий, ребёнок не может смоделировать в игре поведение взрослого.

В современное детство активно внедряются новые информационные технологии. Просмотр телепередач становится привычной формой досуга и часто основным источником впечатлений для современных детей. Всё большее место занимают компьютерные игры. Интерес к ним становится всё более выраженным и устойчивым. Это составляет конкуренцию играм традиционным.

В ходе деятельности ребенка возникает противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих эти действия операций (т.е. способов действия) – с другой. Ребенок хочет сам пользоваться банкоматом, сам хочет управлять космическим кораблём, но не может осуществить эти действия потому, что не владеет и не может овладеть теми операциями, которые требуются реальными предметными условиями данного действия. Это противоречие может разрешиться у ребенка только в одном единственном типе деятельности, а именно в игровой деятельности.

Только в игровом действии требуемые операции могут быть заменены другими операциями, а его предметные условия – другими предметными условиями, причем содержание самого действия сохраняется.

Нет другой деятельности, которая бы предоставляла ребёнку столько свободы, возможности для проявления себя, как игровая. В ней он сам должен определить во что играть, одному или со сверстниками, какими именно, сам отбирает себе игрушки. И нельзя заставить играть по принуждению. Однако взрослые могут оборвать игру, навязать тему, партнёров по игре, определяют её длительность. При таком отношении рушится мир игры и детские надежды на воплощение своих желаний посредством игры, взятой на себя роли.

Цель моей работы – внедрение метода комплексного руководства сюжетно-ролевой игрой и определение его эффективности.

Задачи опыта:

- изучить в литературе метод комплексного руководства сюжетно-ролевой игрой С. Л. Новосёловой;
- выявить уровень развития сюжетно-ролевой игры у детей старшей группы;
- проанализировать планирование по использованию данного метода в работе;
- определить и описать эффективные подходы к руководству сюжетно-ролевой игрой детей дошкольного возраста (в виде рекомендаций);
- расширить тематику и обогатить содержание современными и интересными детям сюжетно-ролевыми играми.

Работа велась более двух лет и состояла из следующих этапов: диагностика и выявление проблемных вопросов по данной теме, разработка и использование форм и методов работы по данной проблеме, внедрение разработанных форм и методов в работу. В основу была положена учебная программа дошкольного образования Республики Беларусь.

2. Описание технологии опыта

Ведущей идеей моего опыта является грамотная организация перехода возникнувшей сюжетно-ролевой игры на более высокий уровень развития. Руководство сюжетно-ролевыми играми детей дошкольного возраста предполагает, что педагог влияет на расширение тематики этих игр, обогащает содержание, способствует овладению детьми ролевым поведением. Термин «руководство игрой» обозначает совокупность методов и приёмов, направленных на организацию конкретных игр детей и овладение ими игровыми умениями.

Для решения поставленных перед собой задач я выделила несколько подходов к руководству сюжетно-ролевой игрой:

- планомерное обогащение жизненного опыта детей;
- совместные (обучающие) игры педагога с детьми, направленные на передачу им игрового опыта;
- своевременное изменение игровой среды с учётом обогащения жизненного игрового опыта;
- активизирующее общение взрослого с детьми в процессе их игры, направленное на побуждение и самостоятельное применение детьми новых способов решения игровых задач, на отражение в игре новых сторон жизни.

Такой подход, на мой взгляд, является обоснованным и рациональным. Он позволит воспитателю добиваться высоких результатов в обогащении содержания сюжетно-ролевых игр.

Ориентиром развития сюжетно-ролевой игры послужили выделенные Д. Б. Элькониним четыре уровня. В результате наблюдений за игровой деятельностью было выявлено, что девочки и мальчики почти не организовывали общих сюжетных игр. Содержание игр на одну и ту же тематику за время наблюдений существенно не менялось: «Семья», «Магазин», «Больница», «Школа» – у девочек, у мальчиков – «Шофёры», «Корабль», «Война», «Стройка». Воспитанники многократно проигрывали одно и то же содержание. Это снижало воспитательный потенциал.

Игры возникали по инициативе детей. Они достаточно самостоятельно их организовывали. Однако не всегда могли распределить роли без конфликтов. Не все хотели соблюдать правила. Тогда требовалось вмешательство воспитателя. Многие дети не принимали участия в сюжетно-ролевых играх,

так как были заняты индивидуальными занятиями, или другими видами деятельности. Данные исследования представлены в таблице 1.

Таблица 1. Уровня развития игры.

Уровни	Начало опыта
Первый	17,4 % (4 человека)
Второй	39,1% (9 человек)
Третий	26,1% (6 человек)
Четвертый	17,4% (4 человека)

С целью выявления отношений родителей к игре, предложила заполнить анкету (приложение 1). Анализ анкет показал, что родители, в основном понимают значение игры в жизни ребёнка. По возможности сами принимают участие в играх детей. Но некоторые отмечали, что у них не хватает времени играть с ребёнком. Совместные игры детей и родителей, в большинстве своём, развивающие или спортивные.

Анализ годового планирования показал, что мною не уделено внимание процессу развития сюжетно-ролевой игры, в том числе и методу комплексного руководства сюжетно-ролевой игрой. В нерегламентированной деятельности планировались лишь известные детям игры. Предварительная работа по введению в игру новых ролей, приобретению детьми новых представлений, чтению художественной литературы не планировалась. В специально-организованной деятельности занятия не планировались в форме сюжетно-ролевой игры.

Для того чтобы разнообразить замыслы игр у своих воспитанников, я начала работу по расширению их кругозора. Дети стали старше и события, которые их интересовали разнообразнее. Некоторые из них уже нельзя непосредственно наблюдать.

Планомерно обогащала жизненный опыт детей. В быту, на занятиях, на прогулке, во время просмотра телевизионных передач, чтения литературы, рассматривания иллюстраций воспитанники усваивали назначение предметов, смысл действий людей, сущность их взаимоотношений. У детей формировались первые эмоционально-нравственные оценки. Всё это служило источником возникновения замысла игры, постоянного обогащения её содержания.

Обратилась за помощью к родителям ребят. Предложила им сделать вместе с детьми книжки-малышки на тему: «Мой папа – ...», или «Моя мама – ...». Получился очень красочный и полезный материал. Каждая такая

книжечка была оформлена фотографиями родителей на их рабочем месте, фотографиями помещения, загадками, стихами, рисунками детей.

Использовала дидактические игры: «Кем быть», «Кому что надо», «Найди лишний предмет». Так же интерес вызывали игры-шутки, игры-загадки, театральные игры. Разыгрывала совместно с детьми отдельные игровые ситуации, формируя эмоционально-нравственные оценки.

На мой взгляд – это обеспечивало усвоение детьми способов воспроизведения в игре действительности.

Любимой игрой у мальчиков стала игра «Инспектор ДПС». В ходе предварительной работы (приложение 2) воспитывала интерес к работникам автоинспекции, закрепляли представления о значении данной службы для жизни города. Благодаря родителям, удалось проследить условия труда инспектора ДПС и взаимоотношения «инспектор-водитель» и «инспектор-пешеход». Обращала внимание на то, что важно ребёнку дать послушать, о чём люди разговаривают друг с другом в той или иной ситуации. В форме викторины закрепляли правила дорожного движения. В группу пригласили сотрудника данной службы. Дети с интересом слушали выступление, рассматривали удостоверение, жезл, бейдж, форму. Задавали интересующие их вопросы.

Как во время специально - организованной так и в нерегламентированной деятельности я старалась очень эмоционально донести необходимый материал. Обращала внимание не только на то, что делают люди, но и на личные качества. Привлекала воспитанников к рассуждениям: «Каким должен быть милиционер, врач, учитель и т. д.», что способствовало развитию желания принимать на себя роль.

Для перевода реального опыта в игровой, для составления условного плана, для усвоения детьми способов воспроизведения в игре действительности использовала обучающие игры (дидактические, театральные и др.). Они содержали элементы новизны, вводили детей в условную ситуацию, эмоционально приобщали к процессу приобретения знаний. Новая информация могла быть связана с содержанием отображаемой жизненной ситуации (с содержанием сюжета игры), или с изменением решения игровых задач, с использованием новых способов и средств для их реализации, с достижением условного результата. Обучающие игры представляли собой своеобразную форму передачи игрового опыта детям во время естественного общения.

При проведении обучающих игр соблюдала ряд требований. Выступала в роли равноправного партнёра: вместе с детьми сомневалась, размышляла, советовалась с участниками игры. Но при этом мне принадлежала ведущая

роль. Во время обучающей игры ставила детям серию игровых проблемных ситуаций, которые они ещё не в состоянии разрешить из-за отсутствия игрового опыта. Но в сотрудничестве с взрослым успешно справлялись с поставленными игровыми проблемами, тем самым приобретали игровой опыт. Обязательное условие – активное участие ребёнка в игре.

Формировала игровые умения и на занятиях, где программные задачи были связаны с развитием, например, диалогической речи, на занятиях по совместному пересказу художественных произведений и сочинению новых сказок и историй.

Так, например, в игре «Новый жезл для регулировщика» предлагала придумать детям дополнительные функции для жезла, мотивировать своё предложение. Дети предлагали варианты совмещения в себе функции палочки регулировщика и фотоаппарата (компьютера), чтобы фотографировать машины, нарушившие правила. Предлагали встроить в жезл фонарик, или телефон. Фантазировали, в какой цвет могут выкрасить, из какого материала изготовить, какой он будет формы.

Дети получали опыт согласования индивидуальных замыслов и необходимость учитывать мнение своего товарища. Эти умения необходимы для того, чтобы стать интересным партнёром в игре.

В группе был мальчик Тимур. Он долгое время не принимал участие в совместных играх детей. Только наблюдал за игрой сверстников. Я предлагала ему оказать мне помощь, или детям: что-то принести, к кому-либо обратиться с вопросом, подключиться к деятельности детей. Обращалась к нему при обсуждении замысла, демонстрировала его достижения. Через некоторое время Тимур стал проявлять большую активность в общении с детьми, самостоятельно подключаться к совместной деятельности.

Своевременно изменяла предметно-развивающую среду, с учётом обогащающегося жизненного и игрового опыта детей. Изменение игровой среды, подбор игрушек и игрового материала, способствовало закреплению в памяти ребёнка недавних впечатлений, полученных при знакомстве с окружающим миром, а также в обучающих играх, нацеливало дошкольника на самостоятельное, творческое решение игровых задач, побуждало к разным способам воспроизведения действительности в игре. Не только расширяла тематику игрушек, но и подбирала их с разной степенью обобщённости образа. Создавала условия для творческой деятельности каждого ребёнка, для физического и психического развития и совершенствования, обеспечивала зону ближайшего развития и его перспективу. Вместе с тем, наборы игрушек для сюжетно-ролевых игр составляла совместно с детьми по мере развития игры, а не давала детям в готовом виде. Вариативность развивающей

предметной среды обеспечивала своеобразием материалов, художественно-образным или конструктивным решением, мобильностью её компонентов. Предусмотрела наличие в игровом уголке предметов, которые дети могли бы использовать в роли заменителей. Использовались и образные игрушки. Всё это помогало дошкольникам в воплощении замысла и развитии сюжетно-ролевой игры в целом.

Мною проводилась огромная работа по пополнению атрибутами, сделанными своими руками. Без помощи родителей и здесь не обошлось. Продукты для «гипермаркета» родители с детьми изготовили из солёного теста (хлебобулочные изделия), из поролон – мясные и рыбные полуфабрикаты. Готовые заготовки дети с удовольствием разукрашивали, проявляя творчество.

Для обогащения сюжетно-ролевой игры «Инспектор ДПС» родители сделали напольные дорожные знаки, макет перекрёстка с действующим светофором. Сшили чехлы на спинки стульчиков с аппликацией автобус. Бабушка Никиты сшила жилетку для инспектора ДПС. Дети сами в уголке изобразительной деятельности изготовили водительские удостоверения.

«Ателье. Дом мод» дополнили выкройками одежды, сделанным из папье-маше манекеном, набором для дизайна одежды (пуговицы, ленточки, тесёмочки, бантики и др.). Девочки сделали эскизы одежды, билеты, деньги. Бумажные кошельки украшали дети-дизайнеры. Большое творчество проявили мамы и девочки при изготовлении шляпок. Каждая шляпка была неповторимым шедевром совместного творчества взрослых и детей.

Папа воспитанника смастерил большой сундук для «барышень». В нём стали хранить шляпы, зонты, пелеринки, веера, юбки, лоскуты для стирок и глажения.

Старшая сестра Маши занималась в «Школе моделей». Она показала девочкам своё «портфолио», учила ходить по подиуму. Благодаря использованию метода комплексного руководства, игру «Ателье. Дом мод» можно было ставить в разряд наиболее любимых и востребованных (приложение 3).

В группе в большом количестве собран конструктор и строительный материал, а также бросовый материал. Дети сами стремились создавать игровую среду. Для этой цели обеспечили их мягкими игровыми модулями.

Пространство группы организовала таким образом, чтобы оно позволяло детям свободно перемещаться, одновременно играть нескольким группам детей. Учла, чтобы для игровой деятельности были доступны природный, книжный и уголок изобразительной деятельности.

В активизирующем общении с детьми направляла на побуждение их к самостоятельному применению в игре новых знаний, способов решения игровых задач, способствовала вступлению детей во взаимодействие друг с другом. Общение было направлено на формирование прогрессивных способов решения игровых задач. Для этого организовывала деятельность дошкольников в усложняющихся проблемных игровых ситуациях с учётом их конкретного практического опыта, а также игровой среды. Эти ситуации способствовали развитию умения ориентироваться в игровой задаче, побуждали добиваться воображаемого результата, находить новые варианты и средства реализации задач.

В поле внимания находились и взаимодействие детей в игре. Способствовала формированию гуманных отношений, умению разрешать конфликты, возникающие в процессе игры. Формировала у воспитанников коммуникативные умения проявлять доброжелательность, взаимопонимание, чуткость, планировать совместную деятельность, учитывая интересы и мнения сверстников. Воспитательные воздействия, направленные на формирование техники общения в игре, сочетала с формированием у детей социальной ориентации на партнёров по играм. Это повышало интерес дошкольников к сверстникам, стимулировало желание и возможность замечать их настроение, увидеть возникшие трудности, помочь их преодолению, что очень важно для развития игры.

Результативность и эффективность опыта

В нерегламентированной деятельности я начала ежемесячно планировать внедрение новой сюжетно-ролевой игры на четвёртую неделю. А на предыдущих трёх – предварительную работу к ним.

За счёт привлечения родителей к пополнению атрибутами новых современных игр пополнился перечень предметно-развивающей среды с 72,5% до 78,7%.

Разработала практические рекомендации по развитию сюжетно-ролевой игры у дошкольников старшего возраста (приложение 4).

Всё это повлияло на эффективное развитие игровой деятельности воспитанников.

Анализ полученных результатов свидетельствует о том, что в результате внедрения в мою работу метода комплексного руководства сюжетно-ролевой игрой С. Л. Новосёловой уровень развития игры детей претерпел количественные и качественные изменения. Уменьшилось количество детей с низким уровнем развития игры, возросло количество детей с высоким уровнем. Данные обследования детей представлены в таблице 2.

Таблица 2. Уровни развития игры

Уровни	Окончание опыта
Первый	8,7 % (2 человека)
Второй	17,4% (4 человека)
Третий	43,5% (10 человека)
Четвертый	30,4% (7 человека)

Значительно расширилась тематика сюжетно-ролевой игры воспитанников. Смысл игры проявляется в типичных ролевых отношениях. На основе ролевых диалогов устанавливается игровое взаимодействие. Дети стремятся исполнять роли в соответствии со своей половой принадлежностью. Для них важна не столько логика, последовательность игровых действий, сколько смысл социальных отношений. Дети осознанно подходят к выбору сюжета, предварительно его обсуждают, планируют развитие его содержания. Появляются новые сюжеты, связанные с полученными впечатлениями и влиянием времени. Происходит переход от развернутой игровой ситуации к свернутой, использование условных и символических действий, словесных замещений.

3. Заключение

Как показала практика, внедрение метода комплексного руководства сюжетно-ролевой игрой позволяет к концу дошкольного возраста сформировать полноценную самостоятельную творческую игру, что является важным условием подготовки детей к школе и переходу их к следующей ведущей деятельности — учебной.

Мой опыт в виде практических рекомендаций был представлен для педагогов учреждения дошкольного образования.

В 2015/2016 учебном году планируется презентация моего опыта для молодых специалистов и начинающих воспитателей Молодечненского района.

Буду принимать активное участие в работе районного проекта по организации игровой деятельности в образовательном процессе. Моя цель — рациональное использование игры в распорядке дня.

Литература

1. *Панько, Е.А.* Игра в жизни дошкольника / Е.А. Панько. – Минск: Нац. ин-т образования, 2012. – 171 с.
2. *Юшкевич, Н.С.* Организация сюжетно-ролевой игры в группе «Фантазёры» / Н.С. Юшкевич. – Мозырь: Содействие, 2009. – 108 с.
3. *Пятница, Т.В.* Социализация дошкольника через игру / Т.В. Пятница. – Мозырь: ООО ИД Белый Ветер, 2004. – 68с.
4. *Комарова, Н.Ф.* Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду/ Н.Ф. Комарова. – М.: Издательство Скрипторий 2003, 2010. – 157 с.
5. *Новосёлова, С.Л.* Игра дошкольника/ С.Л. Новосёлова. – М.: Просвещение, 1989. – 286 с.
6. *Эльконин, Д.Б.* Психология игры / Д.Б. Эльконин. — М.: Педагогика, 1976. — 304 с.

Анкета для родителей

(для выявления игровых интересов и предпочтений ребенка дома)

1. Часто ли Ваш ребенок играет дома? В какие игры чаще всего?

2. Предлагаете ли вы ребенку поиграть в конкретную игру, настаиваете ли вы, если он не высказывает особого желания?

3. Каким образом вы это делаете? Как выбираются вами игры для ребенка?

4. Как часто Вы предлагаете ребенку новый для него игровой сюжет или он сам его предлагает? Откуда, на Ваш взгляд, появляются игровые сюжеты ребенка?

5. Знаете ли вы, какие игрушки наиболее интересны вашему ребенку?

6. Сколько времени в день играет Ваш ребенок самостоятельно?

7. Разрешаете ли Вы играть ребенку в какие-то интересные для него игры, но которые не нравятся вам?

Сюжетно-ролевая игра «Водители. Гараж. Инспектор ДПС»

Организационная работа:

Чтение художественной литературы

- Б. Житков, «Что я видел» (главы из произведения).
- В Сутеев «Разные колёса»
- Б Житков «Шофёр»
- С.Михалков « Если свет зажёгся»

Продуктивные виды деятельности

- Подготовить планы схемы дорог
- Подготовить права для водителей, маршрутные путевые листы
- Подготовить атрибутику к игре

Беседы с детьми

- У кого из родителей есть машины? Кто такие водители? Чем они занимаются? Где ставят машины?
- «Кто работает в ДПС?», «Что такое ДПС?», «Во что одеваются работники?», «Для чего у них специальная форма?», «Что было бы на дорогах если...»

Дидактические игры

- «Доскажи словечко слов»
- «Гаражи»

Организованная учебная деятельность

- Экскурсия на автостоянку
- Ребёнок и общество «Знаки разные нужны, знаки каждые важны»

Работа с родителями

- Подготовить рассказ о трудности в вождении автомобиля.
- Во время прогулок детьми обращать внимание на соблюдение правил дорожного движения, работу автоинспектора.

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Водители. Гараж. Инспектор ДПС»

Цель:

Формирование представлений у детей предварительно планировать этапы предстоящей игры, уметь находить нужные для данной игры предметы, использовать разнообразные предметы-заменители. Воспитывать интерес и уважение к труду транспортников, работников автоинспекции, закреплять представление об их значении для жизни города, условиях труда и взаимоотношениях «инспектор-водитель», «инспектор-пешеход», закреплять знание правил дорожного движения.

Ситуация	Атрибуты	Действия воспитателя	Деятельность детей
<p>Подготовка машины, автобуса к рейсу</p> <p>Определение места работы инспекторов, работа с планами;</p> <p>Оформление документов на машину;</p> <p>Отчёт инспекторов начальнику.</p>	<p>Рули; планы, схемы дорог;</p> <p>Различные документы (права, технические паспорта автомобилей);</p> <p>наборы инструментов для ремонта автомобилей;</p> <p>дорожные знаки, светофор;</p> <p>страховые карточки;</p> <p>Автомобильные аптечки;</p> <p>телефоны, жезлы; свистки;</p> <p>дорожные знаки;</p> <p>светофоры;</p> <p>водительские права.</p>	<p>Обеспечивает необходимым оборудованием, в ходе игры воспитатель, он же и «заведующий гаражом», даёт указания «механикам»,получает по телефону заявки на перевозки,раздает маршрутные листы «водителям», напоминает правила дорожного движения, помогает «инспектору движения»</p> <p>Справиться с ролью, наблюдает за детьми, при необходимости вмешивается или включается в игру.</p>	<p>Диспетчер выдаёт путёвые листы водителям;</p> <p>Водитель отправляется в рейс, проверяет готовность машины, заправляет машину; берёт на буксир товарища, доставляет груз по назначению.</p> <p>Бензозаправщик устанавливает очередь, оказывает помощь в заправке.</p> <p>Пассажир покупает билет, выходит на остановках, соблюдает правила поведения.</p> <p>Механик производит ремонтные работы; заполняет путевые листы, проверяет состояние машины перед рейсом</p> <p>Сторож автостоянки помогает разместить машины на стоянке, охраняет их</p> <p>Инспектора регулируют движение, проверяют документы, следят за нарушениям, выписывают штрафы.</p>

Сюжетно-ролевая игра «Ателье. Дом мод»

Организационная работа:

Чтение художественной литературы

- «Новый наряд для короля» - Г.Х. Андерсен
- «Мода» - Г. Кругляков
- «Одежда, которую он не наденет – сто лет проживет» - народная сказка
- «Храбрый портняжка» - Братья Гримм

Продуктивные виды деятельности

- Подготовить атрибутику, приборы для шитья (машинки, сантиметр, нити и т.д.).
- Оформление ширмы «Модная сказка»

Беседы с детьми

- «Мода – это интересно», «Модельерами могут быть как девочки, так и мальчики», «Модельер, это тот человек, который придумывает различные наряды и готовит их к показу»
- Что такое показ мод, для чего его делают
- Просмотр видеоролика «Показ моды»

Дидактические игры

- «Оденем куклу Катю»
- Игры в уголке «Ряженья», «Костюмерной»

Организованная учебная деятельность

- Экскурсия в швейный цех
- Ребёнок и природа «Как рубашка в поле выросла»
- Декоративная аппликация «Украшение костюма (составление узоров белорусского орнамента по краю одежды)

Работа с родителями

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Ателье. Дом мод»

Цель:

Развитие умений моделировать реальные отношения между людьми. Планировать своё поведение, раскрывая образ выбранной роли.

Воспитывать желание договариваться, устанавливать очерёдность выполнения наиболее привлекательных ролей.

Ситуация	Атрибуты	Действия воспитателя	Деятельность детей
<p>Выбор и обсуждение модели с модельером, подбор материала; Приём, оформление и выполнение заказа в модельное агентство Мастер класс для моделей, обучение сценической речи, сценодвижение Изготовление модной одежды Выбор моделей для показа; Работа с модельерами; Работа с фотографами; Составление «портфолио»; Показ мод.</p>	<p>Ширма, ткань разных размеров и цвета, разноцветные нитки, эскизы одежды, журналы, инструменты для шитья, касса для билетов, билеты, деньги, фотоаппараты. камера; декорации; косметические наборы.</p>	<p>В роли директора агентства, беседует с заказчиками о моделях, доме мод, о заказе на пошив модной одежды Организует работу ателье, обращает внимание на правильность работы сотрудников, разрешает конфликтные ситуации при их возникновении.</p>	<p>Закройщики снимают мерки, делают выкройку; Приемщица оформляет заказ, определяет сроки выполнения заказа; Швея выполняет заказ, проводит примерку изделия; Кассир получает деньги за выполненный заказ; продаёт билеты Модельер выбирает готовые изделия для показа. Модели учатся ходить по подиуму и показывать интересную модную одежду, показывают модную одежду Курьер разносит пригласительные билеты на показ Гости рассаживаются на свои места, наблюдают, аплодируют Фотографы фиксируют интересные кадры, делают портфолио для моделей.</p>

Практические рекомендации

по развитию сюжетно-ролевой игры у дошкольников старшего возраста

1. Систематически использовать в практике работы метод комплексного руководства сюжетно-ролевой игрой.
2. Постоянно создавать эмоционально-благополучную атмосферу для детей. В понятие «эмоционально-благополучная атмосфера» можно включить: установку контактов с детьми, снятие эмоционального напряжения в игре, формирование партнерских отношений.
3. Отказаться от прямых указаний и больший акцент перенести на косвенные воздействия через организацию совместной деятельности, игру, игровое общение, использование средств литературы и искусства. В непосредственном общении большое внимание уделять становлению нравственных качеств. Например: «Ты знаешь, какой доброй была Золушка, ты можешь поступить также хорошо, как поступала она».
4. Участвовать в играх детей в качестве партнёра. В сюжетно-ролевой игре брать на себя одну из ролей (не обязательно главную) и выполнять игровые действия в соответствии с ней. Например: «Я – бабушка. Я приехала к вам из Минска. Внучка, чем ты меня угостишь? А у вас есть клубничный пирог? Нет? Тогда давайте сходим в магазин за продуктами и испечем его...».
5. Не навязывать детям свое мнение о развитии сюжета и поведении героев, но принимать участие в обсуждении и планировании дальнейшего хода игры. Например: «А можно я буду играть с вами в больницу. Я буду пациентом. У меня заболит голова, и врач выпишет мне лекарства. Я пойду за ними в аптеку».
6. Вовлекать в игру малоактивных детей, которые предпочитают отмалчиваться, придерживаться того, что в предлагаемых заданиях не существует одного решения и правильными могут оказаться разные ответы, иногда не похожие друг на друга. Стимулировать как можно большее число разнообразных ответов, но, прежде всего, поощрять оригинальные, творческие

решения. В работе с детьми следует выявлять их особенности, попытаться вывести их из состояния малоактивности путем организации совместной с педагогом игровой деятельности. Предлагать ребенку поиграть с набором гольшей, с игрушками из «киндер-сюрприза». Главным условием развития игровой деятельности у дошкольников является руководство игрой со стороны воспитателя и при этом предоставление детям свободы и самостоятельности в игре.

7. В процессе сюжетно-ролевой игры желательно внесение следующих элементов в игру и решение соответствующих задач: развития ролевого диалога и развитие сюжетосложения у воспитанников.

8. Создавать необходимые для развития сюжетно-ролевой игры условия:

- а. *Активную деятельность детей, связанную с ознакомлением с окружающим.* Когда мы планируем введение новой сюжетно-ролевой игры – продумываем сюжет игры, определяем игровые роли, наполняем их конкретным содержанием – то во время общения, чтения ребятам книг стараемся дать им в нерегламентированной деятельности как можно больше представлений о новых ролях, действиях героев. Самое главное правило при этом – давать детям именно те представления, которые они смогут использовать в игре. Например, планировать серию наблюдений за трудом дворника, шофёра, который привозит продукты, за пешеходами, за гуляющими на улице мамами с детьми. Организовывать экскурсии в школу, библиотеку, на почту, в магазин. Предлагать дома с родителями посмотреть телепередачи на данную тему сюжетно-ролевой игры и т.д. Так, постепенно, изо дня в день, дети будут усваивать назначение предметов, смысл действий людей, сущность социальных отношений. При этом может происходить совместная доработка плана игры. Нет у ребёнка новых представлений об окружающем мире и новых впечатлений, нет и новых интересных игр. Любые полученные представления вызывают поток новых вопросов. Так происходит непрерывный ход познания. Мы специально

демонстрируем свой эмоционально-положительный настрой, своё позитивное отношение и интерес к новым изучаемым объектам, как в индивидуальном общении, так и детском коллективе в целом (или в коллективе детей, объединённых, например, совместной деятельностью). Сильная эмоциональная окраска происходящего позволяет возвести обыденное дело в ранг события. Одновременно стараемся мотивировать детей на необходимость получаемых представлений, умений и навыков.

- «Как хорошо, что мы знаем созвездия! Мы сможем быстро найти правильное направление полёта и прилететь на планету Альфа-Центавр на помощь!» - говорим мы детям, когда собираемся на другую планету.

- «Вспомните, ребята, что делает гримёр? Молодцы! Всё знаете и всё помните! Нам это очень пригодиться!» - подбадриваем детей, готовых снимать фильм.

Чтобы подвести детей к обыгрыванию дня рождения, можно придумать рассказ о мальчике, у которого получился очень грустный день рождения, и он переживал, что в следующий день его рождения ему будет опять очень скучно.

В результате у ребят начинают формироваться первые эмоционально-нравственные оценки. Поэтому разнообразные представления о предметах, о социальной жизни, о взаимоотношениях взрослых послужат источником возникновения замысла игры. Одновременно необходимо создавать воображаемую ситуацию.

При введении в самостоятельную деятельность детей, например, сюжетно-ролевой игры «Космос», можно использовать такой приём, как сигнал из космоса с просьбой о помощи. Для организации игры «Киносъёмка» можно придумать найденные визитки кинооператора, которому можно позвонить. И пригласить к себе, снять уже подготовленную сказку-драматизацию «Репка».

b. Вовлечение родителей в обучение детей играм совместно с педагогами.

Огромное значение в развитии сюжетно-ролевой игры играют взаимоотношения с родителями, сотрудничество с ними. Часть родителей

понимают, что научить ребёнка играть гораздо проще, если можешь показать ему, представить наглядно необходимые действия, навыки, которые лягут в основу развёртывания сюжета. Например, ребёнку (Тане К.) легче обыгрывать роль медсестры, потому что её мама несколько раз брала с собой на дежурство в выходной день и Таня К. наглядно видела все действия процедурной медсестры. И тогда очень легко перевести реальный опыт ребёнка в игровой. Поэтому детей надо обучать игровым способам воспроизведения действительности и дома, когда родители имеют возможность передать свой накопленный опыт в игровой форме своему ребёнку. Дети не могут делать это самостоятельно. Им нужна непосредственная помощь собственных родителей. На эту тему рекомендовано проводить индивидуальные беседы, подгрупповые консультации с родителями детей. Часть родителей, как правило, дает согласие на активное участие в образовательном процессе. Так, например, папа Максима П. показал детям видеоролик о праздновании детского дня рождения в специально предназначенном для этого торжества кафе, где были наглядно видны действия клоунов (они вели развлекательную программу) и действия гостей (таких же детей, как наши). Видеокамерой он научил пользоваться и Максима П. (он станет потенциальным оператором уже постепенно готовившейся к развёртыванию игры «Киносъёмка»). Мама Саши О. работает в универмаге, она показывает детям, как можно красиво упаковать подарки. А брат Насти Н. (учиться в профессиональном училище на официанта) – учит детей правильно сервировать стол. Таки образом у детей постепенно, в течение двух недель, будут накоплены определённые представления и умения, что является предпосылкой развития сюжетно-ролевой игры «День рождения друга». По такому же алгоритму можно осуществлять предварительную работу по подготовке и других сюжетно-ролевых игр.

с. *Своевременное изменение предметно-игровой среды.* Предметно - игровую среду нужно изменять с учётом практического и игрового опыта детей. Но обязательно с детьми надо всё обговорить, обыграть, научить

действовать в различных ситуациях. В группе необходимо стараться создать обстановку, позволяющую ребёнку чувствовать себя раскованно: детям разрешать свободно пользоваться игровым материалом и материалами для творческой деятельности, предлагая к использованию и предметы-заместители; весь материал располагается в доступных местах; не допускается использование критики самостоятельных проявлений детей; создавать условия для налаживания партнёрских отношений со взрослым в игровой деятельности. Получают воспитанники представления от воспитателя и родителей о праздновании дня рождения - теперь можно и групповую комнату преобразить в кафе, изготовить праздничное меню – с вклеенными картинками и ценами, пополнить атрибуты (мороженное – из пенопласта, торты и пирожные – из солёного теста, коктейли с трубочками). Во время специально организованной деятельности по детскому дизайну – можно изготовить приглашения, на занятиях по аппликации и рисованию – поздравительные открытки. Для развёртывания сюжетно-ролевой игры «Дом моделей» на занятии по детскому дизайну дети могут получить представления о подборе ткани по сочетанию цветов, изготавливать шляпки из упаковочных материалов для цветов. Родители могут оказать помощь в пошиве костюмов из бросового материала.

d. Наличие «игровой позиции» в процессе самой игры. «Игровая позиция» взрослых во время игры поможет закрепить полученный опыт и самостоятельно применять его в процессе игры. Воспитатели группы, как партнёры, подсказывают новые сюжеты игры, предлагают новые действия с предметами, задают тон в обращении с другими детьми, поощряют игровые навыки детей. «Сформулированная «игровая позиция» воспитателя (позиция «партнёра», «режиссёра», «соигрока», «координатора») обеспечивает включение его в детскую игру, позволяет оказывать позитивное влияние на её развитие». Таким образом, можно быть и полноправными партнёрами и направлять игру в позитивное русло, ненавязчиво устанавливая последовательность событий, возбуждать интерес к игре. При этом нужно

понимать, что очень важно удовлетворить игровые потребности детей, то есть каждому дать желаемую роль. Поэтому необходимо предлагать очередность наиболее привлекательных для детей ролей (можно использовать считалки, жребий). Эффективной будет та предварительная работа, в которой принимают участие родители. Так, например, мама Алины М. (девочка стеснительная, спокойная) приходила во 2-ую половину дня в группу и обучала девочек дефилировать по подиуму. Алина М. сначала присматривалась, но потом, при поддержке окружающих стала тоже упражняться в «красивой ходьбе по подиуму». Так шла подготовка к сюжетно-ролевой игре «Дом мод». Вовлечь в игровую деятельность неуверенных и робких детей – одна из важнейших задач педагога. Таких детей можно привлекали быть своими заместителями, основными помощниками во время проигрывания главных ролей в игре. Необходимо понимать, что ребёнок через игру должен пройти своё самоопределение и самоутверждение.

Мир детства так скоротечен. А в нём громадное количество задач для развития маленького человечка. Мы должны пользоваться отпущенным шансом! При этом мы должны помнить, что между обучением и игрой должны соблюдаться следующие виды связей:

- связь между проведением образных дидактических игр и творческих, самостоятельных;
- связь между наблюдением труда людей на экскурсиях, художественным чтением и развитием социальных интересов в ролях «взрослых»;
- связь между чтением художественных произведений о наших современниках, проведением бесед о прочитанном и последующим развитием интересов в играх.

Играйте вместе с детьми и у Вас все получится!